



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS – ESPE

SEDE LATACUNGA

CARRERA DE SOFTWARE

PROTOCOLO PARA LA REALIZACIÓN DEL CAMPEONATO INTERNO

“SOFTWARE LEAGUE 2023”

Código documento:	CISOFT-PRT-V1-2023-001
Versión:	V 1.0
Fecha de la versión del documento:	24 de enero de 2023
Elaborado por:	Carrera de Software
Nivel de confidencialidad:	Interno

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 2 de 13

1. ANTECEDENTES:

La Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sede Latacunga es una Institución de Educación Superior que tiene como propósito fundamental, formar académicos y profesionales de calidad que aporten en la solución de los problemas de la comunidad.

La Carrera de Software tiene como propósito formar Ingenieros de excelencia, producción del conocimiento y de la tecnología en el campo del Software, referente de práctica de valores éticos, cívicos y de servicio a la sociedad ecuatoriana.

Como parte de las actividades no académicas pero que aportan a la formación estudiantil, y permite estrechar los vínculos de pertenencia de los estudiantes se ha planificado EL CAMPEONATO DE FÚTBOL 7 INTERNO DE LA CARRERA DE SOFTWARE.

2. FINALIDAD:

El presente protocolo determina las diferentes actividades de apoyo que se deberán desarrollar para la ejecución del CAMPEONATO INTERNO DE FUTBOL 7 DE LA CARRERA DE SOFTWARE, que se llevarán a efecto en las canchas de la UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE SEDE LATACUNGA CAMPUS Gral. GUILLERMO RODRÍGUEZ LARA. Las disposiciones y actividades a desarrollar se expresan en este documento, garantizando el éxito del evento.

3. DISPOSICIONES PARTICULARES:

a. Dirección:

1. Aprobará el presente protocolo para la realización del campeonato interno "Software League 2023".
2. Autorizará la ejecución del campeonato de Fútbol 7.
3. Permitirá la participación de los docentes.

b. Subdirección:

1. Supervisará el cumplimiento de lo dispuesto en el presente protocolo.
2. Autorizará la asistencia de los señores docentes y estudiantes de la Carrera de Software.

c. Director de Departamento de Ciencias de la Computación:

1. Permitirá la participación de los docentes del Departamento de Ciencias de la Computación.
2. Asignará un docente que controle el desarrollo de los encuentros deportivos, con el fin de evitar altercados y verificar el buen uso de los espacios a ser utilizados.

d. Director de Carrera:

1. Supervisará y controlará el desarrollo del evento.
2. Incentivará a los estudiantes la participación activa en el evento.

e. Jefatura Administrativa y Financiera

1. Autorizará y dispondrá el uso de las canchas en el Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara, de acuerdo al calendario de fechas y horas establecidas para el evento.
2. Autorizará y dispondrá el uso de la amplificación y carpas para el evento inaugural según cronograma establecido.

f. Comisión Estudiantil:

1. Serán responsables de la organización y desarrollo del programa deportivo a realizar.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 3 de 13

4. DISPOSICIONES GENERALES:

- a. Cronograma y características del evento

SOFTWARE LEAGUE 2023		
Invitación a docentes	25 de enero del 2023	Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara
Recepción de inscripciones	Del 25 de enero al 26 de enero del 2023	Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara
Fecha y hora de la inauguración	01 de febrero De 12:00 a 13:00	Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara
Fecha y hora de los partidos	01 de enero al 28 de febrero De 14:00 a 17:00	Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara

- b. El presente protocolo entra en vigencia a partir de la fecha de su recepción.
- c. Se autoriza las coordinaciones horizontales y verticales que fueren necesarias para efecto del cumplimiento de las actividades previstas para el evento.

Latacunga 24 de enero del 2023

5. ANEXOS

ANEXO "A" Reglamento Software League 2023

ANEXO "B" Hoja de inscripción

ANEXO "C" Modelo de carnets

ANEXO "D" Programa de inauguración

6. FIRMAS DE RESPONSABILIDAD

Elaborado por:	Revisado por:	Revisado por:	Supervisado por:	Aprobado por:
Ing. Edgar Montaluisa P. Docente de la Carrera de Software	Ing. Javier Montaluisa Y. Director de la Carrera de Software	Ing. Lucas Garcés G. Director Departamento Ciencias de la Computación	Ing. Amparo Meythaler N. Jefe Académico de la Sede Latacunga	Milbert Beltrán S. TCRN. EMS. Director de la Sede Latacunga

Revisión y codificación.

Ing. Eddie Galarza Z.
Responsable Planificación y Desarrollo ESPEL

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 4 de 13

ANEXO "A"

REGLAMENTO INTERNO DEL CAMPEONATO FUTBOL 7 "SOFTWARE LEAGUE 2023"

Reglamento que debe cumplir cada persona que participe como jugador, cuerpo técnico y barra de este campeonato.

A. PLANILLA DE INSCRIPCIÓN:

1. Cada Equipo debe entregar a la organización la planilla de inscripción de acuerdo al formato que será socializado a través del grupo de WhatsApp.
2. Cada jugador debe tener claro conocimiento de este reglamento previo a su inclusión en la Plantilla de Inscripción. La organización no tiene ninguna responsabilidad directa de producirse alguna lesión o situación extrema que le ocurra a cualquier jugador, persona del cuerpo técnico o barra que esté presente en los partidos programados por la organización. Si la situación es de carácter grave es responsabilidad del grupo de amigos del equipo transportarlo a un centro de salud de manera inmediata.

IMPORTANTE: Los equipos tienen plazo de inscribir jugadores hasta el 26 de enero del 2023

B. PAGO DE INSCRIPCIÓN:

VALOR: \$10 dólares americanos de inscripción.

Nota 1: El equipo que incumpla con la organización en temas de pago de inscripción, sanciones, carnés o multas, será suspendido automáticamente del campeonato.

Nota 2: Puede realizar el pago de inscripción mediante transferencia y enviar el comprobante de pago con la planilla de inscripción al siguiente contacto.

Banco Pichincha Ahorros

Nombre: Mosquera Claudio Omar Eduardo

2208313302

C.I: 0503973562

Nota 3: Pueden realizar el pago directamente con los estudiantes Eduardo Mosquera o Mario Andrade de la Carrera de Software en el Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara.

C. CARNET OFICIAL:

Todo jugador debe tener su carnet oficial de la organización para su participación en el evento deportivo, el mismo que tendrá el valor de 0.50 centavos de dólar, el cual deberá estar emplastado y llenado correctamente caso contrario no se le permitirá su participación.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 5 de 13

D. SEDE:

El campeonato se realizará en la **"Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sede Latacunga Campus Gral. Guillermo Rodríguez Lara"**.

E. PARTICIPANTES:

Podrán Participar en el Torneo todos los estudiantes que pertenezcan a la Carrera de Software y se encuentren matriculados en el periodo académico actual 202251, siempre y cuando cumplan con los requerimientos exigidos por la organización.

F. NÚMERO DE JUGADORES.

Cada equipo podrá inscribir un máximo de 10 jugadores HOMBRES y al menos 1 MUJER, pudiendo inscribir más mujeres de ser necesario.

1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por siete jugadores, uno de los cuales actuará como guardameta. **UNA MUJER ACTUARÁ EN CANCHA OBLIGATORIAMENTE.**
2. Para poder empezar válidamente un partido oficial, cada uno de los equipos deberá presentar en el terreno de juego al menos cinco (5) jugadores.
3. Sólo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso de cada partido (**PRIMERA PARTE**), considerándose como tal, la salida del árbitro al terreno de juego para iniciar la **SEGUNDA PARTE**.
4. Si el número fuera menor, se considerará no presentación al equipo. Para evitar sanciones de no presentación, el representante del equipo debe acercarse a la mesa y pagar el costo del árbitro.
5. Una vez comenzado el partido, podrán realizarse cuantos cambios o sustituciones se deseen, siempre que se realicen de forma reglamentaria, es decir previa autorización del árbitro o del auxiliar de mesa. Los jugadores sustituidos podrán volver al juego cuantas veces se considere conveniente.
6. Si una vez iniciado el juego uno de los contendientes quedase con un número de jugadores inferior a cinco, se dará por finalizado el partido.
7. Se elimina la regla de fuera de juego (Posición adelantada).
8. **Se agrega la regla de 5 faltas consecutivas a la sexta falta penal** para minimizar los roses bruscos de juego, se borran las faltas al término del primer tiempo.
9. Si un jugador es expulsado (tarjeta roja), el equipo no puede completar con un jugador.

Nota 1: Si uno de los equipos **no cuenta con una mujer en cancha**, no podrá completar con un jugador hombre, por lo tanto, jugará con un miembro menos.

G. IMPLEMENTOS:

Cada jugador debe presentarse uniformado con pupos/pupillos, camiseta, pantaloneta, medias. A partir de la primera fecha todo equipo debe estar uniformado (mínimo camiseta exactamente igual a la de sus compañeros) de lo contrario el juez central no permitirá jugar el partido y se otorgarán tres puntos y 2 goles al equipo rival.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 6 de 13

H. COMPROMISO:

Todo equipo adquiere el compromiso de acatar la reglamentación interna, en lo referente a: DIA, HORA, CAMPO Y REGLAMENTO INTERNO DEL CAMPEONATO.

I. HORARIO:

Los encuentros deportivos serán de martes a jueves en un horario que no intervenga con el académico, cada tiempo durará 30 minutos con 10 minutos de descanso.

Nota 1: NO se realizará cancelación o cambios al horario de los partidos.

J. INAUGURACIÓN:

El evento de inauguración se realizará de acuerdo a la fecha y hora establecida en el cronograma correspondiente y en concordancia con el programa establecido para el mismo.

Nota 1: Luego del evento de inauguración se dará inicio a la primera fecha para los encuentros respectivos CON LOS GANADORES DE Srta. DEPORTES Y MEJOR EQUIPO UNIFORMADO, quienes formarán parte de un mismo grupo.

Nota 2: En el evento de inauguración se procederá al sorteo de los Grupos de equipos.

Nota 3: La organización conformará una comisión de Docentes de la Carrera de Software para la elección del equipo mejor uniformado (Camiseta, pantaloneta, medias, canilleras y Pupos/Pupillos, madrina), y de la misma forma elegirá a la Señorita Deporte del Campeonato.

K. FORMATO DEL CAMPEONATO:

Se dividirá en dos grupos, donde en cada grupo se jugará en la modalidad de todos contra todos, de los cuales clasificarán los 2 (dos) mejores equipos para las fases finales (SEMIFINAL Y FINAL).

L. DE LOS PREMIOS:

1. El primer lugar del torneo se llevará un trofeo y medallas.
2. El segundo lugar se llevará medallas.
3. El tercer lugar se llevará medallas.
4. Goleador
5. Mujer destacada

M. DIRECCIÓN:

El torneo se programará para ser dirigido por un juez central para Fútbol 7. Cada equipo costeará el valor de \$ 7.00 dólares para el pago del mismo.

N. INCUMPLIMIENTO:

Para todo equipo que se inscriba y que por cualquier circunstancia se retire del Torneo, la organización no reembolsará dinero alguno. Igualmente, los equipos que no cancelen la inscripción quedarán automáticamente fuera del torneo.

O. JUEGOS POR NO PRESENTACIÓN:

El equipo que pierda por no presentarse, deberá cancelar el valor del arbitraje. Además, el equipo contrario se premiará con tres puntos, más 2 goles a su favor (2-0). (Dichos goles se darán al jugador que firme como capitán del equipo o a quien soliciten).

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 7 de 13

Nota 1: El equipo que acumule dos (2) partidos perdidos por no presentación, se excluirá automáticamente del torneo.

P. TIEMPO DE ESPERA:

El tiempo máximo de espera para un equipo de la hora fijada por la organización, para realizar el partido es de 10 minutos.

Nota 1: Para dar inicio al partido y evitar la pérdida el mínimo de jugadores es de cinco (5).

Nota 2: Si a la hora fijada del partido aún no está disponible la cancha porque el otro partido no ha terminado, los dos equipos ya deben estar listos y uniformados para arrancar. Quien no esté listo podrá perder el partido por no presentarse.

Nota 3: Al no presentarse el árbitro al terreno de juego a la hora indicada del partido, los equipos tendrán la potestad de suspender el encuentro para ser reubicados en una nueva fecha o dar continuidad el mismo con un juez de la mesa principal bajo responsabilidad de los representantes de cada equipo.

Q. TERMINACIÓN ANTICIPADA Y/O PÉRDIDA DE UN PARTIDO

1. El árbitro está autorizado para terminar el partido si, en su opinión, la iluminación es inadecuada o por lluvia torrencial y truenos.
2. Por agresión al juez: Dar o intentar dar, antes, durante y después del partido. Perderán los tres puntos y se le darán al rival más tres goles a favor.
3. Por actuar un extraño con el documento de otro jugador (Suplantar).
4. Por alinear un jugador expulsado que no ha cumplido fecha de suspensión.
5. Por quedar un equipo con menos de cinco (5) jugadores, se termina el partido y lo pierden si los jugadores faltantes han sido expulsados.
6. Por falta de garantías para un equipo, provocada por el equipo adversario o su respectiva barra.
7. Por falta de garantías para los árbitros, provocada por un equipo, barra y materializada por una agresión. Se dará por terminado el partido, perdiendo así los tres puntos y tres goles a cero el equipo causante.
8. Por desacato a cualquier decisión técnica o disciplinaria del árbitro.
9. Por agresión verbal (Discriminación e insulto racial y xenofobia). El equipo infractor perderá el partido. Dándole a su rival tres puntos y tres goles.
10. Por iniciar y responder una agresión verbal y física, los dos equipos perderán los puntos del partido.
11. Si la organización se da cuenta de la alineación de un jugador expulsado o suplantación durante o después del partido, perderá el equipo infractor y se le dará los tres puntos y tres goles al equipo contrario.
12. Por alinear un jugador que no está en planilla después de las fechas establecidas, el juez durante o después del partido, si detecta el engaño, el equipo infractor perderá el partido. Dándole a su rival tres puntos y tres goles.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 8 de 13

13. Toda demanda por suplantación, alineación de jugadores expulsados, jugadores no inscritos en planilla o no entrega de planilla de inscripción, perderá el equipo infractor y se le dará los tres puntos y tres goles al equipo contrario (demandante).

Nota 1: Aunque el partido no haya empezado y los integrantes de los equipos y árbitros no se hayan uniformado, debe haber un total respeto para con el público, dirigentes, árbitros y jugadores; si ello no se cumple y un árbitro observa mal comportamiento de cualquier jugador dentro o fuera del campo, los infractores deberán ser amonestados o impedidos de actuar, de lo cual dará informe el árbitro a la organización.

Nota 2: Si al recibir el carné la vocal duda de la identidad del jugador, le solicitara un documento público con foto incorporada, si persiste la duda hará firmar al jugador al dorso de la planilla y escribir en ella los datos que el árbitro y la mesa lo requiera. Finalizado el partido se retendrá el carné.

Nota 3: Cuando el árbitro comprueba la suplantación en pleno partido, amonestará al capitán respectivo, concluirá su labor e informará a la organización.

R. DESCALIFICACION DE EQUIPOS Y/O EXPULSIÓN.

Un equipo será descalificado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

1. Por retiro voluntario antes de concluir el torneo.
2. Por no presentarse a disputar premiación
3. Por pérdida de dos partidos por no presentarse.
4. Por no pago o cancelación de la inscripción.
5. Cuando el equipo se retire del torneo por cualquier causa, los resultados técnicos y disciplinarios anteriores permanecen inalterables.

S. EXPULSIÓN DE JUGADORES O EQUIPOS.

Un equipo será expulsado y en consecuencia perderá sus derechos e incluso premios y trofeos por las siguientes causas:

1. Por desacato a disposiciones oficiales de la organización.
2. Por agresión de hecho a las autoridades del torneo (Jueces, veedores y organizadores).
3. Por romper, dañar o llevarse un implemento arbitral o planilla.
4. Por iniciar y/o responder peleas campales en el torneo.
5. Por agresión al árbitro de carácter grave, (expulsión de todo el equipo. Quedará inhabilitado para volver a participar en los siguientes torneos).

Nota 1: Se entiende por **batalla campal** la participación de un **grupo** de personas: Jugadores de campo, jugadores suplentes, delegados, acompañantes y/o barras; antes, durante y después del partido.

- Un jugador= Tema Único
- Dos Jugadores= Pareja

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 9 de 13

- Tres o más jugadores= Grupo

Nota 2: Cuando hay una batalla campal en eliminación directa de llaves, se reemplazará el o los equipos con los mejores eliminados. Cuando la batalla campal es en la final NO se reemplazarán los equipos, ni se entregarán premios.

T. BARRAS:

Si las barras resultan involucradas en peleas y/o insultos al equipo contrario o juez, antes, durante o después, el equipo perderá el partido, y se prohíbe el acompañamiento de las mismas hasta la culminación del torneo, de no acatar la prohibición, el equipo infractor perderá el partido e incluso se excluirá del torneo, dependiendo informe arbitral.

U. LESIONES GRAVES.

Cuando un miembro del equipo intencionalmente lesiona al árbitro o miembro del equipo contrario con características serias o graves, el árbitro debe consignarlas en su informe, el cual se constituye en cabeza de proceso para las acciones penales y/o civiles a que hubiera lugar.

V. SANCIONES.

De acuerdo con el informe escrito presentado por el Árbitro, se aplicarán las siguientes sanciones a jugadores, técnicos, directivos y barras:

1. FALTAS TÉCNICAS.

- Cualquier expulsión causará automáticamente una (1) fecha de suspensión.
- Por juego brusco: Sanción una (1) fecha de suspensión.
- Juego brusco grave: Dos (2) fechas de suspensión.
- Juego brusco grave con lesión: Expulsión del campeonato.
- Agresión verbal a un contrario: una (1) fecha de suspensión.
- Agresión verbal y física (Conducta violenta) a un contrario: Expulsión del campeonato.
- Intento de agresión a un contrario: una (1) fecha de suspensión.
- Agresión de hecho o conducta violenta a cualquier persona: Expulsión del campeonato.
- Será autonomía de la organización el reservar la continuidad del jugador y el equipo en el torneo o futuros torneos, según informe del árbitro.

2. FALTAS DISCIPLINARIAS.

- Expulsión del terreno de juego por protestar fallos arbitrales: Una (1) fecha de suspensión.
- Por agresión verbal (Discriminación e insulto racial y xenofobia): Expulsión del campeonato.
- Intento de agresión al juez central o líneas: Expulsión del campeonato.
- Agresión física al juez central o líneas: Todo jugador que agrede a un juez será expulsado del torneo, si participan más de dos jugadores en la agresión SE EXPULSA TODO EL EQUIPO DEL TORNEO.
- Agresión verbal al juez: Dos (2) fechas de suspensión. (Depende informe arbitral)
- Expulsión por actos antideportivos (Cambio de número de camisetas, ofensa verbal al juez,

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 10 de 13

ofensa al público, ofensa verbal y gesticulaciones a los contrarios, etc.: Expulsión del Campeonato.

Nota 1. Toda falta técnica o disciplinaria se castigará antes, durante y después del partido.

Nota 2. Las sanciones para auxiliares, técnicos o barras serán acordadas por el comité organizador y arbitral, basándose en el informe arbitral, advirtiéndose que estas serán más drásticas. La organización no responde por accidentes sucedidos en el campo de juego.

IMPORTANTE: Los equipos causantes de daños a las instalaciones deben responder por ello. Todo equipo es responsable por agresiones personales que le causen al juez o los contrarios, y correrá con los gastos que ello ocasione sin excepción alguna.

Nota 3: Es deber del capitán verificar al final, la planilla del encuentro:

- Jugadores amonestados y/o expulsados.
- Número de goles a favor, en contra y quienes de su equipo los hicieron.

3. COBRO DE TARJETAS

TARJETA ROJA: \$ 1

TARJETA AMARILLA: \$ 0.50 ctvs.

Nota 1: Las sanciones se cobrarán al equipo en su totalidad así no participe del encuentro el jugador amonestado y/o expulsado.

W. SANCIONES ADICIONALES.

Acciones que no estén contemplado en la primera parte, los organizadores tienen la potestad de aplicar sanciones respectivas conjuntamente con el informe arbitral y el Reglamento de Alumnos de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

X. RETIROS.

Si un equipo se retira del terreno de juego una vez que el encuentro ha comenzado, impidiendo que se juegue por entero, se le dará el partido por perdido y se le otorgan tres puntos más 2 goles al equipo contrario y por lo tanto no habrá reclamación alguna.

Nota 1: En caso de Invasión al terreno de juego de la barra del equipo contrario.

Nota 2: Agresión física del equipo contrario y su barra, siempre y cuando no responda a la agresión.

Y. ESTADO DE EMBRIAGUEZ.

Jugadores que se presenten en estado de embriaguez, no podrán participar en los encuentros.

Nota 1: Jugadores que vayan a participar del encuentro y el juez o la organización detecten que están consumiendo licor, quedará inhabilitado para participar.

EL PRESENTE REGLAMENTO SERÁ SOCIALIZADO Y LEÍDO POR TODOS LOS JUGADORES Y DIRIGENTES DE CADA EQUIPO, EL MISMO SERÁ FIRMADO POR EL REPRESENTANTE PARA CONSTANCIA Y COMPROMISO DE TODOS LOS EQUIPOS.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 11 de 13

ANEXO "B"

Hoja de inscripción



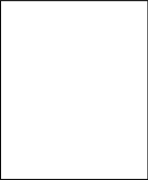
NOMINA DE JUGADORES			
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> NOMBRE DEL EQUIPO:..... REPRESENTANTE:..... TELF/CEL:..... </div>			
Máximo de 10 jugadores para Fútbol			
#	NOMBRES Y APELLIDOS	# C.I	TELEFONO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

NOTA 1: Se entregará 10 carnet al equipo participante, a un valor de \$ 0.50 centavos c/u.

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 12 de 13

ANEXO "C"

MODELOS DE LOS CARNET PARA LOS JUGADORES

 CARNET DE JUGADOR SOFTWARE LEAGUE		
APELLIDOS: _____ _____ NOMBRES: _____ _____ EQUIPO: _____		FOTO 
_____ JUGADOR	_____ RESPONSABLE	

	PROTOCOLO PARA EL CAMPEONATO INTERNO "SOFTWARE LEAGUE 2023"	Carrera de Software	
		Fecha: Páginas:	25 de enero de 2023 13 de 13

ANEXO "D"

PROGRAMA DE INAGURACIÓN

1. Ingreso de los equipos
2. Himno Nacional Del Ecuador.
3. Palabras de bienvenida a cargo Sr. Ing. Xavier Montaluisa, Director de la Carrera de Software.
4. Elección Señorita Deportes Software League 2023 y al mejor equipo uniformado.
5. Sorteo de los Grupos de participación.
6. Toma del juramento deportivo a cargo del Sr. Norman Martínez integrante de la selección de Fútbol de la Carrera de Software y deportista destacado.
7. Palabras de inauguración a cargo de Sr. TCRN Milbert Beltrán. EMS Director de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE Sede Latacunga
8. Salida de los equipos
9. Partido inaugural realizado entre los ganadores de Señorita Deportes Software League 2023 y el equipo mejor uniformado.