

Asociación de futbol los banos

Inscripción.

1. Cada equipo tendrá la máxima de 22 jugadores registrados.
2. La inscripción será de \$350 por equipo y deberá ser pagado antes de su primer encuentro.
3. Este costo tendrá que ser pagado antes o en el primer encuentro en la jornada 4. No excepciones.

at mimorales922@gmail.com



zelle[®]

@Mmorales922



venmo

Equipos

- A. Cada equipo tendrá la oportunidad de un máximo de 22 jugadores por temporada.
- B. Ningún equipo tendrá el derecho a inscribir a un nuevo jugador después del tiempo dado para intercambios, aunque sea por lesión.
- ~~C. Los equipos participantes competirán contra todos los otros equipos. Los primeros 8 equipos pasaran a la siguiente ronda.~~
- D. **La final se decidirá a dos juego.** El cuerpo arbitral se pagado por la liga en la final.

Registracion y Cambio de Jugadores

La jornada 7 es la última fecha para registrar aun no registrado con otro equipo, el costo por baja de un jugador es \$10. ~~Traspasos de jugadores entre equipos será permitido y cada traspaso resultaría en un cargo de \$20 al encargado del equipo que reciba un jugador que ya estaba registrado con otro equipo, antes de las primeras 7 jornadas del torneo.~~

El momento final para cualquier cambio será 12:00 a.m. del jueves de la jornada 7.

Uniformes y equipamento

1. Cada equipo será responsable por uniforme completo. Playeras, shorts, y medias deberán coincidir igual con todos los jugadores del mismo equipo.
 - a. Si es necesario, nomas uno jugador podrá jugar en la cancha sin numero, nomas uno, no excepción.
2. El objetivo del número de cada playera es por razones de estadísticas, de advertencias y castigos. Por esta causa, los números de cada playera puede agregada cualquier manera, siempre y cuando, el número no se separe de la tela. La única excepción a esta regla es el portero de cada equipo. Incumplimiento de esta regla podría resultar en el retiro del jugador del campo brevemente o en una tarjeta amarilla por persistencia.
 - a. I.e. Si el número es agregado con cinta de pegamento o “tape”, el número deberá de mantenerse en su lugar. Si el número se despega, el jugado deberá retirarse del campo hasta que poder cumplir el reglamento.
3. Si por alguna razón, jugadores del mismo equipo intercambia playeras, y una de las playeras ya esta advertida con tarjeta amarilla, ambos, la playera y el jugador causante de la amonestación, deberán de jugar amonestados.
 - a. I.e. si un jugador entra al juego con una playera ya amonestada, y recibí una tarjeta amarilla, ese jugador es causa de una tarjeta roja y expulsión, por jugar con una playera anteriormente amonestada durante el mismo partido.
4. Durante las primeras 3 jornadas, equipos con uniformes incompletos podrán jugar con uniformes similares o con casacas. Pero deberán tener su número correspondido agregado en la playera.
5. Espinilleras serán requeridas, incumplimiento de esta regla podría resultar en el retiro del jugador del campo brevemente o en una tarjeta amarilla por persistencia.

6. Zapatos adecuados serán requeridos. Botines que represente un riesgo al jugador son prohibidos, como botines de baseball, botines de fútbol americano, botines de atletismo. Incumplimiento de esta regla podría resultar en el retiro del jugador del campo brevemente o en una tarjeta amarilla por persistencia.
7. En caso de una confusión de color en los colores de ambos equipos, el equipo Visitante será requerido cambiar de color.
 - a. Si ambos equipos deciden jugar, aun después de no cambiarse los colores para evitar la confusión, se elimina el “juego bajo protesta” en su plenitud.
 - b. El árbitro tendrá la opción de proceder con el encuentro o posponerlo.

Acciones antes, durante y después del juego

1. Antes de un juego, si en caso de que un equipo con insuficientes jugadores para empezar el encuentro, quince (15) minutos serán otorgados para presentar a mínimo 7 jugadores (incluyendo al portero) para iniciar el partido. Los 15 minutos se dará a correr después del primer silbato del árbitro anunciando la presencia de los equipos de ambos lados.
 - a. Si después de los quince (15) minutos, un equipo aun no tiene la cantidad mínima de 7 jugadores, el juego se dará por hecho, y el equipo con el equipo listo para jugar se le otorgará la victoria y los 3 puntos.
 - b. El arbitro y solamente el árbitro dará su veredicto de la cantidad de jugadores presentes antes del partido
 - c. En caso de que ambos equipos no tengan la cantidad mínima de jugadores, el juego se pospondrá.
2. Si durante el jugado, el juego es detenido después del minuto 80 sin reinicio, el partido será dado por hecho. No habrá otro juego para cumplir tiempo completo, y el marcador quedará permanente grabado. Esto excluye: una situación con intención de ventaja. i.e. abandono de campo, lesión mínima.
3. Durante el juego, si un jugador es lastimado en la cabeza, es la responsabilidad del arbitro decidir si puede continuar. Una serie de preguntas serán hechas al jugador para evitar y reconocer una concusión. Si el arbitro decide que no puede ir más el jugador, el jugador tendrá que retirarse del campo, y se sugiere que no reingrese al campo, y/o que reciba atención médica.
4. Después de cada juego, cada jugador deberá dirigirse a su lado al que pertenece, y evita cualquier tipo de confrontación. De otra manera, la liga tomara asuntos. El saludo de caballero será respetado y apreciado.

Horarios

1. Los horarios del partido serán dados a conocer con anticipación antes de que el torneo empiece.
2. Los horarios de juegos serán programados durante las horas de:

- a. Viernes a las 8 p.m. y no más tarde
- b. Domingo empezando a las 10 a.m. y no más tardar de las 4 de la tarde
- c. El horario dominical es sujeto a cambio, basado al tiempo de las estaciones del año.

La Duracion de Partido

1. Cada juego se disputará en un tiempo completo de 90 minutos. Cada mitad del juego será de 45 más tiempo agregado

El Campo de Juego

1. El campo de juego deberá estar en condiciones que presenten riesgos al bienestar de cada jugador.
 - a. En caso de malas condiciones al campo, el juego se pospondrá para otro día, tiempo, y lugar. Gastos arbitrales serán por parte del equipo local en el juego pospuesto.
2. El equipo local será responsable de la preparación del campo de juego. Esto se refiere a las marcas del campo, banderines, la condición de las redes, y el nivel del césped.
 - a. Cualquier falta de comunicación entre el equipo local y el equipo visitante o dirigente, será la responsabilidad completa del equipo local
 - b. Cualquier falta de comunicación entre uno o ambos equipos y el representante de la liga, será la responsabilidad completa de representante de la liga.
 - i. No habrá ningún ganador por default, el partido será pospuesto y los gastos serán pagado por la liga.
 - c. Los equipos locales deberán revisar su campo al menos 30 minutos antes del juego.
 - d. En caso de que las porterías y redes estén arregladas incorrectamente, el árbitro dará tiempo razonable para que se corrija, si después del tiempo otorgado no se ha arreglado la situación, o si la situación ocurre persistente, el equipo será castigado con perder los 3 puntos
 - i. Las porterías tienen que estar clavadas al suelo si las porterías son móviles, o los postes deberán estar enterrados en el campo.
 - ii. Las redes deben de estar pegadas a los postes y deberá estar ancladas al suelo en los lados de las porterías. Si las redes son despegadas de los postes o desenganchada del suelo, deberá arreglase antes de que empiece un tiempo o el juego se debe detener, y reiniciar con un bote al suelo después de que se haiga arreglado la situación.
3. Si un equipo decide no jugar un partido por posible falta de preparación del campo, el árbitro deberá dar su punto de vista a ambos equipos para ver si es una situación que puede ser resuelta en tiempo razonable.
 - a. Tiempo razonable son 15 minutos

- b. Si ambos equipos deciden en jugar el partido con el conocimiento de la condición del campo, césped, o redes sean inadecuadas, se elimina el “juego bajo protesta” en su plenitud.
 - c. Si el equipo visitante aun decide no jugar por falta de preparación del campo, después de no encontrar ninguna solución alguna, el juego se pospondrá para otra fecha, y una multa al equipo local de pago arbitral para el juego pospuesto.
4. Ambos equipos deberán presentar sus balones en buenas condiciones. Se le solicita al equipo local presentar, mínimo, dos (2) balones y al equipo visitante, mínimo, un balón, para disputar el juego.

Cambio De Horario/Campo

1. Ambos equipos tendrán que estar de acuerdo mutuamente con el cambio de hora y/o el día que se lleve a cabo tal juego. Posteriormente, la petición tendrá que ser aprobada por la liga. Esta petición no sera aprobada o decidida entre los equipos adversarios.
2. Los juegos son sujetos a cambio de horario al menos de 24 horas antes del partido acausa del tiempo o de alguna situación grave. No habrá cambios por inconveniencias.

Sistema Estadístico

1. Por cada juego disputado, se le otorgaran tres(3) puntos al equipo victor, y zero(0) puntos al equipo derrotado. En caso de un empate, los equipo se les otorgara un(1) punto a cada uno.
2. En caso de que un equipo gane por default, el equipo ganador será otorgado 3 puntos, solamente dos(2) goles a favor; los 2 goles dados a favor no tendrá anotador.
 - a. Esto es para mantener el balance en el sistema de puntaje y goles.
 - b. La falta de anotadores a los goles a favor es para dar una justa competencia de goleador durante la temporada.

Finales

1. Al final de la temporada, los mejores cuatro(4) tendrán parte en las finales del torneo para coronarse campeón de la liga.
 - a. El primer y segundo lugar en la tabla general tendrán un pase directo a las semifinales.
 - b. ~~Mientras, el tercer lugar en la tabla general tendrá un enfrentamiento en contra el sexto lugar en la tabla general y el cuarto lugar jugará contra el 5ta a un juego en~~

~~un repechaje para dar conocer los contrincantes del primero y segundo lugar en las semifinales.~~

2. En caso de que un equipo no se presente en cualquier juego en las finales, el equipo presente ganara y pasara a la siguiente fase sin tomar el marcador en cuenta en ese momento.
3. Durante las finales, en caso de empate en el marcador global, el equipo con la mejor puntuación durante el torneo avanzara hacia la siguiente fase.
 - a. El equipo con la mejor posición durante la temporada, tendra el juego de vuelta como local en su campo.
4. En la final, el tiempo y día será decidido por la liga antes de entra a fases de finales. Con la fecha para las finales establecidas, no habrá cambio de tiempo ni de día para los juegos al menos que a causas del tiempo o de una situación grave. No habrá cambios por inconveniencia.
 - a. En caso de empate en el marcador global al final del juego de vuelta, se añadirán otros dos (2) tiempos de una duración de 15 minutos cada tiempo
 - b. En caso de empate en el marcador global al final de los tiempos extras en juego de vuelta, el resultado final sera definido atraves de tiros desde el punto penal.
 - c. Durante la definición de penales, ambos equipos tendrán 5 jugadores, por cada lado. La final se tendrá que definir por muerte súbita en caso de que una indiferencia después de los primeros cinco (5) penales de cada equipo. Nomás los jugadores que acabaron adentro del terreno al final del partido podrán tirar desde el punto penal.
 - d. En caso de que un equipo que con menos jugadores en el campo, el equipo contrario tendrá que eliminar a un jugador de su equipo, y ambos equipos tengan la misma cantidad de jugadores en los tiros desde del marco penal.

Castigos:

El sistema de castigos y sanciones es basado en un sistema de claridad y justicia para cada jugador, oficial, o participante de la liga. Hemos adoptado los reglamentos establecidos por el Comité Internacional de Fútbol Asociación, con el propósito de proteger a todo aquel que participe en esta liga.

1. Si un jugador es sancionado con dos (2) tarjetas amarillas durante el mismo partido jugador deberá de retirarse del campo de juego expulsado y mantener distancia del campo
 - a. El castigo será de un (1) juego expulsado por incidente menor.
 - i. El castigo monetario será de \$10
 - b. El castigo sera de dos (2) juegos expulsados por incidente mayor
 - i. El castigo monetario sera de \$20
 - ii. Incidente mayor: disentimiento, abuso verbal al arbitro, amenaza al arbitro, escupir al adversario, etc.
2. Si un jugador es sancionado con una (1) tarjeta roja directa, aunque el jugador este advertido con amarilla, es una sanción de dos (2) juegos por incidente.
 - a. El castigo sera de 2 (dos) juegos expulsados por incidente menor.

- i. El castigo monetario sera de \$20
- b. El castigo sera de tres (3) juegos por incidente mayor.
 - i. El castigo monetario sera de \$50
 - ii. Incidente mayor: conducta violenta, pleitos, trifulcas, intento de ataque a jugador o arbitro, abuso verbal así a un jugador o arbitro o amenaza.
- c. El castigo sera de 6 juegos y un periodo de 6 meses condicionales por pelea.
 - i. El castigo monetario sera \$100
 - ii. El castigo continuara hacia la próxima temporada incluyendo finales
 - iii. Incumplimiento a las condiciones, el castigo sera de un año y una multa de \$300
- d. El castigo sera de por vida por conducta violenta hacia un arbitro
- e. I.e. un atacante que ya mantiene una amarilla puede ser expulsado del campo con roja directa, y sin la necesidad de una segunda amarilla, causando el castigo de expulsión dos (2) partidos)

3. Razones merecidas para resultar en Tarjeta Rojas Directa

- a. impedir un gol con la mano o evitar una ocasión manifiesta de gol
- b. impedir un gol con la mano o evitar una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se DIRIGE a la portería del infractor
- c. Juego desmedido, brusco, y grave
- d. escupir o morder a alguien*
- e. conducta Violenta*
- f. Emplear lenguaje o gestos ofensivos, insultantes, o humillantes* (dirigido hacia propio jugadores o adversarios, adentro o fuera del terreno de juego. También dirigido, directa o indirectamente al cuerpo arbitral, o hacia a los espectadores.)

Sanciones y multas

*Estas Acciones pueden resultar en un aumento de castigos disciplinario y/o multas.

1. Equipos sin presencia para un partido: 1er juego, el equipo sin presencia deberá pagar arbitraje. 2da juego y posteriormente, el equipo sin presencia deberá pagar arbitraje y una multa de \$50.

El incumplimiento de estas sanciones y multas pueden resultar en una suspension indefinida.

El incumplimiento del periodo condicional resultara en multas adicionales y suspensiones referentes a los castigos dichos anteriormente o la pena máxima de suspensión completa de la liga.

El Jurado

En ciertos incidentes injustos, serán otorgados la oportunidad de dar sus casos, y cambiar la decisión de su castigo.

Este documento presentado, Otorga la sanciones y multas por ciertas situaciones. Castigos no presentes en esta forma, son inválidos, y no serán respetados en caso de un cambio de decisión.

La liga se compromete en lo siguiente: que cada caso sea decidido por jugadores o técnicos, que no tenga ninguna conexión deportiva con el defensor de tal caso. La liga le pedirá, ciegamente, a 3 participantes que tomen la decisión. El sancionado o el equipo del sancionado, no podrá dar sugerencias o influencias para escoger a los participantes.

Protección a jugadores

La liga rechaza cualquier tipo de violencia en el terreno de juego. Por ciertas razones, cualquier menor de edad que se vea involucrado en una situación de violencia, sera castigado con 6 juegos de expulsión una multa de \$50 y 6 meses de periodo de condicional.

Arbitraje

1. El costo del arbitraje se mantendrá en \$100 por partido, con el costo compartido entrée ambos equipos de \$50.
 - a. El costo de jueces de línea sera de \$100, solamente si se solicita para un partido, y ambos equipos están de acuerdo.
2. El oficial de cada partido tendrá que estar al menos quince (15) minutos antes de cada partido para que sea suficiente tiempo para tomar lista de los jugadores.
3. Un juego se podrá cancelar antes de 24 horas sin costo arbitral. Si un equipo decide peder por causa de cancelación, el equipo perdedor deberá pagar el costo arbitral si no comunica su cancelación del juego en mas de 24 horas.
4. El cuerpo arbitral consiste en un (1) central durante el curso del torneo, y un equipo arbitral de tres (3) durante las finales.
5. En caso de que un equipo no se presente en la cancha, o se retiré antes de finalizar la primera mitad del partido, el equipo que abandone el campo tendrá que pagar el arbitraje en su plenitud. Si esta acción ocurre dos veces en un torneo, una multa de \$30 será impuesta por cada ocurrencia al equipo que abandone el campo.
6. Después de cada juego, el arbitraje tendrá que otorgar el reporte del juego en la cédula otorgada. Se le pedirá que sea sometidos dentro de cuarenta y ocho (48) horas para actualizar las estadísticas antes del miércoles.
 - a. La cédula incluirá el reportaje de los goles, tarjetas amarillas, tarjetas rojas, y cualquier incidente que ocurra antes, durante, o después del partido.
 - b. La cédula podrá ser entregada a través de correo electrónico, mensaje de texto, o en persona.
7. El cuerpo arbitral no tendrá ningún derecho a decidir el ganador en juego que no se concluya o no se tome a dar. El reporte será sometido y será repasado por la liga.

Consejo Arbitral

Los participantes arbitrales mantengan una junta cada cinco (5) semanas para analizar y superar el nivel y la capacidad durante el torneo. Se repasarán situaciones reales y grabadas en video, al igual que repasar las 17 reglas establecidas por el Comité Internacional del Fútbol Asociación (IFAB).

Preparación antes de las finales serán requeridas para debatir en el manejo de las finales.