

Acuerdos y Regulaciones de Fútbol para Adultos

SoccerPlex 2017

Las reglas del Maryland SoccerPlex escritas para las ligas de fútbol cubierto y al aire libre para adultos son gobernadas por las reglas establecidas de FIFA, y han sido modificadas para el juego de fútbol cubierto y al aire libre. Las siguientes reglas precederán las reglas de FIFA si existieran conflictos.

I. ANTES DEL JUEGO

- a. **PASE DE JUGADOR:** Cualquier adulto que participe en las del ligas del Maryland SoccerPlex, ya sea en juego de fútbol cubierto o al aire libre, deberá obtener un Pase de Jugador Oficial, emitido por el SoccerPlex. Para obtener su Pase de Jugador, el jugador deberá mostrar una identificación oficial, que incluya foto y fecha de nacimiento, y deberá firmar la clausula de exención de responsabilidad y poliza de conducta y pagar una cuota de \$5. El Pase de Jugador incluye la foto del jugador, su nombre, la liga en el cual participa y la fecha de vencimiento. Los pases se revisan y comparan con la lista oficial de jugadores antes de cada juego. Si el jugador no tiene su pase, no se le permitirá jugar. Si el jugador tiene su Pase pero su nombre no se encuentra en la lista oficial de cada juego, no se le permitirá jugar. Si el jugador ha perdido su Pase, deberá pagar \$25 para reemplazar la tarjeta. **No habrán excepciones.**
- b. **LISTAS:** Una nueva lista de jugadores es necesaria durante cada sesión en la liga de adultos. La lista deberá ser presentada antes del comienzo de la temporada o el equipo no será permitido jugar.
 - i. Máximo número de 16 jugadores en la lista.
 - ii. Ningún individuo será permitido jugar en ninguna liga u otra actividad sin antes haber llenado y firmado la clausula de exención de responsabilidad y poliza de conducta y el jugador haya sido correctamente registrado.
 - iii. El jugador registrado podrá jugar en más de una de las ligas de adultos (Hombres Abierto, 30+, 40+, Coed), sin embargo, el jugador no podrá jugar para diferentes equipos, en la misma división.
 - iv. Los listados serán congeladas al inicio del 3er partido - **no habrán excepciones.** Cualquier equipo que esté usando jugadores que no se encuentren en el listado oficial, perderán el juego en el cual el jugador haya participado y el equipo tendrá que jugar sin un jugador durante el resto del partido.
 - v. Cualquier protesta sobre uso ilegal de jugadores tendrá que ser manifestada antes del inicio del partido. Un jugador ilegal/ineligible será:
 1. Cualquier jugador que no esté en el listado **oficial** de juego
 2. Cualquier jugador que esté utilizando el Pase de otro jugador
 3. Cualquier jugador que no tenga la edad apropiada establecida por la liga
 4. Cualquier jugador que haya recibido suspensión de **TARJETA ROJA**

- 5. Cualquier jugador que no tenga un Pase oficial de jugador
- vi. Equipo Local: El 1er equipo listado en el programa oficial.
- c. **ENTRENADORES:** Además de los jugadores, se permite un máximo de 1 adulto adicional (entrenador o de otro tipo) en el banco de los jugadores.
 - i. No se permite ningún tipo de accesorio del equipo opuesto.
 - ii. Cualquier otro individuo que no tenga permiso se le pedirá regresar al área de espectadores.
- d. **EQUIPO:**
 - i. **BALÓN:** Un balón de soccer tamaño 5 es permitido. El equipo local será responsable de proveer de un balón de juego.
 - ii. **TACOS DE FUTBOL:**
 - 1. **Juego cubierto:** Zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma u otro material similar son calzados aceptables. Se prohíbe botines moldeados y tachuelas metálicas. El uso de tacos moldeados puede resultar en una acción disciplinaria.
 - 2. **Juego al aire libre:** Botines moldeados estándar, zapatos de césped y zapatos de suela son el único tipo de calzado aceptable.
 - iii. **CANILLERAS/ESPINILLERAS: Ningún jugador podrá participar sin espinilleras.**
 - iv. **JERSEYS: Cada jugador deberá mostrar su número PERMANENTE en su jersey/camiseta. El mismo número deberá aparecer en el listado oficial de juego.**
 - 1. Cada equipo deberá de proporcionar a cada jugador 2 jerseys/camiseta con números permanentes - una de color oscuro y la otra de color claro. En tal evento que ambos equipos usen los mismos colores en sus jerseys/camisetas, el equipo local deberá cambiar al color alternativo.
 - 2. Todos los jugadores del equipo en el campo deberán de usar el mismo color de uniforme.
 - v. **JOYAS:** Excepto por bandas de matrimonio, ningún tipo de joya es permitido (collares, piercings, aretes, brazaletes, bandas de plástico, bandas para cabello, etc) en el campo. Acción disciplinaria puede resultar para cualquier jugador.
 - vi. **OTROS FACTORES:** Aparatos ortopédicos, férulas, yesos blandos etc debe ser aprobados por el árbitro antes del inicio del juego. El árbitro tiene la autoridad final en cuanto a los equipos de seguridad usados durante el juego, siempre y cuando cause peligro para sí mismos o a otros.
- e. **NÚMERO DE JUGADORES PERMITIDOS EN EL CAMPO:**
 - i. Hombres Abierto, Hombres 30+
 - 1. Máximo: 6 jugadores de campo + 1 portero
 - 2. Mínimo: 5 jugadores al principio, durante y a la conclusión de cada partido

- ii. Hombres 40+, Hombres 50+
 - 1. Máximo: 7 jugadores de campo + 1 portero (**al aire libre**)
 - 2. Mínimo: 6 jugadores al principio, durante y a la conclusión de cada partido
 - 3. Máximo: 6 jugadores + 1 portero (**juego cubierto**)
 - 4. Mínimo: 5 jugadores al principio, durante y a la conclusión de cada partido
- iii. Abierto Coed
 - 1. Máximo: 6 jugadores de campo + 1 portero
 - 2. Mínimo: 5 jugadores al principio, durante y a la conclusión de cada partido
 - 3. Mínimo of 2 hombres/mujeres (excluye al portero) en el campo a todo momento. El equipo puede comenzar, continuar y concluir el partido con 1 hombre o mujer pero el equipo deberá de tener a 5 jugadores en el campo + 1 portero.
- iv. TODAS LAS LIGAS: El oficial comenzará el cronómetro del juego a la hora prevista. A los equipos sin el mínimo número de jugadores se les otorgara **5 minutos de período de gracia** para completar el mínimo de jugadores necesarios. (El cronómetro estara activo durante el período de gracia, no se añade al final del juego.) Si un equipo no tiene el número mínimo de jugadores requeridos después del período de gracia, una infracción será otorgada al equipo adversario, con un puntaje registrado de 3-0.
- f. **DURACIÓN DEL JUEGO:** El partido durará dos períodos iguales de 25-minutos, con un intermedio de 2 minutos.
 - i. El cronómetro de juego comenzará a la hora prevista, por acuerdo del artículo I. e (iv) en su caso.
 - ii. No se agregará ningún paro o tiempo adicional.
- g. **FINALIDAD DE PARTIDO:** Si el árbitro debe concluir un partido debido al mal tiempo u otras circunstancias necesarias, las siguientes reglas aplicarán:
 - i. Si el partido concluye después del término del primer tiempo, el partido será considerado "concluido" por completo y el marcador al final del primer tiempo será el marcador final.
 - ii. Si el partido concluye antes del final del primer tiempo, el juego será reprogramado por los oficiales del Maryland SoccerPlex a una fecha posterior y la puntuación volverá a 0-0.
- h. **JUEGOS PERDIDOS POR AUSENCIA/DEFAULT:** Cualquier partido perdido será anotado como 3-0 y 3 puntos en la clasificación del equipo presente. El equipo ausente o no presente con el número mínimo de jugadores después del período de gracia de 5 minutos se anotará como juego perdido por ausencia/default. Además, cualquier equipo que abandone el partido antes del término de cualquiera de los dos periodos, o protesta las decisiones del árbitro, o las pólizas del Maryland SoccerPlex perderá el partido, perderá 3 puntos en su clasificación y **podrá ser expulsado de la liga.**

- i. Todo equipo deberá llamar 24 horas antes del partido y avisar al personal del Maryland SoccerPlex sobre cualquier cambio o equipo que no podrá presentarse al partido y así evitar una pérdida por ausencia/default y posteriormente reprogramar dicho partido.

II. DURANTE EL PARTIDO

- a. **SAQUE DE SALIDA:** El balón puede ser jugado en cualquier dirección al saque de salida. Un gol puede ser anotado al primer toque.
- b. **SUSTITUCIONES:** Sustituciones "momentáneas" y sin límite. Deben ocurrir en la línea de banda y no deben interferir con el flujo del juego. Un tiro libre indirecto se concederá por una sustitución inadecuada. Sustituciones inadecuadas repetidas pueden resultar en una TARJETA AMARILLA.
- c. **FUERA DE LUGAR:** No existe "fuera de lugar".
- d. **ATAQUE DESLIZADO:** Ataques deslizados hacia un jugador del equipo adversario no son permitidos, bajo ninguna circunstancia. (Ver reglas de porteros.) La infracción mínima será de un tiro de esquina libre por el equipo adversario. Acción disciplinaria adicional (puede incluir, pero no está limitada, a una TARJETA ROJA y la suspensión de juego) puede resultar como resultado de golpes intencionales, repetidos, o ataques deslizados violentos.
- e. **REGLAS PARA REANUDACIÓN DE JUEGO:**
 - i. **La "regla de 6 segundos":** Reanudación del juego deberá de ocurrir dentro de 6 segundos después de colocar el balón para tiro libre, tiro de esquina, saque de salida, o saque de portero. De lo contrario, dará lugar a una advertencia y un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario en el lugar, o si el lugar en el interior del área, inmediatamente fuera del área.
 - ii. **La "regla de 5 Yardas":** Se aplica a Ligas al Aire Libre. Los jugadores adversarios deberán conceder cinco yardas en todos los tiros directos, indirectos, patadas y tiros de esquina. El no hacerlo puede dar lugar a una nueva infracción. Una TARJETA AMARILLA puede ser concedida a criterio del árbitro.
 - iii. **La "regla de 12 pies":** Se aplica a Ligas de Juego Cubierto. Jugadores adversarios tienen que conceder 12 pies en todos los tiros, incluyendo tiros de esquina. El no hacerlo puede dar lugar a una nueva infracción. Una TARJETA AMARILLA puede ser otorgada al criterio del árbitro.
- f. **REGLAS ESPECÍFICAS PARA PORTEROS:**
 - i. **JUEGO CUBIERTO:** Patear y pases de tacos no son permitidos. El balón será distribuido ya sea por un tiro, una patada normal o una patada gambeteada.
 - ii. El portero no puede retener el balón en las manos más de seis segundos y después estar en pie.
 - iii. El portero NO puede tocar el balón con las manos después que un jugador de su mismo equipo se lo haya cedido con el pie.

- iv. El incumplimiento de las normas anteriormente establecidas dará lugar a un tiro libre indirecto inmediato fuera del área penal.
 - v. Los porteros pueden utilizar pasos múltiples para llevar el balón hasta el área penal.
 - vi. Al portero le es permitido hacer un golpe deslizante dentro del área penal.
- g. LESIONES:** Cualquier jugador que esté sangrando deberá abandonar el campo de juego inmediatamente.
- i. **JUEGO CUBIERTO:** No se permitirá tiempo libre por causa de lesiones.
- h. BALÓN FUERA DE JUEGO:** Si el balón ha cruzado la línea de meta o de banda, ya sea en el aire o en el suelo, el reinicio del juego será con un saque de meta, saque de esquina o saque de banda.
- i. TIRO PENAL:** Los jugadores designados a tiros penales serán limitados a los jugadores en el campo de juego al término el tiempo normal.
- i. **Al Aire Libre:** El ejecutor del tiro penal deberá esperar a que el árbitro de su silbato para acercarse a la patada.
 - ii. **Juego Cubierto:** Los tiros penales se tomarán dentro del **pequeño círculo blanco** en la parte alta del arco penal. El ejecutor del tiro penal deberá esperar a que el árbitro de su silbato para acercarse a la patada.

III. SISTEMA DE PUNTAJE Y ELIMINATORIAS

- a. SISTEMA DE PUNTAJE:** Tres (3) puntos por cada juego ganado, 1 punto por empate, y 0 puntos por una pérdida.
- i. El Maryland SoccerPlex no usa el sistema de tiempo extra en el juego adulto de soccer. Los juegos que terminen en empate serán anotados como tal.
- b. ELIMINATORIAS:** Sólo los 4 primeros equipos con el más alto puntaje al final de la temporada normal pasarán a juegos eliminatorios. Todos los demás equipos de la división jugarán partidos de consolación para terminar la temporada.
- c. DESEMPATE:** Los partidos que terminen en empates para un puesto en las eliminatorias y para la participación en las eliminatorias, utilizarán los siguientes criterios:
- i. Resultado frente-a-frente
 - ii. El mínimo número de goles en la temporada
 - iii. El máximo número de goles en la temporada
 - iv. El mínimo número de partidos perdidos por default
- d. NO EMPATE:** Juegos eliminatorios deberán de resultar en un ganador. En el evento que exista un empate al fin del tiempo normal en el juego eliminatorio, no habrá TIEMPO SUPLEMENTARIO. Los equipos irán directamente a tiros penales, tres jugadores por equipo. Si aun después de 3 tiros penales hay empate, entonces se llevarán a cabo tiros a muerte súbita.
- i. Los tres (3) jugadores que tiraran deberán de haber estado en el campo al final del tiempo de juego.
 - 1. Tres patadas por equipo, y después muerte súbita.

2. Ambos representantes del equipo pueden llegar a un acuerdo y hacer un lance de monedas por los representantes del Maryland SoccerPlex.

IV. **POLIZA DE CONDUCTA**

- a. **DEPORTIVIDAD:** Todo individuo que participa en el juego deberá de comportarse bajo control y seguir las reglas del juego, y evitar causar daños a si mismos, otros jugadores y al centro deportivo.
- b. **TARJETAS:** Todas las tarjetas recibidas por el árbitro son finales y no pueden ser protestadas.
 - i. **TARJETA AMARILLA:** Cualquier jugador que recibe una TARJETA AMARILLA deberá de retornar al banco y ser reemplazado dentro de 2 minutos.
 - ii. **TARJETA ROJA:** La TARJETA ROJA resulta en la expulsión del jugador por el resto del partido y sin ser reemplazo. Además:
 1. El jugador que recibe una TARJETA ROJA deberá salir del área de juego e ir directamente al estacionamiento, acompañado por su representante técnico cuando sea posible.
 2. Si el jugador reusa salir del área de juego y dirigirse hacia el estacionamiento esto podria causar que su equipo pierda el juego, suspensión del entrenador o representante técnico, u otra acción disciplinaria.
 3. Acciones disciplinarias adicionales pueden ocurrirle a cualquier jugador que recibe TARJETA ROJA, de acuerdo a las siguientes reglas establecidas.
 - iii. **ENTRENADORES/SUSTITUTOS/JUGADORES SUSTITUTOS:** Entrenadores, sustitutos, y jugadores sustitutos son sujetos a TARJETAS AMARILLAS y ROJAS y serán sujetos a las mismas reglas de conducta que los jugadores en el campo.
 1. En el evento que el entrenador recibe una TARJETA ROJA, el equipo jugará con un jugador menos por el resto del partido y se le pedirá al entrenador que abandone el área de juego y se dirige al estacionamiento.
 2. El partido se denotará terminado si el equipo tiene cuatro (4) o menos jugadores en total en toda la división, y cinco (5) en total para la división de categoría Hombres 40+.
 - iv. **PORTEROS:** Los porteros son sujetos a las mismas reglas por infracciones de una TARJETA AMARILLA o ROJA.
- c. **EL MARYLAND SOCCERPLEX ES UNA INSTITUCIÓN DE PÓLIZA "ZERO TOLERANCIA" EN CUANTO A PLEITOS Y OTROS ACTOS FÍSICOS VIOLENTOS INCLUYENDO, PERO NO LIMITADOS A ESCUPIR, EMPUJAR, GOLPEAR, PATEAR Y LUCHA GRIEGA ("CONDUCTA FÍSICA VIOLENTA"). CUALQUIER JUGADOR ACUSADO DE CONDUCTA FÍSICA VIOLENTA (Y, EN CIERTOS CASOS, EL EQUIPO DEL JUGADOR) SERÁ DISCIPLINADO DE ACUERDO A LAS REGLAS ESTABLECIDAS AQUÍ Y PUEDE SER SUJETO A CARGOS CIVILES Y CRIMINALES.**

d. RESPONSABILIDAD DEL ENTRENADOR/REPRESENTANTE TECNICO: Es la responsabilidad de cada jugador y el entrenador/representante técnico mantener control y supervisar la conducta de sus jugadores. Incumplimiento puede dar lugar a nuevas medidas disciplinarias, incluso suspensión de la selección o del representante técnico/equipo, y el decomiso de juegos jugados.

- i. Esto incluye uso de jugadores ilegales - esos no registrados adecuadamente en la lista del equipo o que no esté al día con las cuotas del centro deportivo.
- ii. El Entrenador/Representante técnico es responsable por la conducta de sus jugadores al abandonando el banco y entrando al campo de juego durante un pleito.

e. PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO:

El Maryland SoccerPlex revisará los incidentes que requieran una posible acción disciplinaria dentro de los 5 días hábiles posteriores al incidente y emitir cualquiera de las siguientes medidas disciplinarias en su sola y absoluta discreción:

1. Suspensión del jugador por mínimo de 1 o más juegos
 2. Suspensión del jugador de otras actividades del Maryland SoccerPlex
 3. Suspensión del jugador por 1 o más años de cualquier actividad del Maryland SoccerPlex y actividades relacionadas con soccer
 4. Equipo del jugador pierde por default 1 o más juegos
 5. Equipo del jugador no puede participar en las Eliminatorias
 6. Equipo del jugador será suspendido por el resto de la temporada y será prohibido de participar en otras temporadas, sin reembolso monetario alguno
 7. Jugador o el equipo del jugador será excluido permanentemente de cualquier actividad del Maryland SoccerPlex y actividades relacionadas con soccer sin reembolso monetario alguno
- iii. El Maryland SoccerPlex revisará los incidentes y considerará, en su sola y absoluta discreción, cualquier declaración por escrito en la forma de una carta o correo electrónico del gerente, entrenador o representante técnico del equipo del jugador infractor, recibido dentro de las 24 horas posteriores al incidente que dio lugar a la acción disciplinaria posible y si va acompañado de un cheque no reembolsable de \$50 a nombre de la Fundación Maryland Soccer. Se permitirá únicamente opiniones referentes a la violación de las leyes del juego o del actual reglamento.

e. ACCIONES DISCIPLINARIAS MÍNIMAS: El Maryland SoccerPlex ha establecido medidas disciplinarias mínimas relativas a los siguientes ofensas. Nada impedirá al Maryland SoccerPlex incrementar las medidas disciplinarias mínimas, a su sola y absoluta discreción.

- i. **TARJETA ROJA:** Cualquier jugador que recibe una TARJETA ROJA será suspendido por el mínimo de 1 juego, además de ser suspendido de participar en otras actividades del Maryland SoccerPlex (incluyendo juegos en otras ligas) hasta que la suspensión de un juego ha sido efectuada.

- ii. **3 TARJETAS AMARILLAS:** Cualquier jugador que haya recibido 3 TARJETAS AMARILLAS en diferentes juegos en una temporada será suspendido por 1 juego mínimo. Cuando la suspensión haya sido efectuada el jugador regresara su conteo a 0.
- iii. **DOS SUSPENSIONES:** Cualquier jugador que recibe una segunda suspensión en cualquier temporada (i.e. 2 TARJETAS ROJAS, 1 TARJETA ROJA + 3 TARJETAS AMARILLAS, etc) podrá ser sujeto a una suspensión de toda actividad del Maryland SoccerPlex por 1 año o más.
- iv. **CONDUCTA FÍSICA VIOLENTA:**
 - 1. Cualquier jugador que haya sido infraccionado por una conducta física violenta será suspendido como mínimo de todas las actividades de fútbol para adultos del Maryland SoccerPlex durante 1 año a partir de la fecha del incidente.
 - 2. Cualquier equipo que acumula una segunda infracción debido a conducta física violenta durante una sesión será suspendido por un mínimo, de la sesión en curso sin reembolso monetario y podrá enfrentarse a la exclusión de futuras sesiones
 - 3. Cualquier incidente que implique conducta física violenta de más de 1 jugador en un equipo (es decir, jugador sale de la zona de banquillo para unirse a la lucha en el campo, se traducirá en el equipo que recibe una suspensión de las actividades de fútbol para adultos del Maryland SoccerPlex Maryland durante un mínimo de 1 año desde la fecha del incidente, sin derecho a reembolso.
- v. **AMENAZAS HACIA OTROS PARTICIPANTES:** Cualquier jugador, entrenador o representante técnico que amenaza verbalmente a otro jugador, entrenador, oficial, espectador, o el personal de Maryland SoccerPlex será suspendido de todas las actividades del Maryland SoccerPlex (incluyendo fútbol) por un mínimo de 1 año desde la fecha del incidente.
- vi. **ABUSO VERBAL HACIA UN OFICIAL:** Cualquier jugador, entrenador o representante técnico que se acerque a un funcionario u otro agente del Maryland SoccerPlex usando lenguaje ofensivo, o un tono severo o amenazante antes, durante o después de la celebración de un partido de la liga, se suspenderán durante 1 juego mínimo.
- vii. **ENTRAR SIN PERMISO AL ÁREA DE JUEGO:** Si cualquier jugador, entrenador, representante técnico o espectador entra al área de juego durante un partido (excepto por sustitución o cuando sea permitido por un oficial), el árbitro puede terminar el juego y/o declarar una pérdida por forfait contra el equipo infractor.
- viii. **ESCUPIR:** Cualquier jugador, entrenador, representante técnico o espectador que escupe a un adversario, compañero, oficial y/o un miembro del personal de Maryland SoccerPlex serán expulsados del juego, deberán de abandonar el área de juego y

salir al estacionamiento; además recibirá una suspensión de 1 año y no podrá participar en ninguna actividad del Maryland SoccerPlex.