

REGLAMENTO NACIONAL DE INSCRIPCIÓN Y HABILITACIÓN DE CLUBES



DE LA FDPQ
EDICIÓN 2019

CAPITULO I

NORMAS GENERALES

- Artículo 1.- El presente Reglamento establece las normas a las cuales se sujetará el Registro y habilitación de Clubes que quieran fungir en calidad de asociados dentro de la Federación Deportiva Peruana de Quidditch y su jurisdicción en territorio peruano y a nivel internacional.
- Artículo 2.- Este reglamento es aplicable a todos los clubes deportivos afiliados o postulantes.
- Artículo 3.- De encontrarse situaciones que puedan ser materia de controversia, será la Federación Deportiva Peruana de Quidditch a través de su Órgano competente o quien le represente, el que determine las acciones correctas a fin de evitar algún vacío que pueda servir de ventaja para alguna mala práctica que rompa con la finalidad para la que fue creado el Reglamento.
- Artículo 4.- Un Club deportivo es toda agrupación con un mínimo de siete jugadores debidamente registrado que se identifique bajo un nombre y practique el deporte del quidditch.
- Artículo 5.- Está prohibido que la Asamblea o jugadores de un Club afiliado o postulante funja de miembro de cualquier tipo en otro Club afiliado o postulante.
- Artículo 6.- Para los efectos de la Inscripción, Cesión o Transferencia de Jugadores, se tendrá el Reglamento de Inscripción, Cesión y Transferencia de Jugadores debidamente aprobado por el Área Técnica a través del Organismo competente.
- Artículo 7.- En caso de Registro de Clubes cuyos miembros hayan pertenecido previamente a otro Club afiliado como integrantes de la Asamblea, el Club no será considerado como nuevo y estará sujeto a cualquier evaluación adicional que así solicite el Órgano competente

CAPITULO II INSCRIPCION DE CLUBES

Artículo 8.- Cualquier agrupación de jugadores con un mínimo de siete personas en su Plantel, podrá solicitar la debida afiliación, debiendo cumplir los requisitos que a continuación se indican:

a) SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN AL ÁREA TÉCNICA:

A través del correo electrónico proporcionado por el Área Técnica, se podrá solicitar la inscripción a la Federación Deportiva Peruana de Quidditch, en respuesta se le será enviado lo siguiente:

- 1) El Estatuto actual y vigente, donde fungen todas las normas que atañen a la Federación
- 2) El Reglamento Nacional de Inscripción, Cesión y Transferencia de Jugadores
- 3) El Reglamento Interno de Voluntariado de la FDPQ.
- 4) El Reglamento Nacional de Inscripción y Habilitación de Clubes
- 5) El Formato de Inscripción de Asamblea
- 6) El Formato de Registro de Jugadores

Artículo 9.- Una vez llenados los formatos y habiendo cumplido con todo lo solicitado deberá remitir en respuesta y en un plazo no mayor a quince días hábiles lo siguiente:

- a) PAGO POR CONCEPTO DE MEMBRESÍA DE CLUB:** Cuyo monto es de S/. 30.00 (TREINTA 00/100) soles en la cuenta del Tesorero de la FDPQ
- b) Los formatos de ASAMBLEA y JUGADORES** debidamente llenados.

Artículo 10.- Con la presentación de esta documentación el Club acepta las responsabilidades administrativas y económicas que deriven de su afiliación para con la FDPQ y su aprobación estará sujeta de acuerdo a Estatuto vigente aprobado por la Asamblea de asociados.

CAPITULO III DE LAS RESPONSABILIDADES ECONÓMICAS DE LOS CLUBES

- Artículo 11.- La membresía de un Club consta del pago de S/: 30.00 (TREINTA CON 00/100 soles) que deben abonarse de manera mensual, considerando que, de existir retraso en el pago, se aplicarán las sanciones que figuren dentro del Estatuto vigente aprobado por la Asamblea de Asociados y/o las disposiciones que realice el miembro TESORERO de la Federación.
- Artículo 12.- Las actividades que generen ingresos económicos a la FDPQ, son de participación obligatoria para todos los Clubes asociados y postulantes, y serán causal de aprobación o desaprobarción de la afiliación permanente a la FDPQ.

CAPITULO IV DEL PLANTEL DE LOS CLUBES

- Artículo 13.- Los Clubes tendrán un solo plantel conformado por un máximo de 28 jugadores, sin un límite de no-jugadores, que cumpla entre otros aspectos, como la reglamentación de género impuesta por la Asociación Internacional de Quidditch.
- Artículo 14.- El Plantel podrá ser modificado para agregar jugadores nuevos producto de inscripciones, transferencias o cesiones, dentro del Período de Pases Libres.
- Artículo 15.- Finalizado el Período de Pases Libres, los Clubes solo podrán registrar jugadores, bajo las causas estipuladas dentro del Reglamento de Inscripción, Cesión y Transferencia de Jugadores.
- Artículo 16.- Al inicio del siguiente Período de Pases Libres el Plantel quedará sujeto a modificaciones y podrán reinscribirse al mismo, siguiendo la debida Reglamentación vigente de Clubes y Jugadores
- Artículo 17.- Para Eventos Deportivos oficiales, sólo podrán ser tomados en cuenta las adiciones realizadas hasta un día antes del día del evento o según lo que disponga el Área Técnica en sus Bases de ser el caso.

CAPITULO V DE LA PLANILLA DE LOS CLUBES

- Artículo 18.- Los Clubes tendrán una sola planilla conformada por un máximo de 21 jugadores y 4 no-jugadores que pertenezcan al Plantel previamente registrado dentro del Período de Juego, que cumpla, entre otros aspectos, con la reglamentación de género impuesta por la Asociación Internacional de Quidditch y la misma será de uso exclusivamente de los eventos deportivos oficiales organizados por la FDPQ a través del Área Técnica.
- Artículo 19.- La Planilla podrá ser modificada agregando o retirando jugadores y su vigencia será por Fecha de Evento Deportivo oficial, pudiendo presentarse la misma planilla de una fecha anterior.

CAPITULO VI DEL RECLUTAMIENTO DE JUGADORES NUEVOS

- Artículo 20.- Todos los jugadores que Reclute la FDPQ a través de cualquier medio físico a virtual, y mientras dure su proceso de adaptación dentro de la misma, se encontrarán en un estado previo denominado “En cantera”, mientras dure este estado, el aspirante podrá dar soporte a equipos en Estado de Emergencia mediante una cesión temporal, eximiéndolo de responsabilidades económicas o administrativas, solo con la finalidad de cumplir una acción deportiva dentro de algún evento determinado
- 1) La canalización de los interesados a reclutarse a través de cualquier medio digital será de responsabilidad del área a cargo del manejo digital de la FDPQ y derivarán dicha información al Delegado de Clubes o quien haga sus veces.
 - 2) La canalización de los interesados a reclutarse a través de cualquier evento deportivo de quidditch en el que la FDPQ sea el organizador principal, es de responsabilidad del área deportiva y derivarán dicha información al Delegado de Clubes o quien haga sus veces.
- Artículo 21.- La prioridad para todos los aspirantes a ser parte de la Federación que se encuentren “En Cantera”, será la de formar un equipo nuevo, permitiendo el crecimiento de la organización y la posibilidad de formar nuevos voluntarios.
- Artículo 22.- Para cualquier tipo de evento abierto o de reclutamiento, el órgano encargado de llevar el mismo dispondrá las normas que los clubes afiliados deben cumplir en cuanto a vestimenta o forma de participación.
- Artículo 23.- Un Club es considerado en Estado de Emergencia cuando la totalidad de jugadores que puede registrar en una Planilla no cubre el mínimo de nueve jugadores (incluyendo la Regla de género).
- Artículo 24.- Solo los Clubes en Estado de Emergencia podrán reclutar jugadores nuevos a través de cualquier medio de difusión de la FDPQ, sea físico o virtual.

- Artículo 25.- Los clubes, una vez que se haya determinado su “Estado de Emergencia”, podrán contar con la posibilidad de captar directamente desde la “Cantera” un mínimo de dos y, hasta un máximo de 4 jugadores nuevos que podrán sumarse a su plantel,
- Artículo 26.- Si se verifica que no tomaron parte responsable en la adaptabilidad de los nuevos jugadores adaptación y crecimiento del jugador, podrían quedar sujetos a alguna penalización o impedimento de obtener el grado “Estado de Emergencia” nuevamente o mantenerlo.
- Artículo 27.- Cualquier otra disposición extraordinaria que no sea contemplada en el presente reglamento y corresponda a un caso en particular, será fijada o determinada por el área correspondiente

CAPITULO VII DE LOS TIPOS DE MIEMBROS

- Artículo 28.- Los Clubes tendrán tres tipos de Asociados dentro de su Plantel:
- a)** ASOCIADO JUGADOR: Persona que practica el deporte del quidditch de acuerdo a los Reglamentos vigentes, mantiene una membresía semestral o anual con la FDPQ que lo habilita como jugador y está registrado mediante un NUI
 - b)** ASOCIADO NO-JUGADOR: Persona que no practica el deporte del quidditch, pero se registra bajo el nombre de un Club, cumpliendo diferentes funciones según las necesidades del Club que lo mantiene en su Plantel
 - c)** ASOCIADO, MIEMBRO DE ASAMBLEA DE CLUB: Toda persona que cumple una función dentro de la Asamblea de su propio club, puede ser jugador (con pago de membresía) o no-jugador (sin pago de membresía)

CAPITULO VIII REAFILIACIÓN

Artículo 29.- Se denomina REAFILIACIÓN al proceso de reingresar a la Entidad, en este caso, a la Federación Deportiva Peruana de Quidditch, dicho proceso tendrá como inicio el pedido expreso verbal y escrito, vía correo electrónico o documento en físico a la Entidad de un grupo que haya pertenecido previamente como Club, sea la membresía que porte al momento de su retiro voluntario o retiro de la misma por parte de la Entidad.

Artículo 30.- Se considera que un club debe pasar por el proceso de REAFILIACIÓN si cumple con las siguientes características:

- a)** El nombre del Club que se presenta ante la Entidad es igual o tiene una modificación del 20% aproximadamente.
- b)** Más del 50% del plantel presentado ha pertenecido a un club desafiliado dentro del último plantel que este tuvo vigente, pudiendo verificarse la planilla previa a fin de tener mayor seguridad del hecho.
- c)** La Directiva del Club es la misma, en un porcentaje del 60%, considerando integrantes anteriores y no solo la última directiva utilizada dentro del club que se desafilió.
- d)** Visto los casos anteriores, si se considera, sujeto a evaluación, que un Club con intención de afiliarse debe pasar por el proceso de reafiliación, pero toma acción a fin de evadir la responsabilidad que con ello conlleva el presente proceso, en caso de ser detectado, será comunicado y sancionado por la Comisión pertinente o quien haga sus veces.

Artículo 31.- La solicitud de reafiliación deberá darse a partir del séptimo mes de desafiliado el club, lo que permitirá al mismo, tomar el tiempo necesario a fin de corregir, mejorar o cambiar cualquier aspecto que lo llevó al retiro de la FDPQ. Ello no limita a la Entidad de brindar asesoría durante este período, a fin de asegurar que el club con intenciones de reingresar pueda contar con todas las herramientas que le permitan continuar con su labor de aporte a la misma.

Artículo 32.- Sobre el resarcimiento económico: Al desafiliarse un club, se altera el presupuesto de la Entidad, perjudicando la mejora planteada en el plan de trabajo correspondiente. Por este motivo y para mejora conjunta, se solicita un resarcimiento que permita a la FDPQ, nivelarse y seguir cumpliendo con las expectativas que se tenían. Permitiendo a la entidad afrontar los gastos que genera tener más equipos y atenderlos a todos por igual. Esta forma de resarcimiento será regularizando los montos que se dejaron de percibir a raíz de la desafiliación, los cuales pueden ser:

- a)** Cuotas del Club – Según la última categoría de membresía obtenida
- b)** Cuota de Jugadores – De las membresías que no fueron pagadas dentro del período de desafiliación pero que fueron registradas en el Plantel.
- c)** Cuotas extraordinarias – Fijadas según la normativa vigente.
- d)** Cualquier otro requerimiento de pago que se haya gestado dentro del período en el que se procedió al retiro de la FDPQ, ello incluye, pero no limita a pagos por sanciones impuestas, devolución de artículos prestados o su equivalente en efectivo, entre otros.

- Artículo 33.- Sólo en el caso de que un equipo haya decidido renunciar o haya perdido la membresía por problemas económicos y desea retomar la reafiliación, se podrá evaluar la posibilidad de hacer este pago en partes, para no perjudicar a ambas partes, pero dicho pago no podrá exceder el período en curso. Entiéndase como período los tiempos oficiales que se contabilizan de enero a junio o de julio a diciembre.
- Artículo 34.- Dado que el proceso de reafiliación requiere un esfuerzo mayor de parte la Entidad para poder asistir a todos los equipos por igual, requerirá que se sume una cantidad de voluntarios adicional a la requerida según el tipo de membresía en el que reingresen, en una cantidad de 1 a 2 adicionales dentro de los 4 primeros meses de reafiliados.
- Artículo 35.- Del mismo modo se requerirá un período de carencia, para poder ayudar a ambas partes corregir, enmendar, nivela, cualquier diferencia previa que haya podido suscitar la desafiliación. Del mismo modo que este plazo permitirá evaluar si es factible la reincorporación satisfactoria, este plazo deberá ser de 4 meses, se generará un acuerdo escrito que ambas partes deben firmar considerando que dentro de ese plazo deben cumplirse todas las condiciones que sean requeridas.
- Artículo 36.- El proceso de reafiliación solo puede solicitarse una vez, dado que existen muchos planteamientos de parte de la FDPQ, que permiten apoyar a un club a mantenerse federado. Si todos los intentos, incluyendo la reafiliación misma, fallan, la razón es de fuerza mayor y es evidente que es una relación que no puede sostenerse. Tener en cuenta que, llegado a este punto, la incompatibilidad del club y la FDPQ se determina fulminante y la reafiliación es una solución de "una sola vez". Los jugadores que no coincidan con los motivos de desafiliación, como dice el reglamento, siguen afiliados y se mantienen bajo las reglas y derechos que estipulan los reglamentos de la FDPQ hasta que estos mismos lo requieran.

CAPITULO VII DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- Artículo 37.- Si un Club afiliado considera que un jugador registrado en su Plantel, atenta contra la imagen, normas y espíritu deportivo que rigen a la Federación Deportiva Peruana de Quidditch o de su propia Institución, podrá expulsarlo sin necesidad de aprobación directa de la Federación Deportiva Peruana de Quidditch. Sin embargo, si dicho jugador expulsado de dicho club, desea participar de otro Club deportivo dentro de ese período, tendrá que enviar una carta a la Comisión de Disciplina y Resolución de Disputas, dicha comisión será quien evalúe el caso directamente y dictamine si es que está habilitado para hacerlo en el nuevo Club, basándose en su propio reglamento y/o criterio.
- Artículo 38.- Con el registro del jugador dentro de un Club, sea a través de Inscripción, transferencia o cesión, durante el período de juego vigente en ese Club, se compromete a cumplir con todas las disposiciones, compromisos y responsabilidades administrativas y económicas que de ello deriven.
- Artículo 39.- El No-Jugador es toda aquella persona que, perteneciendo a un Club, no practica el deporte del quidditch y cumple diferentes funciones desde un Asociado sin cargo, hasta un miembro del cuerpo técnico, dicha persona no debe pagar membresía a la Federación

CAPITULO VIII

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **CLUB AFILIADO:** Son todas las Asociaciones Deportivas que habiendo cumplido el Estatuto que rige la Federación Deportiva Peruana de Quidditch, se encuentran afiliados oficialmente a ella y cuentan con un representante con derecho a voz y voto dentro de la Asamblea.
- **CLUB POSTULANTE:** Son todas las Asociaciones Deportivas que se encuentran registradas en la Federación Deportiva Peruana de Quidditch pero que permanecen en un período de prueba y cuenta con voz, pero no voto dentro de la Asamblea.
- **PERÍODO DE JUEGO:** Es el tiempo mínimo que dura el registro o transferencia de un jugador a un Club, y dura de enero a junio o de Julio a diciembre.
- **CARTA PASE:** Es el documento que, firmado de acuerdo a Reglamento, habilita el poder pertenecer a otro Club siempre que se cumpla lo estipulado en el Reglamento de Inscripción, Cesión y Transferencia de jugadores.
- **JUGADOR:** Es toda aquella persona que practica el quidditch dentro de la FDPQ
- **NO-JUGADOR:** Cualquier persona que pertenece a un Club pero que no practica el deporte del quidditch, entiéndase como cualquier asociado que pueda o no, ser parte del Cuerpo Técnico del Club.
- **ASPIRANTE:** Es todo interesado en ser parte de la FDPQ de manera oficial y que debe cumplir un tiempo de preparación que será llevado por el área correspondiente
- **CANTERA:** Es el grupo de aspirantes que se encuentran en proceso de formar un club o registrarse en algún Club en Estado de Emergencia.
- **REAFILIACIÓN:** Proceso de solicitud de reingreso a la FDPQ

CAPITULO IX
DISPOSICIONES FINALES

- PRIMERA. - La Federación Deportiva Peruana de Quidditch de acuerdo a sus facultades procederá con efectuar la depuración de las dualidades de afiliaciones de Clubes, previa solicitud del interesado a fin de permitir un solo Club afiliado por Asamblea. En caso de detectarse a un Club depurado en un segundo proceso, éste será sancionado de oficio por intermedio de la Comisión de Disciplina y Resolución de Disputas con la pérdida de la afiliación, no pudiéndose acogerse a ningún tipo de amnistía.
- SEGUNDA. - La Federación Deportiva Peruana de Quidditch o quien le represente, podrá subsanar cualquier deficiencia, siempre y cuando demuestre la correcta afiliación del Club.
- TERCERA. - Toda inscripción de Clubes que se efectúen a mérito del presente sistema deberá informarse ante el Área Técnica, quien se encargará de recopilar y utilizar esta información para la Base de Datos e histórico de la FDPQ.
- CUARTA. - En las prácticas oficiales organizadas por la Federación Deportiva Peruana de Quidditch, los clubes obligatoriamente deberán hacer participar a sus jugadores nuevos o de poca antigüedad (máximo 6 meses), dicha medida será supervisada e implementada por el Área Técnica en cancha. Los clubes que incumplen y limiten a sus propios jugadores a participar de manera reiterada, serán derivados a la Comisión responsable
- QUINTA. - Toda sanción que no esté estipulada deberá ser reglamentada por la Comisión de Disciplina y Resolución de Disputas, o una instancia mayor en caso exceda de su competencia.

El presente Reglamento entró en vigencia a partir del 08 del mes de marzo del 2019, las modificaciones tomarán acción al día siguiente de realizadas y publicadas.

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 04 de enero de 2020.