



## Segundo Torneo Femenil de la Amistad "Woman's Friendship Tournament II" 22 y 23 de abril del 2023

### "Silverbowl Soccer 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](http://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 18 de abril, 9pm PDT para jugar.
  - b. No se agrega a ningún jugador a la lista después del martes 18 de abril a las 9pm PDT.
  - c. La exención de responsabilidad debe ser completada en línea por cada jugador a más tardar el 21 de abril, 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.**

- 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 2023, para jugar en esa división \*
  - Ejemplo: Para jugar en OVER 40, debes cumplir 40 años antes del 31 de diciembre del 2023
- **\* Los jugadores fuera de rango no se permiten en ninguna división**

## 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 un equipo corresponda a la división de edad. No es posible jugar en dos equipos de la división de habilidad.

- 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 el estadio Sam Boyd. **Oeste** – Busque la zona hotelera de Las Vegas
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 10 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<sup>to</sup> partido:** Los equipos cuyo 4<sup>to</sup> 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).
- Cuando un equipo contra el que se jugó en los partidos 1-3 suspenda su 4<sup>to</sup> 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<sup>to</sup> juego. Los goles anotados se mantendrán iguales.
  - Los equipos dentro de un grupo donde otro equipo haya suspendido su 4<sup>to</sup> 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...**

- Un equipo que ganó contra el equipo que suspendió su 4<sup>to</sup> 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.
- Un equipo que perdió contra el equipo que suspendió su 4<sup>to</sup> partido se le aumentarán sus puntos a 8, independientemente de los goles marcados.
- Todos los puntos (no los goles) se cambian para ser equitativos en todo el grupo. El equipo que no jugó su 4<sup>o</sup> 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:**

- Los equipos que suspendan los juegos preliminares no podrán regresar al torneo en el año siguiente.
- 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:

- Menos goles en contra: el equipo con menos goles anotados en su contra.
- Más goles a favor: el equipo que anote la mayor cantidad de goles al final de las rondas preliminares, si aún hay empate entonces
- Menor cantidad de tarjetas rojas
- 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.
- Si todavía hay empate, entonces muerte súbita. Un penalti, alternando entre equipos.

### 37. Determinación de semifinales vs finales

- **División Premier - Hay 5 equipos en esta división. Tras 4 partidos reglamentarios, los 2 equipos con mayor puntuación pasarán a la final del campeonato.**
- **División B - Hay 8 equipos en esta división, divididos en 2 grupos. Cada equipo jugará una vez contra un equipo del grupo opuesto y todos los partidos restantes dentro de su grupo. Al final de los 4 partidos reglamentarios, los 2 equipos con mayor puntuación de cada grupo pasarán a la semifinal.**
- **División C - Hay 20 equipos en esta división, divididos en 4 grupos de 5 equipos. Cada equipo jugará contra todos los equipos de su grupo. El equipo con mayor puntuación de cada grupo al final de los 4 partidos preliminares pasará a la semifinal.**
- **División D - Hay 14 equipos en esta división, divididos en 3 grupos (5-5-4). En los grupos de 5 equipos, cada equipo jugará los 4 partidos de su grupo. En los grupos de 4 equipos, el cuarto partido será la revancha del primero. Al final de los 4 partidos reglamentarios, el equipo con más puntos de cada grupo y el segundo equipo con más puntos de los 3 grupos pasarán a la semifinal.**
- **División de más de 30 años - Hay 7 equipos en esta división, todos en el mismo grupo. Cada equipo jugará aleatoriamente 4 partidos contra equipos de la misma división. Al final de los 4 partidos preliminares, los 4 equipos con mayor puntuación pasarán a la semifinal.**
- **División de más de 40 - Hay 5 equipos en esta división. Tras 4 partidos reglamentarios, los 2 equipos con mayor puntuación pasarán a la final del campeonato.**

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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> lugar vs 4<sup>to</sup> lugar

2<sup>do</sup> lugar vs 3<sup>er</sup> lugar

Si el 1<sup>er</sup> y 4<sup>to</sup> lugar o el 2<sup>do</sup> y 3<sup>er</sup> 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 2024. 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.
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 "6800 E. Russell Road, LV, NV 89122. Silverbowl Soccer Complex"
  - El hospital más cercano está en la calle "Henderson Hospital 1050 W. Galleria Dr. Henderson, NV 89011"