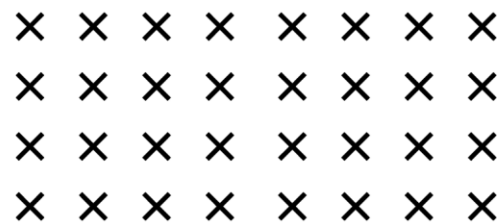


Reglamento de Competición (2022-2023)



COMPROMISO DE BUENAS PRÁCTICAS FDDE

La Fundación para el Desarrollo del Deporte Estudiantil (FDDE) promueve la deportividad y buenos valores en los estudiantes- atletas, entrenadores, espectadores y todas las personas involucradas en sus eventos oficiales. Pedimos la cooperación de todos para construir un ambiente de sana competencia, camaradería y amistad; insultos, comentarios racistas o sexistas y cualquier forma de intimidación o discriminación no serán tolerados, dando esto razón suficiente para suspender o expulsar de la competición al infractor.





GENERALIDADES DEL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

El Reglamento de Competición de la Super Liga Estudiantil tiene como referencia el documento oficial del International Football Association Board (IFAB) "Reglas de Juego", el de la Comisión Disciplinaria "Código Disciplinario de la FIFA" y demás documentos oficiales de la FIFA que apliquen. Todo lo que el presente documento no contemple estará sujeto a la reglamentación de los documentos referenciados.

- IFAB (2015). Reglas de Juego 2022/2023. Tomado de <https://downloads.theifab.com/downloads/reglas-de-juego-2022-23?l=es>
- Comisión Disciplinaria (2020). "Código Disciplinario de la FIFA". Tomado <https://digitalhub.fifa.com/m/72a5d5ebc8d54713/original/FIFA-Disciplinary-and-Ethics-2020-2021-Report.pdf>





Índice

REGLAS DE JUEGO.....	4
1. El terreno de juego.....	4
2. Los jugadores y el cuerpo técnico.....	4
3. Los árbitros, el fuera de juego y la vocalía.....	7
4. El tiempo de juego.....	8
FORMATO DE COMPETICIÓN.....	10
1. Fase de Grupos.....	10
2. Copa Nacional.....	11
3. Últimos 4.....	13
CÓDIGO DISCIPLINARIO.....	14
1. Suspensión de jugadores y cuerpo técnico.....	14
2. Limpieza y cuidado de las instalaciones.....	15
3. Las Instituciones Educativas.....	16
4. Los espectadores.....	16





REGLAS DE JUEGO

1. El terreno de juego

Superficie de juego

El terreno de juego deberá ser una superficie completamente natural, completamente artificial, o integrada de materiales artificiales y naturales (sistema híbrido). El color de las superficies artificiales deberá ser verde.

Dimensiones

El terreno de juego deberá contar con las siguientes dimensiones.

- Longitud (línea de banda):
 - mínimo 90 m.
 - máximo 120 m.
- Anchura (línea de meta):
 - mínimo 45 m.
 - máximo 90 m.

Área técnica

Únicamente personas autorizadas por la organización, a través de su carnet, podrán encontrarse dentro del área técnica; con un máximo de 5 miembros del cuerpo técnico y 22 jugadores. Todos los ocupantes del área técnica deberán permanecer dentro de sus límites y tendrán que comportarse de un modo responsable.

2. Los jugadores y el cuerpo técnico

Número de jugadores

- Cada equipo deberá tener un mínimo de 15 jugadores inscritos en FDDE, y máximo 22.
- En cada jornada, cada equipo deberá presentarse con un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 22 jugadores para ser habilitado; ningún jugador podrá formar parte del partido si no presenta su carnet oficial de FDDE.





- Ningún equipo podrá disputar un partido con menos de 7 jugadores en cancha.
- Si un equipo no completara el número mínimo de jugadores en cancha 5 minutos antes del inicio del partido, el equipo contará con un periodo de 10 minutos para completar su equipo, pasado este tiempo el equipo perderá automáticamente el partido por un marcador de 0-3.
- (El acta del partido reflejará los motivos por los cuales el partido no se realizó y los goles impuestos por sanción no serán adjudicados a ningún jugador).
- Si un equipo llegara a contar con menos de 7 jugadores durante el desarrollo del partido, por expulsiones o lesiones sin sustitución, el equipo perderá automáticamente el partido:
 - Si el equipo sancionado se encontraba perdiendo el partido, el marcador final será el mismo que el del momento de la sanción.
 - Si el equipo sancionado se encontraba ganando o empatando el partido, el marcador final favorecerá con un gol de diferencia al equipo rival en función al marcador del partido al momento de la sanción.

(En cualquiera de los casos, el acta del partido reflejará los acontecimientos reales durante el desarrollo del partido y los goles impuestos por sanción no serán adjudicados a ningún jugador).

Inscripción de jugadores

Los equipos podrán inscribir nuevos jugadores dentro de su nómina oficial hasta el día anterior al inicio de la cuarta fecha de la fase de grupos; para hacerlo deberán presentar una solicitud formal y la carta de compromiso firmada por el jugador en las instalaciones de FDDE. Posterior a la entrega de los documentos, FDDE contará con un plazo de 2 semanas para entregar el carnet habilitante al jugador y a partir de ese momento el mismo podrá ser parte de la nómina oficial del equipo.

Cuerpo técnico

- Cada equipo deberá tener inscrito un mínimo de 1 miembro del cuerpo técnico y un máximo de 3 miembros.
- En cada jornada, cada equipo deberá presentar un mínimo de 1 miembro del cuerpo técnico y un máximo de 3 miembros; ningún miembro del cuerpo técnico podrá formar parte del partido si no presenta su carnet oficial de FDDE.
- Ningún equipo podrá jugar su partido si no cuenta con al menos 1 miembro del cuerpo técnico presente y habilitado.





Sustituciones

- Cada equipo podrá realizar un máximo de 5 sustituciones por partido.
- No se permitirá el reingreso al partido de jugadores sustituidos previamente.
- Hasta 5 minutos antes del inicio del partido, un miembro del cuerpo técnico deberá presentar al vocal la nómina y carnets de los jugadores habilitados para el partido, especificando los jugadores titulares y los sustitutos; una vez iniciado el partido, el equipo no podrá inscribir a ningún jugador adicional en la nómina presentada y este no podrá participar del partido.
- El proceso para realizar la sustitución será el siguiente:
 - Un miembro del cuerpo técnico deberá informar al vocal el nombre y número del jugador sustituto y el sustituido.
 - El vocal informará al árbitro que la sustitución ha sido solicitada y que la misma es permitida, el árbitro autorizará que la sustitución se realice únicamente cuando el partido se encuentre detenido.
 - El jugador que vaya a ser sustituido no estará obligado a salir por la línea media.
 - El jugador sustituto podrá ingresar únicamente después de que el jugador sustituido haya abandonado el terreno de juego y deberá hacerlo por la línea media.
- Tanto los jugadores titulares como los sustitutos estarán sometidos a la autoridad del árbitro, independientemente de que jueguen o no.

Expulsiones

- Un jugador que es expulsado:
 - Antes de la entrega de la nómina del equipo, no puede ser designado para ningún puesto en la misma.
 - Tras ser designado en la nómina titular del equipo y antes del saque inicial, puede ser sustituido por un sustituto, cuyo puesto no podrá ser ocupado por otro jugador; no se reducirá el número de sustituciones que puede hacer el equipo.
 - Tras el saque inicial, no puede ser sustituido.
- Un jugador expulsado podrá permanecer en el área técnica siempre y cuando presente un comportamiento responsable y no intervenga de ninguna manera en el partido; si el cuerpo arbitral considera que el jugador ha incumplido esta norma, el jugador deberá abandonar el terreno de juego hacia su camerino o transporte oficial del equipo por el resto del partido.





- Un miembro del cuerpo técnico expulsado deberá abandonar el terreno de juego hacia su camerino o transporte oficial del equipo por el resto del partido; un equipo sí podrá continuar jugando su partido si todos los miembros del cuerpo técnico son expulsados.

Equipamiento de los jugadores

- El equipamiento obligatorio de los jugadores se compondrá de las siguientes prendas:
 - Una camiseta con mangas
 - Las camisetas deberán tener el escudo del equipo en la parte delantera y el número del jugador en la espalda, estos podrán ser estampados o cosidos.
 - Un jugador podrá jugar con una camiseta interior de manga larga siempre que la misma sea del mismo color de la camiseta oficial del equipo.
 - Pantalones cortos.
 - Medias largas.
 - Canilleras; deberán estar fabricadas de un material adecuado que ofrezca una protección razonable y quedar cubiertas por las medias.
 - Calzado de pupos o pupillos en terrenos naturales o híbridos y únicamente de pupillos en terrenos artificiales
 - Los guardametas podrán utilizar pantalones largos e indumentaria de otro color siempre que la misma no sea similar a la del equipo rival y genere confusión.
- Todos los miembros del equipo (exceptuando el guardameta) deberán tener prendas del mismo color, los cuales cuenten con la identificación de su institución educativa.
- Si el árbitro determinara que la indumentaria de ambos equipos genera confusión por similitudes en su color, se realizará un sorteo para determinar a un equipo al cual se le entregarán chalecos para su uso.

3. Los árbitros, el fuera de juego y la vocalía

La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir el presente reglamento a lo largo del encuentro.





Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzgara necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro asistente o del vocal, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

El fuera de juego

El fuera de juego será sancionado por el árbitro central del partido bajo su mejor criterio y su decisión será definitiva.

Los árbitros asistentes

Los partidos de la Fase de Grupos de la Super Liga Estudiantil contarán únicamente con 1 árbitro central y 1 vocal; a partir de la Copa Nacional los partidos contarán con 1 árbitro central, 2 árbitros asistentes y 1 vocal, aumentando la precisión de las decisiones tomadas a lo largo del partido.

Vocalía e informe del partido

La vocalía e informe del partido del partido se los realizará de forma digital posterior al mismo y podrá ser encontrado en la App oficial de la Super Liga Estudiantil.

Al finalizar el partido, el vocal presentará el informe del partido al árbitro central del partido, a un representante de la organización y a los representantes del cuerpo técnico de cada equipo para su revisión y aprobación.

4. El tiempo de juego

Periodos de juego

El partido se compondrá de 2 periodos iguales de 30 minutos cada uno y una pausa de 10 minutos entre ambos.





Recuperación de tiempo perdido

El partido no contará con recuperación de tiempo perdido; en caso de que el partido se detenga por un periodo de tiempo extenso, el árbitro podrá detener el cronómetro y reanudarlo al reinicio del juego.

Suspensión del partido

Un partido podría ser suspendido por motivos de fuerza mayor como eventos naturales, manifestaciones sociales o cualquier acontecimiento que presente peligro para los participantes. Un partido suspendido por estos motivos deberá ser reprogramados con el apoyo de los equipos y la organización.

Inasistencia

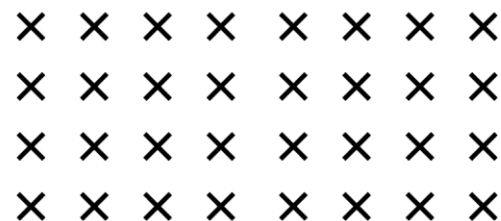
FDDE recomienda a todos los equipos a presentarse en las instalaciones con, por lo menos, 30 minutos de anticipación, para que los jugadores puedan realizar movimientos precompetitivos y el cuerpo técnico presente todos los requerimientos.

Si un equipo no se presentara al marcar la hora de inicio del partido el árbitro esperará un tiempo máximo de 10 minutos para su arribo.

- Si el equipo llegara en esta franja de tiempo el mismo dispondrá de un máximo de 5 minutos desde su arribo para cumplir con sus responsabilidades, pasado el tiempo el árbitro dará inicio al partido; si el equipo no estuviera listo para el inicio del partido el árbitro asignará 1 gol de ventaja al equipo rival por cada 5 minutos de retraso. Si un equipo reincidiera en el retraso el mismo será sancionado con la pérdida de 1 punto por cada reincidencia.
- Si el equipo no llegara en esa franja de tiempo el mismo será sancionado con la pérdida del partido por inasistencia con un marcador de 0-3. Si un equipo fuera sancionado con inasistencia por 2 ocasiones, el mismo será eliminado de la competencia automáticamente.

Si los 2 equipos que debían disputar el partido presentaran inasistencia, el partido será suspendido definitivamente y en el acta constará que ambos equipos perdieron el partido.





FORMATO DE COMPETICIÓN

La Super Liga Estudiantil se jugará en las ciudades de Quito y Guayaquil, con una participación de 16 instituciones educativas por ciudad. La competición consiste en 2 fases: Fase de Grupos y Copa Nacional.

1. Fase de Grupos

Fechas y jornadas

La Fase de Grupos consistirá en 7 **fechas** de 8 partidos cada una; cada fecha estará dividida en 3 **jornadas** jugadas los martes, miércoles y jueves.

Súper Sábado

El Súper Sábado será una fecha especial en la cual se jugarán los partidos en jornada única y se organizarán actividades especiales extradeportivas como el Super Liga Estudiantil Fan Fest. Durante la Fase de Grupos se disputarán 2 fechas de Super Sábado por ciudad.

Sedes

Las sedes de la Fase de Grupos estarán ubicadas en lugares estratégicos en función del desplazamiento de las instituciones educativas. Cada ciudad contará con 2 sedes.

Horarios

Para las jornadas de martes, miércoles jueves los horarios serán:

- 15h30.
- 17h00.
- 18h30.

Para los Súper Sábados los horarios serán:

- 08h00.
- 09h30.
- 11h00.
- 12h30.
- 14h00.
- 15h30.





(La puntualidad de los equipos será indispensable para el correcto desarrollo de las jornadas, los horarios podrían ser alterados con la respectiva anticipación y comunicación)

Puntaje

- Victoria = 3 puntos.
- Empate = 1 punto.
- Derrota = 0 puntos.

Tabla de posiciones

La tabla de posiciones reflejará a los equipos rankeados según los siguientes criterios (en el orden mostrado).

1. Puntos.
2. Gol de diferencia.
3. Enfrentamiento directo.
4. Fair play (equipo con menor cantidad de puntos descontados).
 - Amarilla: -1 punto.
 - Roja: -2 puntos.
 - Inasistencia: -5 puntos.

En caso de generarse un empate en todos los anteriores criterios, el desempate se lo realizará a través de un sorteo.

2. Copa Nacional

Clasificación

A la Copa Nacional clasificarán los 4 equipos mejor ubicados en la tabla de posiciones por ciudad.

Asignación de los equipos en la llave

Los equipos clasificados a la Copa Nacional ocuparán su lugar en la llave según su ranking y ciudad, y se enfrentarán de la siguiente manera: primer clasificado vs último clasificado, segundo clasificado vs penúltimo clasificado y así sucesivamente.

La siguiente imagen muestra la asignación de los equipos en la llave.





Formato de enfrentamientos

Todas las rondas de la Copa Nacional se jugarán a 1 partido con eliminación directa. Al finalizar los cuartos de final los 4 equipos ganadores avanzarán a la fase final "Últimos 4".

Procedimiento para determinar el ganador de un partido

En caso de presentarse igualdad en el marcador al finalizar el tiempo regular, los equipos procederán a ejecutar tiros desde el punto penal, respetando el procedimiento estipulado por la IFAB.

EJECUCIÓN DE TIROS DESDE EL PUNTO PENAL





3. Últimos 4

Definición

Últimos 4 comprende las semifinales y finales de la Copa Nacional.

Clasificación

Los equipos que ganarán sus partidos de octavos y cuartos de final clasificarán a Últimos 4.

Sede

Últimos 4 se realizará en una sede especial de una de las ciudades participantes, FDDE se encargará del desplazamiento y hospedaje de los equipos.

Nómina

Los equipos deberán presentar la nómina de jugadores y cuerpo técnico durante los primeros 2 días laborales una vez confirmada su clasificación a Últimos 4, la misma deberá constar de:

- Jugadores: mínimo 15 y máximo 22.
- Cuerpo técnico: mínimo 1 y máximo 3.
- Total nómina: máximo 25 personas.





CÓDIGO DISCIPLINARIO

1. Suspensión de jugadores y cuerpo técnico

Acumulación de tarjetas

Las tarjetas amarillas mostradas durante los partidos son acumulables en los registros de los equipos; si el mismo jugador llegara a acumular 3 tarjetas amarillas en partidos distintos, este será sancionado con 1 partido de suspensión, sanción que deberá cumplirse en el siguiente partido del equipo; una vez cumplida la suspensión, el registro volverá a cero. En caso de que en un partido se muestre 2 tarjetas al mismo jugador, estas tarjetas no serán contabilizadas en el registro acumulable.

El registro de tarjetas de los jugadores volverá a cero al finalizar la Fase de Grupos, pero toda sanción que aún no haya sido cumplida será acarreada a la Copa Nacional. En caso de que un equipo no clasificara a Copa Nacional, la suspensión de sus jugadores – excepto en caso de suspensión total – será eliminada de los registros para futuras ediciones de la competición.

Expulsiones y sanciones

- Si al mismo jugador se le exhibieran 2 tarjetas amarillas en el mismo partido, se le mostrará tarjeta roja y será expulsado del partido; adicionalmente, el jugador será sancionado con un partido de suspensión.
- Si al jugador se le exhibiera tarjeta roja directa este será expulsado del partido; adicionalmente el jugador cumplirá un mínimo de 2 partidos de suspensión. La gravedad de la sanción determinará la cantidad de partidos de suspensión, esta será definida por el árbitro y el vocal en el informe del partido.
 - Grado 1: 2 partidos de suspensión.
 - Incidencias dentro del reglamento.
 - Grado 2: 3 partidos de suspensión.
 - Incidencias dentro del reglamento, comportamiento antideportivo.
 - Grado 3: suspensión definitiva del jugador por el resto del torneo o suspensión total (aplica en futuras ediciones).
 - Comportamiento antideportivo y violento.





- Cualquier jugador que recibiera 2 tarjetas rojas directas a lo largo de la Fase de Grupos será suspendido definitivamente por el resto del torneo (incluido Copa Nacional).

Otras sanciones

- Si un equipo alineara a un jugador no inscrito o habilitado el mismo perderá el partido por 3-0; si reincidiera en esta falta será expulsado de la competición.
- Si un equipo se retirara del campo de juego voluntariamente antes de la finalización del partido perderá el partido por una diferencia de 3 goles o por la diferencia que reflejaba el partido (si esta superior a los 3 goles) y será sancionado con la pérdida de 3 puntos; si reincidiera en esta falta será expulsado de la competición.

Cuerpo técnico

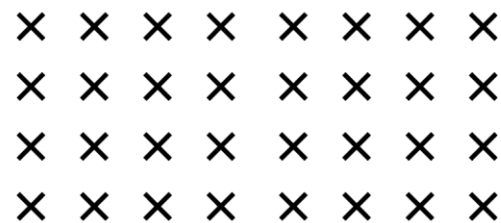
Toda la normativa previamente mencionada aplica a los miembros del cuerpo técnico por igual (donde aplique); la suspensión de un miembro del cuerpo técnico podría significar la inhabilitación de un equipo para el próximo partido si el mismo no contara con otro miembro habilitado en el cuerpo técnico para dirigir en su reemplazo.

2. Limpieza y cuidado de las instalaciones

Los equipos serán responsables del correcto uso y cuidado de las instalaciones, sus miembros podrán hacer uso de estas y se comprometen a entregarlas en el mismo estado en la cual las recibieron. La sanción por el incumplimiento de esta norma variará en función de la gravedad:

- Falta leve: Llamado de atención, pérdida de 1 punto por reincidencia.
- Falta media: Pérdida de 1 punto, pérdida de 2 puntos por reincidencia.
- Falta grave: Sanción económica por el valor de los daños y/o expulsión de la institución.





3. Las Instituciones Educativas

Las instituciones educativas deberán actuar como líderes respetando y haciendo respetar el reglamento y promoviendo el juego limpio, la deportividad, el buen comportamiento y valores; estas serán responsables de todo asistente que pertenezca, represente o se identifique de alguna manera con la institución (estudiantes-atletas, cuerpo técnico, familiares, hinchada) y responderán ante su comportamiento.

4. Los espectadores

Los asistentes a los partidos, o cualquier evento oficial de FDDE, deberán respetar el reglamento y promover el juego limpio, la deportividad, el buen comportamiento y valores; actos violentos, insultos, comentarios racistas o sexistas y cualquier forma de intimidación o discriminación no serán tolerados, dando esto razón suficiente para expulsar de las instalaciones al infractor y/o negar su admisión en futuros eventos.

Altercados o conducta violenta por parte de espectadores que representen a una institución educativa generarán sanciones para la misma, incluyendo la prohibición al ingreso de sus espectadores (familiares e hinchada) a eventos oficiales de FDDE o la expulsión de la institución educativa de la Super Liga Estudiantil.



FDDE



||||| SUPER
LIGA
ESTUDIANTIL