



REGLAMENTO INTERNO

1. No hay fuera de lugar.
2. Todos los saques del portero deben ser con la mano.
3. Los saques del portero no pueden pasar la media cancha.
4. Si la pelota cruza la línea de la media cancha cuando el portero hace un saque desde su área, se le concederá un saque de banda de cualquiera de los 2 lados de la línea de la media cancha al equipo contrario.
5. El portero tendrá 6 segundos para realizar su despeje. Si se pasa del tiempo, el árbitro sancionará con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.
6. Los saques de banda son con las manos.
7. Cualquier falta, el arbitro considerara si es tiro directo o indirecto.
8. No barridas de ningún tipo. Si alguien se barre, será sancionado con una tarjeta amarilla.
9. Si un jugador tiene 2 tarjetas amarillas en un mismo juego, se sancionará con una tarjeta roja y no podrá participar en el siguiente juego. Si el jugador recibe una tarjeta roja directa, no podrá participar en el siguiente juego y dependiendo la agresión que el arbitro considere si es brusca y grave de 2 a 3 juegos.
10. Si un jugador(a) es expulsado, se le cortara la pulsera y para adquirir otra deberá realizar su verificación antes de que regrese a jugar después de su sanción.
11. El jugador tendrá 6 segundos para realizar los saques de banda, si se pasa del tiempo se le dará el balón al equipo contrario. La barrera tendrá que estar a 5 pasos normales del arbitro
12. Es obligatorio contar con un portero por equipo en todos los juegos.
13. Los penales se deberán realizar desde el centro del área penal, a 8 pasos normales del arbitro.
14. Durante un penal el portero debe permanecer en su línea.
15. Las categorías 2017 a 2015, no se permite usar la cabeza para hacer contacto con el balón, si alguien lo hace, se sancionara con tiro indirecto para el otro equipo
16. Cada equipo debe tener un coach que será el contacto principal y va a representar a su equipo en el registro en el día del evento. Puede agregar una manager.
17. Todos los jugadores deben presentar cualquier ID con fotografía y copia del acta de nacimiento, para poder ser verificado, previo a que inicie su participación en el torneo.

18. Cada jugador (padre/tutor para menores de 18 años) deben firmar la hoja de relevo de responsabilidad.
19. Ningún jugador podrá participar si no ha firmado la hoja de relevo de responsabilidad.
20. Una vez firmado el waiver los jugadores entienden y aceptan lo que ahí está escrito y están en total acuerdo con lo firmado.
21. El roster debe tener un máximo de 14 jugadores.
22. Cada equipo debe tener un coach mayor de 18 años, ningún jugador puede ser coach.
23. No hay límite para hacer cambios de jugadores y se pueden realizar en cualquier momento, el arbitro no tiene que parar el juego para los cambios, solo asegúrese que el jugador que va ser sustituido este afuera.
24. Los equipos deben portar su uniforme con número visible, obligatorio.
25. El portero debe usar un color de uniforme diferente al resto del equipo, así como no interfiera con colores del arbitro u o equipo contrario.
26. No se permite el uso de joyería.
27. Cualquier jugador que no tenga sus implementos deportivos completos no podrá jugar.
28. Todos los jugadores deben portar su playera del equipo durante cada juego, deben traer una playera clara y una oscura. Si los 2 equipos tienen el mismo color de playera, el equipo de “casa” deberá cambiarse de uniforme. La playera alternativa no necesita numero o pueden ser casacas también el alternativo.
29. Todas las decisiones del árbitro son irrefutables, en caso de querer presentar una protesta, se deberá pagar una tarifa de \$50 dólares para someterla a evaluación. Si gana la protesta se le reembolsa el dinero.
30. Proceso para realizar una protesta: notificar al arbitro al terminar el juego para que se lo haga saber al entrenador contrario, el arbitro ponerlo en la hoja de reporte que esta protestando, quien protesta debe acudir al comité organizador y realizar el pago correspondiente para darle seguimiento a la protesta.
31. Cada juego contará con un árbitro. No se necesitan jueces de línea.
32. El árbitro revisará que cada jugador tenga su equipo deportivo completo (playera con número, espinilleras, zapatos deportivos, etc).
33. Se dará un tiempo máximo de espera de 8 minutos para iniciar un juego. El juego se podrá iniciar con un mínimo de 4 jugadores incluyendo al portero, después de los 8 minutos se dará por perdido el juego.
34. Cada equipo deberá estar mínimo una hora y media antes de su primer juego para verificación de jugadores, no nos hacemos responsables si llegan tarde a su juego y pierden por de faul debido por esa causa.
35. Si un equipo gana por default, el equipo ganará 3 a 0. Si por algún motivo ninguno de los 2 equipos se presentan al juego, ambos perderán 3 a 0.
36. Al final de cada juego el entrenador de cada equipo debe firmar la hoja de resultados del árbitro para asegurar el resultado final, si no lo hace será oficial lo que ponga el arbitro.

37. El equipo ganador deberá de llevar el reporte del resultado del juego al comité organizador si hay empate, el equipo casa deberá entregarlo.
38. Una vez que la hoja haya sido entregada a el comité organizador encargado de la puntuación, no se aceptarán cambios.
39. Los organizadores del evento se reservan el derecho de admisión.
40. Las decisiones del comité organizador son finales e irrefutables. En caso de presentarse una indisciplina, dependiendo de la gravedad del caso, el comité organizador se reserva el derecho de expulsar del evento a cualquier participante el cual deberá abandonar inmediatamente el lugar del evento.
41. Cada juego de fase de grupos tendrá una duración de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos, en el medio tiempo.
42. A la hora indicada empieza a correr el tiempo y los equipos tienen que estar listos para ingresar tan pronto silbe el arbitro.
43. Equipos, directores técnicos o jugadores que violen el presente reglamento pueden ser suspendidos del evento sin devolución de su pago.
44. En caso de haber un empate en puntuación para definir quien avanza se llevara a cabo el siguiente sistema de desempate: Paso #1 Diferencia de goles, #2 Goles a favor #3 enfrentamiento entre si #4 definición desde el punto penal 3 jugadores por equipo y si continua el empate muerte súbita uno tiro por equipo hasta sacar un ganador
45. Sistema de competencia. Juego ganado 3 puntos, juego empatado 1 punto y juego perdido 0 puntos.
46. Todos los participantes que estén en el roster, deberán portar un brazalete del color de acuerdo a su categoría que se les entregaran cuan sean verificados previo a iniciar su participación en el torneo.
47. Si el jugador pierde su brazalete esto tendrá un costo de \$5.00 para reemplazarlo
48. Pueden jugar con tenis de indoor o tachones.
49. Cada equipo debe presentar un balón para jugar con aire apropiado. 2017-2014 size #4 las demás categorías del size #5
50. Nadie puede estar en medio de las canchas y estar en los lugares indicados tanto padres como jugadores