

# REGLAS

## REGLAS DE LA COPA DE CARIDAD (CHARITY CUP) DE TEMECULA UNITED 2018

### REGISTRO:

En el registro obligatorio una (1) hora antes de su primer partido, los equipos deben proporcionar las credenciales requeridas. Todos los equipos deben proporcionar la Identificación del Jugador laminada (Player I.D.) de la temporada 2017-2018 con fotografías y la firma del registrador; se aceptarán las tarjetas de los torneos de Primavera y Verano, 2018, junto con los Formularios de Divulgación Médica / Registro. Todas las tarjetas deben ser de USYSA o todas de US Club Soccer. Los equipos registrados a través de Super Y League, AYSO o US Club Soccer deben proporcionar la documentación de viaje adecuada para la organización a la que están afiliados

NO SE PERMITE MEZCLAR TARJETAS DE PARTIDO

### LISTAS DE JUGADORES:

Todos los jugadores deben estar legalmente registrados con su equipo antes del Registro Obligatorio. Los equipos pueden registrar un máximo de veintidós (22) jugadores (1999 - 2002), dieciocho (18) jugadores (2003 - 2006), 14 jugadores (2007 - 2011). No hay límite para la cantidad de jugadores prestados que un equipo puede usar. DEBE TENER LA TARJETA DE JUGADOR Y EL REGISTRO / DESCARGO MÉDICO DEL JUGADOR.

### REGLAS DEL PARTIDO:

Las Reglas del Partido de FIFA se aplicarán según lo modificado por USYSA y CYSA-South como se describe aquí. La duración (en minutos) del partido por mitades y el tamaño de la pelota son los siguientes:

Edad del Grupo	Jugadores	Tamaño del campo (yardas)	Juego en Grupos (Pool Play) (minutos)	Finales (minutos)	Línea Construida (Build Out Line)	Tamaño de Pelota
1999 *	11 v 11	110 x 70	40	45	N/A	5
2000 *	11 v 11	110 x 70	40	45	N/A	5
2001 *	11 v 11	110 x 70	40	45	N/A	5
2002	11 v 11	110 x 70	40	45	N/A	5
2003	11 v 11	110 x 70	35	40	N/A	5
2004	11 v 11	110 x 70	35	40	N/A	5
2005	11 v 11	110 x 70	30	35	N/A	5
2006	11 v 11	110 x 70	30	35	N/A	5
2007	9 v 9	80 x 55	25	30	N/A	4
2008	9 v 9	80 x 55	25	30	<b>N/A</b>	4

2009	7v7	75 x 47	20	25	A mitad dentro de la parte superior de la caja y media línea a cada lado	4
2010	7v7	75 x 47	20	25	A mitad dentro de la parte superior de la caja y media línea a cada lado	4
2011	7v7	75 x 47	20	25	A mitad dentro de la parte superior de la caja y media línea a cada lado	4

\*Se puede combinar grupos de edad

Todos los partidos de juego en grupo finalizarán no menos de 5 minutos antes del comienzo del próximo partido, independientemente de la cantidad de tiempo jugado en cada mitad hasta ese punto. Una coincidencia es "completa" al completar la mitad del juego, independientemente de las circunstancias de la terminación, con resultados finales basados en el puntaje al finalizar. Los partidos en grupo (Pool) pueden terminar en un empate.

Los partidos de semifinal y final que terminan en un sorteo se destinarán directamente a FIFA Kicks de la marca. SIN TIEMPO ADICIONAL Solo los jugadores en el campo al final del tiempo completo pueden recibir un puntapié.

MEDIO TIEMPO:

El medio tiempo será exactamente 5 minutos.

#### REGISTRO DE PARTIDO:

No menos de cinco (5) minutos antes del inicio de cada partido programado, cada equipo debe presentar las tarjetas de jugador del equipo al árbitro para el registro (check-in). Un equipo que no se reporte dentro de los cinco minutos de un lanzamiento programado perderá el partido. Al final de cada partido, el árbitro devolverá la lista y el informe del partido al gerente / administrador del equipo. Un representante del equipo debe firmar la tarjeta de partido que indica su acuerdo con los resultados informados. No se permitirá ningún período de gracia para comenzar un partido. Un equipo con menos de la cantidad mínima de jugadores, siete (7) para 11 v 11, seis (6) para 7v7 y 9v9, listo para jugar cuando el árbitro esté listo para comenzar el partido, perderá ese partido. El árbitro comenzará a jugar a la hora designada o tan pronto como sea posible en el caso de un retraso por un partido anterior.

#### EQUIPO DEL JUGADOR:

Será a discreción del Árbitro determinar la seguridad y la idoneidad del equipo del jugador, incluido el uso de un soporte (brace) duro o yeso.

#### SUSTITUCIONES:

Los equipos pueden sustituir solo con el permiso del árbitro, en cualquier detención del juego. No se permitirá ningún período de gracia para comenzar un partido.

#### ENTRENAMIENTO:

Se permite el entrenamiento desde la banca (dando instrucciones al propio equipo sobre los puntos de estrategia y posición), siempre que:

1. No se usen dispositivos mecánicos
2. El tono de la voz es instructivo y no derogatorio.
3. Cada entrenador o sustituto permanece dentro de 10 yardas a cada lado de la línea de medio campo
4. Ningún entrenador, sustituto o espectador hace comentarios o gestos derogatorios hacia los árbitros, otros jugadores del otro equipo, suplentes o espectadores.
5. Ningún entrenador, sustituto o espectador usa lenguaje obsceno o incita, de ninguna manera, comportamiento perturbador.

#### PRECAUCIONES Y EJECCIONES:

Un jugador que recibe dos amonestaciones (tarjetas amarillas) en una partida individual se considera lo mismo que recibir una expulsión (tarjeta roja). Un jugador que ha sido expulsado no puede ser reemplazado. Un entrenador o espectador

expulsado debe abandonar inmediatamente el campo y permanecer fuera de la vista y del sonido del campo.

Un jugador o entrenador que haya sido expulsado no regresará para ese partido y no se le permitirá participar en el próximo partido programado. Un jugador o entrenador que haya sido expulsado por conducta violenta o juego sucio y grave puede recibir una suspensión adicional (más de un partido) o puede ser expulsado del torneo. Cualquier jugador, entrenador o espectador que asalte a un árbitro será expulsado del Torneo. Para el propósito de este Torneo, un entrenador puede recibir TARJETAS de parte del árbitro. Si el árbitro emite una tarjeta roja o amarilla a un jugador o entrenador, el árbitro informará las circunstancias de la advertencia o expulsión en la tarjeta de partido. Todas las tarjetas rojas son reportadas al Director del Torneo y CYSA-S.

Durante la (s) suspensión (es) del partido para los entrenadores, no puede haber contacto entre el equipo y el entrenador durante el partido y el entrenador debe permanecer fuera de la vista y del sonido del campo. Además, el entrenador no puede estar involucrado en una conducta inaceptable adicional (que incluye, entre otros, entrenar jugadores por cualquier medio o método, hostigar a oponentes, árbitros, espectadores, personal del torneo, etc.). El incumplimiento de esta regla o el espíritu de esta regla dará como resultado la expulsión inmediata del torneo.

#### REGLAS DE CABECEADAS DE PELOTA (HEADING):

Los jugadores de 2008 y menores no participarán en cabeceadas. Se aplicarán las siguientes reglas:

Si un jugador cabecea la pelota intencionadamente, se le otorgará un tiro libre indirecto desde el punto de la infracción.

Si un jugador (ya sea por ataque o defensa) cabecera la pelota intencionalmente dentro de la caja de 18 yardas, la pelota se colocará en la esquina más cercana en la parte superior de la caja de 18 yardas

#### CONDUCTA:

Todos los entrenadores tienen la responsabilidad total de la conducta de sus jugadores, banca, amigos y espectadores en todo momento. Durante un partido para este torneo, un árbitro puede detener el partido y expulsar a un espectador del campo si, en opinión del árbitro, el infractor es culpable de conducta violenta, juego sucio grave, uso de lenguaje sucio o abusivo. Cada entrenador y asistente del entrenador serán los principales responsables de la conducta de los espectadores, para o desde sus respectivos equipos y, como tales, podrán ser amonestados o expulsados si un espectador interfiere con el partido, disiente al árbitro, es culpable

de violencia conducta o juego sucio, o usa lenguaje grosero o abusivo. En ningún momento se permitirán disensiones ni lenguaje ofensivo o abusivo en ningún campo.

#### PARTIDOS SUSPENDIDOS:

Si, en opinión de los oficiales del partido, un partido debe suspenderse (por alguna razón), el partido puede reanudarse, pero está sujeto a que se termine no menos de cinco (5) antes del inicio programado del siguiente partido. Si en la opinión de los oficiales del partido, un partido debe ser terminado por mala conducta de jugadores, entrenadores de banca o espectadores, el equipo infractor puede ser suspendido de jugar más y perder ese partido y todos los partidos restantes. Todos los puntos anteriores ganados permanecen como jugados. Además, la liga local y la Asociación Estatal serán contactadas según corresponda.

#### LESIÓN:

Todas las partidas de juego en grupo terminarán al menos 5 minutos antes del inicio programado del próximo partido. Consulte "Tiempos de Partidos" (Playin Times").

Partidos de campeonato: las demoras del partido debido a una lesión darán como resultado que se agregue el tiempo apropiado para permitir el tiempo completo de partido, según el mejor juicio de los oficiales.

#### DISPUTAS:

La conducta del partido está bajo la jurisdicción de la decisión del árbitro. Todas las disputas serán resueltas por el Director del Torneo o su designado y las decisiones serán definitivas.

#### PROTESTAS:

No se permitirán protestas.

#### ÁRBITROS:

El juicio del árbitro, con respecto a las condiciones físicas del campo y su aceptación para el juego, a los sucesos reales y sucesos relacionados con la conducta del partido, y las prerrogativas otorgadas al árbitro por las "Reglas del Juego" tal como fueron publicadas por FIFA, no será desafiado.

#### EL EQUIPO DE CASA:

El equipo de casa será el equipo que aparece primero en el programa de partidos. El equipo local proporcionará las tres (3) pelotas del partido. Las pelotas del partido

estarán sujetas a la aprobación del árbitro. El equipo casero deberá cambiar a una camiseta alternativa si el árbitro declara un conflicto de color. Los bancos de los equipos estarán en el mismo lado del campo. El equipo local seleccionará en qué banquillo eligen sentarse. Los espectadores deben sentarse en el lado opuesto del campo en la mitad reflejando el banco elegido por su equipo.

#### FORFEITS – JUEGOS PERDIDOS POR “FORFEIT”

Todos los equipos que pierdan juego(s) por medio de “forfeit” tendrán el partido (s) anotado como una pérdida de 0-1. El ganador recibirá ocho (8) puntos (6 por la victoria, 1 por un gol y 1 por cierre patronal (shutout)). Si, a discreción del Director del Torneo, una pérdida proporciona una ventaja injusta, el Director del Torneo puede hacer un ajuste en el corchete. Se supondrá que los equipos que pierden su primer partido por medio de forfeit, perderán todos sus partidos a menos que se pongan en contacto con el Director del Torneo al menos 3 horas antes de sus próximos partidos.

#### PUNTUACIÓN PARA EL AVANCE

Los equipos recibirán puntos de la siguiente manera:

- Seis (6) puntos por cada victoria
- Tres (3) puntos por cada empate
- Cero (0) puntos por cada pérdida
- Un (1) punto por cada gol anotado, hasta un máximo de tres (3) por partido
- Se otorga un (1) punto por un cierre patronal (shutout) (un empate cero es un shutout).
- Ocho (8) puntos por cada pérdida por forfeit

En caso de empate en la clasificación de puntos, para avanzar desde el juego en grupo, el ganador se determinará en el siguiente orden:

1. El ganador en la competencia cara a cara
2. Diferencial de goles (+3 goles máximo por partido)
3. Menos goles en contra
4. La mayoría de los goles en favor (3 goles máximo por partido)

Si aún existe un empate después de los pasos 1 a 4 de arriba en las rondas de juego de grupos (pool olay) SÓLO se usará el lanzamiento de monedas para el avance.

**PÓLIZA DE REEMBOLSO:**

Para los equipos que se retiren del torneo antes de la fecha límite de inscripción o los equipos no aceptados en el Torneo, se realizará un reembolso completo. **NO SE RECIBIRÁN REEMBOLSOS** una vez que los equipos hayan sido notificados de su aceptación en el torneo. Si el torneo se cancela por razones climáticas, Actos de Dios o cualquier otra circunstancia fuera de nuestro control, se reembolsará el 50% de la tarifa del torneo.

Gracias por su cooperación y participación.