



Women's Friendship I Tournament

April 5/6, 2025

James Regional Sports Park

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

En español comienza en la página 12

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 PROTESTS 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 for not showing up at the right time or field. The game schedule will be posted both on our website and 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 major issues.
6. **Waiting Period**
 - a. teams must be ready to compete at the scheduled field and assigned time unless your team manager was notified by the tournament director personally regarding a change.
 - b. referee is to start the game clock at the time posted on the game card.
 - c. there will be a waiting period of 10 minutes. Referees will keep track of time.
 - d. late starting games due to waiting for a team to show will result in time loss (subtracted from the first half).

The team responsible for the delayed start will be penalized 1 point. The referee is to record on score scorecard (the coach's responsibility to verify at the end of that game).
7. **Minimum Players:** All teams must have a minimum of 7 players at the scheduled time of play, on the field, in their positions (not standing on the sidelines) to begin each competition.
 - a. Teams with less than 7 players after the 10-minute waiting period will forfeit the game and lose 1 point.
 - b. The opposing team with more than 7 players present on the field will be awarded a score of 1-0, and 8 points. The referees will note on the scorecard a forfeit for the opposing team.
8. **Inclement weather:** Games will be played in the heat, rain, and heavy winds.
 - No shade tents or umbrellas are allowed to be used when the wind reaches 15mph+.

- Games must be stopped for lightning.
- CC Parks and Recreation Department has the right to close the fields at any time due to inclement weather.
- If Saturday games are stopped or canceled due to weather, we will do our best to reschedule as time, fields, and staffing allows. Remaining games throughout the day should start at originally scheduled times unless otherwise communicated to your team manager directly by the tournament director. Once team managers have been notified, updates will be posted on the tournament webpage.
- If the semi-final or championship final games aren't played, these games can be declared canceled by the tournament director. If canceled, the highest remaining seeded team in the respective division will automatically be declared the champion, and the 2nd highest seed as runner-up.
- There is no financial compensation for games canceled.

9. **Uniforms:** All players must wear clean, matching, soccer uniforms (jerseys/shirts/tanks) with standard-sized unique numbers on the back. If the color of the jerseys is 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. Each player must list their jersey number on the roster when registering.

- a. Fitness Trackers (apple watches and the like) need to be removed for playing.
- b. Plain/smooth wedding bands are allowed.
- c. Large rings and earrings need to be removed or wrapped and taped.
- d. Hard-sided braces or casts need to be wrapped with a soft cover.
- e. **The referee onsite has a final decision on their field as to what is acceptable for the collective safety. If a particular item is not listed, please check with the referee before the start of the game.**

10. **Shin Guards:** Mandatory for all players. NO Exceptions.

11. **Team Roster:** Must be completed online.

- a. To play, players must be listed on the team roster by 4/1, 11:59 pm PDT.
- b. No additions to the roster after Tuesday, 4/1, 11:59 pm PDT.
- c. An online waiver must be completed by each player no later than 4/3, 7 pm PDT to play.
- d. No more than 20 players on roster.
- e. Players must play in at least 1 preliminary game to play in semi-finals or finals.

12. **Age Variables:**

All players must meet age requirements. NO EXCEPTIONS.

- All players (open division) must be already 18 or turning 18 on/by April 5, 2025, to play in this division.
- Age is determined by calendar year, not specific date.
- Players must be division age by Dec 31, 2025, to play in that division*
 - Example: To play in Over 40, you must turn 40 on or before December 31, 2025
- *** Gift players are only allowed in Over 30**
 - Over 30 allows 3 players 27+.
 - Gift players must be or turn 27 in 2025 to play in those divisions. Players turning 30 in 2025 do not count as a gift players.

13. Age Verification: If you are questioning the validity of a player, follow the steps below:

- a. Review the online roster to verify a player's name, photo, and age. Every registered player has access to this on the tournament website while the games are being played.
- b. **ONLY THE TEAM MANAGER LISTED ON THE ROSTER** is allowed to approach the referee on the field if there is a dispute. The team manager must notify the referee before the game, at half-time, or immediately following the end of the game, before verifying the scores on the game card. Starting at the beginning of the last whistle the team manager has a 5-minute grace period to approach the referee for any concern. At the end of the 5 minutes and/or once the team manager has signed the game card, all is final no further age or score-related concerns will be considered. **Requests by anyone other than the team manager listed on the roster will not be taken into consideration.**
- c. The team manager of the team, and the player in question, will be required to present the physical ID previously submitted online to the referee or referee coordinator upon request. Failure to present the physical ID will result in the player being considered illegal.
- d. The referee/referee coordinator will immediately end the game if the player's age and name are not validated to correctly match the online roster after reviewing the ID in person. The score will be an automatic win to the team that abided by the rules. The winning team will receive points for goals scored up until that point. If no score was recorded at the time of verification an automatic score of 8 points, 1 goal for, and 0 goals against will be awarded.

14. Wristbands: Each player must be wearing an official tournament wristband to play in this tournament.

- a. Tournament officials will issue wristbands to the team managers at Friday check-in.
- b. Wristbands are to be worn for all games, with no exceptions. Players needing replacement wristbands must purchase a new one for \$10 at the merchandise tent. Have ID ready for validation.
- c. If the **entire team** forgot the wristbands and are not wearing them at the start of the first game of the event, the team manager has until ½ time to get them on their player's wrists. The team can continue to play through the first half while the team manager obtains the original set or purchases a new set (\$20) at the fields. **This is only forgivable on your first scheduled game of the event.** At the start of the second half, all players must have wristbands on to match their ID and roster or they will automatically forfeit that game.
- d. Individual players not wearing a wristband during play will be ejected from the game and issued a red card. The player will need to provide proof of a new wristband to match the ID and roster by the end of the 5-minute grace period following the game to not be considered illegal.
- e. Each player is to keep issued wristbands on the entire weekend. There will be only one wristband issued per player per weekend.
- f. Teams may purchase, in advance, a second set of wristbands for \$20, at or before Friday's Team Manager check-in event.

15. Transgender Inclusion Policy:

Friendship Sports welcomes all soccer players, coaches, trainers, managers, administrators, and officials "without discrimination based on race, color, religion, age, sex, sexual orientation, gender identity, gender expression or national origin."

- a. Friendship Sports promotes gender inclusion by allowing people to self-identify. The gender that a player identifies with is considered that player's gender. We reserve the right to ask for documentation that shows the stated gender is sincerely held and a part of a person's core identity when registered in if foul play is suspected.
- b. Cis males, unless identified as Transgender male, are not permitted to play in female divisions. Transgender females are welcome in women's divisions on the basis their identity is sincerely held.
 - i. [Cis males](#) (gender identity that matches the gender that they were assigned at birth) are not permitted to play in women's divisions. All other gender identities are permitted and will be held to the standard of being a sincerely held identity.
- c. Any team or player showing signs of homophobia, hate, or any other type of behavior that is anything other than welcoming and loving will be banned from the remainder of the event with the possibility of a permanent ban at all future events.
- d. Tournament staff and referees have the right and will remove players and teams from this event with no refund, immediately upon witnessing any inappropriate behavior listed above.

16. Dual Roster Players: A player can play on a maximum of 2 teams in the same event provided that each team is in different divisions.

- a. Players must meet the age requirement for each team.
- b. All red cards issued will carry through for the team they received a red card.
- c. All suspensions for player misconduct will carry throughout the tournament for all teams the player is playing on.

17. 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 the wristband and ID do not match will be considered illegal. Teams with illegal players will automatically forfeit the remainder of the tournament and will not be allowed back the following year. There is no financial compensation to teams affected by these situations.

18. Players on the field: If at any time players on the field exceed 11, players should stop gameplay immediately and stay in place until the referee has removed the excess players. The team at fault will be deducted 1pt from total points overall, regardless of what game it occurred in. If the team scored in this time frame the goal will be disallowed, and the extra player will be issued a red card.

19. Players, Sideline Guests, and Team Supporters: Team managers will be held responsible for any negative action by their players and sideline supporters.

This is the **Friendship** Tournament...Our referees have the right to penalize the team for inappropriate behavior by your players, and or sideline supporters by way of a red card to the captain or goalkeeper.

- a. In extreme situations, it may be necessary to eliminate the entire team based on the severity of the actions. Elimination from the tournament will be made collectively with

the referees and the referee assignor or the tournament director. The teams will be able to state their side, if necessary, for 5 minutes privately with the referee assignor or the tournament director before a final decision on elimination has been made.

- b. In the event of violence or life-threatening action, we advise you to call 911 immediately if you feel your safety is jeopardized.
- c. **Music, Horns, Megaphones** - No loud music or noise-making devices are to be used on the sidelines whilst games are being played. Music that can be heard on the field of play while the game has a running clock needs to be turned off. The use of bullhorns, airhorns, megaphones, or other noisemakers is not allowed during any gameplay out of safety concerns for players and officials on all fields.
- d. **TRASH** – Teams and their sideline supporters leaving trash on the fields will be penalized. **Referees will issue a red card to the captain for trash left on the fields or sidelines. Dispose of your trash properly.** The tournament staff will provide trash bags to anyone requesting one at the tournament tent.
- e. **TAILGATING**- There is **NO TAILGATING, including, grill set-ups, food distribution, or buffets is allowed.**
- f. **ALCOHOL** – Clark County Parks **prohibits all outside alcohol** on the entire park grounds. All alcohol onsite **MUST** be purchased by a licensed vendor on site. We will have a licensed vendor selling alcohol from 9 am to anyone not intoxicated and is 21+.
- g. **Use of obscenities**, including racial slurs, gender-sensitive context, sexuality-sensitive context, or statements made to be taken in an offensive or threatening way will not be tolerated in any language. It is the team manager’s responsibility to keep their sideline fans and players in line. Failure to do so may result in a red card being issued and possible disqualification from the tournament for your team.

20. **Referees.** The referees are to be treated with the utmost respect. They are in control of the field and game. If you are a player or the team manager listed on the roster and have a concern or compliment about a referee, **complete the online form as the first course of action.** It is the responsibility of the registered players and team managers to provide this feedback as soon as possible so our referee assignor can address it with the referee involved on the same day.

- All registered players and managers will have access at the fields from their phones and are advised to use the online referee evaluation form on the tournament page after each game. Once the form is submitted the referee assignor will be alerted, and at his first chance, he can review your compliments and concerns and address them directly with the referee involved as soon as possible.
- Referees are scheduled for different games and fields based on an availability schedule. By completing the form in real-time, we can ensure we are meeting with the correct referee to resolve any concerns that may need to be addressed. Each morning we meet with the referees to go over the rules and review what went well and bad the previous day. Though we value the in-person feedback, a lot is going on at once, and after talking with hundreds of people each hour your concern about a referee that wasn’t clear on a rule will slip through the cracks. We want to resolve all issues as soon as possible and your online form helps us know what needs to be addressed before the start of day 2 at our morning referee meeting.

21. Zero Tolerance

- a. we have a zero-tolerance policy for physical and verbal attacks.
- b. We have a zero-tolerance policy for racial, sexual, and all hate speech.
- c. We have zero tolerance for weapons of any kind.

- d. Any player, team manager, or person associated with the team on the sideline who attempts to or physically assaults another player or event employee will automatically cause the entire team to forfeit the game immediately. The player will be permanently 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 on the field along with the referee assignor and or the tournament director. The team manager, and 1 translator if needed, will only have 5 minutes to privately discuss their side with the referee assignor and or the tournament director if needed to consider non-elimination from the event.
- e. All teams are responsible for their sideline guests. Guests that are causing issues for players on either team, yelling inappropriate things, slurs, cursing, noisemakers, making visual or verbalizing threats, entering onto a field, causing a disturbance, fighting, or the like can cause their team to be issued a red card to the captain or goalkeeper and or possibly suspended for the remainder of the tournament.

22. **Home Teams:** Home teams will be listed first on the schedule, furnish the game ball, and choose the "starting side". Opponents will "kick-off". There is no coin toss.

- **The home team sets up 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 opposite team.
- **At these fields you can tell east/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.

23. **Game Ball:** Teams are to provide their game balls. We recommend you bring several balls and mark them with your contact information. Lost and Found is located at the merchandise tent.

- The home team supplies the game ball.
- We do not always have balls for sale or a working pump.

24. **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, time will not be stopped except for medical emergencies when Public Service Emergency paramedics are on the field. In the event of a game being stopped for medical emergencies, the game may be considered final. The game will not run late to make up time lost on the field.

25. **Slide Tackling:** Slide Tackling is not recommended for any teams due to the uncertainty of field conditions. Teams that collectively agree, both team managers and referee together, will be allowed to decide on slide tackle allowance before each game. **Not agreeing before the start 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.

26. **Tournament Score Cards:** Referees are required to accurately record the final game scores on the provided scorecards. To avoid problems in the reporting of the scores it is the **team manager's responsibility to meet the referee after the game and visually double-check the final score on the scorecard and sign it acknowledging the final score is recorded correctly.** Failure to verify the game score by the team manager 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. Once the game score is recorded on the boards to match the card the tournament director will not change the scores. The score and assigned point value will remain as reported with no change regardless of a win or lose situation.

27. Send Off - Red Card Violations: A player ejected for a Red Card violation will be suspended for the remainder of the game to 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.

- a. 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.
- b. When asked by a referee, players receiving a red card must provide their names. Failure to do so requires the team manager to provide the name of the red-carded player. If no cooperation by the team manager is given, the referee will note on the scorecard and inform tournament officials. The game will continue with the red-carded player sitting out. The tournament director may suspend the team from further competition or impose other sanctions pending her review.
- c. The tournament director WILL NOT reverse yellow/red cards issued by the referees on the field. There are 3 sides to the story, your team's, the opposing teams, and the referees...Our referees are the eyes, ears, and judges on the field and we will defer to their calls as we were not there to watch. If you have a concern with calls (referee decisions), professionalism, or any other referee issue please use the referee evaluation form in real-time at the fields so we can review it at the end of the day and address all issues before additional games.
- d. When issued a red card, it will be noted on the following game card for referees' awareness and is viewable to all attendees via the online roster on the player's profile.

28. Protests: Any team that walks off the field during the match, as a protest gesture, will forfeit that game plus lose 3 points off total.

29. "No-show" Team: A no-show team is defined as a team that does not show up to the tournament. A refund will not be given to the no-show team.

- a. All remaining teams in the group need not show up for scheduled games, the teams will automatically receive 10 points, and goals scored will be reported as 1:0.
- b. Team managers of teams affected by a no-show team will be informed via text message by the tournament director as soon as she has determined the team is a no-show.
- c. There is no financial compensation or reduced entry fee for any following tournaments for any team that ends up playing a lesser number of games than the minimum guaranteed number because of a no-show team.

30. Points:

- a. **Win =6 points, Tie= 3 points, Loss=0 points**
- b. Each team will receive 1 point for each goal up to a maximum of 3 and 1 for a shutout.
- c. The maximum allowable points per game is 10.
- d. A 0:0 tie will be counted as 4 points for each team (3 for tie, 1 for shut out).

31. Completion of the game: All games must be played through the final whistle to completion. If a team decides to end a game short, they will forfeit that game. The opposing team will receive points as stated below.

32. Forfeited Games (games 1-3): Forfeited 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).

- a. All games must be played to completion to advance to the semi-finals & finals.

33. Forfeited Game Due to Fighting – If a game is ended due to fighting, the team at fault, assuming the opposing team did not retaliate, will automatically forfeit the game. The team will be suspended from the tournament and possibly all future events. The opposing team will automatically get a score of 8pts (6 for win, 1 for goal, 1 for shutout). Any members of any team involved in a fight will automatically cause their entire team to be suspended from the tournament.

34. 4th Game Forfeited: Teams whose 4th game was forfeited by their opponent will receive a score of 8 points and 1:0 (1 for goals for, 0 for goals against).

- a. If a team you played against in games 1-3 forfeits their 4th game, your team, and all the other teams that played the forfeiting team, will have their points for that game adjusted to 8. Depending on what was initially awarded, the team's point scores may be **REDUCED** or **INCREASED** to reflect 8 points total in the game played vs the forfeiting team. Goals that were earned will be kept the same.
- b. Teams within a group where another team had forfeited its 4th game may be eligible to advance due to the adjustment of points awarded. All teams need to check the points on the scoreboards (at the fields) once all the teams in that group or division after all the regulation games to see if advancement is possible.

EXAMPLE of score changes...

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

35. Penalty for Forfeiting:

- a. Teams that forfeit preliminary games will not be allowed back to the tournament in the following year.
- b. There is no financial compensation or reduced entry fee for future tournaments for any team that ends up playing less than the minimum games as a direct result of a forfeit of any game at this tournament.

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

- a. Least Goals Against- The team with the least goals scored against them.
- b. Most Goals For- The team scoring the most goals at the end of the preliminary rounds, if then tied then
- c. Least amount of Red Cards

- d. 5 Penalty kicks, alternating between teams. Kicks to take place on the field assigned to the corresponding semifinal or final. In most cases, kicks will start 20 minutes before kickoff, time is subject to change based on the previous game on that field. Up-to-date info will be posted at the tents.
- e. If still tied, then sudden death. One penalty kick, alternating between teams.

37. Determination of semifinals vs finals –

- **OPEN (18+)** - There are 2 groups of 4 teams in this division. The top 2 highest points scoring teams in each group at the end of the 4 preliminary games will advance to the semifinal game.
- **OVER 30 Division** – There are 2 groups (6 teams/5 teams) in this division. The top 2 highest points scoring teams in each group at the end of the four preliminary games will advance to the semifinal game.
- **OVER 35 Division** – There are 2 groups of 4 teams in this division. The top 2 highest points scoring teams in each group at the end of the 4 preliminary games will advance to the semifinal game.
- **OVER 40 Division** – There are 4 groups, 4 teams each, in this division. Each group will randomly play a team in a cross-group in regulation play. The highest points scoring team at the end of the 4 preliminary games will advance to the semifinal game.
- **OVER 45 Division** – There is 1 group, 5 teams, in this division. The top 2 highest points scoring teams will advance to the final.
- **OVER 50 Division** – There are 2 groups of 5 teams in this division. The top 2 highest points scoring teams in each group at the end of the 4 preliminary games will advance to the semifinal game.
- **OVER 55 Division** - There is 1 group, 5 teams, in this division. The top 2 highest points scoring teams will advance to the final.
- **OVER 60 Division** – There is 1 group, 6 teams, in this division. The top 2 highest points scoring teams will advance to the final.
- **OVER 65 Division** – There are 3 teams in this division. Each team will play each of the other teams once each day. At the end of the 4 games, the team with the most points will be declared the division champion.
- **OVER 70 Division** – There is 1 group, 5 teams, in this division. The top 2 highest points scoring teams will advance to the final.
- See #38 of this document for specifics on how seeding is determined.

38. Seeding for all divisions is the same.

Seeding will be assigned to each team for advancement. Example: The team with the most points will be known as Seed 1, etc. The seeding selection process is as follows:

1. The team with the most points
2. The team with the least goals scored against them (goals against)
3. Team scoring most goals (goals for)
4. Red Cards – The team with the least red cards
5. 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 group to not play against each other again.

39. **Forfeiture of a Semi-Final Game:** If a team qualifies to compete in a semi-final game and decides that they will not play the 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. **Forfeiture of a championship final game:** If a team qualifies to compete in the championship final game and decides that they will not play the match, then “forfeiture” will be declared and a winning score of 1:0 will be awarded to the opponent. The opponent will automatically be the winner of that division.
41. **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 continue as follows:
- a. Penalty kicks start 5 minutes after the end of the game whistle
 - b. 5 Penalty kicks, alternating between teams
 - c. If still tied, then sudden death. One penalty kick, alternating between teams
 - d. Kicks can be taken by anyone registered on the team.
42. **Division Champions.** All winners will receive individual player awards, a team banner, and the team will get a 50% discount on their 2026 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 final game. Awards will not be shipped, must be present to claim. 50% Discount to only be used for the same tournament the following year, division changes are accepted.
43. **All situations not covered by these rules will be resolved by the Tournament Director, Salina Pagan, and Juan Guzman or Tim Fox, Referee Assignors. Their decisions will be stated as final.**
44. **There is no medical staff at the fields!**
- a. **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.**
 - b. **YOU need to call 911 if the situation requires it.**
 - c. The address of the fields is 8400 W. Robindale Rd, LV NV 89113. James Regional Sports Park
 - d. The nearest hospital is across the street, viewable from all the fields.
 - i. Dignity Health San Martin Campus, 8280 W. Warm Springs Road, 89113

Additional Tournament details:

FIELDS:

This event will take place at the James Regional Sports Park

- **No metal stakes** for shade tents/canopies will be allowed.
- No animals allowed (this is a permanent rule at this park by CCPR)
- 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

Your game schedule will be posted on March 30th on your roster. The entire game schedule with field #'s will be available by 4/2.

ROSTERS

- At the fields, every player will have access to view all participants.
- The Roster is online, on our website.
 - The manager listed on the roster is not considered a player. To play, managers must add themselves as a player.
- Your roster will be due no later than 4/2.
- You may only have 20 players on your roster when rosters close on 4/2, 9 pm local time.
- To delete someone from the roster you need to use the CHANGE ROSTER form on our website to do so. We will not accept email requests to delete players.
- To update jersey numbers or any information requested on the player profile in “action needed” you must use the CHANGE ROSTER form.

WAIVERS - EVERYONE WILL GET A WAIVER BY 4/1

- **Waivers are per person, not team. Each player must sign the waivers to play.**
 - The waiver will need to be signed no later than 7 pm PST on 4/3 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 or add yourself to each roster at different times.
 - Each player must have their own email address. One person per email address, multiple family members cannot use the same email for this.
- **Waivers are not sent automatically.** Players will be sent a waiver when we are ready to collect that information from each player.
 - The roster will show if you have been sent a waiver. Search the date noted on the roster in your email in the junk/spam folder. It will say from Salina@FriendshipSports.com via Adobe Sign. If you still can't find it, please email us.
 - If you completed the waiver correctly it will automatically email both of us a copy of the final document. Please DO NOT forward us a copy. If you didn't complete the signing process a reminder to sign the waiver will be emailed to you 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.
 - It may take up to 72 hours to show completed on the roster.

Team Check In

- The team manager, or designated person, checks in the entire team and picks up the wristbands for all players who have completed the waiver process.
- Check-in location.
 - James Regional Sports Park – Merchandise tents.
 - [Friday 4/4, 12 pm – 6 pm](#)



Torneo Femenil de la Amistad "Woman's Friendship Tournament I" 5 y 6 de abril del 2025

Parque Deportivo Regional James
"James Regional Sports Complex"

Para ver cuándo se actualizó por última vez, consulte el pie de página en la parte inferior de cada 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 haga trampa y compórtese a la altura!**
2. No hay **SERVICIOS MÉDICOS NI ENTRENADORES EN LOS CAMPOS**. Si necesita atención médica, llame al 911.
3. **Todos los juegos se considerarán FINALES y NO SE PERMITIRÁN PROTESTAS.**
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 1er juego. No verificar el calendario de sus equipos podría resultar en una pérdida por no presentarse en el momento o campo correcto. El calendario de juegos se publicará tanto en nuestro sitio web, FriendshipSports.com, como en el torneo cerca de los marcadores.
5. **Duración de los juegos:** Todos los juegos se jugarán en mitades de 25 minutos con un período de descanso de medio tiempo de 5 minutos en el medio. Por lo tanto, los árbitros deben mantener un "reloj en marcha"; El tiempo no se detendrá, excepto por problemas importantes.
6. **Período de espera**
 - a. Los equipos deben estar listos para competir en el campo programado y el tiempo asignado, a menos que la directora del torneo haya notificado personalmente a su gerente de equipo sobre un cambio.
 - b. El árbitro debe iniciar el reloj del juego a la hora publicada en la tarjeta de juego.
 - c. Habrá un período de espera de 10 minutos. Los árbitros llevarán un registro del tiempo.
 - d. Si un juego inicia tarde por motivo del retraso de un equipo, se reducirá el tiempo perdido de la primera mitad del juego.
 - e. El equipo responsable del retraso será penalizado con 1 punto, siendo el árbitro el encargado de hacer el registro en la tarjeta de puntuación. Es responsabilidad del entrenador verificar el registro al final de dicho juego.
7. **Jugadores mínimos:** Todos los equipos deben contar con un mínimo de 7 jugadores en el momento programado de juego, en el campo, en sus posiciones (no en las bandas) para comenzar cada competición.

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

8. **Mal tiempo:** Los juegos se jugarán en el calor, la lluvia y los fuertes vientos.

- No se permiten toldos o sombrillas cuando el viento sea de más de 15 mph.
- Los juegos deben detenerse en caso de rayos.
- El Departamento de Parques y Recreación de CC tiene el derecho de cerrar los campos en cualquier momento debido a las inclemencias del tiempo.
- Si los juegos del sábado se detienen o cancelan por el clima, haremos todo lo posible para reprogramarlos según lo permitan el tiempo, los campos y el personal. Los juegos restantes a lo largo del día deben comenzar a las horas programadas originalmente, a menos que la directora del torneo comunique lo contrario directamente al gerente de su equipo. Una vez que los gerentes de equipo hayan sido notificados, las actualizaciones se publicarán en la página web del torneo.
- Si no se juegan los partidos de la semifinal o de la final del campeonato, la directora del torneo puede cancelar estos juegos. Si se cancelan, el equipo con mayor puntaje en la división respectiva será declarado automáticamente campeón, a su vez, el segundo equipo con mayor puntaje será declarado subcampeón.
- No hay compensación económica por los juegos cancelados.

9. **Uniformes:** Todos los jugadores deben usar uniformes de fútbol limpios y a juego (camisetas / playeras / playeras de resaque) con números únicos de tamaño estándar en la parte posterior. Si el color de las camisetas es similar, el equipo local deberá cambiárselas. Habrá conjuntos limitados de casacas disponibles para alquilar. El equipo local aparece primero en el calendario. Cada jugador debe incluir su número de camiseta en la lista al registrarse.

- a. Los dispositivos inteligentes de actividad física (relojes Apple y similares) deben retirarse para jugar.
- b. Se permiten argollas o anillos de boda lisos.
- c. Los anillos y aretes grandes deben quitarse o envolverse con cinta adhesiva.
- d. Los aparatos ortopédicos o yesos duros deben envolverse con una cubierta blanda.
- e. **El árbitro asignado al juego tiene la decisión final en cuanto a lo que es aceptable o no para la seguridad colectiva. Si algún objeto en particular no aparece en esta lista, consulte con el árbitro antes del inicio del juego.**

10. **Espinilleras:** Obligatorias para todos los jugadores. SIN excepciones.

11. Lista del equipo: Se debe completar en línea.

- a. Los jugadores deben estar en la lista del equipo antes del 1/4, 9pm PDT para jugar.
- b. No se agrega a ningún jugador a la lista después del lunes 1 de abril a las 9pm PDT.
- c. La exención de responsabilidad debe ser completada en línea por cada jugador a más tardar el 3/4, 7pm PDT para jugar.
- d. No más de 20 jugadores en la lista.
- e. Los jugadores deben jugar en al menos 1 juego preliminar para poder jugar en las semifinales o finales.

12. Variables de edad:

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

- Todos los jugadores (división abierta) deben tener 18 años o cumplirlos el 5 de abril de 2025 o antes para jugar en esta división.
- La edad se determina por el año en el calendario, no por la fecha específica.
- Los jugadores deben tener la edad de la división antes del 31 de diciembre de 2025, para jugar en esa división *
 - Ejemplo: Para jugar en OVER 40, debes cumplir 40 años antes del 31 de diciembre del 2025
- *** Los jugadores fuera de rango solo están permitidos en OVER 30**
 - OVER 30 permite 3 jugadores 27+.
 - Los jugadores fuera de rango deben tener o cumplir, 27 en 2025 para jugar en esas divisiones. Los jugadores que cumplan 30 años en 2025 no cuentan como jugadores fuera de rango.

13. Verificación de edad: Si cuestiona la edad de un jugador, siga los pasos a continuación:

- a. Revise la lista en línea para verificar el nombre, la foto y la edad de un jugador. Cada jugador registrado tiene acceso a esta información en el sitio web del torneo mientras se juegan los juegos.
- b. **SOLO EL GERENTE DEL EQUIPO QUE FIGURA EN LA LISTA** puede acercarse al árbitro en el campo si hay una disputa. El gerente del equipo debe notificar al árbitro antes del juego, en el medio tiempo o inmediatamente después del final del juego, antes de verificar los puntajes en la tarjeta de juego. A partir del silbatazo final, el gerente del equipo tiene un periodo de gracia de 5 minutos para acercarse al árbitro por cualquier inquietud. Al final de los 5 minutos y/o una vez que el gerente del equipo haya firmado la tarjeta de juego, todo es definitivo, no se considerará ningún reclamo relacionado con la edad o la puntuación. **Los reclamos de cualquier persona que no sea el gerente del equipo que figura en la lista no se tomarán en consideración.**
- c. El gerente del equipo y el jugador en cuestión deberán presentar la identificación física previamente presentada en línea al árbitro cuando se requiera. Si no presenta la identificación física, el jugador será considerado ilegal.
- d. El árbitro terminará inmediatamente el juego si la edad y el nombre del jugador no se validan para que coincidan correctamente con la lista en línea después de revisar la identificación en persona. El puntaje será una victoria automática para el equipo que cumplió con las reglas. El equipo ganador recibirá puntos por los goles marcados hasta ese momento. Si no se registró ningún puntaje en el momento de la verificación, se otorgará un puntaje automático de 8 puntos, 1 gol a favor y 0 goles en contra.

14. Pulseras: Cada jugador debe llevar una pulsera oficial del torneo para jugar.

- a. Los oficiales del torneo entregarán pulseras a los gerentes del equipo en el registro del viernes.
- b. Las pulseras deben usarse para todos los juegos, sin excepciones. Los jugadores que necesiten pulseras de reemplazo deben comprar una nueva por \$ 10 en la carpa de mercancía. Tenga su identificación lista para validar.
- c. Si todo el equipo olvidó las pulseras y no las lleva puestas al comienzo del primer juego del evento, el gerente del equipo tiene hasta el medio tiempo para conseguirlas y colocárselas a los jugadores en las muñecas. El equipo puede continuar jugando durante

la primera mitad mientras el gerente del equipo obtiene el juego de pulseras original o compra un nuevo juego (\$ 20) en los campos. **Esto solo se permite en el primer juego del evento.** Al comienzo de la segunda mitad, todos los jugadores deben tener sus pulseras puestas para que coincidan con la identificación y la lista o perderán automáticamente ese juego.

- d. Los jugadores individuales que no usen una pulsera durante el juego serán expulsados del juego y se les emitirá una tarjeta roja. El jugador deberá proporcionar la información de la nueva pulsera para que coincida con la identificación y la lista al final del período de gracia de 5 minutos después del juego para no ser considerado ilegal.
- e. Cada jugador debe mantener su pulsera durante todo el fin de semana. Solo se emitirá una pulsera por jugador por fin de semana.
- f. Los equipos pueden comprar, por adelantado, un segundo juego de pulseras por \$ 20, en el evento de registro del gerente del equipo o antes.

15. Política de inclusión transgénero:

Friendship Sports da la bienvenida a todos los jugadores de fútbol, entrenadores, gerentes, administradores y funcionarios "sin discriminación por motivos de raza, color, religión, edad, sexo, orientación sexual, identidad de género, expresión de género u origen".

- a. *Friendship Sports* promueve la inclusión de género al permitir que las personas se identifiquen a sí mismas. El género con el que un jugador se identifica se considera el género de ese jugador. Nos reservamos el derecho de solicitar documentación que demuestre que el género declarado sea verídico y parte de la identidad central de una persona cuando se registra si se sospecha de farsa.
- b. Los hombres cis, a menos que se identifiquen como hombres transgénero, no pueden jugar en las divisiones femeninas. Las mujeres transgénero son bienvenidas en las divisiones de mujeres sobre la base de que su identidad es verídica.
 - i. [Los hombres cis](#) (identidad de género que coincide con el género que se les asignó al nacer) no pueden jugar en las divisiones femeninas. Todas las demás identidades de género están permitidas y se mantendrán en el estándar de ser una identidad verídica.
- c. Cualquier equipo o jugador que muestre signos de homofobia, odio o cualquier otro tipo de comportamiento que no sea acogedor y de amor será expulsado del resto del evento con la posibilidad de ser vetado de todos los eventos futuros.
- d. El personal del torneo y los árbitros tienen el derecho y eliminarán a los jugadores y equipos de este evento, sin reembolso, inmediatamente después de presenciar cualquier comportamiento inapropiado mencionado anteriormente.

16. Jugadores de doble lista: Un jugador puede jugar en un máximo de 2 equipos en el mismo evento siempre y cuando cada equipo esté en diferentes divisiones.

- a. Los jugadores deben cumplir con el requisito de edad para cada equipo.
- b. Todas las tarjetas rojas emitidas se contabilizarán para el equipo en el que recibieron la tarjeta roja.
- c. Todas las suspensiones por mala conducta de los jugadores se llevarán a cabo durante todo el torneo para todos los equipos en los que el jugador esté jugando.

17. Jugadores ilegales / Suspensión del equipo del torneo: Cualquier jugador que se sorprenda jugando en un equipo para el cual no esté registrado en la lista final del equipo o la pulsera y la identificación no coincidan, se considerará ilegal. Los equipos con jugadores ilegales perderán

automáticamente el resto del torneo y no se les permitirá regresar al año siguiente. No hay compensación financiera para los equipos afectados por estas situaciones.

18. **Jugadores en el campo:** Si en algún momento el número de jugadores en el campo exceden 11, los jugadores en general deberán detener el juego inmediatamente y permanecer en su lugar hasta que el árbitro haya eliminado el exceso de jugadores. Al equipo infractor se le reducirá 1pt del total de puntos en general, independientemente del juego en el que ocurrió. Si el equipo anotó durante este período, el gol será anulado y el jugador adicional recibirá una tarjeta roja.
19. **Jugadores, afición: Los gerentes** de equipo serán responsables de cualquier acción negativa por parte de sus jugadores y aficionados.

Este es el **Torneo de la Amistad**. Nuestros árbitros tienen el derecho de penalizar a cualquier equipo por el comportamiento inapropiado de sus jugadores y/o aficionados mediante tarjeta roja al capitán o al portero.

- a. En situaciones extremas, puede ser necesario eliminar a todo el equipo en función de la gravedad de las acciones. La eliminación del torneo se realizará colectivamente con los árbitros y el árbitro asignado o la directora del torneo. Los equipos podrán relatar la versión de su historia, si es necesario, durante 5 minutos, en privado, con el árbitro asignado o la directora del torneo antes de que se haya tomado una decisión final sobre la eliminación.
- b. En caso de violencia o acciones que pongan en peligro su vida, le recomendamos que llame al 911 inmediatamente.
- c. **Música, bocinas, megáfonos: no se permite** música alta ni dispositivos que hagan ruido en las bandas mientras se juegan los juegos. Se debe detener la reproducción de la música que se pueda escuchar en el campo de juego mientras el juego esté en marcha. El uso de megáfonos, bocinas u otros generadores de ruido no está permitido durante ningún juego por motivos de seguridad para los jugadores y oficiales en todos los campos.
- d. **Basura** – Los equipos junto con sus aficionados que dejen basura en los campos serán penalizados. **Los árbitros emitirán una tarjeta roja al capitán por la basura que dejen en los campos o en las bandas. Deseche su basura adecuadamente.** Nuestro personal proporcionará bolsas de basura a cualquiera que las solicite en la carpa del torneo.
- e. **Carnes asadas / picnics – no están permitidos, se incluye parrilladas, distribución de alimentos o buffet.**
- f. **ALCOHOL** – Los Parques del Condado de Clark **prohíben todo el alcohol externo** en todos los terrenos del parque. Todo el alcohol en el lugar DEBE ser comprado por un proveedor con licencia dentro del recinto. Tendremos un vendedor con licencia que vende alcohol desde las 9 am a cualquier persona que no esté intoxicada y tenga 21 años o más.
- g. **El uso de obscenidades**, incluyendo insultos raciales, contexto sensible al género, contexto sensible a la sexualidad o declaraciones hechas para ser tomadas de manera ofensiva o amenazante, no será tolerado en ningún idioma. Es responsabilidad del gerente del equipo mantener en orden a sus fanáticos y jugadores. De lo contrario, se puede emitir una tarjeta roja y pueden ser descalificados del torneo.

20. **Árbitros.** Los árbitros deben ser tratados con el mayor respeto. Ellos tienen el control del campo y el juego. Si usted es un jugador o el gerente del equipo que figura en la lista y tiene una inquietud o cumplido sobre un árbitro, **complete el formulario en línea como el primer curso de acción.** Es responsabilidad de los jugadores registrados y los gerentes de equipo proporcionar esta retroalimentación lo antes posible para que nuestro árbitro asignado pueda hacérsela llegar al árbitro en cuestión el mismo día.

- Todos los jugadores y entrenadores registrados tendrán acceso al formulario de evaluación de árbitros en línea en la página del torneo desde los campos de juego a través de su teléfono, se les recomienda utilizarlo después de cada juego. Una vez que se envíe el formulario se le notificará al árbitro asignado. En la primera oportunidad el árbitro asignado revisará sus cumplidos e inquietudes y se dirigirá directamente con el árbitro involucrado lo antes posible.
- Los árbitros tienen programados diferentes juegos y campos según la disponibilidad. Al completar el formulario en tiempo real, podemos asegurar que nos estamos reuniendo con el árbitro correcto para resolver cualquier inquietud que pueda necesitar ser atendida. Cada mañana nos reunimos con los árbitros para repasar las reglas y revisar lo que salió bien y lo que salió mal el día anterior. Aunque valoramos los comentarios en persona, suceden muchas cosas a la vez y después de hablar con cientos de personas cada hora, su preocupación por un árbitro que no tenía las reglas claras puede pasársenos. Queremos resolver todos los problemas lo antes posible, el formulario en línea nos ayuda a saber qué debe abordarse antes del comienzo del día 2 en nuestra reunión matutina de árbitros.

21. 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 las armas de cualquier tipo.
- d. Cualquier jugador, gerente de equipo o persona asociada con el equipo en la línea de banda que intente o agrede físicamente a otro jugador o empleado del evento automáticamente hará que todo el equipo pierda el juego de inmediato. El jugador será expulsado permanentemente de todos los torneos futuros. El destino del equipo para el resto del evento y todos los eventos futuros lo decidirán los árbitros en el campo junto con el árbitro asignado y/o la directora del torneo. El gerente del equipo y 1 traductor, de ser necesario, tendrán solo 5 minutos para discutir en privado su versión de la historia con el árbitro asignado y/o la directora del torneo para considerar la anulación de la eliminación del evento.
- e. Todos los equipos son responsables de su afición. Los invitados que estén causando problemas a los jugadores de cualquiera de los equipos, gritando cosas inapropiadas, insultos, maldiciones, sean ruidosos, hagan amenazas visuales o verbales, entren en un campo, causen disturbios, peleas o similares pueden hacer que su equipo reciba una tarjeta roja, ya sea para el capitán o el portero, incluso podría ser suspendido por el resto del torneo.

22. **Equipos locales:** Los equipos locales aparecerán primero en el calendario, proporcionarán la pelota de juego y elegirán el "lado inicial". Los oponentes "comienzan" el partido. No hay lanzamiento de moneda.

- **El equipo local se coloca en el lado este y el equipo visitante en el lado oeste.** No se debe acomodar el equipo o la afición en el mismo lado que el equipo opuesto.
 - **En estos campos se puede distinguir este / oeste por: Este** – busque los hoteles. **Oeste** – Hay montañas. Además, está el *Durango Road*, lo más probable es que haya conducido por esta carretera para llegar a los campos.
23. **Balones:** Los equipos deben traer consigo sus propios balones de juego. Le recomendamos que traiga varios y los marque claramente con su información de contacto. Los objetos perdidos se encuentran en el puesto de mercancías.
- El equipo local proporciona el balón del juego.
 - No siempre tenemos balones a la venta o una bomba de aire.
24. **Cambios:** Las sustituciones son ilimitadas, para ambos equipos, y permitidas en todas las interrupciones, excepto en los reinicios por tiro libre, fuera de juego o penaltis. Nota: se requiere que los árbitros mantengan un reloj en marcha, el tiempo no se detendrá, excepto por emergencias médicas cuando los paramédicos de emergencia del Servicio Público estén en el campo. En el caso de que un juego se detenga por emergencias médicas, el juego puede considerarse finalizado. El juego no se extenderá para recuperar la pérdida de tiempo en el campo.
25. **Barridas:** Las barridas no se recomiendan para ningún equipo debido al nulo conocimiento de las condiciones físicas del campo. Los equipos que se pongan de acuerdo colectivamente junto con el árbitro antes del juego podrán permitir las barridas. **Las barridas se prohibirán en caso de no llegar a un acuerdo previo al inicio del juego.** Los equipos deberán abstenerse de cualquier tipo de barrida con el propósito de evitar una posible lesión. Los jugadores que se barran lo harán bajo su propio riesgo y el de su contrincante.
26. **Tarjetas de puntuación del torneo:** Los árbitros deben registrar con precisión los puntajes finales del juego en las tarjetas de puntuación proporcionadas. **Es responsabilidad del gerente del equipo ir con el árbitro después del juego y verificar visualmente el puntaje final en la tarjeta de puntuación, así como firmarlo reconociendo que el puntaje final se registró correctamente.** El hecho de no verificar el puntaje del juego por parte del gerente del equipo al final de un juego podría resultar en un error del árbitro al informar un puntaje de juego. Firmar la tarjeta de juego no es obligatorio, pero es muy recomendable. Una vez que la puntuación del juego se registre en los tableros, la directora del torneo no hará ningún cambio. La puntuación y el valor de los puntos asignados permanecerán como se informó sin cambios, independientemente si se gana o pierde.
27. **Expulsiones por tarjeta roja:** Un jugador expulsado mediante tarjeta roja será suspendido por el resto del juego donde se le emitió MÁS el siguiente juego. Los equipos no podrán sustituir a este jugador y permanecerán con el número restante de jugadores.
- a. La directora del torneo tiene el derecho de extender dicha suspensión a juegos adicionales dependiendo de la gravedad del motivo de expulsión. Se suspenderá automáticamente al jugador del resto del torneo si recibe una segunda tarjeta roja.
 - b. Los jugadores que reciban una tarjeta roja deben proporcionar su nombre cuando un árbitro se lo solicite, en su defecto, el gerente del equipo. De no haber cooperación por parte del gerente del equipo, el árbitro lo anotará en la tarjeta de puntuación e informará a los oficiales del torneo. El juego continuará con el jugador con tarjeta roja

sentado en la banca. La directora del torneo puede suspender al equipo de la competencia o imponer otras sanciones tras evaluar la situación.

- c. La directora del torneo NO revertirá las tarjetas amarillas/rojas emitidas por los árbitros en el campo. Hay 3 lados de la historia, el de tu equipo, el del equipo contrario y el de los árbitros. Nuestros árbitros son los ojos, oídos, jueces en el campo y nos apegaremos a su criterio ya que no estábamos allí para mirar. Si tiene alguna inquietud con las decisiones del árbitro, el profesionalismo o cualquier otro problema, utilice el formulario de evaluación del árbitro en tiempo real en los campos para que podamos revisarlo al final del día y abordar todos los problemas antes de los juegos adicionales.
- d. **Cuando se emita una tarjeta roja, se anotará en la tarjeta del juego siguiente para que los árbitros estén al tanto y podrá verse por todos los asistentes a través de la lista en línea en el perfil del jugador.**

28. Protestas: Cualquier equipo que salga del campo durante el partido, como gesto de protesta, perderá ese juego y se penalizará con 3 puntos.

29. Equipo "ausente": Un equipo ausente se define como un equipo que no se presenta al torneo. No se dará ningún reembolso.

- a. Todos los equipos restantes en el grupo no necesitan presentarse a los juegos programados, los equipos recibirán automáticamente 10 puntos y los goles marcados se informarán como 1:0.
- b. Los gerentes de equipo de los equipos afectados serán informados por la directora del torneo a través de un mensaje de texto tan pronto como haya determinado que el equipo no se presentará.
- c. No hay compensación financiera ni descuento en la cuota de inscripción de los siguientes torneos para ningún equipo que eventualmente juegue menos partidos que el número mínimo garantizado debido a la ausencia de un equipo en este torneo.

30. Puntos:

- a. **Victoria = 6 puntos, Empate = 3 puntos, Derrota = 0 puntos**
- b. Cada equipo recibirá 1 punto por cada gol hasta un máximo de 3 y 1 por no recibir goles.
- c. Los puntos máximos permitidos por juego son 10.
- d. 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 deben jugarse hasta el silbatazo final. Si un equipo decide terminar un juego antes del tiempo reglamentario, perderán ese juego. El equipo contrario recibirá el puntaje que se indica a continuación.

32. Juegos terminados antes del tiempo reglamentario (juegos 1-3): Marcador 1-0 se dará 8 puntos al equipo ganador (6 por victoria, 1 por gol(es), 1 por no recibir goles).

- a. Todos los juegos deben jugarse hasta el silbatazo final para avanzar a semifinales y finales.

33. Juego suspendido por riña: si un juego termina debido a una riña, el equipo culpable, suponiendo que el equipo contrario no tomó represalias, perderá automáticamente el juego. El equipo será suspendido del torneo y posiblemente de todos los eventos futuros. El equipo contrario obtendrá automáticamente una puntuación de 8 puntos (6 por victoria, 1 por gol, 1

por no recibir goles). Cualquier miembro de cualquier equipo involucrado en una pelea automáticamente hará que todo su equipo sea suspendido del torneo.

34. Suspensión del 4^{to} partido: Los equipos cuyo 4^{to} partido haya sido suspendido por el equipo contrario recibirán una puntuación de 8 puntos y 1:0 (1 por goles a favor, 0 por goles en contra).

- a. Cuando un equipo contra el que se jugó en los partidos 1-3 suspenda su 4^{to} juego, se hará un ajuste de puntos a todos los equipos contra quienes haya jugado. Dependiendo de lo que se otorgó inicialmente, los puntajes pueden **REDUCIRSE** o **AUMENTARSE** para reflejar un total de 8 puntos en el encuentro contra el equipo que suspendió el 4^{to} juego. Los goles anotados se mantendrán iguales.
- b. Los equipos dentro de un grupo donde otro equipo haya suspendido su 4^{to} juego pueden avanzar debido al ajuste de puntos. Es importante que todos los equipos verifiquen los puntos en los marcadores (en los campos) una vez que todos los equipos de ese grupo o división completen todos los juegos reglamentarios para ver si es posible avanzar.

EJEMPLO de cambios de puntuación...

1. Un equipo que ganó contra el equipo que suspendió su 4^{to} partido con una puntuación de 10 puntos, 5 goles a favor, 0 en contra, se le reducirán sus puntos a 8. Los 5 goles marcados se mantendrán y contabilizarán.
2. Un equipo que perdió contra el equipo que suspendió su 4^{to} partido se le aumentarán sus puntos a 8, independientemente de los goles marcados.
3. Todos los puntos (no los goles) se cambian para ser equitativos en todo el grupo. El equipo que no jugó su 4^o partido debido a que otro equipo lo suspendió no tiene la oportunidad de jugar y anotar 10 puntos, por lo tanto, la única forma de ser justos es ajustando el puntaje de todos los equipos contra los que jugó el equipo anteriormente.

35. Penalización por suspensión:

- a. Los equipos que suspendan los juegos preliminares no podrán regresar al torneo en el año siguiente.
- b. No hay compensación financiera ni descuento en la cuota de inscripción de los siguientes torneos para ningún equipo que eventualmente juegue menos partidos que el número mínimo garantizado debido a la ausencia de un equipo en este torneo.

36. Determinación de los ganadores de grupo: El equipo con el mayor número de puntos al final de los juegos preliminares se declara ganador del grupo. En caso de empate, el equipo con el mayor número de puntos al final de los juegos preliminares se decidirá como se indica a continuación:

- a. Menos goles en contra: el equipo con menos goles anotados en su contra.
- b. Más goles a favor: el equipo que anote la mayor cantidad de goles al final de las rondas preliminares, si aún hay empate entonces
- c. Menor cantidad de tarjetas rojas
- d. 5 penales, alternando entre equipos, a realizarse en el campo asignado para la semifinal o final correspondiente. En la mayoría de los casos, los penales comenzarán 20 minutos antes del saque inicial, el tiempo está sujeto a cambios según el juego anterior en el campo. La información actualizada se publicará en las carpas.
- e. Si todavía hay empate, entonces muerte súbita. Un penalti, 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 (18+)** – Hay 2 grupos en esta división. Los 2 mejores equipos con mayor puntuación en cada grupo al final de los 4 juegos preliminares avanzarán a semifinales.
- **División OVER 30** – Hay 2 grupos en esta división. Los 2 mejores equipos con mayor puntuación en cada grupo al final de los 4 juegos preliminares avanzarán a semifinales.
- **División OVER 35** – Hay 2 grupos en esta división. Los 2 mejores equipos con mayor puntuación en cada grupo al final de los 4 juegos preliminares avanzarán a semifinales.
- **División OVER 40** - Hay 4 grupos, 4 equipos cada uno, en esta división. Cada grupo jugará aleatoriamente a un equipo en un grupo cruzado en el juego de regulación. El equipo de puntuación de puntos más altos al final de los 4 juegos preliminares avanzará al juego de semifinales.
- **División OVER 45** - Hay 1 grupo de equipos en esta división. Los 2 equipos con mayor puntuación avanzarán a la final.
- **División OVER 50** – Hay 2 grupos en esta división. Los 2 mejores equipos con mayor puntuación en cada grupo al final de los 4 juegos preliminares avanzarán a semifinales.
- **División OVER 55** - Hay 1 grupo de equipos en esta división. Los 2 equipos con mayor puntuación avanzarán a la final.
- **División OVER 60** - Hay 1 grupo de equipos en esta división. Los 2 equipos con mayor puntuación avanzarán a la final.
- **División OVER 65** - Hay 3 equipos en esta división. Cada equipo jugará a cada uno de los otros equipos una vez al día. Al final de los 4 juegos, el equipo con la mayor cantidad de puntos será declarado campeón de la división.
- **División OVER 70** - Hay 1 grupo de equipos en esta división. Los 2 equipos con mayor puntuación avanzarán a la final.
- Vea #38 de este documento para detalles sobre cómo se determinan los lugares.

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. Suspensión de semifinales: Cualquier equipo calificado a semifinales que decida no jugar el partido se declarará "perdedor" y se otorgará un puntaje ganador de 1: 0 al oponente, quien avanzará automáticamente a la final del campeonato.

40. **Suspensión de la final:** Cualquier equipo calificado a la 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 será el campeón de esa división.
41. **Empate en todas las semifinales y finales del campeonato.** Las semifinales y finales se jugarán hasta que se declare un ganador. En caso de empate, el juego continuará de la siguiente manera:
- Ronda de 5 penales alternando entre equipos, si todavía hay empate, entonces
 - Muerte súbita. 1 penal alternando entre equipos.
 - Cualquier persona registrada en el equipo puede tirar los penales
42. **Campeones de División.** Todos los equipos ganadores recibirán premios individuales para sus jugadores, un estandarte y un descuento del 50% en su cuota de inscripción para el torneo 2026. No hay premio de consolación para el segundo lugar. Se les pide a los equipos ganadores que vayan al puesto de la directora del torneo para tomarse fotos y recibir los premios inmediatamente después de la final. Los premios no se envían, hay que recogerlos personalmente. 50% de descuento a utilizar únicamente para el mismo torneo del año siguiente, se aceptan cambios de división.
43. **Todas las situaciones no cubiertas en el presente reglamento se resolverán por la directora del Torneo, Salina Pagan, y Juan Guzmán o Tim Fox, cuarto árbitro. Sus decisiones son inapelables.**
44. **¡No hay personal médico en los campos!**
- Si usted o un compañero de 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 en la escena para brindarles el apoyo telefónico adecuado hasta que lleguen.
 - USTED necesita llamar al 911 si la situación lo requiere.**
 - La dirección de los campos es "8400 W. Robindale Road, 89113. James Regional Sports Complex"
 - El hospital más cercano está al otro lado de la calle, visible desde todos los campos. Dignity Health San Martin Campus, 8280 W. Warm Springs Road, 89113

Detalles adicionales del torneo:

CAMPOS:

Este evento se llevará a cabo en el James Regional Sports Park.

- No se permitirán estacas de metal para tiendas de campaña o marquesinas.
- No se permiten animales (esta es una regla permanente en este parque por CCPR)
- No se permitirán parrillas para barbacoa; se permitirán preparaciones para cocinar.
- No se permite chupar rueda en los campos o en el estacionamiento.
- No se permiten vehículos recreativos para pasar la noche en el estacionamiento.

HORARIO DE JUEGO

Su calendario de juegos se publicará el 30 de marzo en su lista. El calendario completo del juego con los números de campo estará disponible el 2 de abril.

PLANTILLAS

- En las canchas cada jugador tendrá acceso para ver a todos los participantes.
- El Roster está en línea, en nuestro sitio web.
 - El entrenador 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 4/2.
- Sólo puedes tener 20 jugadores en tu plantilla cuando las plantillas cierren el 2 de abril a las 9 p. m., hora local.
- Para eliminar a alguien de la lista, debe utilizar el formulario CAMBIAR LISTA en nuestro sitio web para hacerlo. No aceptaremos solicitudes por correo electrónico para eliminar jugadores.
- Para actualizar los números de camiseta o cualquier información solicitada en el perfil del jugador en “acción necesaria”, debe utilizar el formulario CAMBIAR PLANTILLA.

EXENCIONES - TODOS OBTENDRÁN UNA EXENCIÓN ANTES DEL 4/1

- Las exenciones son por persona, no por equipo. Cada jugador debe firmar las renunciaciones para poder jugar.
 - La exención deberá firmarse a más tardar a las 7 p. m. PST del 3 de abril para poder jugar.
 - El número de equipos en los que juegas es irrelevante para la exención. Solo recibirás exenciones duplicadas si usaste dos direcciones de correo electrónico diferentes para agregarte a dos equipos diferentes o si te agregaste a cada lista en momentos 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 utilizar el mismo correo electrónico para esto.
- Las exenciones no se envían automáticamente. A los jugadores se les enviará una exención cuando estemos listos para recopilar esa información de cada jugador.
 - La lista mostrará si se le ha enviado una exención. Busque la fecha anotada en la lista de su correo electrónico en la carpeta de correo no deseado/spam. Dirá desde Salina@FriendshipSports.com a través de Adobe Sign. Si aún no puede encontrarlo, envíenos un correo electrónico.
 - Si completó la exención correctamente, automáticamente nos enviará por correo electrónico a ambos una copia del documento final. Por favor NO nos envíe una copia. Si no completó el proceso de firma, se le enviará por correo electrónico un recordatorio para firmar la exención cada 24 horas hasta que se complete. No recibir una copia de la exención firmada en su correo electrónico es una garantía de que no se completó.
 - Pueden pasar hasta 72 horas hasta que aparezca completo en la lista.

Registro del equipo

- El director del equipo, o la persona designada, registra a todo el equipo y recoge las pulseras de todos los jugadores que han completado el proceso de exención.
- Registro de ubicación.
 - Parque Deportivo Regional James – Carpas de mercadería.
 - Viernes 4/4, 12pm – 6pm