



Torneo Varonil de la Amistad
“Men’s Friendship Tournament”
Enero 27/28, 2024
Complejo Deportivo Regional James
“James Regional Sports Complex”

Para ver cuándo se actualizó este reglamento por última vez, consulte el pie de página.

Detalles del torneo y reglas del juego.

El torneo se jugará bajo las Reglas de la FIFA modificadas por los cambios y adiciones que se indican a continuación.

- 1. ¡No hagas trampa y compórtate a la altura!**
- 2. No hay servicios médicos ni entrenadores en los campos. Si necesitas atención médica, llama al 911**
- 3. Todos los juegos se considerarán FINALES y NO SE PERMITIRÁ NINGUNA PROTESTA.**
- 4. Calendario de juegos:** Todos los entrenadores, gerentes y jugadores del equipo serán responsables de verificar el calendario de juegos del torneo diariamente antes de su 1^{er} juego. No verificar el calendario de sus equipos podría resultar en una derrota por no presentarse en el momento o el campo correcto. El calendario de juegos se publicará en nuestro sitio web, www.FriendshipSports.com, en la aplicación móvil y se publicará físicamente en el torneo cerca de los marcadores.
- 5. Duración de los juegos:** Todos los juegos se jugarán en tiempos de 25 minutos con un período de descanso de medio tiempo de 5 minutos. Por lo tanto, los árbitros deberán mantener un "reloj en marcha"; El tiempo no se detendrá, excepto por problemas importantes.
- 6. Horarios de juego:** Los equipos deben estar listos para competir en los campos asignados, a menos que la directora del torneo notifique algún cambio de campo. Habrá un período de espera de 10 minutos para que los equipos se presenten a la hora programada. Los árbitros llevarán un registro del tiempo. En el caso de que un juego comience tarde debido al retraso de un equipo durante el período de espera de 10 minutos, se penalizará al equipo responsable con 1 punto menos. Los árbitros son responsables de anotar el nombre del equipo y la penalización de puntos en la tarjeta de puntuación del juego.
- 7. Mal tiempo:** Se jugarán los juegos sin importar lluvia, sol o viento. Los juegos solo se detendrán por tormentas eléctricas. El Departamento de Recreación y Parques tiene el derecho de clausurar los campos en caso de que las inclemencias del clima no permitan la continuación segura del torneo. Si un juego del sábado se detiene o se cancela por tormenta eléctrica, ese juego se reprogramará para el día siguiente. Los juegos restantes comenzarán en la hora programada originalmente. En caso de que los partidos de semifinales o finales de campeonato

no se jueguen debido a lluvias muy fuertes que no permitan la continuación de la competencia, estos juegos pueden ser declarados cancelados por la directora del torneo después de la consolación con los entrenadores del equipo representativo. En caso de que se produzca una cancelación, el equipo con mayor puntaje en la división respectiva será declarado automáticamente campeón y el 2º lugar permanecerá como finalista.

8. **Uniformes:** En cada juego todos los jugadores deberán usar uniformes de fútbol limpios con números únicos de tamaño estándar en la parte posterior. Si el color de las camisetas es similar, el equipo local deberá cambiarse el uniforme. Habrá casacas limitadas disponibles para renta. El equipo local aparece primero en el calendario.

- a. Los dispositivos inteligentes para actividad física (relojes Apple y similares) deberán cubrirse con un vendaje o similares si se usan durante el juego. Es recomendable quitárselos antes de jugar por la seguridad de todos.
- b. Joyería/ férulas/ rodilleras / coderas / muñequeras...
 - i. Se permiten argollas lisas
 - ii. Los anillos grandes deberán removerse o ser cubiertos con cinta adhesiva
 - iii. No se permiten aretes de ningún tipo
 - iv. Las rodilleras / coderas / muñequeras deberán envolverse con un vendaje o similares
 - v. No se permite usar ningún tipo de dispositivo inteligente mientras se juega
- c. El árbitro en el campo de juego tiene la decisión final en cuanto a lo que es o no permitido en el campo por seguridad de todos. Si no estás seguro de qué puedes usar o no, consulta al árbitro antes de comenzar el juego.

9. **Espinilleras:** Las espinilleras son obligatorias para todos los jugadores. Sin excepciones.

10. **Lista del equipo:** Deberá completarse en línea.

- a. Cada jugador deberá estar en la lista antes del 19 de octubre de 2023, a las 9pm
- b. No hay cambios en la lista después de la fecha estipulada en el punto anterior
- c. No se podrá agregar jugadores a la lista después de las 9 p.m. del 19 de octubre de 2023.
- d. La renuncia en línea deberá ser firmada por el jugador a más tardar el 20 de octubre de 2023 a las 7 p.m.
- e. Máximo 20 jugadores

11. **Verificación de edad:**

- a. Si cuestionas la validez de un jugador, consulta primero la lista en línea para verificar la foto, el nombre y la edad de los jugadores. SOLO el gerente del equipo debe acercarse al árbitro / director del torneo cuando interroge a los jugadores de un equipo. Asegúrate de acompañar al personal o al gerente del equipo contrario amable y tranquilamente con el árbitro antes del inicio del juego o en el descanso, hacer lo anterior después del juego no cambiará el resultado final.
- b. El jugador deberá presentar su identificación y pulsera para demostrar que coinciden.
 - i. Las listas se pueden verificar en línea desde tu teléfono.
- c. Los equipos que hayan sido sorprendidos haciendo trampa utilizando jugadores que no figuren en la lista o jugadores cuya fecha de nacimiento o nombre no coincida con su pulsera y/o que posean una identificación falsa, perderán automáticamente el resto del torneo. Además, no se permitirá que todo el equipo regrese al año siguiente. No hay reembolso para los equipos afectados por estas situaciones.

- d. El árbitro deberá finalizar el juego si la edad y/o el nombre de algún jugador no coinciden con la lista después de revisar la identificación. El resultado será una victoria automática para el equipo que cumplió con las reglas. El equipo ganador recibirá puntos por todos los goles marcados hasta ese momento. Si no se registró ninguna puntuación en el momento de la verificación, se otorgará una puntuación automática de 8:1:0.

12. Pulseras: Cada jugador deberá portar la pulsera oficial del torneo para jugar.

- a. Los oficiales del torneo entregarán las pulseras a los gerentes de los equipos el viernes en el registro.
- b. La pulsera deberá utilizarse en todos los juegos, sin excepciones.
- c. Los jugadores que no usen pulsera durante el juego serán expulsados y se les sacará una tarjeta roja.

13. Jugadores en dos equipos: los jugadores pueden jugar en dos equipos siempre y cuando estos no sean de la misma división.

- a. Los jugadores deben cumplir con los requisitos de edad para cada equipo.
- b. Las tarjetas rojas contarán para el equipo en el cual le fue sacada la tarjeta roja.
- c. Las suspensiones por mala conducta aplicarán para todos los equipos que el jugador juegue durante todo el torneo.

14. Jugadores ilegales/Suspensión del equipo del torneo: Cualquier jugador sorprendido jugando en un equipo en el cual no esté incluido en la lista final del equipo o cuya pulsera e identificación no coincidan, se considerará un jugador ilegal. No tenemos tolerancia con los tramposos. Tu equipo será eliminado del resto del torneo y no se le permitirá regresar al año siguiente. No usar pulseras se considera ilegal, lee la regla 12.

15. Jugadores, espectadores y seguidores del equipo: Los entrenadores / gerentes de equipo serán responsables de cualquier acción de sus espectadores o seguidores. Este es el Torneo de la Amistad ... Nuestros árbitros y/o director del torneo tienen el derecho de penalizar al equipo, cuyos espectadores estén apoyando, con una tarjeta roja o, de ser necesario, con la eliminación del torneo. Todos los jugadores son adultos y esperamos que actúes como tal. En caso de violencia o acción que ponga en peligro tu vida, te recomendamos que llames al 911 como tu primera acción antes de buscar a un oficial del torneo. Tu equipo puede y será expulsado por el mal comportamiento de sus espectadores en la línea de banda.

- a. **Música / trompetas / Megáfonos** - No se deberá reproducir música a altos decibeles mientras se juega. La música que se pueda escuchar en el terreno de juego mientras el juego está en marcha deberá apagarse. El uso de megáfonos / trompetas u otros generadores de ruido no están permitidos durante ningún juego.
- b. **Basura** - Los equipos que dejen basura en los campos serán sancionados con **TARJETA ROJA. Los árbitros emitirán tarjetas rojas a jugadores cochinos. Desecha tu basura adecuadamente.** Un oficial del torneo proporcionará bolsas de basura a cualquiera que se lo solicite en la carpa del torneo. Es tu responsabilidad tirar tu propia basura en los contenedores.
- c. **Picnic / Carne Asada- NO SE PERMITE hacer picnis o carnes asadas en los campos de juego o el estacionamiento.**

16. No se tolerará el uso de obscenidades como insultos raciales, de género, sexualidad, etc. o declaraciones hechas para ser tomadas de manera ofensiva o amenazante EN NINGÚN IDIOMA. Es responsabilidad de los entrenadores / gerentes mantener a raya a sus fanáticos y jugadores

en la banca, de lo contrario, su equipo puede ser acreedor de una tarjeta roja o incluso la descalificación del torneo.

17. **Árbitros.** Los árbitros deben ser tratados con el mayor respeto posible. Ellos tienen el control del campo y el juego. Si tienes alguna inquietud o cumplido sobre un árbitro, por favor comunícaselo al coordinador de árbitros.

- a. Todos los jugadores tendrán acceso y se les recomienda encarecidamente que completen en línea un formulario de comentarios para el árbitro después de cada juego.
- b. Todos los comentarios irán directamente, en tiempo real, al árbitro cedente. Antes del inicio de los juegos del domingo, todos los comentarios buenos y malos enviados el sábado se compartirán con los árbitros en la reunión matutina para ser utilizados de manera productiva. Sin información específica proporcionada por los jugadores en tiempo real, no podemos solucionar ningún problema o inquietud que pueda surgir.

18. Tolerancia cero

- a. Tenemos una política de tolerancia cero para los ataques físicos y verbales
- b. Tenemos una política de tolerancia cero para el discurso racial, sexual y todo discurso de odio
- c. Tenemos una tolerancia cero para armas de cualquier tipo
- d. **Cualquier jugador que se balancee o agrede físicamente a otro jugador / empleado automáticamente hará que todo el equipo pierda el juego de inmediato. El jugador será expulsado de todos los torneos futuros. La permanencia del equipo para el resto del evento y todos los eventos futuros la decidirán los árbitros afectados, el árbitro central y la directora del torneo en ese momento.**
- e. Cualquier persona (jugador/entrenador/invitado del equipo) que ataque físicamente a un oficial del torneo, árbitro, juez de línea será suspendido por el resto del torneo y todos los torneos futuros. Se llamará a la policía y se presentarán cargos.
- f. Los equipos son responsables de su afición. La afición que esté causando problemas a los jugadores de cualquiera de los equipos / gritando cosas inapropiadas / insultos / maldiciendo / amenazando, etc. puede hacer que su equipo sea expulsado o incluso suspendido del torneo.
- g. Cualquier equipo cuyos jugadores y/o aficionados entren en el campo durante un disturbio, pelea y/o altercado pueden ser suspendidos por el resto del torneo y no se les permitirá regresar.

19. **Equipos locales:** Los equipos locales aparecerán primero en el calendario, proporcionarán el balón y elegirán el lado del campo. Los oponentes harán el saque inicial. No se echará volado.

- a. **El equipo local deberá permanecer en el lado este y el equipo visitante en el lado oeste.** No está permitido colocar a tu equipo o espectadores en el mismo lado que el equipo opuesto.
- b. **En estos campos se puede distinguir este / oeste por: Este** – busca los hoteles en el horizonte. **Oeste** – Montañas y Durango Road (lo más probable es que hayas conducido por esta carretera para llegar a los campos).

20. **Balones:** Los equipos deberán proporcionar sus propios balones. No siempre tenemos una bomba que funcione; se recomienda traer la tuya. Te recomendamos que traigas varios balones y marques claramente con tu información de contacto para reducir las pérdidas.

- a. El equipo local proporciona el balón del juego
- b. Recomendamos traer balones extra, no siempre tenemos a la venta.

21. **Cambios:** Los cambios son ilimitados para ambos equipos y están permitidos en todas las interrupciones, excepto en los reinicios de tiros libres por faltas, fueras de juego y penaltis. Nota: Se requiere que los árbitros mantengan el reloj en marcha, por lo tanto, los tiempos no se detendrán, excepto por emergencias médicas cuando los paramédicos del servicio público estén en el campo. En el caso de que un juego se detenga por esperar al equipo de emergencias, podrá considerarse como finalizado. El juego no se extenderá para recuperar el tiempo perdido en el campo.

22. **Jugadores en el campo.** Si en algún momento el número de jugadores de algún equipo excede 11, el equipo contrario deberá detener el juego hasta que el árbitro retire a los jugadores sobrantes. Al equipo infractor se le reducirá un punto del total acumulado sin importar el número de juego. Si dicho equipo anotó en el transcurso de haber sido cometida la falta, se le anularán el o los goles anotados y el jugador extra recibirá una tarjeta amarilla.

23. **Barridas:** Las barridas no se recomiendan para ningún equipo debido al desconocimiento de las condiciones del campo. Los equipos que estén de acuerdo colectivamente (tanto los gerentes de equipo como el árbitro juntos) podrán decidir permitir las barridas antes de cada juego. **No ponerse de acuerdo antes del inicio del juego supone que las barridas están prohibidas.** Los equipos deberán abstenerse de cualquier tipo de barrida con el propósito de evitar una posible lesión. Los jugadores que se barran lo hacen bajo su propio riesgo y el de su oponente.

24. **Tarjetas de puntuación:** Se proporcionará una tarjeta de puntuación a los árbitros de cada juego. Los árbitros deberán registrar con precisión los puntajes finales del juego en las tarjetas de puntuación. Para evitar problemas en el informe de los puntajes, **es responsabilidad del entrenador reunirse con el árbitro y verificar físicamente los puntajes finales en la tarjeta de puntuación al final de cada juego, así como firmar la tarjeta del juego para dar fe y legalidad.** Las tarjetas de puntuación se entregarán al director del torneo dentro de la siguiente hora después del juego y se registrarán y publicarán en los tableros cerca de la carpa de la directora del torneo. El hecho de no verificar cualquier puntuación por parte de un entrenador al final de un juego podría resultar en un error del árbitro al informar el puntaje. Cualquier problema debe ser reportado al director del torneo o al árbitro asignado antes del próximo juego del equipo (en el supuesto de que se haya publicado) en su defecto, el puntaje y el valor de los puntos asignados permanecerán como se informaron, sin cambios, independientemente que suponga la victoria o la derrota del equipo.

- a. La directora del torneo NO cambiará la puntuación registrada en una tarjeta de juego por ningún motivo una vez que haya sido completada por el árbitro.

25. **Infracciones de expulsión (tarjeta roja):** El jugador expulsado por una infracción de tarjeta roja será suspendido por el resto del juego en el que se emitió MÁS el siguiente juego. Los equipos no podrán sustituir a un jugador por una infracción de tarjeta roja y deberán pagar inmediatamente.

- a. Dependiendo de la gravedad de la expulsión, la directora del torneo tiene el derecho de extender dicha suspensión a juegos adicionales. Una segunda infracción de tarjeta roja suspenderá automáticamente al jugador del resto del torneo.

- b. Los jugadores que reciban una tarjeta roja deberán proporcionar su nombre al árbitro cuando este lo solicite. De lo contrario, el entrenador del equipo deberá proporcionar el nombre del jugador con tarjeta roja. En el caso de que el entrenador no coopere, el árbitro lo anotará en la tarjeta de puntuación e informará a los oficiales del torneo. El juego continuará con el jugador expulsado en la banca. La directora del torneo, a su discreción, puede suspender al equipo de la competencia o imponer otras sanciones luego de su evaluación.
- c. La directora del torneo NO revertirá las tarjetas amarillas/rojas emitidas por el árbitro en el campo. Hay 3 historias, la de tu equipo, la del equipo contrario y la de los árbitros. Nuestros árbitros son los ojos, los oídos y los jueces en el campo y nos someteremos a su criterio ya que no estuvimos presentes al momento de la infracción. Si tienes alguna inquietud con los criterios, el profesionalismo o cualquier otro problema con algún árbitro, utiliza el formulario de evaluación de árbitros en tiempo real en los campos de juego para que podamos revisarlo al término de la jornada y así abordar cualquier problema o queja que deba atenderse antes de los juegos posteriores mientras nos sea posible.
- d. Cuando recibas una tarjeta roja, se anotará en la siguiente tarjeta de juego para que los árbitros estén al tanto, también será visible para todos los asistentes a través de la lista en línea.
- e. **Se les emitirá una TARJETA ROJA y se penalizará con 1pt a los equipos que dejen basura en las bandas. El árbitro también tiene la autoridad para hacer lo anterior si la banca está agrediendo a los jugadores de cualquiera de los equipos, así como a los árbitros. El árbitro anotará la o las penalizaciones en la tarjeta de puntuación.**

26. **Protestar.** Cualquier equipo que salga del campo durante el partido, como un gesto de protesta, perderá ese juego y perderá 3 puntos del marcador.

27. Periodo de espera

- a. Los equipos deben estar listos para competir en el campo y hora asignados, a menos que la directora del torneo notifique algún cambio personalmente.
- b. Habrá un periodo de espera de 10 minutos. Los árbitros llevarán un registro del tiempo.
- c. No se recuperará el tiempo perdido en los juegos que se retrasen por esperar a un equipo. El tiempo se restará de la primera mitad.
- d. El equipo que cause un retraso en el inicio del juego será penalizado con 1 punto y el árbitro lo anotará en la tarjeta de puntuación. Es responsabilidad del entrenador verificar al final del juego.

28. **Jugadores mínimos:** Todos los equipos deben tener un mínimo de 7 jugadores en el campo y en sus posiciones, no en las bandas, para comenzar el juego a la hora programada.

- a. Los equipos con menos de 7 jugadores al final del período de espera de 10 minutos perderán el juego y perderán 1 punto.
- b. El equipo contrario con más de 7 jugadores presentes en el campo recibirá la puntuación de 1-0 y 8 puntos. Los árbitros son responsables de registrar esto en la tarjeta de puntuación del juego.

29. **Equipo ausente:** Un equipo "ausente" se define como un equipo que no se presenta al torneo por circunstancias fuera de nuestro control. No se dará un reembolso a dicho equipo.

- a. El resto de los equipos en el grupo no necesitarán presentarse para los juegos programados y recibirán automáticamente 10 puntos y el marcador se reportará como 1:0
- b. No hay compensación financiera ni descuento en la tarifa de inscripción en los siguientes torneos para ningún equipo que eventualmente juegue menos partidos que el número mínimo garantizado como resultado de un juego con un equipo ausente en este torneo.

30. Puntuación: Victoria = 6 puntos Empate = 3 puntos Derrota = 0 puntos

- a. Cada equipo recibirá 1 punto por cada gol hasta un máximo de 3 y 1 punto por no recibir goles.
- b. Los puntos máximos permitidos por juego son 10
- c. Un empate 0:0 se contará como 4 puntos para cada equipo (3 por empate, 1 por no recibir goles).

31. Finalización del juego: Todos los juegos deberán jugarse hasta el silbatazo final. Los equipos que decidieran terminar un juego antes de tiempo por estar arriba en el marcador con una extensa puntuación y prefieran descansar para jugar en una inminente semifinal o final no podrán avanzar a estas rondas. Si el equipo contrario decide terminar el juego antes de tiempo y aceptar la derrota, no se penalizará al equipo que avanza.

32. Juegos abandonados (juegos 1 al 3): Los juegos abandonados se puntuarán 1-0 y contarán como 8 puntos para el equipo ganador. (6 por victoria, 1 por gol, 1 por no recibir goles).

- a. **TODOS los juegos deben jugarse para completar el avance a semifinales y finales.**

33. Juego suspendido por peleas: si un juego termina debido a una pelea, el equipo que la causó perderá automáticamente el juego (suponiendo que el equipo contrario no se haya defendido) y puede ser suspendido del resto del torneo o incluso, de todos los eventos futuros. El equipo contrario obtendrá automáticamente una puntuación de 10pts (6 por victoria, 3 goles, 1 por no recibir goles).

34. Abandono del 4º Juego: Los equipos cuyo 4º juego haya sido abandonado por su oponente recibirán el marcador de 1:0 (1 gol a favor, 0 en contra) y 8 puntos.

- a. A los equipos que previamente jugaron contra un equipo que abandonó su 4º juego se les REDUCIRÁN o AUMENTARÁN los puntos a 8, dependiendo del puntaje que se les haya otorgado cuando se jugó el juego.
 - i. Los goles anotados se mantendrán iguales.
- b. Los equipos dentro de un grupo donde otro equipo haya abandonado su 4º juego pueden ser elegibles para avanzar dentro de su grupo debido al ajuste de los puntos otorgados. Por lo tanto, es extremadamente importante que todos los equipos verifiquen los puntos finales asignados dentro de sus respectivos grupos antes de la final.
- c. No hay compensación financiera ni descuento en la tarifa de inscripción en los siguientes torneos para ningún equipo que eventualmente juegue menos partidos que el número mínimo garantizado como resultado del abandono de un juego por cualquier equipo en este torneo.
- d. **Los equipos que abandonen los juegos preliminares no podrán regresar al torneo del próximo año.**
- e. **Los equipos deberán haber jugado todos sus juegos preliminares para avanzar a semifinales / finales, independientemente del total de puntos otorgados.**

EJEMPLO de cambios de puntuación...

1. Un equipo que ganó contra el equipo que abandonó su 4^{to} juego con un marcador de 5: 0 obtuvo 10 puntos. Estos 10 puntos se reducirán a 8. Los 5 goles anotados se mantendrán y contarán.
2. Un equipo que perdió contra el equipo que abandonó su 4^{to} juego con un marcador de 2:0 obtuvo 0 puntos. Estos 0 puntos se aumentarán a 8.
3. Todos los puntos (no los goles) se cambian para igualar a todos en la tabla. El equipo que no jugó su 4^{to} partido por el abandono de otro equipo no tiene la oportunidad de jugar y obtener 10 puntos, por lo tanto, la única forma de ser equitativos es ajustar los puntajes de los equipos con quienes haya jugado anteriormente el equipo que abandonó su 4^{to} partido.

35. Variables de edad:

Todos los jugadores deben cumplir con los requisitos de edad. SIN EXCEPCIONES.

- **La edad se determina por año, no por fecha. Debes tener la edad requerida por cada división en 2023 para jugar***
- La división "Más de 40" permite la excepción de edad de 3 jugadores con 37 años o más. Debes tener 37 años o cumplirlos en 2024 para ser considerado dentro de estos 3 jugadores. Si cumples 40 años en 2024, no se te considerará dentro de las excepciones de edad.

36. Determinación de los ganadores de grupo: El equipo con el mayor número de puntos al final de los juegos preliminares será declarado ganador del grupo. En caso de empate, el ganador del grupo se decidirá en el siguiente orden:

- a. Menos goles en contra: el equipo con menos goles marcados en su contra
- b. Más goles a favor: el equipo que anote la mayor cantidad de goles al final de las rondas preliminares, si hay empate entonces:
- c. Tarjetas rojas
- d. Ronda de 5 penales alternando entre equipos
- e. Si todavía hay empate, continúa la muerte súbita. 1 penal alternando entre equipos.

37. Determinación de semifinales vs finales

1. División de más de 21 años - 6 equipos, los 4 equipos con más puntos al final de 4 partidos avanzarán a las semifinales.
2. División de más de 30 años - 7 equipos, los 4 equipos con más puntos al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a semifinales.
3. División de más de 35 años - 5 equipos. Los 2 equipos con mayor puntuación al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a la final.
4. División de más de 40 - 5 equipos. Los 2 equipos con mayor puntuación al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a la final.
5. División de más de 45 años - 6 equipos. Los 4 equipos con mayor puntuación al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a semifinales.
6. División de más de 50: 15 equipos divididos en 3 grupos. El equipo con mayor puntuación de cada grupo, y el segundo mejor de la general pasarán a semifinales.
7. División de más de 55: 6 equipos, los 4 equipos con mayor puntuación al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a semifinales.
8. División de más de 60 años - 6 equipos, los 4 equipos con mayor puntuación al final de 4 partidos reglamentarios pasarán a semifinales.
9. Ver #38 de este documento para más detalles sobre cómo se determina la clasificación.

38. La determinación de lugares para todas las divisiones es la misma.

Se le asignará un lugar a cada equipo. Ejemplo: El equipo con más puntos será 1^{er} lugar, etc. El proceso es el siguiente:

1. Equipo con más puntos
2. Equipo con menos goles en contra
3. Equipo con más goles a favor
4. Equipo con menos tarjetas rojas
5. Disparejo

Una vez que se hayan determinado los lugares para los 4 equipos, los juegos quedarían así:

1^{er} lugar vs 4^{to} lugar

2^{do} lugar vs 3^{er} lugar

Si el 1^{er} y 4^{to} lugar o el 2^{do} y 3^{er} lugar son del mismo grupo dentro de su división, se cambiarán al grupo opuesto para no volver a jugar entre sí.

39. Abandono del juego final del campeonato: Cualquier equipo calificado para competir en el juego final del campeonato que decida por cualquier razón no jugar el partido se declarará "perdedor" y se otorgará un puntaje ganador de 1: 0 al oponente. El oponente se proclamará como el campeón de esa división.

40. Empate en las semifinales o la final. Los juegos se jugará hasta que se declare un ganador. En caso de empate, el juego continuará de la siguiente manera:

- a. Ronda de 5 penales alternando entre equipos, si todavía están empatados, entonces
- b. Muerte súbita. 1 penal alternando entre equipos.
- c. Cualquier persona registrada en el equipo puede tirar los penales

41. Campeones de División. Todos los equipos ganadores de cada división recibirán un premio de jugador, un estandarte y obtendrán un 50% de descuento en la inscripción al torneo de 2025. No hay premio para el segundo lugar. A los equipos que ganen se les pide que vayan a la carpa de la directora del torneo para las fotos y premios del equipo inmediatamente después del juego. Los premios no se enviarán, los equipos deberán estar presentes. Cada jugador en la lista de equipo recibirá su premio.

42. Todas las situaciones no cubiertas por estas reglas serán resueltas por La directora del Torneo, Salina Pagán y Tim Fox, Árbitro Adjunto. Sus decisiones se declararán como definitivas.

43. ¡No hay personal médico en los campos!

- a. Si tú o algún compañero de tu equipo se lesiona, es su responsabilidad ponerse en contacto con los servicios de emergencia. Los operadores del 911 y los socorristas deben hablar con las personas lesionadas para brindarles el apoyo telefónico adecuado hasta que lleguen.
- b. NECESITAS llamar al 911 si la situación lo requiere.
- c. La dirección de los campos es "8400 W. Robindale Road, 89113. James Regional Sports Complex"

Detalles adicionales y reglas en vigor, véase más abajo.

- **CAMPOS:**

- Este evento tendrá lugar en el James Regional Sports Complex
- - **NO SE PERMITE ALCOHOL NI COMIDA EXTERNA.**
- - NO se permite el uso de alcayatas para tiendas de campaña o carpas. Usa sacos de arena.
- - **No se permiten animales dentro de los campos en ningún momento.**
- Si necesitas un animal de servicio, te recomendamos que no participes en este evento, asiste como espectador.
- Esto es una regla impuesta por Clark County Parks and Rec, absolutamente ningún perro en las afueras del campo, no podemos hacer ninguna excepción a esta regla. CCPR puso señalamientos en todo el parque y pueden y harán cumplir las reglas como mejor les parezca.
- - No se permitirán parrilladas, carnes asadas, picnics, etc.
- - No se permite hacer fiestas en los campos o en el estacionamiento.
- - No se permiten casas rodantes durante la noche en el estacionamiento..