

REGLAMENTO COPA YURAK

1. LA ORGANIZACIÓN

- 1.1. La organización para el **VII Campeonato de Fútbol 11** estará a cargo del Comité Organizador y se desarrollará en el Complejo Deportivo Yurak Allpa

2. FECHA DE INICIO DEL CAMPEONATO

- 2.1. La Copa Yurak iniciara el día **Domingo, 25 de enero del 2026**, a partir de las **10:00 am** con inauguración y posteriores encuentros. El comité organizador enfatiza que el acto inaugural no es solo una celebración protocolaria, sino el primer acto de disciplina deportiva que deben cumplir todos los participantes.

2.1.1. **Obligatoriedad, Puntualidad y Presentación:**

Con el objetivo de fomentar el respeto hacia el público y los patrocinadores, la organización ha establecido que la asistencia a la inauguración es de **carácter obligatorio**.

Sin embargo, la presencia por sí sola no es suficiente; la puntualidad y la imagen serán los factores determinantes. Los equipos deberán presentarse exactamente a la hora socializada en la convocatoria oficial y estar debidamente uniformados (camiseta, pantaloneta y medias reglamentarias). La organización busca evitar retrasos que afecten el cronograma del evento y demostrar que la Copa Yurak se rige por estándares de excelencia y disciplina.

2.1.2. **Incentivo a la Disciplina y Puntualidad:** Para asegurar el cumplimiento de esta normativa y fomentar la equidad deportiva, la organización otorgará un reconocimiento especial a los equipos comprometidos. La regla es estricta y se aplicará de la siguiente manera:

"Todo equipo que asista puntualmente a la inauguración, cumpliendo estrictamente con la hora establecida y presentándose debidamente uniformado, iniciará el torneo con una bonificación de dos puntos (+2) en la tabla de posiciones."

Por el contrario, aquellos equipos que no se presenten a la inauguración, que lleguen con retraso o que no respeten la uniformidad reglamentaria, iniciarán el campeonato con cero puntos (0).

Esta medida garantiza que los equipos que cumplen con su deber de asistencia y buena imagen comiencen el certamen con una ventaja competitiva legítima. De esta forma, la Copa Yurak reafirma su compromiso con la disciplina, el profesionalismo y el respeto a los actos oficiales del torneo.

2.1.3. **Programación y Horarios de Competencia:** El torneo se desarrollará bajo un cronograma estricto diseñado para asegurar el máximo nivel competitivo y organizativo. Los días y horarios de competencia se fijan de la siguiente manera:

2.1.3.1 **Jornada de Sábados:** El primer encuentro iniciará a las 14:00 y el inicio del último partido de la jornada será a las 20:00.

2.1.3.2 **Jornada de Domingos:** La actividad deportiva comenzará a las 08:00, programándose el inicio del último encuentro a las 17:00.

La puntualidad es un pilar fundamental de la Copa Yurak. Por ello, se otorgará un margen máximo de diez (10) minutos de espera únicamente para el primer partido de cada jornada (sábado 14:00 y domingo 08:00). Todos los encuentros subsiguientes deberán iniciar estrictamente a la hora fijada por la organización en el calendario oficial, sin excepción alguna.

3. INSCRIPCIONES, CUPO DE PARTICIPANTES, NÓMINA Y CARNETS:

3.1. Todo equipo podrá inscribir un mínimo de 15 jugadores y un máximo de 30 jugadores. En caso de que un jugador se repita en dos o más nóminas de una misma categoría, quedará inhabilitado para jugar en este campeonato.

Excepción: Se permite que un jugador se inscriba y participe en dos o más nóminas siempre y cuando estas pertenezcan a **categorías distintas** (por ejemplo: Categoría Libre, Categoría Máster; Categoría Super Master y Leyendas), cumpliendo con los requisitos de edad o nivel respectivos para cada una."

3.2. Registro Digital y Gestión de Nóminas: La inscripción y carnetización de los deportistas se realizará exclusivamente de manera digital. Los dirigentes deberán registrar a sus jugadores creando un usuario y contraseña en la plataforma oficial <https://yurakallpa.sadcafcampeonatos.com/inicio> o a través de la aplicación móvil SADCAF.

Para un registro exitoso, se deben cumplir los siguientes lineamientos:

3.2.1. Calidad del Registro: Las fotografías subidas al sistema deberán ser actualizadas, de frente y perfectamente legibles, para garantizar la correcta identificación en mesa de control.

3.2.2. Plazo de Inscripción: El sistema estará habilitado para el registro masivo antes del inicio del campeonato. Una vez iniciada la competición, el sistema se inhabilitará para registros autónomos.

3.2.3. Habilitaciones Posteriores: Los equipos podrán completar su nómina de jugadores hasta la antepenúltima fecha de la etapa clasificatoria. Para ello, el dirigente deberá comunicarse directamente con el organizador para solicitar la habilitación manual de los nuevos integrantes, siempre que no se exceda el cupo máximo permitido.

Nota: Después de la antepenúltima fecha, no se realizarán habilitaciones bajo ningún concepto, asegurando la transparencia en las etapas finales del torneo.

3.3. Para que sea validado el registro de jugadores, deben haber actuado mínimo dos partidos de la primera fase; y de esta manera puedan ser habilitados para posteriores partidos.

- 3.4. El sistema SADCAF estará cargado con la información socializada a los dirigentes de los equipos (Hoja de Compromiso, Reglamento etc.).
- 3.5. Las inscripciones tienen un valor de \$ 300.00 en la categoría libre, master, super master y leyendas; la garantía será de \$ 60.00 en las cuatro categorías. La garantía será devuelta una semana después de haber concluido el certamen a los equipos que hayan cumplido con todas las obligaciones reglamentarias que el Comité Organizador aplique.
- 3.6. Para confirmar su participación, los equipos deberán cancelar el **50% del valor de la inscripción y de la garantía** antes de iniciar el campeonato. El saldo restante (50%) deberá cubrirse, como máximo, hasta la **tercera fecha**. El incumplimiento de estos pagos inhabilitará al equipo para participar hasta que se regularice su situación, siendo responsabilidad exclusiva del dirigente y jugadores cumplir con esta disposición.
- 3.7. Todos los equipos participantes serán exclusivamente los que consten en el sistema SADCAF de la organización y hayan cancelado los valores respectivos dictaminados por los organizadores. Si un equipo que haya realizado la inscripción y desiste de la participación, el valor que se ha recaudado no será reembolsable o devuelto por falta de compromiso a la palabra y de ocupar una plaza de participación; este punto ya depende netamente del dirigente y de los integrantes de los equipos de cumplir con sus obligaciones.
- 3.8. Equipo que hasta las fechas límites no haya realizado el pago respectivo, quedará automáticamente fuera del campeonato sin derecho a reclamo o devolución del pago parcial, su cupo

será llenado por equipos que soliciten su participación, si no fuese este el caso la serie respectiva jugará sin este equipo.

- 3.9. La alteración de documentos motivará para que el Comité Organizador descalifique a cualquier equipo infractor del presente campeonato sin reclamo alguno; esto en el caso de registro de jugadores, cédulas, direcciones falsas etc.
- 3.10. Los jugadores extranjeros deberán presentar su documentación original a los organizadores COPA YURAK antes de cada encuentro; además la información debe estar llenado de manera correcta con su documentación de respaldo en el sistema SADCAF.
- 3.11. En el caso de que algún equipo quiera que juegue un menor de edad (categoría libre), se analizará en ese momento que tan factible sería dependiendo la edad, y si se da paso a que juegue los organizadores de la COPA YURAK se deslinda de cualquier responsabilidad, esta será netamente del equipo que lo haga participar.
- 3.12. El campeonato se jugará modalidad fútbol 11, es decir 11 jugadores en cancha por equipo, de ingresar uno o más jugadores al campo de juego voluntaria o involuntariamente el equipo perderá los puntos en la instancia que sea, habilitando los mismos a su equipo rival.
- 3.13. Las programaciones empezarán en el día y la hora señalada en el calendario de juegos que dispondrá los organizadores, dirigentes y jugadores en el sistema web SADCAF y/o app, o por el grupo de WhatsApp que se tendrá con todos los dirigentes, y es responsabilidad del representante estar atento y transmitir a sus jugadores la información de los horarios de los encuentros.

- 3.14. Es responsabilidad de los representantes estar pendientes de las programaciones ya que de no presentarse a una programación perderán los puntos sin justificación de falta de información y adicionalmente perderán el 100% de la garantía.
- 3.15. Los equipos participantes deberán presentar la nómina de jugadores mínimo con 15 minutos antes de la hora señalada, así como el pago del arbitraje antes de iniciar el compromiso. Ningún jugador podrá actuar en el partido sin la identificación previa, los organizadores llenaran el acta de juego con la información que proporcionen los representantes en mesa de control. Jugador que ingrese al campo de juego sin ser registrado y habilitado por mesa de control, provocara que su equipo pierda los puntos del partido disputado.
- 3.16. Todos los jugadores para el inicio de cada partido deberán presentarse debidamente uniformados (camiseta con el número visible y correspondiente, pantaloneta, zapatos pupos, polines y canilleras) caso contrario no podrá jugar. Tendrán que ser uniforme completamente igual, no se aceptara camisetas, polines o pantalonetas similares, se prohíbe manipular el número con cintas o esferos o dar la vuelta la camiseta para que participe otro jugador.
- 3.17. El momento que los equipos inician su participación en el campeonato y tienen su deseo de retirarse, no tendrán opción de reclamar la devolución del dinero.

4. MODALIDAD DEL CAMPEONATO

4.1. PRIMERA ETAPA:

- 4.1.1. **Categoría Libre:** Los equipos participantes formarán tres series; dos de siete equipos y una de ocho



respectivamente, siendo cabezas de serie los equipos finalistas de la edición anterior, los demás equipos formarán parte de cada serie asignados por sorteo. Cada una de las series jugará todos contra todos donde clasifican cinco equipos por serie y el mejor sexto de todas las series. Los cinco equipos de cada serie y el mejor sexto de todas las series irán directamente a PLAY-OFF (Octavos de Final).

En caso de no completar los veinte y dos equipos como mínimo o sobrepasar el mínimo en la categoría master se reajustará la modalidad de juego, sin perjudicar a los participantes y también se informará a los dirigentes; teniendo la potestad el comité organizador de establecer la mejor modalidad de juego.

4.1.2. **Categoría Master:** Los equipos participantes formarán dos series; siendo cabezas de serie los equipos finalistas de la edición anterior, los demás equipos formarán parte de cada serie asignados por sorteo. Cada una de las series jugará todos contra todos donde clasifican ocho equipos por serie. Los ocho equipos de cada serie irán directamente a PLAY-OFF (Octavos de Final).

En caso de no completar los veinte y dos equipos como mínimo o sobrepasar el mínimo en la categoría master se reajustará la modalidad de juego, sin perjudicar a los participantes y también se informará a los dirigentes; teniendo la potestad el comité organizador de establecer la mejor modalidad de juego.

4.1.3. **Categoría Super Master:** Los equipos participantes formarán una sola serie de catorce equipos respectivamente. Se jugará todos contra todos donde

clasificarán todos los equipos a la siguiente etapa; de acuerdo al puntaje se determinará la posición.

En la segunda etapa se enfrentarán de acuerdo a la posición clasificada en la tabla general, es decir primero con el último en tabla general y así sucesivamente.

Para la tercera etapa clasificarán los 7 equipos ganadores y el mejor perdedor, estos jugaran de acuerdo a la posición en que han clasificado es decir primero con octavo y así sucesivamente y de esta manera poder establecer la modalidad de cuartos de final y así sucesivamente hasta llegar a las finales.

En caso de no completar los catorce equipos como mínimo o sobrepasar el mínimo en la categoría super master se reajustará la modalidad de juego, sin perjudicar a los participantes y también se informará a los dirigentes; teniendo la potestad el comité organizador de establecer la mejor modalidad de juego.

4.1.4. **Categoría Leyendas:** Los equipos participantes

formarán una sola serie de seis equipos respectivamente. Se jugará todos contra todos ida y vuelta donde clasificarán todos los equipos a la siguiente etapa de acuerdo al puntaje donde determinara la posición.

En la segunda etapa se enfrentarán de acuerdo a la posición clasificada en la tabla general, es decir primero con el último en tabla general y así sucesivamente.

Para la tercera etapa clasificarán los 4 equipos ganadores, estos jugaran nuevamente todos contra todos y de acuerdo a la posición en que han clasificado jugaran las semifinales

es decir primero con cuarto y segundo con tercero y poder establecer a los finalistas.

En caso de no completar los seis equipos como mínimo o sobrepasar el mínimo en la categoría leyendas se reajustará la modalidad de juego, sin perjudicar a los participantes y también se informará a los dirigentes; teniendo la potestad el comité organizador de establecer la mejor modalidad de juego.

La ubicación de los equipos en la fase inicial se establecerá según el siguiente procedimiento:

- Por el mayor número de puntos alcanzados.
- A igualdad en puntos se considerará el mayor gol diferencia.
- A igual gol diferencia, por mayor número de goles marcados a favor.
- A igual número de goles marcados a favor, por el menor número de goles recibidos.
- De prevalecer la igualdad, se considerará el resultado obtenido entre los dos equipos
- Si continua la igualdad se decidirá por fair play, es decir el equipo que tenga menos tarjetas rojas y amarillas será el clasificado
- Finalmente, de prevalecer la igualdad se realizará un sorteo

4.2. **SEGUNDA ETAPA:**

Fase de eliminación directa o denominada **OCTAVOS DE FINAL**, en donde los ganadores de los partidos se enfrentarán de acuerdo a posicionamiento **(Libre y Master)**.

4.3. **TERCERA ETAPA:**

Fase de eliminación directa o denominada **CUARTOS DE FINAL**, en donde se enfrentarán los ganadores del partido A vs H (1), B vs G (2), C vs F (3) y D vs E (4) (Libre, Master y Super Master).

4.4. **CUARTA ETAPA:**

Partidos de **SEMIFINAL** en donde el ganador del partido 1 se enfrente al ganador del partido 4, y el ganador del partido 2 se enfrentará al ganador del partido 3, a cada partido se le dominará llave 1 y llave 2 (Libre, Master, Super Master y Leyendas).

4.5. **QUINTA ETAPA:**

Denominada **TERCERO Y CUARTO PUESTO**, jugaran los equipos que hayan perdido los partidos de la llave 1 y 2, y la **FINAL** se realizara entre los ganadores de los partidos de las llaves 1 y 2 de donde saldrá el campeón y vice campeón (Libre, Master, Super Master y Leyendas).

4.6. Los puntos para los equipos participantes en los encuentros se asignarán de la siguiente manera:

- Al ganador: tres puntos
- Al empate: un punto
- Al perdedor: cero puntos

4.7. En caso de que un equipo no se presente a algún encuentro o no cumpla con el número mínimo de jugadores permitidos en cancha (7 jugadores) se otorgará tres puntos al equipo contrario (siempre que este cumpla con las disposiciones del caso) con marcador de tres goles a cero y perderá la garantía debiendo ser nuevamente cancelada para continuar en el campeonato. Equipo que acumule 2 no presentaciones quedaran descalificados del evento.

- 4.8. El equipo que exprese una actitud antideportiva calculando a conveniencia el resultado de un partido será separado de por vida de la Copa Yurak.
- 4.9. Equipo que se retire de un partido por inferioridad numérica comprobada perderá el mismo con un marcador de cero a tres, o el resultado que se registre en ese momento si le es adverso y superior. Los goles designados en este tipo de decisiones no serán acreditados a ningún jugador, salvo los goles alcanzados por el equipo que en su defecto haya sido perjudicado por su retiro de su adversario del campo de juego.
- 4.10. En las fases finales, en cada partido, existirá un ganador, en caso de empate se procederá directamente a los tiros penales (cinco penales por equipo).
- 4.11. Régimen de Sustitución y Reingreso: Se podrá realizar en cada encuentro por parte de un equipo un máximo de ocho cambios de jugadores durante el mismo, esto para la categoría libre y master.
- Considerando la naturaleza de las categorías super master y leyendas y con el objetivo de precautelar la integridad física de los deportistas, se establece el siguiente sistema de cambios:
- 4.11.1. Categorías Súper Máster (+50) y Leyendas (+60): Se permitirá la modalidad de cambios ilimitados. Los jugadores que hayan sido sustituidos podrán reingresar al terreno de juego las veces que el director técnico lo considere necesario.
- 4.11.2. Procedimiento: Todo cambio deberá realizarse en mesa de control y posteriormente con

autorización del juez de línea o el árbitro central el jugador ingresará al campo de juego.

Esta normativa busca fomentar la participación activa de todos los integrantes del equipo y permitir periodos de recuperación adecuados ante el esfuerzo físico exigido.

- 4.12. El calzado permitido será exclusivamente zapatos con estoperoles (pupos) fijos, quedando prohibidos los de aluminio o recambiables. Asimismo, el uso de canilleras es obligatorio para prevenir lesiones. La omisión de este implemento será responsabilidad exclusiva del jugador, su dirigente o capitán, eximiendo a la organización de cualquier responsabilidad ante eventuales lesiones.
- 4.13. Jugador que no se encuentre correctamente uniformado no podrá ser habilitado para actuar en el partido.
- 4.14. Serán 7 jugadores mínimo en cancha para presentarse, no podrá ingresar un jugador a completar el equipo luego del inicio del segundo tiempo.
- 4.15. Los finalistas se enfrentarán bajo la modalidad de eliminación simple, de empatado el partido se definirá directamente a través del cobro de 5 penales por equipo.
- 4.16. Si el partido se suspendiese por causas de fuerza mayor, la organización postergará el partido, dejando el mismo para jugarse en las últimas fechas, el organizador tendrá la potestad de colocar un horario que no coincidan con partidos posteriores y la organización del campeonato.
- 4.17. En la categoría Master podrán reforzar sus equipos con dos jugadores nacidos entre los años 1987 y 1988.
- 4.18. **Criterio de Edad por Año Calendario:** Para las categorías Máster, Súper Máster y Leyendas, la edad del jugador se

determinará exclusivamente por su año de nacimiento, independientemente del mes y día en que cumpla años.

Ejemplo: Un jugador nacido en el año 1986 será considerado como de 40 años desde el inicio del campeonato, aun si cumple dicha edad en diciembre.

5. DE LAS SANCIONES

5.1. Jugadores que se hiciese acreedor de una **tarjeta amarilla**, para volver a jugar deberá cancelar una **multa de \$ 3 dólares**, jugador que acumule tres tarjetas amarillas no podrá jugar un partido. Jugador que se hiciera acreedor a una **tarjeta roja** deberá cancelar una multa de **\$ 5 dólares** y será sancionado luego de ver en el informe arbitral, así:

- 5.1.1. Dos partidos por agresión al adversario, por insultar al árbitro o delegado de control y según el informe del árbitro fueran expulsados por juego brusco grave.
- 5.1.2. Un partido por doble tarjeta amarilla
- 5.1.3. Por el resto del campeonato por iniciar riñas, peleas o por señas obscenas al público, equipo adversario, al árbitro o sus asistentes y/o delegado de control u organizadores.

Si un jugador es expulsado del campo de juego por infringir reglas de juego, será castigado con un partido. NO EXISTIRA SANCIONES POR EL RESTO DEL PARTIDO POR NINGUN CONCEPTO.

- 5.1.4. Un jugador amonestado con tarjeta roja deberá retirarse del campo de juego y de la banca de suplentes, caso contrario tendrá una suspensión adicional de una fecha.

- 5.2. Jugador que agrede verbal o físicamente al equipo contrario, al árbitro o sus asistentes, delegado de control u organizadores será sancionado de dos partidos hasta cinco años, según la gravedad de la falta.
- 5.3. Jugador que se hiciera acreedor a una tarjeta roja para volver a jugar tendrá que cumplir la sanción y cancelar la multa de cinco dólares.
- 5.4. Jugador que no esté debidamente uniformado (camiseta con numero estampado, pantaloneta, polines, zapatos de pupo y canilleras) no podrá jugar ya que no existe multas por mal uniformado.
- 5.5. Equipo que no cancele tarjetas amarillas, rojas, o multas no podrá jugar.
- 5.6. Equipo que no se presentare a dos encuentros programados quedara fuera del campeonato.
- 5.7. Como acotación en estos artículos, nos referimos también al tema de estacionamiento de vehículos, el mismo tendrá un espacio destinado; y esperamos la colaboración de todos los jugadores y dirigentes. Si desean podrán ubicar sus vehículos de la forma más ordenada en la parte interna del complejo Yurak Allpa, el miso que tendrá un costo de \$1,00 en el caso de que el parqueadero se encuentre lleno tratar en lo posible de no bloquear los garajes de las casas del sector, sería muy penoso que llamen a las grúas y remolquen los mismos por mal estacionamiento, o peor aún que se encuentren con las llantas bajas, entonces en este punto si se pide el máximo de colaboración a TODOS LOS ASISTENTES.
- 5.8. Equipo que por cualquier motivo que sea, quede con deudas o valores pendientes hacia la organización del

campeonato, la sanción es tanto para el equipo como para la nómina que utilizaron en el campeonato, la misma es que tanto el equipo así se cambie de nombre, como la nómina de jugadores no podrán jugar los próximos campeonatos así sea en otros equipos, mientras dichos valores no sean cancelados en su totalidad.

- 5.9. Jugador que lance impropiedades o incentive a golpes a la barra será suspendido del campeonato.
- 5.10. En caso de riñas entre los dos equipos en partidos finales de muerte súbita, los equipos quedaran fuera dando paso directo al equipo rival con quien le toque disputar la siguiente fase el paso a la próxima ronda.
- 5.11. En caso de un partido final donde alguno de los equipos infrinja artículos de este reglamento y si este fuese el equipo ganador, perderá todos los derechos con los cuales los organizadores premian al primer lugar como: trofeo, medallas y premio económico.
- 5.12. Una vez publicados los horarios, no existirán partidos postergados, ni cambios de horario solicitados por los señores dirigentes sea cual fuese el motivo, por ejemplo, viajes, reuniones, etc., excepto que sea por un caso de fuerza mayor como duelo, por ejemplo, siempre y cuando esté bien sustentado y sea verificado por los organizadores.
- 5.13. En caso de que los jugadores o equipos sean retirados del campeonato por faltar a los artículos de este reglamento o voluntariamente, no reclamaran gastos económicos o indemnizaciones por su participación en este campeonato.
- 5.14. En caso de que un equipo haga participar en un encuentro a un jugador expulsado, sancionado, o no inscrito, con

documentación adulterada para su habilitación, perderán los puntos en disputa en los encuentros que el jugador haya participado. El equipo adversario se hará acreedor a los tres puntos con un marcador de dos goles a su favor así el partido lo haya perdido o empatado. En caso de ser dos o más jugadores el equipo será separado del campeonato y sancionado con una multa de 50 % de la garantía.

Nota sobre Seguridad: Si el árbitro, mesa de control u organización del campeonato determinan que un equipo no brinda las garantías de seguridad necesarias para el desarrollo del encuentro (agresiones, amenazas o desorden), se procederá a dar por finalizado el partido de inmediato. El equipo responsable perderá los puntos en disputa y se ejecutará de forma automática el cobro de su fondo de garantía.

6. DE LAS BARRAS

- 6.1. Los organizadores tendrán la potestad de sancionar al equipo con la pérdida de 3 puntos cuya barra (plenamente identificada) sea protagonista de actos que alteren el orden y sean ofensivos a deportistas, dirigentes, comité organizador, arbitraje y público en general.

Primeramente, se les pedirá retirarse de los alrededores de la cancha, de no aceptar lo solicitado, se dará por terminado el partido, y por ganador al equipo perjudicado por un marcador de 3 goles a 0, y si son las barras de los dos equipos, no habrá ganador. No se aceptará reclamo alguno ante dicha situación.

En caso de etapas finales, el equipo pierde la garantía y será penalizado con tres puntos menos para la próxima edición del campeonato.

- 6.2. En caso de que un familiar de algún integrante del equipo (jugador o dirigente) protagonice actos que alteren el orden, se sancionará al jugador o dirigente según la gravedad de la falta, previo análisis del comité organizador.
- 6.3. Uso de Pirotecnia: La organización será la única entidad autorizada para el uso de pirotecnia, siempre que esta no represente un riesgo para las personas.

7. DE LOS JUECES Y ARBITROS

- 7.1. La mesa estará a cargo del comité organizador, teniendo la misma toda la potestad y facultad para denunciar cualquier anomalía detectada durante el encuentro y fuera del mismo. Los organizadores podrán delegar la mesa de control a terceras personas que estén capacitadas e informadas.
- 7.2. La mesa de control se encargará de llenar el acta de juego con la información que proporcione los representantes de los equipos, revisar los uniformes (camisetas, pantaloneta, polines, zapatos de pupo y canilleras), etc.
- 7.3. Los árbitros que conducirán el presente campeonato serán los integrantes de la Asociación de Árbitros Profesionales de Fútbol del Azuay (A.A.F.A.).
- 7.4. Honorarios Arbitrales: El costo por partido será de \$30.00 (treinta dólares) por equipo, destinados al pago de la terna arbitral. Este monto deberá ser cancelado antes del inicio de cada encuentro en la mesa de control.
- 7.5. Pago de Arbitraje y Fondo de Garantía: Todo equipo tiene la obligación de cancelar el valor del arbitraje en los tiempos establecidos. En caso de que un equipo no realice dicho pago, el monto será descontado automáticamente del fondo de garantía.

Para poder disputar el siguiente encuentro, el equipo deberá reponer el valor del arbitraje pendiente y, en caso de haber utilizado la garantía, deberá completar el monto hasta alcanzar nuevamente los sesenta dólares (\$60) obligatorios. Es condición indispensable mantener el fondo de garantía intacto para que el equipo sea habilitado en la programación de cada fecha.

8 DE LOS DIRIGENTES

- 8.1. Los dirigentes deberán proporcionar la información pertinente de sus jugadores en mesa de control con un mínimo de 15 minutos antes de cada encuentro, en caso de no hacerlos con un mínimo de siete jugadores correctamente uniformados perderán los 3 puntos en disputa con un marcador de tres goles a cero. Perderán la garantía que deberá ser reembolsada para su continuación en el campeonato.
- 8.2. Los dirigentes deberán guardar un adecuado comportamiento dentro y fuera del terreno de juego y cualquier reclamo que quieran formular lo harán por escrito hasta cuarenta y ocho horas después del encuentro.
- 8.3. Dirigentes que sean amonestados o llamados la atención por el cuerpo de arbitraje o la organización deberá mantener su buen comportamiento durante el encuentro, si la situación altera el orden del desarrollo del partido será la organización y/o la terna de árbitros la que decida dar por concluido el encuentro siendo el equipo al cual representa el dirigente el perdedor con un marcador de tres goles a cero, más su garantía, la cual deberá ser reembolsada para su continuación en el campeonato. Dependiendo del tipo de falta el dirigente podría ser separado del presente campeonato y campeonatos futuros.

9. OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES

- 9.1. Concurrir puntualmente a la hora señalada en la programación respetiva, no habiendo límite de espera, jugándose los partidos a la hora señalada de acuerdo al calendario que estará cargado semanalmente en el sistema SADCAF (Existirán solamente 10 minutos de espera para el primer partido, los demás encuentros se llevarán a cabo a la hora fijada por la organización).
- 9.2. En caso de no presentarse debidamente uniformados con un mínimo de siete jugadores, perderán los puntos en disputa con el marcador de tres goles a cero.
- 9.3. Si un Equipo se declara en rebelión colectiva perderá el partido en disputa, quedando sus jugadores inhabilitados para el presente campeonato y un campeonato futuro adicional. Para hablar de colectividad se deberá identificar a mínimo tres jugadores del equipo y se analizará la sanción según la gravedad de la falta.
- 9.4. El equipo que se queda en inferioridad numérica producto de expulsiones, abandono de cancha o rebelión colectiva, a pesar de estar ganando el partido, perderá el mismo con un marcador en contra de tres goles a cero. Perderá su garantía y se aplicará la sanción correspondiente, luego de revisar los informes pertinentes.
- 9.5. No existirá postergación de partidos, ni horarios, salvo fuerza mayor.
- 9.6. Si no se presenta por segunda vez al partido, el equipo queda fuera del campeonato
- 9.7. Inasistencia y Abandono: El equipo que manifieste falta de respeto hacia la organización o el adversario, y se niegue a disputar el partido programado sin justificación reglamentaria,

será separado automáticamente del campeonato. Esta acción se considerará una falta grave a la ética deportiva.

10. DE LA PUNTUALIDAD:

La puntualidad será estrictamente controlada:

- 10.1. No existirá tiempo de espera luego de la indicación inicial del árbitro, de lo contrario el equipo infractor perderá los puntos (Existirán solamente 10 minutos de espera para el primer partido, los demás encuentros se llevarán a cabo a la hora fijada por la organización).
- 10.2. Para reclamar los puntos del partido por tiempo cumplido, el equipo deberá estar correctamente inscrito en mesa de control y al día en sus obligaciones.
- 10.3. Sanción por Inasistencia (Walkover): El equipo que no se presente a un partido programado recibirá las siguientes sanciones:
 - 10.3.1 Deportiva: Pérdida de los 3 puntos en disputa (que se asignarán al rival).
 - 10.3.2 Económica: Deberá cubrir el 100% del arbitraje propio (\$30.00) y el 50% del arbitraje del rival (\$15.00).
 - 10.3.3 Administrativa: Pérdida total de su fondo de garantía (\$30.00).

Nota: El equipo infractor deberá reponer el valor de la garantía y las multas antes de su siguiente encuentro para poder continuar en el torneo.
- 10.4. Descalificación por Inasistencia: El equipo que acumule dos no presentaciones (ya sean consecutivas o alternadas) quedará automáticamente fuera del campeonato. Esta expulsión implica

la pérdida total de la inscripción y el fondo de garantía, sin derecho a reclamo o devolución.

11. DE HORARIOS DE LOS PARTIDOS

11.1. Se fija como días de competencia los días sábados a partir de las 14:00 y domingos a partir de la 08:00 am, los encuentros se llevarán a cabo a la hora fijada por la organización, sin tiempo de espera. Existirán solamente 10 minutos de espera para el primer partido, los demás encuentros se llevarán a cabo a la hora fijada.

11.2. Duración de los encuentros: Los partidos tendrán una duración total de 70 minutos, divididos en dos periodos de 35 minutos cada uno. Se concederá un entreacto o descanso de 5 minutos entre ambos tiempos.

Específicamente para las categorías **Máster y Súper Máster**, se otorgará **un (1) minuto de hidratación** a mitad de cada periodo. Cabe señalar que este tiempo utilizado para la hidratación **será repuesto por el árbitro al finalizar cada tiempo**, garantizando así que se completen los minutos efectivos de juego reglamentarios.

La organización y el cuerpo arbitral velarán por el cumplimiento estricto de estos horarios y disposiciones para asegurar tanto la integridad física de los jugadores como el desarrollo justo del encuentro.

11.3. Suministro de Balones: Con el objetivo de garantizar la fluidez de los partidos y evitar interrupciones, la organización proveerá la totalidad de los balones oficiales en cada encuentro. El costo de esta implementación ya se encuentra incluido en el valor de la inscripción, por lo que los equipos no deberán realizar pagos adicionales. La organización garantiza que los balones estarán

en óptimas condiciones para asegurar un desarrollo de juego profesional.

12. DE LAS APELACIONES

- 12.1. Procedimiento de Apelación en Cancha: Si un dirigente detecta una anomalía o infracción durante el juego, dispondrá de un plazo máximo de 10 minutos para presentar su reclamo formal ante la mesa de control. Una vez recibida la denuncia, la organización notificará al equipo afectado para que realice la corrección inmediata. De persistir la falta, la organización evaluará la validez de la apelación y determinará si la sanción se aplica de forma inmediata o tras finalizar el encuentro.
- 12.2. Impugnaciones y Revisión de Actas: Una vez finalizado el encuentro, es responsabilidad del dirigente revisar la información registrada en la mesa de control. No se admitirán reclamos posteriores sobre apelaciones, tarjetas, goleadores o incidencias si no fueron asentados en el acta correspondiente. Los resultados y estadísticas oficiales se publicarán en el sistema SADCAF al finalizar la jornada o, a más tardar, el primer día hábil de la siguiente semana.
- 12.3. Facultad de Actuación de Oficio: El Comité Organizador se reserva la potestad de intervenir y actuar de oficio ante cualquier anomalía o infracción detectada que contravenga el presente reglamento. Si se identifica un incumplimiento a las normas establecidas, la organización podrá aplicar las sanciones correspondientes para garantizar la transparencia y el respeto a las bases del campeonato.
- 12.4. Jugador que se le detecte con olor o bajo la influencia de cualquier bebida alcohólica o estupefaciente se le solicitará salir del campo de juego y ser sustituido por uno de sus compañeros

suplentes, de no aceptar dicha petición el árbitro suspenderá el partido, entregando los puntos al equipo rival.

12.5. Procedimiento de Apelación Post-Partido: Todo equipo que considere tener fundamentos para una impugnación oficial deberá cumplir con los siguientes requisitos:

12.5.1. Formalización: Presentar un oficio escrito dirigido al Comité Organizador, detallando de forma clara y precisa el motivo de la apelación. Este documento debe entregarse como máximo el día lunes posterior a la jornada, en el horario de 08:00 a 17:00, previa coordinación con la organización.

12.5.2. Sustento de Pruebas: El dirigente deberá adjuntar obligatoriamente las pruebas que respalden su reclamo (fotografías, videos, documentos de identidad o referencias al acta de juego) para que el caso sea admitido a trámite.

12.6. Autoridad Arbitral: El árbitro es la máxima autoridad responsable de la conducción del encuentro. Su jurisdicción y facultades disciplinarias comienzan desde su arribo a las instalaciones deportivas y se extienden durante el desarrollo del partido y hasta después de finalizado el mismo, mientras permanezca en el recinto o los equipos se encuentren en el área de juego.

12.7. Coordinación entre Mesa de Control y Cuerpo Arbitral: Los delegados de la mesa de control tienen la facultad y obligación de informar al árbitro sobre cualquier conducta antideportiva o infracción reglamentaria cometida por jugadores, cuerpo técnico o dirigentes. Ante tales reportes, el árbitro y la mesa de control tomarán decisiones conjuntas para determinar la sanción o

medida correctiva pertinente, basándose en la gravedad del hecho

13. DE LOS PREMIOS

13.1. Al finalizar el campeonato el comité Organizador entregara los siguientes premios:

13.1.1. Categoría Libre:

Campeón: \$1.500 más trofeo y medallas.

Vice campeón: \$700 más trofeo y medallas.

Tercer lugar: \$ 300 más trofeo y medallas.

Trofeo para el goleador del campeonato

Trofeo para el mejor arquero

Trofeo para el mejor jugador

13.1.2. Categoría Master:

Campeón: \$1.500 más trofeo y medallas.

Vice campeón: \$700 más trofeo y medallas.

Tercer lugar: \$ 300 más trofeo y medallas.

Trofeo para el Goleador del Campeonato

Trofeo para el Mejor Arquero

Trofeo para el mejor jugador

13.1.3. Categoría Super Master

Campeón: \$1.000 más trofeo y medallas.

Vice campeón: \$500 más trofeo y medallas.

Tercer lugar: \$ 200 más trofeo y medallas.

Trofeo para el goleador del campeonato

Trofeo para el mejor arquero

Trofeo para el mejor jugador

13.1.4. Categoría Leyendas (+60 años)

Campeón: \$800 más trofeo y medallas.

Vice campeón: \$300 más trofeo y medallas.

Tercer lugar: \$ 100 más trofeo y medallas.

Trofeo para el goleador del campeonato

Trofeo para el mejor arquero

Trofeo para el mejor jugador

- 13.2. Garantía y Sostenibilidad de la Premiación: Los incentivos económicos están proyectados sobre una base mínima de participación por categoría (**Libre: 22 equipos; Máster: 22; Súper Máster: 14; Leyendas: 6**). En caso de que una categoría no alcance el quórum establecido, la organización realizará un **reajuste proporcional** en la escala de premios y en la modalidad del torneo. La organización se compromete a mantener la esencia de la premiación original y a notificar formalmente cualquier ajuste a los dirigentes antes de iniciar la segunda fase del campeonato
- 13.3. Premio al Mejor Arquero: Este reconocimiento será otorgado al guardameta cuya portería registre el menor promedio de goles recibidos (valla menos vencida) durante la fase regular, siempre que haya disputado al menos el 70% de los partidos. En caso de empate en goles, el criterio de desempate será:

- 13.3.1. El arquero del equipo mejor ubicado en la tabla general.
- 13.3.2. El arquero con mayor número de nominaciones como "Jugador del Partido".

13.4. Máximo Goleador (Bota de Oro): Se otorgará un trofeo al jugador que registre la mayor cantidad de goles durante el campeonato. En caso de empate en el número de anotaciones, el ganador se definirá bajo los siguientes criterios de desempate:

- 13.4.1. El jugador cuyo equipo esté mejor ubicado en la tabla de posiciones general.
- 13.4.2. El jugador que registre menos amonestaciones (Tarjetas amarillas/rojas).
- 13.4.3. El jugador que haya marcado goles en el mayor número de partidos distintos.

13.5. Premio al Mejor Jugador del Campeonato (MVP): Este galardón será otorgado al futbolista que demuestre el más alto nivel de rendimiento y conducta deportiva. Se determinará bajo los siguientes criterios:

- 13.5.1. Nominaciones: Acumulación de menciones como "Mejor Jugador del Partido" en las actas oficiales.
- 13.5.2. Factor de Instancia: En caso de empate, tendrán mayor valor las nominaciones obtenidas en fases de eliminación directa (play-offs) y finales.
- 13.5.3. Fair Play: Se restarán puntos en la elección si el jugador registra expulsiones durante el torneo.

Nota: Queda estrictamente prohibido el uso de sorteos. Si el empate persiste tras evaluar los puntos anteriores, el Comité Organizador y el Cuerpo Arbitral realizarán una votación técnica para designar al ganador.

13.6. Reconocimiento al Mérito Administrativo (Mejor Dirigente): La organización otorgará una placa de honor al dirigente que destaque por su gestión ejemplar durante el certamen. Para la elección, el Comité Organizador evaluará los siguientes criterios:

- 13.6.1. Responsabilidad: Puntualidad en el cumplimiento de obligaciones administrativas y pagos.
- 13.6.2. Liderazgo Disciplinario: Control efectivo del comportamiento de sus jugadores y cuerpo técnico dentro y fuera del campo.
- 13.6.3. Colaboración: Respeto y disposición hacia los oficiales de mesa, árbitros y personal de la organización.
- 13.6.4. Asistencia: Participación activa en las sesiones de delegados y actos oficiales del campeonato.

14. **DISPOSICIONES GENERALES**

14.1. Puntualidad y Reprogramaciones: Todos los encuentros iniciarán estrictamente a la hora programada. Únicamente el Comité Organizador tendrá la facultad de suspender o reprogramar partidos por causas de fuerza mayor o condiciones climáticas extremas que pongan en riesgo la integridad de los participantes.

14.2. Prioridad de Competencia: Los equipos inscritos se comprometen a dar prioridad a este campeonato. Bajo ninguna

circunstancia se aceptarán solicitudes de postergación por cruces de horarios con otros torneos externos.


- 14.3. Pago de Arbitraje: El costo del arbitraje deberá ser cancelado en la mesa de control con al menos 15 minutos de antelación al inicio del encuentro. El incumplimiento de este pago impedirá el inicio del partido teniendo como consecuencia que el árbitro de el pitazo final y se otorgare la victoria por walkover al equipo rival que se encuentre presente en cancha y haya cumplido con su pago respectivo.

La organización no se hace responsable por el tiempo de juego perdido debido a la negligencia administrativa de los equipos en el cumplimiento de sus obligaciones.

- 14.4. Solvencia Financiera: Todo equipo debe mantener sus cuentas al día (inscripción, garantía y multas por tarjetas). El equipo que finalice el torneo con saldos pendientes quedará inhabilitado de participar en futuras ediciones organizadas por esta entidad.
- 14.5. Duración de los Encuentros: El partido se dará por concluido una vez cumplido el tiempo reglamentario de dos tiempos de 35 minutos, más el tiempo de reposición que el árbitro considere necesario.
- 14.6. Zona Técnica y Bancas: El acceso a la banca de suplentes es exclusivo para los jugadores debidamente inscritos y hasta un máximo de tres (3) miembros del cuerpo técnico o dirigentes, quienes deberán estar plenamente identificados.
- 14.7. Control de Perímetro: Por seguridad y orden, queda estrictamente prohibida la presencia de aficionados o personas ajenas en la parte posterior de las porterías y dentro del terreno de juego. El árbitro podrá detener el partido hasta que se desaloje a personal no autorizado.

- 14.8. Supletoriedad Reglamentaria: Ante cualquier situación o vacío no previsto en el presente documento, se aplicarán de forma supletoria las normas y reglamentos vigentes de la FIFA.
- 14.9. Deslinde de Responsabilidad por Lesiones: El fútbol es un deporte de contacto que implica riesgos intrínsecos. La organización facilitará los primeros auxilios y la gestión de traslado a centros hospitalarios en caso de emergencia; sin embargo, no asume responsabilidad económica ni obligación de indemnización por lesiones, accidentes o gastos médicos derivados de la práctica deportiva.
- 14.10. Protocolo de Emergencias Críticas: En el caso fortuito de fallecimiento de un participante durante el evento, la organización se exime de responsabilidad legal y civil, entendiendo que cada jugador participa bajo su propia cuenta y riesgo, declarándose apto físicamente al momento de su inscripción.
- 14.11. Asistencia de Primeros Auxilios y Servicios Médicos Externos: La organización, a través de la mesa de control, pondrá a disposición de los jugadores un botiquín de primeros auxilios de acceso gratuito para la atención de lesiones leves y curaciones básicas. No obstante, se aclara que el servicio médico profesional y la farmacia ubicados en el complejo operan de manera independiente a la organización del torneo. Por lo tanto, cualquier consulta médica especializada, adquisición de medicamentos o tratamientos en dichas instalaciones tendrán un costo que deberá ser cubierto por cuenta propia del jugador o su equipo. El personal del complejo está presto a intervenir ante emergencias, pero bajo los términos de su propia administración privada.

Atentamente;



Xavier Paul Arias Inga

Organizador

Copa Yurak

VII Edición