

estado de jefferson
Reglas del Torneo de Fútbol 6v6 y 7v7

Los cambios están resaltados en **amarillo**.

Las reglas resaltadas se **resaltan en azul**.

El torneo se jugará de acuerdo con las reglas de la FIFA modificadas por los siguientes cambios:

PROTESTAS

Todos los juegos se considerarán finales y NO se permitirán protestas.

DEPORTIVIDAD

En todo momento prevalecerá el buen espíritu deportivo. Los entrenadores y directivos son responsables de la conducta de sus jugadores y espectadores. El entrenador puede ser expulsado (TARJETA ROJA) del juego si su banda tiene la culpa. Las áreas de banca para cada equipo estarán en extremos opuestos del mismo lado.

PLANTILLAS - LA IDENTIFICACIÓN SE VERIFICARÁ AL REGISTRARSE

Sólo los jugadores inscritos pueden usar el uniforme del equipo. TODOS los jugadores y entrenadores deben figurar en la lista de su equipo y deben firmar la lista. La exención de responsabilidad por lesiones también debe ser firmada por todos los jugadores incluidos en la lista. Los jugadores solo pueden figurar en 1 lista para 1 equipo. Los jugadores no pueden cambiar de equipo una vez que hayan sido agregados y firmados en una lista de equipo y ese equipo haya jugado un juego, independientemente de si el jugador individual realmente jugó o no en algún juego. Los equipos que utilicen jugadores no registrados, ilegales o que no figuran en su plantilla perderán todos los juegos en los que se hayan utilizado dichos jugadores. Sólo los miembros del equipo inscritos pueden estar en el banquillo. Los oficiales del torneo revisarán las listas de los equipos para verificar la coherencia. Todas las listas deben estar definitivas antes del mediodía del sábado.

División de escuelas secundarias: esta división será de 6 contra 6. A la División de Escuelas Secundarias se le permitirán 11 jugadores en la lista. Todos los jugadores deben estar ingresando o actualmente inscritos en la escuela secundaria para ser elegibles para jugar en esta división. Los jugadores que se graduaron en la primavera no son elegibles y se les anima a jugar en la división abierta. Es posible que se requiera una identificación con fotografía para verificar la inscripción en la escuela secundaria. A los estudiantes de octavo grado se les puede permitir jugar en la división de plata caso por caso.

División Abierta Masculina y Femenina: un máximo de dos (2) jugadores menores de edad U18/de escuela secundaria pueden figurar en la lista. Esta división será de 7 contra 7 debido a los campos más grandes en el Dutch Bros Soccer Complex. A la División Abierta Masculina y Femenina se le permite una lista máxima de 12.

SUSTITUCIONES

1. Las sustituciones son ilimitadas y deben realizarse cerca del banquillo del equipo.
2. Las sustituciones deben ser rápidas y pueden realizarse en cualquier momento sin avisar al árbitro.
3. La infracción de las reglas de sustitución dará lugar a un saque de banda en el centro del campo por parte del equipo contrario.

NÚMERO DE JUGADORES DURANTE EL PARTIDO

Un partido lo juegan dos equipos, cada uno formado por no más de seis jugadores (escuela secundaria) o siete jugadores (hombres/mujeres), uno de los cuales es el portero. Un juego no puede comenzar si alguno de los equipos está formado por menos de cinco jugadores que estén debidamente equipados. Después de que el juego haya comenzado y un equipo tenga menos de cuatro jugadores, el juego terminará y se declarará perdido. Los directores del torneo determinarán el recuento de goles y tomarán todas las decisiones finales.

REGLAS ESPECIALES PARA 6 V 6/ 7 v 7

1. **NO DESLIZAMIENTO ENTRADA EN UN INTENTO DE GANAR EL BALÓN** en las proximidades de un oponente. Las entradas deslizantes resultarán en una tarjeta amarilla o una tarjeta roja si son flagrantes. Nota: Deslizarse en un intento de mantener la pelota en juego o completar un pase o tiro no se considera una violación de la regla de deslizamiento siempre que no haya oponentes en las proximidades. Es discreción del árbitro determinar si la jugada es peligrosa y viola la regla móvil.
2. Los porteros pueden deslizarse o lanzarse para ganar el balón, pero no pueden deslizarse en un intento de ganar el balón con los pies. La violación de esta regla resultará en una tarjeta amarilla o una tarjeta roja si es flagrante.
3. **Todos los tiros (incluidos los tiros de esquina) son indirectos, excepto los tiros penales.**
4. Todos los muros defensivos, incluidos los tiros de esquina, tienen un retroceso de 5 yardas.
5. En los saques de meta, el balón debe ser tocado antes de cruzar el medio campo. Si no se toca, el balón pasa al otro equipo como saque de banda desde el centro del campo.
6. Si un portero controla el balón con las manos, el balón deberá ser tocado por otro jugador antes de cruzar el centro del campo. Si no se toca, el balón pasa al otro equipo como saque de banda desde el centro del campo.
7. Tras un pase de su compañero a un portero, el portero puede optar por levantar el balón con las manos sin penalización.
8. NO HAY REGLA DE FUERA DE JUEGO EN EFECTO

EXPULSIONES

1. Un jugador DEBE sustituir inmediatamente a un jugador con tarjeta amarilla. El jugador amonestado deberá permanecer fuera del terreno de juego durante 5 minutos. Si un jugador acumula 2 tarjetas amarillas en un partido equivale a una tarjeta roja. (Reglas de la FIFA)
2. Si un jugador/entrenador es expulsado de un juego (TARJETA ROJA), ese jugador/entrenador tendrá automáticamente una suspensión mínima para el siguiente juego. El árbitro principal y el director del torneo determinarán el nivel de suspensión.
3. Cualquier adulto expulsado de un juego debe abandonar las inmediaciones del campo y el juego no se reiniciará hasta que se haya ido.
4. Si un jugador o entrenador acumula 2 TARJETAS ROJAS en cualquier momento durante el torneo, ese jugador o entrenador será descalificado para seguir participando en el torneo.
5. Si un equipo acumula 3 tarjetas rojas en el juego, el árbitro dará por terminado el juego y se declarará perdido.
6. Las expulsiones por conducta VIOLENTA resultarán en acciones disciplinarias adicionales, incluida la suspensión total inmediata por parte del DIRECTOR DEL TORNEO Y EL ÁRBITRO PRINCIPAL.

JUEGOS SUSPENDIDOS/PERDIDOS

Si, en opinión de los oficiales del juego, un juego debe ser terminado por mala conducta de los jugadores, el banquillo o los espectadores, el equipo infractor podría ser suspendido del juego y perder todos los puntos y la posición previamente ganados.

EMPEZAR JUEGO

Todos los juegos comenzarán dentro de los 5 minutos posteriores a la hora programada. Si un equipo no ha salido al campo con un mínimo de cinco (5) jugadores dentro del período de gracia de 5 minutos, el juego se perderá y el oponente (con al menos 5 jugadores presentes) recibirá 9 puntos por el juego perdido. El árbitro notificará al equipo suspendido. Si ambos equipos están de acuerdo, pueden optar por comenzar el partido. Si ningún equipo se presenta, NO se otorgarán puntos.

JUEGO DE PELOTA

Cada equipo deberá proporcionar 1 balón de juego antes del partido.

DURACIÓN DE LOS JUEGOS

1. PARTIDOS PRELIMINARES: Dos tiempos de 20 minutos. (5 minutos de descanso)
2. PARTIDOS DE CAMPEONATO: Dos tiempos de 30 minutos. (5 minutos de descanso) Las divisiones Plata o Consolación no se consideran juegos de Campeonato.
3. No se agregará tiempo de descuento excepto en el caso de lesiones graves que requieran atención profesional.
4. El árbitro puede agregar tiempo a su discreción por un retraso injusto al final del juego.

JUEGOS DE EMPATE

1. En los juegos de clasificación preliminar (Pool Play), los empates se mantendrán.
2. Durante los juegos de Bracket Play, los empates se resolverán en el siguiente orden:
 - a. MUERTE SÚBITA TIEMPO EXTRA: Un medio de 5 minutos. El primer gol gana.
 - b. TIROS PENALES: Podrá participar cualquier jugador. No es necesario que estén en el campo al final del juego. Cada equipo designará 10 jugadores para ejecutar los tiros penales. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo dispara primero. Los primeros 5 tiradores de cada equipo alternarán tiros. Si el marcador está empatado después de los primeros 5, la segunda ronda es de muerte súbita y cada equipo alterna rondas hasta que un equipo lidera al final de la ronda. Si el empate persiste, se deberán elegir 5 nuevos tiradores entre cualquier miembro del equipo, independientemente de si han realizado algún tiro o no.
3. Durante los partidos de Campeonato, los empates se desempatarán en el siguiente orden:
 - a. MUERTE SÚBITA TIEMPO EXTRA: Dos tiempos de 5 minutos. El primer gol gana.
 - b. TIROS PENALES: Podrá participar cualquier jugador. No es necesario que estén en el campo al final del juego. Cada equipo designará 10 jugadores para ejecutar los tiros penales. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo dispara primero. Los primeros 5 tiradores de cada equipo alternarán tiros. Si el marcador está empatado después de los primeros 5, la segunda ronda es de muerte súbita y cada equipo alterna rondas hasta que un equipo lidera al final de la ronda. Si el empate persiste, se deberán elegir 5 nuevos tiradores entre cualquier miembro del equipo, independientemente de si han realizado algún tiro o no.

EQUIPO DEL JUGADOR

1. Los jugadores deben estar equipados según las reglas de la FIFA; sin embargo, los números SÓLO son obligatorios en las camisetas. Los porteros deben usar una camiseta de un color diferente al de su equipo y a los oponentes.
2. En caso de conflicto en los colores de los uniformes, el equipo con un segundo juego de camisetas cambiará. Si el segundo juego de camisetas no está disponible, el equipo local (el equipo que figura primero en el calendario) debe cambiar de uniforme o tendrá que usar pinnies (chalecos).
3. Cualquier equipo que tenga el potencial de ser peligroso para otro jugador será revisado y el árbitro principal y el director del torneo tomarán las decisiones finales.

PUNTOS DE JUEGO

Un equipo puede ganar un máximo de 10 puntos por partido. Los puntos se otorgarán por cada juego de acuerdo con el siguiente calendario:

GANAR: 6 puntos PERDIDA: 0 puntos

EMPATE: 3 puntos

- GOLES: 1 punto por cada gol marcado, hasta 3 por partido, independientemente de victoria, derrota o empate.
- blanqueo: 1 punto por un blanqueo. No se permiten goles.
- PERDIDA: El equipo que no pierde gana 2-0 y con 9 puntos (6 por victoria, 2 por goles, 1 por blanqueada)

DEDUCCIONES DE PUNTOS DE JUEGO

- ❑ Se deducirán 2 puntos por CADA expulsión de cualquier ENTRENADOR/Asistente.
- ❑ Se descontará 1 punto por cada tarjeta Amarilla.
- ❑ Se descontarán 2 puntos por cada TARJETA ROJA recibida por cualquier JUGADOR.
- ❑ Se descontará 1 punto por cada uno en caso de expulsión de un espectador o jugador que se encuentre en el banquillo.

PROCEDIMIENTOS DE DESEMPATE

El punto EMPATE dentro de un tramo/tramo se resolverá mediante:

1. COMPETENCIA CABEZA A CABEZA.
2. DIFERENCIAL DE GOLES, máximo 5 por partido. Para un equipo con victorias perdidas, el diferencial de goles en sus victorias perdidas será igual a su diferencial de goles promedio en sus otros juegos preliminares.
3. MENOS GOLES PERMITIDOS en la ronda preliminar. Para un equipo con victorias perdidas, los goles permitidos en sus victorias perdidas serán iguales a su promedio de goles permitidos en sus otros juegos preliminares.
4. DEPORTIVIDAD- menor número de tarjetas
5. COIN FLIP será el último desempate en caso de que se utilicen todos los demás desempates.

LLUVIA U OTRAS FUERZAS DE LA NATURALEZA

Los juegos pueden acortarse, retrasarse o posponerse para proteger los campos y los jugadores. Habrá un reembolso de \$25 por juego en caso de que los juegos deban cancelarse debido a un "acto fortuito".

BEBIDAS ALCOHÓLICAS Y FUMAR

Está expresamente prohibida la posesión o consumo de bebidas alcohólicas y fumar/vapear en todos los complejos del campo. ¡Esta es una ley del estado de Oregon (OAR 581-021-0110) con respecto a la propiedad escolar!

BOTA DE ORO

Se otorgará una Bota de Oro al jugador que haya marcado la mayor cantidad de goles en el juego de grupo en su división. Se aplicarán las siguientes estipulaciones:

- a. Máximo de 6 goles por jugador por partido.
- b. Para poder contar para la bota de oro debes tener una plantilla completa con nombre y número. A cualquier jugador que no esté en la lista antes de la fecha límite del mediodía no se le contarán los goles para este premio.
- c. Para que los goles se cuenten, el número del jugador debe coincidir con la lista del equipo enviada.
- d. Los jugadores de la división Plata no son considerados para este premio.
- e. Si hay divisiones con menos de 3 juegos de grupo, 1 juego de grupo se contará para la bota de oro.
- f. Se aplicarán los siguientes procedimientos de desempate:
 - i. Más partidos con al menos un gol marcado
 - ii. La mayoría de los partidos con 2 o más goles
 - iii. Más goles marcados contra el oponente de mayor rango durante el juego de grupo
 - iv. Lanzamiento de la moneda

OTROS Los DIRECTORES DEL TORNEO resolverán situaciones no cubiertas por estas reglas. La Junta del Torneo SOJ se reserva el derecho de rechazar la participación de cualquier equipo en el torneo por cualquier motivo.

Directores del torneo: Alan Rojas y Rob Saunders