



**L.D.P.Cumbaya**  
**HOJA DE VOCALÍA No. 198**

Categoría: Primera Fecha: Domingo - Febrero 01, 2026 Hora: 08:00 Cancha: Estadio Francisco Reinoso

Etapa: Segunda Etapa Jornada: Fecha 4 Vocal: \_\_\_\_\_

BOCA JR					
					0
J	C	G	TA	TR	Jugadores

Jugadores sancionados en la vocalía No.198

No existieron jugadores suspendidos

Total Pagado Vocalía:	<b>\$ 0.00</b>
-----------------------	----------------

C.D. TITAN					
					v
3					
J	C	G	TA	TR	Jugadores
✓					1 - Wilmer Quishpe [P]

Jugadores sancionados en la vocalía No.198

No existieron jugadores suspendidos

Total Pagado Vocalía:	<b>\$ 0.00</b>
-----------------------	----------------

Nota:

La información proporcionada en este documento, corresponde a los datos ingresados en el sistema SADCAF por la comisión respectiva de la L.D.P.Cumbaya, en el caso de tener alguna duda respecto a la vocalía, por favor comunicarse con los directivos del campeonato, cabe recalcar que este documento es netamente informativo, no es un documento oficial de la L.D.P.Cumbaya.



**L.D.P.Cumbaya**  
**HOJA DE VOCALÍA No. 198**

**INFORME DEL SEÑOR VOCAL**

Esperando el tiempo reglamentario el equipo Boca JR no se presenta al partido, por lo tanto el equipo C.D. Titan es el ganador.

**Además existieron las siguientes novedades:**

Por la sanción impuesta al equipo Boca JR, misma que no es pagada (150 USD dólares), no es programado. Por lo tanto el equipo C.D. Titan es el ganador con un marcador de 3 a 0.

<b>Puntuación del árbitro:</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Equipo:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** Nelly Díaz \_\_\_\_\_

**INFORME DEL SEÑOR ÁRBITRO**

Esperando el tiempo reglamentario soy por terminado el encuentro, el equipo Boca JR no se presenta al campo de juego, el equipo C.D. Titan gana el partido.

**Además existieron las siguientes novedades:**

Por la sanción impuesta al equipo Boca JR, misma que no es pagada (150 USD dólares), no es programado. Por lo tanto el equipo C.D. Titan es el ganador con un marcador de 3 a 0.

**Nombre:** Directiva \_\_\_\_\_

**LDPC**