

Men's Friendship Tournament January 24/25, 2026 James Regional Sports Complex

To see when this was last updated, see the footer at the bottom of each page.

Tournament Details and Game Rules.

The tournament will be played under FIFA Rules as modified by the below-stated changes and additions adhered to.

- 1. Don't cheat & don't be a jerk!**
- 2. There are NO MEDICAL SERVICES or Trainers at the fields. If you need medical attention, call 911**
- 3. All games will be considered FINAL, and NO PROTEST will be allowed.**
- 4. Game Schedule:** All team coaches, managers, & players will be responsible for checking the tournament game schedule daily before their 1st game. Failure to check your team's schedule could result in a loss due to not showing up at the right time or field. The game schedule will be posted on our website, www.FriendshipSports.com, and physically posted at the tournament near the scoreboards.
- 5. Length of Games:** All games will be played in 25-minute halves with a 5-minute half-time rest period in between. Referees are required to keep a "running clock"; therefore, time will not be stopped except for significant issues.
- 6. Game Times:** Teams must be ready to compete and on the assigned field at the scheduled time unless otherwise notified of a change by the tournament director or referee assignor. There will be a 10-minute waiting period; referees are responsible for keeping track of the time. If a game starts late due to waiting for a team to arrive during the waiting period, the team responsible for the delay will lose one point. Referees are responsible for noting the late squad on the game scorecard; a point will be deducted at the tents.
- 7. Inclement weather:** Games will be played in rain (subject to park approval), shine, and through heavy winds. Games must be stopped for lightning, and the Parks and Recreation Department has the right to close fields for any reason. Should a Saturday game(s) be stopped or canceled due to weather, those games will be rescheduled for the following day, if time/resources allow. The remaining games should start at the originally scheduled times. Should the semi-final or final not be played, these games may be declared canceled by the tournament director. Should a cancellation occur, the highest remaining seeded team in the respective division will automatically be declared the champion, and the 2nd highest seed will stay as the finalist.
- 8. Uniforms:** All players must wear (clean) matching soccer uniforms (jerseys/shirts) with standard-sized unique numbers on the back to each game. If the colors of the jerseys are

similar, the home team must change. Limited sets of scrimmage vests will be available for rent. The home team is listed first on the schedule.

1. Fitness Trackers (Smart watches and the like) must be covered with a soft covering if worn during play. It is recommended for everyone's safety to remove it before play.
2. Plain/smooth bands are allowed.
3. Large rings need to be removed or wrapped and taped.
4. Remove earrings, necklaces, and bracelets
5. Hard-sided knee (or similar) braces or casts need to be wrapped with a soft cover.
6. **Referee onsite has the final decision on their field as to what is acceptable on the field for safety. If you are unsure, please check with the referee before the start of the game.**

9. **Shin Guards:** Shin guards are mandatory for all players. NO Exceptions.

10. **Team Roster:** Must be completed online only.

1. Each player must be listed on the roster by 1/20, 9 pm.
2. No changes or additions to the roster after 1/20, 9 pm
3. An online waiver must be signed by the player no later than 1/21, 7 pm
4. 20 players maximum
5. Players must play in at least 1 preliminary game to play in the semi-finals or finals.

11. **Age Verification:**

1. If you are questioning the validity of a player, see the online roster first to verify the player's photo, name, and age. ONLY the team manager should approach the referee/referee assignor (kindly and calmly) when questioning the players on a team. This must be done with the referee before the game starts or at halftime. Waiting to do this after the game will not change the outcome of the final score.
 - i. The referee can verify ID and roster at the field via the online roster for instant verification from any phone.
 - ii. The ID presented needs to match the one submitted online.
2. The referee is to end the game if the player's DOB and name do not correctly match the roster after reviewing the ID. If the referee is unable to decide, the player and team manager are to report to the referee assignor to verify the validity of the ID in question, as the game continues. The referee assignor will scan the ID and make a final determination. The clock will continue to run, and the team can place a sub.
3. If the team in question is at fault, that player will be banned from all future Friendship Tournaments, the entire team will forfeit the remainder of the tournament, and will not be allowed back the following year.
4. The match will be an automatic win for the opposing team. The winning team will keep all goals scored until the player was removed. If no goals were recorded at the time of questioning, an automatic score of 8:1:0 will be awarded.

12. **Wristbands:**

1. Tournament officials will issue one set of player wristbands to team managers at Friday's check-in. You may purchase an additional set for \$20 at check-in on Friday.
2. Wristband to be issued and worn for all games, no exceptions. Players needing replacement bands will need to check in with ID again and pay \$10 for a new band.

3. If your team forgets the wristbands and is not wearing them at the start of the game, you have until ½ time to get them to the field or purchase a second set at the tents. **This is only forgivable on your first game of the event.** If your first game has already been played and you aren't wearing your wristbands at any of the following games, your team is considered illegal and will forfeit the game if the waiting period has ended.
 4. Players not wearing wristbands during play will be ejected and issued a red card.
13. **Dual Roster Players:** A player can play on two teams max, provided that each team isn't from the same division.
- (a) Players must meet the age requirement for each team.
 - (b) All red cards issued will be carried through for the team that received the red card.
 - (c) All suspensions for player misconduct will carry throughout the tournament for all teams the player is playing on.
14. **Illegal players/Team suspension from tournament:** Any player caught playing on a team, for which they are not listed on the team's final roster, or whose wristband and ID do not match, will be considered an illegal player. We have zero tolerance for cheaters. Your team will be eliminated from the remainder of the tournament and not allowed back the following year.
15. **Players, Spectators & Team Supporters:** Coaches/team managers will be held responsible for any action by their spectators or supporters. This is the Friendship Tournament ...Our referees and/or tournament director have the right to penalize the team that the spectators are supporting by way of a red card or, if needed, tournament elimination. All players are adults, and we expect you to act like adults. In the event of violence or life-threatening action, we recommend you call 911 as your first action before finding a tournament official. Your team can and will be red-carded for the misbehavior of your spectators on the sideline.
1. **Music/Horns/Bullhorns/Megaphones-** No loud music is to be played/bullhorns/airhorns/megaphones, etc., used on the sidelines as games are being played. Music that can be heard on the field of play while the game is on needs to be turned off. The use of bullhorns/airhorns or other noisemakers is not allowed during any gameplay.
 2. **TRASH** – Teams leaving trash on the fields will be issued a **RED CARD** by referees on the field. Use the trash cans; they are everywhere.
 3. **TAILGATING-** There is **NO TAILGATING (to include grill set-ups, food distribution, or buffet) ALLOWED on the fields or in the parking lot.**
16. **Use of obscenities** (to include racial slurs, gender-sensitive, sexuality sensitive in **any language**) or statements made to be taken in an offensive or threatening way will not be tolerated. It is the coach/manager's responsibility to keep their sideline fans and players in line. Failure to do so may result in a red card or up to disqualification from the tournament for your team.
17. **Referees.** The referees are to be treated with the utmost respect. They are in control of the field and game. If you have a concern or compliment about a referee, please bring it to the attention of the referee coordinator.
1. All players/coaches/managers have access and are highly encouraged to complete a referee feedback form online via the roster after each game.
 2. All feedback will go directly, in real-time, to the referee assignor. Before the start of Sunday games, all good/bad feedback submitted on Saturday will be shared with referees

in the morning meeting to be used productively. Without specific information provided by the players in real-time, we can't fix any issues or concerns you may have while we have an opportunity to resolve them.

18. Zero Tolerance

1. We have a zero-tolerance policy for physical and verbal attacks.
2. We have a zero-tolerance policy for racial, sexual, and all hate speech.
3. We have zero tolerance for weapons of any kind.
4. **Any player who swings at or physically assaults another player/employee will automatically cause the entire team to forfeit the game immediately. Players will be banned from all future tournaments. The team's fate for the remainder of the event and all future events will be decided by the referees affected, the referee assignor, and the tournament director at that time.**
5. Any person (player/coach/guest of the team) who physically attacks a tournament official, referee, or linesman will be banned from all future Friendship Tournaments. We will call the Police and press charges.
6. Teams are responsible for their sideline guests. Guests who are causing issues for players on either team/ yelling inappropriate things/using slurs/ cursing/ making threats, in any language, can cause their team to be red-carded or suspended from the tournament.
7. Any team whose players, and/or supporters, enter onto a field during a disturbance with the intent to fight may be suspended for the remainder of the tournament and not allowed back.

19. **Home Teams:** Home teams will be listed first on the schedule, furnish the game ball, and choose "starting side". Opponents will "kick off". There is no coin toss. The home team changes if both jerseys are the same color.

1. **The home team must reside on the east sidelines and the away team on the west sidelines.** You are not to set up your team or spectators on the same side as the opposing team.
2. **At these fields, you can tell east from west by: East** – look for the hotels on the strip; this is east. **West** – Mountains & Durango Road (you most likely drove this road to get to the fields).

20. **Game Ball:** Teams are responsible for providing their own game balls. We do not always have a working pump; it is recommended that you bring your own.

1. The home team supplies the game ball.
2. We recommend bringing extra balls, as we do not always have them in stock for sale.

21. **Substitutions:** Substitutions are unlimited, for both teams, and allowed on all stoppages except free-kick restarts for fouls, offside, and penalty kicks. Note: Referees are required to keep a running clock; therefore, times will not be stopped except for medical emergencies when Public Service Emergency paramedics are on the field. In the event a game is stopped to wait for medical emergencies, the game may be considered final. The game will not run late to make up time lost on the field.

22. **Players on the field:** If at any time players on the field exceed 11, the opposing team should stop immediately in place until the referee has removed excess players. The team at fault will

be deducted 1pt (from total points, regardless of the game). If the team scored in this time frame, the goal(s) will be disallowed, and the extra player will receive a red card.

23. **Side Tackling:** Slide Tackling is not recommended for any teams due to the uncertainty of field conditions. Teams that verbally and collectively agree before the start of the game (both team managers and the referee together) will be allowed to decide on the allowance of slide tackling. **Not agreeing before the beginning of the game assumes NO SLIDE TACKLE.** Teams should refrain from any slide tackling for potential injury. Players who slide tackle another player do so at their own risk to themselves as well as their opponent.
24. **Tournament Score Cards:** Referees are required to accurately record the final game scores on the provided scorecards. To avoid problems in the reporting of scores, it is the **coach's responsibility to meet the referee immediately after the game and physically double-check the final score on the scorecard at the end of each game, then sign the game card to acknowledge that the recorded score is correct.** Scorecards are then turned in to the tournament director within the following hour of gameplay and posted on the scoreboards near the tournament director's tent within 2 hours. Failure to verify the game score by a coach at the end of a game could result in a referee error in reporting a game score. Signing the game card is not mandatory but highly recommended, as once the game score is recorded (to match the card), the tournament director will not change the scores due to an error you may have made or not verified. The score and assigned point value will remain as reported with no change, regardless of a win-loss situation.
25. **Send Off (Red Card) Violations:** A player ejected for a Red Card violation will be suspended for the remainder of the game in which they were issued the red card, PLUS the following game. Teams will not be allowed to substitute a player for a red card violation and must pay shorthanded.
1. When a player receives a red card, it will be noted on the following game card, so referees are aware, and it will also be viewable to all attendees via the online roster.
 2. Depending on the severity of the ejection, the tournament director has the right to extend such suspension to additional games. A second red card offense will automatically suspend the player from the remainder of the tournament.
 3. When asked by a referee, players receiving a red card must provide their names to the referee. Failure to do so requires the team coach to provide the name of the red-carded player. If no cooperation from the team coach is given, the referee will note on the scorecard and inform tournament officials. Additionally, the game can be ended by the referee for non-cooperation, and/or the tournament director, at her discretion, may suspend the team from further competition or impose other sanctions pending her review.
 4. The tournament director WILL NOT reverse yellow/red cards issued by the referee on the field. There are 3 sides to the story: your team, the opposing team, and the referees...Our referees are the eyes, ears, and judges on the field, and we will defer to their call as we were not there to watch it. If you have a concern with calls, professionalism, or any referee issue, please use the real-time referee evaluation form while at the fields so we can review it at the end of the day and address any issues or compliments that need to be tended to while we can do what needs to be done before additional games.
 5. **Team managers will be issued a RED CARD and penalized 1 point for leaving trash on the sidelines. Referee to note the penalty on the scorecard. They also have the authority to do this if your sideline crew is being disruptive to the players on either team, as well as the referees.**

26. **Protest.** Any team that walks off the field during the match, as a protest gesture, will forfeit that game plus lose 3 points off the scoreboard.

27. Waiting Period

1. Teams must be ready to compete on the field at the assigned scheduled time and location unless otherwise notified by the tournament director personally regarding a change.
2. There will be a 10-minute waiting period. Referees will keep track of time.
3. Late starting games due to waiting for a team to show will result in time lost (subtracted from the first half)
4. The team that causes a delayed start will be penalized by 1 point. Referee to note late start and team name at fault on the scorecard (coach's responsibility to verify at the end of that game), a point will be deducted by the tournament director at the tents when posting scores.

28. **Minimum Players:** All teams must have a minimum of 7 players on the field in position at the scheduled time of play (not standing on the sidelines) when the whistle is blown.

1. Teams with fewer than 7 players at the conclusion of the 10-minute waiting period will forfeit the game and lose 1 point. The opposing team with more than 7 players present on the field shall be awarded a score of 1-0 and 8 points. Referees are responsible for recording a report on the game scorecard. Points will be updated at the tents.

29. **"No Show" Team:** A "No Show" team is defined as a team that does not show up to the tournament (starting with game 1 for 2 or more consecutive games) for circumstances beyond our control. A refund will not be given to the no-show team.

1. All remaining teams in the group will be notified (a text will be sent to team managers) and need not show up for such scheduled games; all remaining teams will automatically receive 10 points, and goals scored will be reported as 1:0
2. There is no financial compensation or reduced entry fee for any of the following tournaments for any team that ends up playing less than the minimum guaranteed number of games because of a no-show team/game at this tournament.

30. Points: Win =6 points Tie= 3 points Loss=0 points

1. Each team will receive 1 point for each goal up to a maximum of 3 and 1 for a shutout.
2. The maximum allowable points per game is 10
3. A 0:0 tie will be counted as 4 points for each team (3 for a tie, 1 for a shutout).

31. **Completion of the game:** All games must be played through the final whistle to completion. Teams that decide they want to end a game short because they are up by a large score count and would rather rest to play in an impending semi-final or final will not be allowed to advance to those rounds. If the opposing team decides to end the game early and take the forfeit, the team advancing will not be penalized.

32. **Forfeited Games (games 1-3):** Forfeit games will be scored 1-0 and will count as 8 points for the winning team. (6 for win, 1 for goal, 1 for shutout).

33. **Fighting** – If a game is ended due to fighting, the team that started/caused the fight (assuming the opposing team did not retaliate) will automatically forfeit the game and will be suspended from the remainder of the tournament, and most likely all future events.

The opposing team (assuming no retaliation) will automatically get a score of 8 points (6 for the win, 1 goal, & 1 for a shutout). Any goals scored during the game will be counted, for a max of 10 points.

All determinations on proceeding for either team will be decided by the referee coordinator and/or tournament director after speaking with the referee onsite. Based on the severity of the altercation, tournament officials may solicit additional information from the involved and listed team managers only. In this case, the team managers will be given a maximum of five minutes to discuss the incident with the tournament officials privately.

If one or both teams are ejected for fighting, all teams that have played, or are scheduled to play against the eliminated team(s) will have their score automatically updated to 8 points, regardless of the previously issued points. Goals for will remain, goals against will be removed.

34. 4th Game Forfeited: Teams whose 4th game was forfeited by its opponent will receive a score of 8 points (6 for a win, 1 for a goal, 1 for a shutout).

1. Teams that previously played a team that forfeited its 4th game will have their points REDUCED or INCREASED to 8 points, depending on what was awarded at the time the game was played. Goals that were earned will be kept the same.
2. Teams placed into a group where another team had forfeited its 4th game may be eligible to advance within their group due to the adjustment of points awarded. Therefore, all the teams need to check the final points allotted within their respective groups before the finals.
3. There is no financial compensation or reduced entry fee for next year's tournament for any team that ends up playing fewer than the minimum games as a direct result of a forfeit game at this tournament.
4. Teams that forfeit preliminary games will not be allowed back to the tournament in the following year.
5. Teams that have forfeited a game cannot advance to the semi-finals/finals, regardless of the total points awarded.

EXAMPLE of score changes...

1. A team that won against the team that forfeited its 4th game with a score of 5:0 for 10 points earned will have the 10 points reduced to 8 points. The 5 goals scored will be kept and counted.
2. A team that lost against the team that forfeited its 4th game with a score of 2:0, earning 0 points, will be granted 8 points.
3. All of the points (not goals) are changed to be even across the board. The team that didn't play their 4th game because it was forfeited against does not have the opportunity to play and score 10 points; therefore, the only way to make it fair is to adjust every team's score that the forfeited team previously played.

35. Age Variables:

All players must meet age requirements. NO EXCEPTIONS.

- Age is determined by the year, not the date. Must be division age in 2026 to play in that division*
- Example: To play in Over 40, you must turn 40 on or before December 31, 2026
- Over 30 Division allows 3 gift players 27+. Must be 27 or turning 27 on or before 12/31/2026 to be considered a gift player. If you are turning 30 by December 31, 2026, you are not considered a gift player.

36. Determination of group winners: The team with the highest number of points at the end of the preliminary games will be declared the group winner. In the event there is a tie, the highest number of points at the end of the preliminary games, the group winner will be decided in the following order:

1. Least Goals Against- The team with the fewest goals scored against them
2. Most Goals For- The team scoring the most goals at the end of the preliminary rounds, if then tied, then
3. Red Cards
4. Penalty Kicks of 5 alternating between teams
5. If still tied, then sudden death. One penalty kick, alternating between teams.

37. Determination of semi-finals vs finals - The details will be determined according to the final number of teams in each division at the close of the registration. This will be updated after the registration has closed.

- **Over 21 Division –**
- **Over 30 Division –**
- **Over 40 Division –**
- **Over 45 Division –**
- **Over 50 Division –**
- **Over 55 Division –**
- **Over 60 Division –**
- **Over 65 Division –**
- **See #38 for specifics on how seeding is determined.**

38. Seeding for all divisions is the same.

Seeding will be assigned to each team. Example: The team with the most points will be designated as Seed 1, and so on. The seeding selection process is as follows:

- A. **Team with the most points, if needed**
- B. **Team scoring the most goals (goals for), if needed**
- C. **Team with the fewest goals scored against them (goals against), if needed**
- D. **Red Cards – Team with the least, if needed**
- E. **Coin Toss**

Once all 4 teams have been seeded, the matchups are as follows:

1st Seed vs. 4th Seed 2nd Seed vs. 3rd Seed

If the 1st and 4th or 2nd and 3rd seeded teams come from the same group within their division, they will be moved to opposite seeding groups to not play against each other again.

39. Forfeiture of a Semi-Final Game: If any team qualified to compete in a semi-final game, yet for whatever reason decided that they would not be able to play a match, then “forfeiture” will be declared and a winning score of 1:0 will be awarded to the opponent. The opponent will automatically advance to the championship final game.

40. Tie standings for all Semi-Finals and Championship Final Games. Semifinal games and championship games will be played until a winner is declared. Should a tie exist, the game shall commence in 5 minutes from the final whistle as follows:

1. In 5 alternating kicks between teams, if still tied, then

2. Sudden death. 1 penalty kick, alternating between teams.
3. Kicks can be taken by anyone registered on the team.

41. Division Champions. All division winners will receive a player award and team banner, and the team will get a 50% discount on the 2027 tournament entry. There is no award for second place. Teams that win are asked to return to the tournament director's tent for team photos and awards immediately following the game. Awards will not be shipped; you must be present to claim. Awards will be given to each rostered player.

42. All situations not covered by these rules will be resolved by the Tournament Director, Salina Pagan, and Tim Fox/Jose Morales, Referee Coordinator. Their decisions will be stated as final.

43. There is no medical staff at the fields!

1. **If you or a teammate is injured, it is YOUR responsibility to contact emergency services. 911 operators and first responders need to talk to the people at the scene to provide proper phone support until they arrive.**
2. **YOU need to call 911 if the situation requires it.**
3. **The address of the fields is 8400 W. Robindale Road, 89113. James Regional Sports Complex**

Additional details and guidelines are in place, see below.

FIELDS:

This event will take place at the James Regional Sports Complex

- **NO OUTSIDE ALCOHOL OR FOOD ALLOWED.**
- No metal stakes for shade tents/canopies are allowed. Use sandbags.
- **No animals are allowed inside the fields at any time.**
 - If you require a service animal, we recommend that you do not participate in this event; instead, attend as a spectator.
 - This is a rule put in place by Clark County Parks and Recreation; absolutely no dogs are allowed in the field pods. We cannot make exceptions to this. CCPR has posted signs throughout the park, and they can and will enforce them as they see fit.
- No BBQ grills or cooking setups will be allowed.
- No Tailgating on the fields or in the parking lot is allowed.
- No overnight RVs are allowed in the parking lot.

GAME SCHEDULE

The game schedule will be posted on January 16th.

- NO, you cannot make schedule requests! I won't even respond to the ask.
- No, I will not change the schedule so you can play on two teams.

ROSTERS

- The password is in the team confirmation email. All team managers and registered players have this.
- The Roster is online, on our website only.
 - The manager listed on the roster is not considered a player. To play, managers must add themselves as a player.
- Your roster is due no later than January 20th. Limited changes will be allowed between January 13 and January 20th. No additions after 1/20, 9 pm PST.

Updated: 9/5/25 8:04 PM

- You may only have 20 players on your roster when rosters close on 1/20, 9 pm local time.
 - The system will allow you to enter more than 20 players. You must delete excess players prior to the deadline, or the most recently added players will automatically be deleted until the maximum of 20 has been reached.
- To delete someone from the roster, you need to use the Change Roster form.

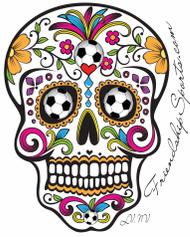
WAIVERS - READ THE INFO BELOW BEFORE EMAILING US ABOUT THE WAIVER!

EVERYONE WILL GET A WAIVER BY 1/20

- **Waivers are per person, not team. Each player must sign the waivers to play.**
 - The waiver will need to be signed no later than 9 pm PST on 1/21 to play.
 - # Of teams you play on is irrelevant to the waiver. You will only get duplicate waivers if you use two different email addresses to add yourself to two different teams.
 - Each player must have their own email address. One person per email address; multiple family members cannot use the same email for this.
 - If it says on the roster that you have been sent a waiver, search for that date in your email, including the junk/spam folder. It will say from Salina@Friendshipsports.com.
 - If you signed the waiver properly, it will automatically email both of us a copy. Please do not forward us a copy. If you didn't complete it, a reminder to sign it will auto-send every 24 hours until it is complete. Not receiving a copy of the signed waiver in your email is a guarantee it was not completed.
 - If you signed the waiver and the roster is not showing as complete, check the time when the roster was updated versus when you signed it. It is not an automatic feed. I must review it to verify that you have entered your name correctly and signed it correctly before I update the roster to show as complete. It may take up to 96 hours for the status to be updated to 'completed'.

Team Check In

- The team manager can check in the entire team and pick up the wristbands for all players who have completed the waiver process.
- Check-in location
 - James Regional Sports Park – Merchandise tents.
 - [Friday 1/23, 11 am – 5 pm](#)



Torneo Varonil de la Amistad
“Men’s Friendship Tournament”
Enero 24/25, 2026
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.

1. 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.
2. Joyería/ férulas/ rodilleras / coderas / muñequeras...Se permiten argollas lisas
3. Los anillos grandes deberán removerse o ser cubiertos con cinta adhesiva
4. No se permiten aretes de ningún tipo
5. Las rodilleras / coderas / muñequeras deberán envolverse con un vendaje o similares
6. **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.

1. jugador deberá estar en la lista antes del 20 de enero de 2026, a las 9pm
2. No se podrán agregar jugadores a la lista después de las 9 p.m. del 20 de enero de 2026.
3. Cada No hay cambios en la lista después de la fecha estipulada en el punto anterior
4. La renuncia en línea deberá ser firmada por el jugador a más tardar el 21 de enero de 2026 a las 7 p.m.
5. Máximo 20 jugadores
6. Los jugadores deben jugar al menos 1 juego preliminar para jugar semifinales o finales.

11. **Verificación de edad:**

1. Si está cuestionando la validez de un jugador, vea primero la lista en línea para verificar la foto, el nombre y la edad del jugador. Solo el gerente del equipo debe acercarse al cesionador de árbitros (amable y tranquilamente) al interrogar a los jugadores en un equipo. Esto debe hacerse con el árbitro antes de que comience el juego o en el medio tiempo. Esperar para hacer esto después del juego no cambiará el resultado del puntaje final.
 - i. El árbitro puede verificar la identificación y la lista en el campo a través de la lista en línea para la verificación instantánea desde cualquier teléfono.
 - ii. La identificación presentada debe coincidir con la que se envía en línea.
2. El árbitro es finalizar el juego si el DOB y el nombre del jugador no coinciden correctamente con la lista después de revisar la identificación. Si el árbitro no puede decidir, el jugador y el gerente del equipo deben informar al cesionador del árbitro para verificar la validez de la identificación en cuestión, a medida que el juego continúa. El cesionador del árbitro escaneará la ID y realizará una determinación final. El reloj continuará funcionando y el equipo puede colocar un sub.

3. Si el equipo en cuestión tiene la culpa, ese jugador será prohibido de todos los futuros torneos de amistad, todo el equipo perderá el resto del torneo y no se le permitirá regresar al año siguiente.

4. El partido será una victoria automática para el equipo contrario. El equipo ganador mantendrá todos los goles anotados hasta que el jugador haya sido eliminado. Si no se registraron objetivos al momento de las preguntas, se otorgará una puntuación automática de 8: 1: 0.

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

1. Los oficiales del torneo entregarán las pulseras a los gerentes de los equipos el viernes en el registro. Puedes comprar un segundo juego de pulseras para tu equipo por \$20 en la carpa.
2. La pulsera deberá utilizarse en todos los juegos, sin excepciones.
3. Si tu equipo olvida las pulseras y no las lleva puestas al inicio del partido, tienes hasta el ½ tiempo para llevarlas al campo o comprar un segundo juego en las carpas. **Esto sólo es perdonable en tu primer juego del evento.** Si ya jugó su primer juego y no usa sus pulseras en ninguno de los siguientes juegos, su equipo se considera ilegal y perderá el juego si el período de espera ha terminado.
4. Los jugadores que no usen pulsera durante el juego serán expulsados y se les sacará una tarjeta roja.
5. Cada jugador deberá conservar su pulsera durante todo el fin de semana. Sólo habrá una pulsera por jugador y fin de semana.

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 a 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.

1. **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.
2. **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.

3. **Picnic / Carne Asada- NO SE PERMITE hacer picnics 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 cumplimiento sobre un árbitro, por favor, comunícaselo al coordinador de árbitros.

1. 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.
2. 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

1. Tenemos una política de tolerancia cero para los ataques físicos y verbales
2. Tenemos una política de tolerancia cero para el discurso racial, sexual y todo discurso de odio
3. Tenemos una tolerancia cero para armas de cualquier tipo
4. **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.**
5. 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.
6. 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.
7. 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.

1. **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.
 2. **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.
1. El equipo local proporciona el balón del juego
 2. 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 de que suponga la victoria o la derrota del equipo.

1. 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.

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. **Se les emitirá una TARJETA ROJA y se penalizará con 1 pt 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

1. Los equipos deben estar listos para competir en el campo y la hora asignados, a menos que la directora del torneo notifique algún cambio personalmente.
2. Habrá un periodo de espera de 10 minutos. Los árbitros llevarán un registro del tiempo.
3. 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.
4. 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.

1. Los equipos con menos de 7 jugadores al final del período de espera de 10 minutos perderán el juego y perderán 1 punto.
2. 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.

1. 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
2. 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

1. Cada equipo recibirá 1 punto por cada gol hasta un máximo de 3 y 1 punto por no recibir goles.
2. Los puntos máximos permitidos por juego son 10
3. 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).

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

33. Lucha:

Si un juego termina debido a la lucha, el equipo que comenzó/causó la pelea (suponiendo que el equipo contrario no tomó represalias) perderá automáticamente el juego y será suspendido del resto del torneo y muy probablemente de todos los eventos futuros.

El equipo contrario (suponiendo que no hay represalias) obtendrá automáticamente un puntaje de 8 puntos (6 para la victoria, 1 gol y 1 para una blanqueada). Se contará cualquier gol marcado durante el juego, para un máximo de 10 puntos.

Todas las determinaciones sobre el procedimiento de cualquiera de los equipos serán decididas por el Coordinador del Árbitro y/o el Director del Torneo después de hablar con el árbitro en el sitio. Basados en la gravedad del altercado, los funcionarios del torneo pueden solicitar información adicional de los gerentes de equipo involucrados y cotizados solamente. En este caso, los gerentes de equipo recibirán un máximo de cinco minutos para discutir el incidente con los funcionarios del torneo en privado.

Si uno o ambos equipos son expulsados para luchar, todos los equipos que han jugado o están programados para jugar contra los equipos eliminados tendrán su puntaje actualizado automáticamente a 8 puntos, independientemente de los puntos emitidos anteriormente. Las metas para que permanezcan, los objetivos contra se eliminarán.

- 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.
1. 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.
 2. 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.
 3. 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.
 4. **Los equipos que abandonen los juegos preliminares no podrán regresar al torneo del próximo año.**
 5. **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 4º 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 4º 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 4º 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 4º partido.

35. Variables de edad:

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

- La edad se determina por el año, no por la fecha. Debe tener edad de división en 2026 para jugar en esa división*
- Ejemplo: Para jugar en Mayores de 40, debes cumplir 40 años el 31 de diciembre de 2026 o antes.
- La División Mayor de 30 permite 3 jugadores de regalo mayores de 27 años. Debe tener 27 años o cumplirlos en 2026 para ser considerado un jugador de regalo. Si cumples 30 años en 2026, no se te considera un jugador de regalo.

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:

1. Menos goles en contra: el equipo con menos goles marcados en su contra
2. Más goles a favor: el equipo que anote la mayor cantidad de goles al final de las rondas preliminares, si hay empate entonces:
3. Tarjetas rojas

4. Ronda de 5 penales alternando entre equipos
5. Si todavía hay empate, continúa la muerte súbita. 1 penal alternando entre equipos.

37. Determinación de semifinales vs finales - Los detalles se determinarán en función del número final de equipos en cada división al cierre de la inscripción. Esto se actualizará después de que se haya cerrado el registro.

- División de más de 21 años -
- División de más de 30 años -
- División de más de 40 años -
- División de más de 45 años -
- División de más de 50 años -
- División de más de 55 años:
- División de más de 60 años -
- División de más de 65 años -
- Ver #38 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
6. Lanzamiento de moneda

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:

1. Ronda de 5 penales alternando entre equipos, si todavía están empatados, entonces
2. Muerte súbita. 1 penal alternando entre equipos.
3. 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 2027. 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 y José Morales, Árbitro Adjunto. Sus decisiones se declararán como definitivas.

43. ¡No hay personal médico en los campos!

1. 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.
2. NECESITAS llamar al 911 si la situación lo requiere.
3. 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.

HORARIO DE JUEGO

El calendario de juegos se publicará el 17 de enero.

- ¡NO, no puedes realizar solicitudes de horarios! Ni siquiera responderé a la pregunta.
- NO, no cambiaré el horario para que puedas jugar en 2 equipos.

PLANTILLAS

- La contraseña está en el correo electrónico de confirmación del equipo. Todos los directores de equipo y jugadores registrados lo tienen.
- La lista está en línea, únicamente en nuestro sitio web.
 - El manager que figura en la lista no se considera un jugador. Para jugar, el entrenador debe agregarse como jugador.
- Su lista deberá entregarse a más tardar el 15 de enero. Se permitirán cambios limitados entre el 15/1 y el 21/1. No se permiten adiciones después del 21 de enero a las 9 p.m. PST.
- Sólo puedes tener 20 jugadores en tu plantilla cuando las plantillas cierren el 21 de enero a las 9 p.m., hora local.

- El sistema te permitirá ingresar más de 20 jugadores. Soy consciente de que a veces hay caídas de última hora y es complicado conseguir el nuevo jugador antes de la fecha límite. Te recomendaría que reclutes algunos jugadores adicionales si tienes problemas en tu equipo. Agréguelos a su lista, a todos en la lista se les enviará una exención, la completarán y luego todos estarán listos para pasar a ese nivel. Puede limpiar la lista a tiempo para la fecha límite del 21/1 según sea necesario. Es mucho más fácil simplemente enviarme un correo electrónico para eliminar a alguien que 24 antes del evento. Estás luchando y rogándome que haga una excepción para cambiar un jugador o esperar durante el registro tratando de que te envíen un mensaje de texto con su identificación y luego firmen la renuncia... Todos ustedes han estado allí y saben de lo que estoy hablando. No juguemos más a ese juego. Simplemente agregue algunos jugadores más (unos pocos, no media docena) y antes del registro me aseguraré de que no exceda los 20.
- Para eliminar a alguien de la lista, debe utilizar el formulario de cambio de lista.

EXENCIONES - ¡LEA LA INFORMACIÓN A CONTINUACIÓN ANTES DE ENVIARNOS UN CORREO ELECTRÓNICO SOBRE LA EXENCIÓN!

TODOS OBTENDRÁN UNA EXENCIÓN ANTES DEL 21/01

Las exenciones son por persona, no por equipo. Cada jugador debe firmar las exenciones para jugar.

- La exención deberá firmarse a más tardar a las 9 p. m. PST del 21 de enero para poder jugar.
- El número de equipos en los que juegas es irrelevante para la exención. Solo recibirás exenciones duplicadas si utilizaste dos direcciones de correo electrónico diferentes para agregarte a dos equipos diferentes.
- Cada jugador debe tener su propia dirección de correo electrónico. Una persona por dirección de correo electrónico, varios miembros de la familia no pueden usar el mismo correo electrónico para esto.
- Si dice en la lista que le han enviado una exención, busque esa fecha en su correo electrónico en la carpeta de correo no deseado/spam. Dirá de Salina@Friendshipsports.com
- Si firmó la exención correctamente, automáticamente nos enviará una copia por correo electrónico a AMBOS. Por favor, NO me envíe una copia. Si no lo completó, se enviará automáticamente un recordatorio para firmarlo cada 24 horas hasta que se complete. No recibir una copia de la renuncia firmada en su correo electrónico es una garantía de que no se completó.
- Si firmó la exención y la lista no muestra que está completa, verifique la hora en que se actualizó la lista y la hora en que la firmó. No es una alimentación automática. Debo verlo para verificar que usted puso su nombre correctamente y lo firmó correctamente antes de actualizar la lista para mostrarla completa. Puede tardar hasta 96 horas en mostrarse completado.

Registro del equipo

- El director del equipo puede registrar a todo el equipo y recoger las pulseras de todos los jugadores que hayan completado el proceso de waiver.
- Registro de ubicación
 - Parque Deportivo Regional James – Carpas de mercadería.
 - 21/01, 11 am – 5 pm

Si un juego termina debido a la lucha, el equipo que comenzó/causó la pelea (suponiendo que el equipo contrario no tomó represalias) perderá automáticamente el juego y será suspendido del resto del torneo y muy probablemente de todos los eventos futuros.

El equipo contrario (suponiendo que no hay represalias) obtendrá automáticamente un puntaje de 8 puntos (6 para la victoria, 1 gol y 1 para una blanqueada). Se contará cualquier gol marcado durante el juego, para un máximo de 10 puntos.

Todas las determinaciones sobre el procedimiento de cualquiera de los equipos serán decididas por el Coordinador del Árbitro y/o el Director del Torneo después de hablar con el árbitro en el sitio.

Basados en la gravedad del altercado, los funcionarios del torneo pueden solicitar información adicional de los gerentes de equipo involucrados y cotizados solamente. En este caso, los gerentes de equipo recibirán un máximo de cinco minutos para discutir el incidente con los funcionarios del torneo en privado.

Si uno o ambos equipos son expulsados para luchar, todos los equipos que han jugado o están programados para jugar contra los equipos eliminados tendrán su puntaje actualizado automáticamente a 8 puntos, independientemente de los puntos emitidos anteriormente. Las metas para que permanezcan, los objetivos contra se eliminarán.