

REGLAMENTO COPA DE LOS WAMBRAS 2024



Contenido

REGLAMENTO COPA DE LOS WAMBRAS 2024.....	3
CAPÍTULO I FINALIDAD.....	3
CAPITULO II.....	3
DE LA ORGANIZACIÓN.....	3
CAPÍTULO III.....	6
INSCRIPCIONES Y CALIFICACIONES	6
CAPITULO IV	6
DE LA ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO.....	6
CAPITULO V	7
DE LAS REGLAS DE JUEGO	7
CAPITULO VI	9
DE LOS VOCALES.....	9
CAPITULO VII	10
DE LOS ARBITROS	10
CAPITULO VIII	11
LOS JUGADORES	11
CAPITULO IX	13
SANCIONES A JUGADORES	13
CAPITULO X	13
SANCIONES A EQUIPOS O BARRAS	13
CAPITULO XI	14
CULTURA DE PAZ.....	14
JUEGO LIMPIO TARJETA AZUL Y BLANCA NORMAS QUE LOS DEPORTISTAS,	14
CUERPO TECNICO Y DELEGADOS DEBERAN REALIZAR	14
CAPITULOS XII.....	15
DISPOSICIÓN GENERAL	15

REGLAMENTO COPA DE LOS WAMBRAS 2024

CAPÍTULO I

FINALIDAD

Art. 1 El objetivo principal es la formación y aprendizaje de los niños, niñas y jóvenes estimulando el juego limpio en cancha y competencia con buenos valores. Además, se busca:

- Fomentar y diversificar el deporte, a través de la participación de los diferentes equipos pertenecientes al Distrito Metropolitano de Quito.
- Incentivar el respeto, compañerismo, esfuerzo y dedicación de cada uno de los niños, niñas y jóvenes participantes.
- Fomentar el juego limpio respetando las nuevas normas del torneo.
- Incentivar la importancia de hacer deporte.
- Fomentar el respeto entre hinchadas, creando lazos de amistad.

CAPITULO II

DE LA ORGANIZACIÓN

Art. 2 La Dirección Metropolitana de Deportes y Recreación del Distrito Metropolitano de Quito es la organizadora de la Copa de los Wambras sub 12, trabajará de la mano con EL CONTRATISTA, y las matrices del deporte como son: Federación de ligas de Quito (FLQ), Asociación de Microfútbol, Unión de Ligas Independientes de Quito (UDLI), Asociación de Ligas Deportivas Barriales de Pichincha (ASOLIGAS) y la Asociación de Ligas Rurales del Cantón Quito.

Art. 3 La Dirección Metropolitana de Deportes y Recreación del Distrito Metropolitano de Quito organizadora de la Copa de los Wambras sub 12 designará mediante una votación con representantes de las diferentes ligas las siguientes comisiones:

- TECNICA (PRESIDENTE, SECRETARIA (O))
- CALIFICACIONES
- DICIPLINARIA PENAS Y SANCIONES
- CULTURA DE PAZ

La Dirección Metropolitana de Deportes y Recreación del Distrito Metropolitano de Quito, será la encargada de coordinar ejecutar y finalizar el evento, para lo cual tendrá las siguientes atribuciones y obligaciones:

- Velar por la correcta marcha del campeonato y propiciar el mejor desenvolvimiento de los y las participantes.
- Coordinar con las matrices el calendario de juegos para el torneo, en presencia de los representantes de los equipos participantes, para lo cual se los convocarán mínimo con 48 horas de anticipación. La no presencia del representante o delegado de algún equipo se entenderá como aceptación de las decisiones tomadas.
- Verificar, calificar y autorizar la participación de todos los jugadores que actúen en los distintos equipos, dentro de los lineamientos del presente reglamento.
- Establecer la sanción a los jugadores, equipos y/o barras de conformidad a los capítulos VII y VIII del presente Reglamento.
- Elaborar el informe respectivo cuando sea pertinente y al finalizar el campeonato, cuando sea solicitado por el representante del equipo participante y al finalizar el campeonato.
- Exigir el cumplimiento del presente Reglamento a lo largo de todo el campeonato.

- Determinar los procedimientos a seguir para los casos que no se encuentren establecidos en el presente Reglamento y para aquellas situaciones en la que de manera motivada la Comisión Técnica establezca se deba intervenir.
- Establecer en toda instancia del presente campeonato que los puntos en juego serán obtenidos siempre en cancha, no se resolverán resultados en mesa y establecerá las sanciones que considere en casos comprobables de arreglo de partidos.

Art.4 COMISIÓN TÉCNICA (un representante de la DMDR, del Contratista y de las cinco (5) matrices del deporte):

- a) Elaborar el respectivo calendario de juegos y su sistema de competencia.
- b) Velar por el normal desarrollo de las competencias.
- c) Señalar los días para el cumplimiento de los encuentros, salvo por causa de fuerza mayor o caso fortuito, previo el sorteo de la hora.
- d) Designar los Vocales, Veedores, según el caso designara Inspectores de juego.
- e) Coordinar el arbitraje para el buen desarrollo de los encuentros.
- f) Elaborar la tabla de posiciones e informar de acuerdo el siguiente puntaje:
 - Partido ganado: 3 puntos
 - Partido empatado: 1 punto.
 - Partido perdido: 0 puntos.

Criterios De Clasificación, en caso de empate entre dos equipos, se procederá según los siguientes criterios en el orden establecido:

1. Diferencia de gol.
 2. Goles a favor.
 3. Goles en contra
 4. Resultado del enfrentamiento directo entre los equipos empatados. (para la primera fase en cada matriz)
- g) Revisar los informes de los encuentros deportivos oficiales, con respecto a los resultados si no hubiese objeción, remitiendo a la Comisión de Disciplina para las sanciones correspondientes; justificando para ello con la aprobación de por lo menos dos de sus miembros.
 - h) Informar de las resoluciones tomadas, sobre pérdidas o adjudicación de puntos o sanciones.

Art.5 COMISIÓN CALIFICACIONES: Un representante de la DMDR, del Contratista y un representante de las matrices del deporte), es el organismo encargado de ejecutar la inscripción acorde al Art. 8 del Reglamento.

- a) Recepción y Revisión de Inscripciones:
 - Recepción de Documentos: Recibir las inscripciones de los jugadores y los documentos habilitantes (cédula de identidad original o partida de nacimiento íntegra original y/o pasaporte).
 - Verificación de Edad: Confirmar que los jugadores nacieron en los años 2012 /2013/2014 /2015 y 2016.
 - Numeración de Jugadores: Asegurar que la numeración de los jugadores para su inscripción sea del 1 al 22.
- b) Registro de Jugadores:

- Primer Registro: Inscribir a los niños, niñas y jóvenes que participan por primera vez, registrándolos en la liga calificada.
- c) Comunicación y Coordinación:
 - Información a Equipos: Corroborar la lista de jugadores inscritos y sus números, asegurando que todos los jugadores cumplan con los requisitos establecidos.
- d) Resolución de Conflictos:
 - Verificación de Documentos: En caso de disputa sobre la edad o elegibilidad de un jugador, se verificará la autenticidad de los documentos presentados y se tomarán decisiones basadas en las pruebas.
 - Mediación: Actuar como mediador en caso de conflictos relacionados con el registro y préstamo de jugadores, asegurando una resolución justa y conforme a las reglas del campeonato.

Art.6 COMISIÓN DISCIPLINARIA PENAS Y SANCIONES

- a) Es el organismo encargado de sancionar a los equipos, dirigentes, cuerpo técnico, jugadores, hinchas, barras, que participen en el campeonato, que cometieran infracciones a los Reglamentos y Estatutos.
- b) Emitir las sanciones el mismo día de las sesiones de Comisión de disciplinaria penas y sanciones; a quienes infrinjan los reglamentos y sus disposiciones serán transcritas en la respectiva casilla al reverso de la hoja de vocalía y de ser necesario se notificará a los equipos; cuando no haya congruencia en los informes, se solicitará los mismos en forma ampliada por escrito y se sancionará la próxima sesión de la Comisión Técnica.
- c) Informar a la Comisión Técnica de las resoluciones tomadas.
- d) Legislar e imponer sanciones según informes, reglamentos, resolución de la Comisión Técnica, leyes deportivas superiores, que no consten en el Reglamento de tal manera que se sienta jurisprudencia (antecedentes).
- e) Presentar informes especialmente en lo referente a faltas a vocalías y/o veedores de los equipos.
- f) Resolver las apelaciones de los equipos en primera instancia.

Art.7 COMISIÓN CULTURA DE PAZ

- a) Supervisión de los Rituales de Cultura de Paz (Art. 91)
 - Organización y Coordinación: Asegurar que los equipos y árbitros se formen adecuadamente y realicen el desfile hacia el centro del campo con la banderola de juego limpio.
 - Comunicación y Mensajes: Coordinar con la Dirección Metropolitana de Deporte y recreación para que los mensajes de juego limpio y convivencia pacífica se socialicen de manera efectiva.
 - Post-Partido: Supervisar que todos los y las jugadores, entrenadores y árbitros se saluden al finalizar el partido.
- b) Implementación y Seguimiento de la Tarjeta Azul o de Reconocimiento: (Art. 92)
 - Registro de Tarjetas Azules: Mantener un registro oficial del conteo de tarjetas azules
 - asignadas durante los partidos.

- Evaluación de Gestos de Cultura de Paz: Evaluar y reconocer los gestos de juego limpio en colaboración con los árbitros.
 - Premiación: Coordinar la entrega de estímulos y premios al equipo y deportista que acumulen más tarjetas azules.
- c) Aplicación y Monitoreo de la Tarjeta Blanca o de Reflexión: (Art. 93)
- Intervención Socioemocional: Asegurar que esté disponible para proporcionar soporte socioemocional a los jugadores que reciban la tarjeta blanca.
 - Cumplimiento del Tiempo de Reflexión: Supervisar que los jugadores sancionados cumplan con el tiempo reglamentario fuera del campo de juego.
 - Registro y Seguimiento: Mantener un registro de las tarjetas blancas aplicadas y asegurar que las intervenciones sean efectivas para promover cambios de actitud positivos.

CAPÍTULO III

INSCRIPCIONES Y CALIFICACIONES

Art. 8 La Dirección de Deportes y Recreación del Distrito Metropolitano de Quito realizará la convocatoria a inscripciones de la presente Copa de los Wambras sub 12, con un mínimo de 30 días de anticipación a la fecha inicio de la competencia.

Art. 9 El período de calificaciones para la presente Copa vencerá de manera definitiva una semana antes del arranque de esta copa que iniciará el domingo 18 de agosto del 2024.

Art. 10 Las calificaciones se realizarán ante la comisión respectiva, de acuerdo a las disposiciones convenidas y serán inscritos con un máximo de 22 jugadores de la siguiente manera:

- a) La numeración de los y jugadoras para su inscripción, tendrá que ser del 1 al 22.
- b) Por ser una categoría infantil en este campeonato no se necesita pases, de ser el primer registro de los niños, niñas y jóvenes, ya quedará registrado en la liga calificada, si el niño, niña o joven ya está inscrito en otra liga se registrará el pase en calidad de préstamo y al culminar regresará a su liga de origen.
- c) Podrán ser inscritos los niños, niñas y jóvenes que tengan su nacimiento en el año 2012/2013 /2014/2015 y 2016. Niñas nacidas desde el año 2011.
- d) El documento habilitante para la calificación será la cédula de identidad original o partida de nacimiento integra original y/o pasaporte.

CAPITULO IV

DE LA ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

Art. 11 Modalidad de Juego: será de once (11) jugadores por equipo.

Art. 12 El campeonato se dividirá por FASES:

- PRIMERA FASE: Esta fase inaugura formalmente el campeonato, con la participación de 154 equipos. Los partidos se desarrollarán en cada una de las matrices con el fixture de juego definido por cada una de ellas, con la participación de todos los equipos habilitados y aplicando la normativa de cada una de las organizaciones.
- SEGUNDA FASE: Se desarrollará con la participación de 64 equipos (TREINTAIDOSAVOS DE FINAL), constituyéndose a partir de este momento en una fase de INTERMATICES.

Las llaves se definirán mediante sorteo con presencia de delegados de las matrices participantes, estableciendo 32 llaves de enfrentamiento. Los treintaidosavos se realizarán bajo la modalidad eliminación simple.

- TERCERA FASE: 32 equipos (dieciseisavos de final), a partir de los dieciseisavos hasta la finalización del torneo se aplicará la modalidad de eliminación simple (pierde sale).
- CUARTA FASE: 16 equipos (octavos de final) se aplicará la modalidad de eliminación simple (pierde sale)
- QUINTA FASE: 8 equipos (cuartos de final) se aplicará la modalidad ida y vuelta.
- SEXTA FASE: 4 equipos (semifinal) se aplicará la modalidad ida y vuelta.
- SÉPTIMA FASE: 4 equipos (final) - primero, segundo, tercero y cuarto lugar

CAPITULO V

DE LAS REGLAS DE JUEGO

Art. 13 El puntaje oficial de los encuentros es el siguiente:

- a) Tres puntos por partido ganado.
- b) Un punto por partido empatado
- c) Cero puntos por partido perdido.

Art. 14 Los partidos se realizarán de la siguiente manera:

- a) El número de jugadores será de 11 con un mínimo de 7 en cancha; pudiendo completar hasta el último minuto de juego.
- b) Cada equipo deberá presentarse con una niña, quien deberá jugar por lo menos los 35 minutos del primer tiempo.
- c) El tiempo de duración de cada partido será de 70 minutos dividido en dos tiempos de 35 minutos con 10 minutos de descanso entre cada tiempo.
- d) Cada equipo podrá realizar un número indeterminado de cambios, sin reingresos.
- e) El balón oficial de juego será el número 5.
- f) En caso de que los jugadores devuelvan la pelota con el pie al arquero, éste no podrá tomarla con las manos, en caso de que el arquero cometa esta infracción se cobrará un tiro indirecto.
- g) Se permitirá la devolución de la pelota al arquero, mediante golpe de cabeza, con el muslo y pecho; en caso fortuito en que no tenga la intención de devolverla al arquero.
- h) No se podrá sustituir a un jugador que haya sido expulsado del campo.
- i) En el caso de que el árbitro hubiere expulsado a tres o más jugadores de un mismo equipo, el partido se dará por terminado, adjudicándose los puntos al equipo contrario así hubiese estado perdiendo, y por un marcador de 2 goles a 0. Si los jugadores expulsados son del equipo que estuviere perdiendo, se adjudicará los puntos al rival, y se tomará como válido el marcador que se encuentre al momento del término del partido (manteniendo el marcador para el cómputo de goleadores).

Art. 15 El tiempo máximo de espera para el inicio de un partido será de 15 minutos a partir de la hora programada. Sin embargo; podrá prevalecer el mutuo acuerdo de los dos equipos o de un miembro de la comisión organizadora, para ampliar el tiempo de espera prudencialmente previa comunicación al señor árbitro, y al vocal de turno, de lo que dejará constancia en la hoja de vocalía del partido.

El tiempo de iniciación de un encuentro deberá ser controlado por los señores árbitros y el vocal de turno.

Art. 16 Antes de iniciar cada partido los jugadores titulares deberán presentar físicamente el carnet de cancha, en caso fortuito de pérdida la cédula de ciudadanía; estos serán los únicos documentos habilitantes para la participación. No se darán por válidas fotos del documento en un celular o dispositivo similar.

Art. 17 Los jugadores deberán presentarse correctamente uniformados; esto es camiseta, pantaloneta y medias del uniforme, canilleras y zapatos deportivos (pupos o pupillos dependiendo de la cancha). El jugador que no se presente correctamente uniformado no podrá participar en el juego.

Art. 18 El número del jugador deberá estar legible en la camiseta, deberá estar cocido o estampado. No se aceptarán números hechos con tinta adhesiva, taípe, tiza, corrector, etc., o sobrepuestos sobre el número original.

Art. 19 El capitán de cada equipo deberá tener un distintivo especial que lo acredite como tal. El capitán deberá controlar el correcto comportamiento de sus compañeros y compañeras dentro del campo de juego.

Art.20 En caso de que los equipos tengan uniforme con colores similares, se deberá usar chalecos, para lo cual se procederá al sorteo respectivo a fin de determinar el equipo que los use. El chaleco será proporcionado por las ligas deportivas.

Los chalecos deberán ser devueltos por el equipo que los use, ya sea a las ligas o al vocal de turno, en caso de extravío se procederá al cobro respectivo al equipo que los utilizó.

Art.21 Si un equipo no se presenta hasta 15 minutos después de la hora programada con el mínimo de jugadores permitidos, perderá los puntos, los mismos que se le adjudicará al rival con un marcador de 3 a 0; y 1 (un) punto menos de los obtenidos o por obtener en el campeonato.

Art.22 Una vez que se inició un partido, este no podrá ser suspendido excepto por caso fortuito o fuerza mayor, según el buen criterio del árbitro y del vocal de turno en concordancia con lo que pueda determinar la Comisión Técnica.

Art. 23 Si por acción de uno o varios jugadores o de sus barras el árbitro tiene que suspender el partido por falta de garantías, automáticamente se lo dará por finalizado y se procederá de la siguiente manera:

- a) Si el jugador o jugadores o las barras causantes del hecho pertenecen al equipo que estuviere ganando o empatando, el equipo perderá los puntos y estos serán adjudicados al rival con un marcador de 3 a 0, de lo cual el vocal de turno dejará constancia en la hoja de vocalía del partido; además y 2 (dos) puntos menos de los obtenidos o por obtener al equipo causante del hecho.
- b) Si el jugador o jugadores o las barras pertenecen al equipo que estuviere perdiendo, se adjudicará los puntos al equipo rival, manteniendo el resultado que existía al momento de la suspensión y se sancionará al o los jugadores que dieron origen a la suspensión, conforme al reglamento, de lo cual el vocal de turno dejará constancia en la hoja de vocalía del partido; además, se aplicará y 2 (dos) puntos menos de los obtenidos o por obtener al equipo causante del hecho.
- c) Si los jugadores o barras, causantes del hecho pertenecen a los dos equipos, los puntos no serán adjudicados a nadie y 2 (dos) puntos menos de los obtenidos o por obtener a cada equipo.

El equipo que sea sancionado por alguno de los actos descritos en el presente artículo, podrá apelar la sanción ante la Comisión disciplinaria penas y sanciones.

Art.24 Si un equipo hiciere actuar a un jugador no habilitado, suspendido o que no pertenezca a la liga deportiva, el equipo infractor perderá los puntos, los que se adjudicarán al rival con un marcador de 3 a 0. Además, y 1 (un) punto menos de los obtenidos por el equipo en el campeonato.

Art.25 Los partidos se jugarán en las fechas y horas señaladas por la Comisión Técnica, de conformidad con los artículos 3 y 6 del presente reglamento. Se podrá solicitar un cambio de horario, con una anticipación de hasta 72 horas a la fecha de juego establecida.

Para lo cual, los capitanes de ambos equipos mediante un oficio dirigido a la Comisión Técnica, indicarán la mutua aceptación de cambio y señalarán la nueva hora, fecha y lugar en el que se realizará el partido. El costo por el lugar, árbitro y vocalía deberá ser asumido por los dos equipos. Al final del partido, los dos capitanes presentarán a la Comisión Técnica un oficio adjuntando la hoja de vocalía y estableciendo su conformidad con los resultados que se exponen en la misma.

En caso que los equipos no se presentasen en cancha a la hora estipulada por la Comisión Técnica sin haber comunicado un acuerdo para el cambio de fecha, no se acreditarán puntos a ningún equipo y 1 (un) punto menos de los obtenidos o por obtener por cada equipo en el campeonato.

Art.26 Los horarios para cada jornada deportiva serán establecidos únicamente por la Comisión Técnica, en presencia de los representantes de los equipos, pero sin injerencia de alguno de ellos o de los jugadores de cada equipo.

CAPITULO VI DE LOS VOCALES

Art.27 El vocal será contratado por el CONTRATISTA desde la segunda fase.

Art. 28 El vocal es la segunda autoridad en el desarrollo de un partido, por tanto, sus funciones e informes deberán ser respetados por jugadores, dirigentes e hinchas.

Art. 29 Son funciones y atribuciones del vocal las siguientes:

- a) Colaborar con el árbitro de la mejor manera posible.
- b) Receptar físicamente y resguardar el carnet de cancha de todos los jugadores titulares y o alternantes que participen en cada uno de los partidos.
- c) Impedir la actuación de jugadores mal uniformados, sin canilleras, y sin presentación física del carnet de cancha.
- d) Controlar los cambios, así como el ingreso de jugadores para completar el número mínimo establecido.
- e) Hacer constar en la hoja respectiva todos los incidentes que ocurrieren durante o después del partido, dentro o fuera de la cancha y de ser requerido enviar un informe ampliado a la Comisión disciplinaria penas y sanciones.
- f) Una vez finalizado el partido y se haya emitido su informe y el del árbitro, hacer firmar a los capitanes de los 2 equipos el acta de juego, en caso de negativa por parte de alguno de ellos, se dejará constancia por escrito en el acta dentro de observaciones de las razones de la inconformidad.
- g) El vocal receptará los balones de cada equipo antes de cada partido, en caso que un equipo no presente balón deberá constar en la vocalía.
- h) Tomar nota del tiempo de espera para la iniciación de un partido e informar al señor árbitro.

Art. 30 En caso que el capitán de un equipo no porte un distintivo que lo califique como tal, deberá hacer constar en la vocalía.

Art.31 El vocal estará a cargo de los balones de cada equipo, priorizando en todo momento el desarrollo del juego dentro de la cancha.

CAPITULO VII

DE LOS ARBITROS

Art.32 El Árbitro es la máxima autoridad dentro del campo de juego y sus decisiones deberán respetarlas todos por igual (Deportistas, dirigentes, cuerpo técnico, hinchas, simpatizantes, etc.), será la misma persona que se encargue del cronometraje desde el inicio hasta el final del encuentro. De la misma manera tendrán en conocimiento de las nuevas normas que va a aplicar la Dirección Metropolitana de Deporte y Recreación como son las tarjetas azul y blanca, su obligación será explicar al jugador el motivo y la finalidad de dicha tarjeta.

Art.33 Es atribución del Árbitro suspender un encuentro por razones técnicas o disciplinarias.

Art.34 El árbitro deberá presentarse puntual y en goce de sus facultades físicas y mentales, de no ser así el vocal de turno impedirá su actuación.

Art.35 Una vez finalizado el encuentro, el árbitro deberá emitir su informe y legalizar con su firma y nombre el acta de juego.

Art.36 Si el Árbitro suspende un encuentro por alguna razón de impedimento físico, el mismo podrá ser reiniciado con la conducción de otro Árbitro.

Art.37 Los árbitros deberán presentarse para dirigir un encuentro con la debida anticipación, máximo hasta diez minutos antes de la hora programada, en caso de presentarse después, no podrán dirigir el encuentro y se considerará como falta. Los equipos podrán solicitar al Vocal la colaboración de un árbitro particular. Una vez iniciado el encuentro no se aceptará justificación alguna de impugnación por presencia arbitral y este encuentro será declarado válido.

Art.38 En caso de ausencia del árbitro, la Comisión Técnica informará a los capitanes de cada equipo que se reanudará el juego con otro árbitro disponible, en caso de no existir árbitro disponible, la Comisión Técnica designará a una persona capacitada y sin conflicto de intereses que deberá actuar como árbitro dentro del partido; por ningún motivo se suspenderá el partido.

Art.39 De comprobarse de que el Árbitro se presente a dirigir en estado etílico o con olor a bebidas alcohólicas, los dirigentes de los equipos deberán hacer constar al vocal, el mismo que deberá prescindir de sus servicios y designar a otro Árbitro y se le sancionará ya no dirigiendo un partido más.

Art.40 El Árbitro no deberá ser agredido de obra, antes, durante después del encuentro, quienes lo hicieran serán sancionados por la Comisión disciplinaria penas y sanciones de acuerdo al reglamento y su equipo será retirada del torneo:

- a) En el desarrollo de un encuentro de fútbol, ningún Árbitro podrá dirigir en la misma cancha dos o más encuentros seguidos en el mismo día, en caso de darse esta anomalía, el árbitro no podrá dirigir ningún encuentro mientras dure el campeonato.
- b) El Árbitro que no realice correctamente el informe en la hoja de vocalía (entendiéndose; como borrones, manchones, colores diferentes de tintas, etc.) será cuestionado y sancionado de acuerdo al reglamento del núcleo de árbitros;

- c) El Árbitro que no envíe el informe ampliado que solicita la Comisión Técnica o de Disciplina, hasta el plazo de 8 días después de la fecha de solicitado el mismo, será sancionado de acuerdo al reglamento interno del Núcleo de árbitros y de la Comisión Técnica de Arbitraje.

Art.41 La Comisión disciplinaria penas y sanciones basará sus decisiones en los informes escritos por el árbitro y el vocal en su orden de jerarquía (HOJAS DE VOCALIA), y de ser el caso en los informes ampliados. Los informes ampliados serán enviados únicamente cuando no se han emitido por las respectivas vocalías por causas de fuerza mayor al momento de finalizado el partido o a su vez, cuando sean solicitados por la Comisión Técnica en los casos que exista discrepancias entre los informes del árbitro y vocal. Estos informes deberán ser enviados máximo hasta 3 días después de haber sido solicitados.

Art.42 En caso de no ser enviados los informes ampliados dentro del plazo establecido, se procederá a sancionar sobre la base de los informes preliminares del árbitro o vocal, en orden de jerarquía.

Art.43 Las resoluciones de la Comisión disciplinaria de penas y sanciones deberán constar con la firma de al menos dos de sus miembros, y serán puestas en conocimiento de los representantes de los equipos; para la decisión final se tomará en cuenta el mejor criterio deportivo; para lo cual, la decisión será tomada por mayoría simple de los miembros de la Comisión Técnica.

CAPITULO VIII

LOS JUGADORES

Art.44 Los equipos deberán inscribir 22 jugadores.

Art.45 SUB 12: Fecha nacimiento hasta 2012, Niñas nacidas desde el año 2011

Art.46 Acreditación y constancia de buena fé de jugadores: Los jugadores deben constar mínimo en un partido de clasificación en vocalías elaboradas por la organización y servirá para todo el desarrollo del evento, no pueden existir nuevos jugadores en semifinales o finales o serán sancionados. El jugador deberá presentar el carnet de cancha al momento de ingresar al juego; si no presenta el mismo, no podrá jugar.

Art.47 En esta categoría tienen la obligación de jugar con una niña por lo menos un tiempo, de no jugar con una niña deberán hacerlo con 10 jugadores un tiempo de 35 minutos.

Art.48 En esta categoría podrán jugar con zapatos de fútbol o micro fútbol (pupos o pupillos) dependiendo las condiciones de la cancha.

Art.49 Vestimenta:

- Camiseta numerada (obligatorio)
- Pantalóneta (obligatorio)
- Canilleras (obligatorio)
- Pupillos (obligatorio) en sintética.
- Pupos o Pupillos (opcional) en césped natural o tierra.
- Guantes para los arqueros (obligatorio)
- Nota 1. Todos los jugadores en el uniforme, deben mantener su orden en colores y los mismos diseños, en caso de no cumplir podrán ser sancionados jugadores o todo el equipo previo análisis de la organización.
- Nota 2. Los equipos que tengan algún tipo de inconveniente con el uniforme en el momento del encuentro o coincidan los colores con el otro equipo podrán usar chalecos.

Art.50 De ser necesario el cambio de un jugador de línea por el arquero, deberá usar su uniforme original bajo el buzo 'que le distinga de los demás compañeros; caso contrario, si el arquero debe cambiarse por un jugador de Línea, deberá tener el uniforme correspondiente. Si no se cumpliera con estas disposiciones será causa de impugnación y por esta infracción los puntos serán adjudicados, al contrario.

- a) Por ningún concepto será permitido al jugador que reemplace al arquero utilizar un buzo al revés y que posea número.

Art.51 Los deportistas de cada uno de las ligas que participan en este campeonato deberán cumplir con lo siguiente:

- a) Presentarse al campo de juego con su respectivo carnet de cancha.
- b) Correctamente uniformado, esto es: con el mismo diseño y color de la camiseta con número, pantaloneta, medias.
- c) Presentarse con canilleras y zapatos de fútbol o micro fútbol, (no se aceptarán zapatos con estoperoles de aluminio), en las canchas de césped sintético se jugará con pupillos.
- d) Todos los uniformes deberán ser exactamente iguales.
- e) Todos Los números deben estar cosidos o estampados de igual color en la parte superior de la camiseta.
- f) En el caso de que los jugadores de cancha jueguen con licras internas estas deberán ser del color primario de la camiseta y pantaloneta a excepción del arquero.
- g) No se aceptaran números hechos con tiza, ladrillo, taípe, carbón, masking, etc., tanto en la camiseta como en la pantaloneta.

Art.52 Los equipos que infrinjan las normativas anteriores que constan en este artículo, perderán los puntos que serán adjudicados al equipo rival, previa la impugnación respectiva. Para el efecto, el Vocal deberá retener la prenda causa de la impugnación y la de otro jugador si el caso lo amerita y entregar el día lunes adjunto a la vocalía para que la Comisión disciplinaria penas y sanciones pueda comprobar y sancionar la impugnación.

Art.53 En caso de que el jugador de un equipo se niegue a entregar al Vocal la prenda impugnada, será prueba suficiente para que la Comisión de Disciplina, penas y Sanciones pueda sancionar a favor del equipo impugnante.

Art.54 Si las impugnaciones no han cumplido con los requisitos establecidos en este reglamento, la Comisión de disciplina, penas y sanciones actuará de oficio haciéndole perder los puntos al infractor y no adjudicará los puntos al equipo impugnante.

Art.55 En caso de que los equipos tengan uniformes semejantes que no permitan diferenciar a los jugadores de cada equipo, el árbitro solicitará al Vocal los chalecos y procederá en ejercicio de sus funciones al sorteo para determinar al equipo que tendrá que usarlos. Podrá contar para esto con un tiempo prudencial de 5 minutos. Los jugadores deberán utilizar los chalecos por sobre su camiseta original. Queda terminantemente prohibido jugar en dorso desnudo, de así hacerlo perderán los puntos que serán adjudicados al rival, previa la impugnación, los chalecos deberán ser otorgados por la liga que se encuentra de local.

CAPITULO IX

SANCIONES A JUGADORES

Art.56 El jugador que haya acumulado 3 tarjetas amarillas será suspendido un partido, previa notificación de la Comisión disciplinaria penas y sanciones.

Art.57 El jugador será sancionado con un partido de suspensión por recibir doble tarjeta amarilla en un partido.

Art.58 Un jugador será sancionado con 2 partidos de suspensión por tarjeta roja directa. En caso de reincidencia se duplicará la sanción.

Art.59 Un jugador también será sancionado con la suspensión de 2 partidos siempre y cuando conste en la vocalía uno de los siguientes casos:

- a) Por insultar al árbitro, vocal, dirigentes de la Comisión Técnica, miembros de las barras, compañeros de juego o rivales.
- b) Por causar incidentes fuera del campo de juego una vez que fue sustituido o expulsado.
- c) Por escupir a un compañero, rival de juego o miembros de las barras.
- d) En caso de reincidencia se duplicará la sanción.

Art.60 Un jugador será sancionado lo que reste del campeonato o hasta su finalización, no podrá participar y será suspendido de actuación el siguiente año, siempre y cuando conste en la vocalía los siguientes casos:

- Por agredir al árbitro, vocal, dirigentes de las Comisiones o miembros de las barras.
- Por trabarse en gresca entre compañeros, rivales o miembros de las barras.
- Por causar una gresca de gran magnitud.
- Por cometer actos obscenos.
- Por agredir a un compañero, rival o miembros de las barras en forma violenta. Para efectos de este literal se considerará acción violenta a toda agresión deliberada que fuera realizada con puntapié, cabezazo, rodillazo, codazo o golpe de puño o que provoque heridas que no requieran atención médica o que no revistan gravedad.

En caso de que la sanción sea apelada por un representante de algún equipo participante, la Comisión disciplinaria penas y sanciones podrá levantar la sanción impuesta, únicamente en sesión.

CAPITULO X

SANCIONES A EQUIPOS O BARRAS

Art.61 El equipo cuyos jugadores intervengan en gresca general entendiéndose como tal la participación de tres o más jugadores en la misma al interior de la cancha o fuera de ella, será separado del campeonato y su participación del equipo y los jugadores para el próximo año.

Art.62 El equipo cuyos jugadores suplentes, cuerpo técnico, dirigentes o simpatizantes ingresen a la cancha y provoquen incidentes antes, durante o después del partido, será sancionado con suspensión de la Copa de los Wambras.

Art.63 En caso de no presentación será la descalificación del campeonato.

Art.64 Para el inicio del cuadrangular final se borran las tarjetas amarillas, pero se mantienen las sanciones por tarjetas rojas.

Art.65 Para sancionar lo que no se encuentre previsto en el presente Reglamento, la Comisión Técnica tiene plena facultad de tomar resoluciones, se basarán en el sano juicio de sus miembros, guardando siempre el mejor criterio deportivo. Dichas resoluciones servirán para sentar jurisprudencia para casos similares.

Art.66 El presente Reglamento no podrá ser corregido, aumentado y/o disminuido en ninguno de sus artículos, literales o incisos mientras dure el campeonato, adquiriendo fuerza de ley a partir del momento de su aprobación.

CAPITULO XI

CULTURA DE PAZ

JUEGO LIMPIO TARJETA AZUL Y BLANCA

NORMAS QUE LOS DEPORTISTAS,

CUERPO TECNICO Y DELEGADOS DEBERAN

REALIZAR

Art.67 RITUAL DE DEPORTIVIDAD: En los momentos previos al inicio del partido, los equipos deben formarse en una de las zonas externas del campo, junto a los árbitros, para iniciar un desfile de salida (estilo "Champions League") hacia el centro del campo de juego.

Portarán una banderola que contiene un mensaje corto y directo alusivo al juego limpio. Al llegar a la zona central del campo mostrarán la banderola a las diferentes tribunas y se ubicarán de manera alternada, con cara hacia la tribuna principal, para que se realice la toma fotográfica obligatoria, y recibir los aplausos de los asistentes.

De estar el círculo central del campo de juego muy lejos de la tribuna principal, se recomienda que los protagonistas se acerquen para recibir el aplauso de los asistentes. Tras ello, los deportistas se formarán en un círculo y recibirán el mensaje aleccionador de la Comisión de Cultura de Paz, respecto a los objetivos del campeonato, enfatizando en los aspectos del juego limpio y convivencia pacífica. Después se saludarán mediante abrazos en señal de respeto y luego se dará inicio al encuentro. Al finalizar el partido, los futbolistas, entrenadores y árbitros deben estrecharse la mano y darse un abrazo, demostrando una actitud de deportividad al margen del resultado del encuentro.

Art.68 TARJETA DE RECONOCIMIENTO O AZUL: Es la que reconoce, destaca y premia de manera simbólica lo positivo, las virtudes y fortalezas de los niños, niñas y jóvenes en la cancha, relacionadas con gestos de deportividad (Juego limpio). La tarjeta azul se aplica durante el partido tras una acción de juego limpio que el árbitro principal considerará adecuada de reconocer. El conteo de las mismas se llevará a través de la planilla oficial del partido, pues al finalizar el torneo (o según el sistema de competencia o bases) el equipo que acumulará más tarjetas azules recibirá un estímulo que se sugiere sea acumulación de puntos. De la misma forma se premiará al deportista que más tarjetas azules acumule durante el campeonato. Acciones de juego limpio para considerar la asignación de tarjeta azul:

- a) Ante una falta de su equipo, el deportista se acerca a ofrecer disculpas a su rival y/o al árbitro.
- b) Ante una jugada dudosa, el deportista le comunica al árbitro que la sanción debe favorecer a su rival.
- c) Cuando un rival está caído, el deportista se acerca a ayudarlo, esperando que esté en pie para pedir la reanudación del juego.

- d) El deportista solicita a sus compañeros que mantengan una conducta de respeto ante el rival y/o árbitro.
- e) Ante una situación de conflicto, el deportista interviene buscando la calma, dirigiéndose a compañeros y/o rivales con respeto.

Art.69 TARJETA DE REFLEXIÓN O BLANCA: Es la tarjeta que promueve un cambio de actitud en el deportista tras una acción del juego que el árbitro considere de llamado de atención sólo verbal (o previa a una tarjeta amarilla).

La tarjeta blanca supone que el deportista se retire hacia una zona específica al costado del terreno de juego para que durante dos minutos (que podrían ser más, según dispongan los organizadores) reciba un soporte socioemocional de la Comisión de Cultura de Paz, respecto de lo ocurrido. Se aplica dentro de una situación concreta: cuando el juez principal del partido decide que el jugador infractor es merecedor de un llamado de atención o sanción solo verbal. Vale decir, la tarjeta Blanca reemplaza al llamado de atención o sanción solo verbal.

Dicho de otra forma, su accionar supone una intervención, en su razón o causa, ajena a la tarjeta amarilla o roja. Si debiéramos especificar los casos principales:

Por demorar la reanudación del juego:

- a) Reclamar con un ademán o gesto no verbal la decisión de uno de los jueces del partido.
- b) Reclamar con un ademán o gesto no verbal hacia las tribunas o contra cualquier otro protagonista del partido al margen de los jueces.
- c) Negarse al saludo con los rivales durante el ritual de deportivismo antes de iniciar el partido. Para ese caso el equipo afectado iniciará el cotejo con un jugador menos por espacio de dos minutos (o el tiempo que reglamente el comité organizador del torneo).
- d) Discutir, sin llegar a la agresión física, con un propio compañero.
- e) Cualquier otro caso en que el árbitro del cotejo considere que el jugador merezca llamado de atención o sanción solo verbal

CAPITULOS XII

DISPOSICIÓN GENERAL

Art.70 Este reglamento no podrá ser derogado ni modificado durante la realización del presente campeonato.

Acción:	Nombres:	Cargo:	Firma:
Elaborado por:	Elena Aguirre/ Hugo Espinoza	CONTRATISTA Y TÉCNICO DEPORTIVO	
Revisado por:	Lcdo. Darwin Patricio Ñacata Alcoser	TÉCNICO EN ACTIVIDAD FÍSICA	
Revisado por:	Mgs. Fernanda Catalina Yépez Calderon	DIRECTORA METROPOLITANA DE DEPORTE Y RECREACIÓN	
Aprobado por:	Lcdo. Zadkiel Cárdenas Muñoz	SECRETARIO DE EDUCACIÓN, RECREACIÓN Y DEPORTE	