



OYSA Reglas de la Liga Competitiva de Fútbol Temporada 2023/24

**REGLAS PARA
SUB11 - SUB19**

Gestionado por
Asociación de Fútbol Juvenil de Oregon
www.oregonyouthsoccer.org



Información sobre la Gestión de la Liga

Las Ligas Competitivas de Fútbol Juvenil OYSA están aprobadas por la Oregon Youth Soccer Association (OYSA). Las ligas están abiertas a equipos que tienen todos sus jugadores y entrenadores registrados en US Youth Soccer (USYS) a través de OYSA o Washington Youth Soccer Association (WYSA) de acuerdo con las reglas de registro de USYS y su asociación estatal de origen.

Las ligas son administradas por OYSA de acuerdo con los estatutos y políticas de OYSA, USYS y la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (USSF). El Director de la Liga tiene autoridad operativa y disciplinaria de acuerdo con estas reglas sobre todos los participantes de estas ligas durante la temporada de la liga. Todos los participantes registrados en OYSA están sujetos a la autoridad disciplinaria de OYSA y USSF para asuntos que justifiquen acciones disciplinarias que se extiendan más allá del final de una temporada de liga. Los participantes registrados en WYS A están sujetos a la autoridad disciplinaria de WYSA y la USSF para asuntos que justifiquen acciones disciplinarias que se extiendan más allá del final de una temporada de liga OYSA.

El juego en estas ligas se rige por las Reglas de Juego de la IFAB, excepto en los casos modificados en estas reglas. Estas reglas incorporan cambios a las Reglas para cumplir con las recomendaciones de las Iniciativas de Desarrollo del Jugador y Seguridad del Jugador de la Federación de Fútbol de EE.UU. Se han realizado modificaciones adicionales con respecto al cabeceo en partidos de 9v9 para cumplir con los requisitos de la Región Oeste de US Youth Soccer que han sido adoptados por OYSA y todas las demás asociaciones estatales de la región. Todos los juegos de la liga son oficiados por árbitros certificados por la USSF asignados por un asignador de árbitros certificado por la USSF, excepto en situaciones de emergencia según lo permitido en estas reglas.

Las ligas de otoño sub11-14 e invierno sub15-19 son las ligas clasificatorias para la State Cup de Oregón. Cualquier equipo que desee participar en estas Copas debe jugar en una de estas ligas durante ese año estacional. Los nuevos equipos en la Liga Competitiva de Fútbol Juvenil OYSA serán ubicados en la División 1 o en la División 2 (para competir en la Premier Silver, los nuevos equipos deben solicitarlo al Comité de la Liga).

OYSA y la Liga Competitiva de Fútbol Juvenil de OYSA NO TOLERAN ninguna forma de acoso, intimidación, abuso, agresión o racismo.

El consumo o la posesión de alcohol, tabaco, nicotina y productos derivados de la marihuana están estrictamente prohibidos en todos los partidos de la OYSA Youth Soccer League.

Contactos de la Liga

Director de la Liga:

Vanessa Mann: vmann@oregonyouthsoccer.org; (503) 626-4625 Ext. 3

Gerente de la Liga:

Eric Romero: eromero@oregonyouthsoccer.org; (503) 626-4625 Ext. 2

Programador de la Liga:

Valorie Westlund: valorie.westlund@comcast.net; (503) 740-6734

Administrador Estatal de Árbitros Juveniles:

David Grbavac: david@oregonyouthsoccer.org

Formulario de evaluación de árbitros: [Formulario de evaluación de árbitros](#)

Día del partido y Números de Contacto en Caso de Emergencia:

Línea directa para árbitros: (503) 332-5432 (Entrenadores: **utilícenla sólo si faltan árbitros**)

Línea directa el día del partido: (971) 732-9897 (Para cualquier otro asunto relacionado con los partidos o el reglamento. Se atiende los días de partido)

Estructura de la Liga OYSA Temporada 2023-2024

Sub11 a Sub19 Chicos/Chicas

- Premier Gold Clasificado según los resultados de la temporada **22-23** (temporadas de otoño e invierno)
- Los **grupos Premier Gold y Silver se determinarán en la reunión de siembra tras la consideración del DOC/revisión de la OYSA.**
- Todos los partidos cuentan para la clasificación y la clasificación de la Copa.
 - U11 seguirá sin publicar resultados/clasificaciones
 - **Recomendación de la liga De Oro a Plata o de Plata a Oro en función de las estadísticas del equipo.**
 - Cualquier equipo que gane la State Cup se coloca en Premier Gold la temporada siguiente
 - Sólo 1 equipo ascendería/descendería
- Premier Silver/D1/D2/D3/D4 **DOC Consideración**
- **Oro/Plata no puede ser más de una sola ronda**

Actualizaciones de Viajes

- Divisiones Premier - Viajes por todo el Estado
- División 1 y División 2 - Juego regional
- Sub11 a Sub14
 - 2 Regiones - Metro y Central Valley (Woodburn a Eugene a Bend)
 - Sub15 a Sub19
- Todos los partidos organizados de Eugene a Vancouver
- La State y la Presidents Cup son estatales
- La Copa Fundadores se jugará entre Eugene y Vancouver

Consideración del DOC

- Todos los equipos tendrán la liga de temporadas anteriores
- Los resultados de la temporada anterior formarán parte de la clasificación.
 - Las clasificaciones también incluirán detalles sobre el número de equipos, el número de derrotas y el porcentaje de partidos que fueron derrotas.
- Cualquier equipo que se traslade dos o más divisiones debe justificar el traslado con estadísticas
- Cualquier equipo que haya ganado su división la temporada anterior debería ascender de división
- OYSA revisará la consideración del equipo DOC

Reglas

Nueva definición del equipo: sin historia del club, sin continuidad en la lista, nuevo grupo de edad.

- Se recomienda empezar en **D1 o D2**
- Pueden solicitar jugar en Premier Plata u Oro, estadísticas y fundamentos enviados por correo electrónico a simon@oregonyouthsoccer.org y ser revisados por OYSA.

Jugadores de Pase de Club

- No habrá límite en el número de jugadores con pase de club, a excepción de los que se enumeran a continuación.
- Los jugadores Premier Oro/Plata no pueden participar en divisiones inferiores, incluidas D1, D2, D3 y D4.
- Los jugadores de D1 y divisiones inferiores pueden participar en las divisiones Premier
- El Comité de la Liga revisará las circunstancias especiales (debe ponerse en contacto con el Director de la liga y el Gerente de la liga 48 horas antes del partido)
- La opción de pase de jugador del club está pensada para ayudar a los equipos con los partidos de viaje, la formación de un equipo y los jugadores que faltan.
- Se espera que todos los equipos utilicen la opción de pase de jugador del club de manera justa.

NWC

El campeón de la Copa del Estado se clasifica automáticamente

- La liga es por solicitud, cualquier equipo puede solicitar - sujeto a la aprobación de OYSA

Comité Consultivo de la Liga

OYSA designará a 5 DOC de clubes para asesorar a OYSA en asuntos de la liga, de 3 a 5 meses

- 3 Área metropolitana, 1 Valle Central, 1 Sur
- Puede mantener de 1 a 2 miembros para dar continuidad a la siguiente comisión

(A)	Seguridad	7
	1. Hemorragias Nasales, Cortes u Otras Abrasiones	
	2. Posibles Lesiones en la Cabeza	
	3. Drones con Cámara	
	4. Rayo	
	5. Calor	
	6. Calidad del Aire	
	7. Política de Inclemencias Meteorológicas	
(B)	Reglas de Juego y de Competición	9
	1. Sustituciones	
	2. Duración de los Partidos y Tamaño del Balón	
	3. Balones de Juego	
	4. Limitaciones de Cabezazos	
	5. Uniformes y Equipamiento	
(C)	Preparación del Terreno	11
	1. Tamaño del Campo	
	2. Superficie de Juego	
	3. Club del Equipo Local y Responsabilidad del Equipo Local	
	4. Jugabilidad del Campo	
	5. Uso No Autorizado del Campo	
(D)	Hora de Inicio del Partido e Interrupciones	13
	1. Hora y Lugar Previstos	
	2. Pases de Socio Impresos y/o Tarjetas de Jugador Digitales con la Lista de Partidos Oficial Impresa	
	3. Periodo de Espera de 15 Minutos	
	4. Juego Suspendido	
	5. Árbitros Faltantes	
(E)	Número Mínimo y Máximo de Participantes en un Partido	13
	1. Partidos 9v9	
	2. Partidos 11v11	
	3. Reducción de los Números de la Lista Oficial de Partidos	
	4. Adulto Elegible	
	5. Mantenimiento de los Mínimos de Participación	
(F)	Líneas Laterales del Equipo	14
	1. Colocación de equipos / Colocación de espectadores	
	2. Área Técnica	
	3. Jugadores No Seleccionables en el Área Técnica	
	4. Entrenadores y Otros Oficiales del Club en el Área de Equipos / Área Técnica	
	5. Circunstancias Relacionadas con la Enfermedad o Lesión de Un Jugador u Oficial de Equipo	
(G)	Listas	15
	1. Lista de Equipo (Todas las Personas Asignadas a Un Equipo)	
	2. Lista de Jugadores Oficial Impresa (Única para Cada Partido)	
	3. Acceso a la Lista Oficial de Partidos Impresa	
	4. Lista Oficial de Partidos Impresa Detalles Adicionales	
	5. Pruebas de Club	
	6. Está Prohibido Reclutar a Jugadores de Otro Club	
(H)	Pases de Socio	16
	1. Los Pases Son Obligatorios	
	2. Detalles del Pase de Socio Impreso	
(I)	Jugadores con Pase de Club (Prestado)	17
	1. Definición	
	2. Sólo del Mismo Club	
	3. Jugar en el Mismo Grupo de Edad o Más Jóvenes	
	4. Equipos Premier Oro y Plata: Los Jugadores no Pueden Jugar en Divisiones Inferiores.	
	5. Añadido a la Lista Oficial Impresa Antes del Partido	
	6. Jugadores con Pase de Club y Listas Oficiales de Partidos Impresas	
	7. Jugadores con Pase de Club y equipos de Washington	
(J)	Procedimientos de Facturación	17

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

	1. Responsabilidades del Árbitro Durante el Registro	
	2. Jugador(es) que Llega(n) Después del Registro	
	3. Falta la Lista Oficial de Partidos y/o la guía de Pases de Socio	
(K)	Responsabilidades de los Entrenadores y Oficiales de Equipo.....	18
	1. Conocer las Reglas del Juego y las Normas de la Liga	
	2. Garantizar la Conducta Adecuada de los Jugadores, Entrenadores, Oficiales y Espectadores del Equipo	
	3. Garantizar una Formación Adecuada	
(L)	Medidas Disciplinarias para Jugadores, Entrenadores y Oficiales de Equipo	19
	1. Jugadores	
	2. Entrenadores y Oficiales de Equipo	
	3. Jugadores, Entrenadores y Oficiales de Equipo expulsados	
(M)	Informe del Árbitro	20
	1. Verificar la Puntuación	
	2. Enviado en Línea	
	3. Enviar Listas Oficiales de Partidos Impresas	
(N)	Informes de Puntuación en Affinity	20
	1. Ambos Equipos Deben Introducir los Resultados en Línea	
	2. Equipos: No introduzcan tarjetas rojas/amarillas en línea	
(O)	Método de Puntuación y Desempate	20
	1. Puntuación	
	2. Desempate	
(P)	Suspensiones de Partidos Individuales.....	21
	1. Lista de Suspensiones Mínimas	
	2. Resultado Disciplinario de la Participación de un Jugador o Entrenador Suspendido/Inelegible	
	3. Otros Detalles de la Suspensión	
	4. Audiencia Disciplinaria Suspensiones (Pueden Incluir, Pero No Se Limitan a Estos)	
	5. Condiciones de Suspensión	
(Q)	Sanciones a los Equipos por Acumulación de Tarjetas Durante la Temporada de Liga	23
	1. Acumulación de Puntos de Penalización	
	2. Acción Disciplinaria de la Liga por Acumulación de Puntos	
(R)	Partidos Abandonados	23
	1. Partidos Abandonados sin Falta (Según lo Determinado por el Árbitro y OYSA)	
	2. Partidos Abandonados con Falta (Según lo Determinado por el Árbitro y OYSA)	
(S)	Reprogramación de Partidos	23
	1. Reprogramación de Partidos abandonados sin culpa de ninguno de los dos equipos	
	2. Reprogramaciones de Emergencia	
	3. Reprogramación en Caso de Cancelaciones Masivas	
	4. Reprogramaciones Solicitadas por el Equipo (No Urgentes)	
	5. Las Decisiones Son Definitivas	
	6. Partidos No Jugados al Final de la Temporada	
	7. No Cooperar Para Reprogramar	
(T)	Sanciones Por No Jugar y Partidos Abandonados	25
	1. No Jugar	
	2. Abandono - Forzado (Negativa a Continuar el Juego)	
	3. Abandono - Comportamiento	
	4. Tabla de Multas Adicionales a la Perdida	
(U)	Retirada de la Liga - Reembolsos y Sanciones.....	27
	1. Reembolsos o Penalizaciones por Retirada de la Liga	
(V)	Pago de Multas y Sanciones	27
	1. Aviso de Multa	
	2. Si No Se Paga en 10 Días	
	3. Impago	
(W)	Protestas, Recursos, Audiencias	28
	1. Protestas	
	2. Procedimientos de protesta	
	3. Recursos	
	4. Revisión	
(X)	Poderes del Director de la Liga.....	29

(A) Seguridad

(1) Hemorragias Nasales, Cortes u Otras Abrasiones

- (a) Un jugador que esté sangrando o tenga sangre en el uniforme deberá abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido a discreción del entrenador. Un uniforme manchado de sangre deberá cambiarse. Una vez detenida la hemorragia y cubierta la herida, el jugador podrá reincorporarse al juego cuando el árbitro lo indique.

(2) Posibles Lesiones en la Cabeza

- (a) Un jugador que muestre signos de conmoción cerebral como resultado de un golpe observado o presunto en la cabeza o el cuerpo deberá abandonar el terreno de juego y no podrá volver a jugar en ese partido a menos que un entrenador deportivo registrado por la Junta de Entrenadores Deportivos de Oregón o un profesional médico autorizado determine que el jugador no ha sufrido una conmoción cerebral.
- (b) Un árbitro aceptará la determinación de un entrenador atlético certificado sólo si el entrenador se ha identificado ante el árbitro antes del Partido y le ha mostrado una tarjeta de identificación de registro de Entrenador Atlético vigente.
- (c) Si un entrenador devuelve a un jugador sin autorización, el árbitro dará por concluido el partido.
- (d) Los árbitros incluirán en su informe del Partido información sobre cualquier jugador que deba abandonar el campo debido a una presunta conmoción cerebral. Un jugador que haya sido retirado de un Partido por un árbitro debido a una presunta conmoción cerebral no podrá jugar hasta que el director de la liga haya recibido una copia de un certificado médico firmado por un profesional sanitario que autorice su regreso a la competición sin restricciones.
- (e) Los entrenadores deben ser conscientes de que ORS 417.875, en vigor desde el 1 de enero de 2014 y modificado el 13 de abril de 2018, se aplica a todas las competiciones sancionadas por OYSA. A menos que un entrenador atlético registrado por la Junta de Entrenadores Atlético de Oregón o un médico con licencia de conformidad con ORS 677.100 a 677.228 determine que un jugador no ha sufrido un posible traumatismo craneal, se prohíbe a un entrenador permitir que un jugador que presente signos de conmoción cerebral tras un golpe observado o presunto en la cabeza o el cuerpo participe en cualquier competición, incluidos los entrenamientos, hasta que un profesional sanitario cualificado haya autorizado al jugador a volver a jugar.

(3) Drones con Cámara

- (a) Los drones sólo podrán utilizarse si lo permite el propietario de una instalación. Si están permitidos, no podrán estar por encima del campo, los equipos o los espectadores y deberán estar a una distancia mínima de 50 millas de los equipos y los espectadores.

(4) Rayo

- (a) El equipo local deberá elaborar un plan de seguridad para el lugar específico al aire libre e informar al árbitro del partido y al entrenador del equipo visitante.
- (i) Designe a una persona para que controle las amenazas meteorológicas y notifique a la cadena de mando (árbitro y entrenador del equipo local) que puede tomar la decisión de retirar a un equipo, al personal del partido y a los espectadores del recinto al aire libre.
- (ii) Un plan de seguridad contra rayos debe incluir instrucciones y anuncios preestablecidos para los participantes y espectadores, la designación de señales de advertencia y de todo despejado, y la designación de lugares más seguros frente al peligro de rayos.
- (b) Si se ven relámpagos o se oyen truenos, el juego deberá suspenderse inmediatamente.
- (c) Los participantes y espectadores deben trasladarse inmediatamente a la estructura o lugar seguro más cercano, en un edificio sólido o en un vehículo metálico de techo rígido.
- (d) Espere 30 minutos desde la última vez que vio un rayo o escuchó un trueno para continuar el Juego. Consulte el [sitio web del Servicio Meteorológico](#) Nacional para obtener más información sobre la seguridad contra los rayos.
- (e) Los entrenadores del equipo y el árbitro deberán llamar a la línea directa del día del partido para informar a la liga y recibir más información sobre los procedimientos para continuar o cancelar el partido.

(5) Calor

- (a) El propósito de esta póliza es para servir y guiar el reglamento durante el partido para pausas de hidratación, y la seguridad de participantes durante tiempos extremos de temperatura.
- (b) Los entrenadores de ambos equipos deberán consultar con el árbitro antes de la hora del partido para determinar si la temperatura a la hora del partido requerirá pausas de hidratación.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (c) El Arbitro determinara la decisión final para las pausas de hidratación durante el partido, en acuerdo con los dos entrenadores de ambos equipos.
- (d) Si hay algún conflicto durante la decisión acerca de las pausas de hidratación, los entrenadores pueden llamar a la línea directa del día del juego.
- (e) La Liga competitiva de OYSA utilizara el [OSAA Heat Index Calculator](#), en el proceso de cancelar partidos durante tiempos extremos de temperatura y notificara al los Directores de entrenadores/equipos.
- (f) La información en esta póliza no debería ser sustituido por atención medical o atención profesional, y no es recomendable reemplazar esta información en vez de una visita, consultación o consejos de su proveedor medico.
- (g) Para mas información y recursos acerca de Calor y Hidratación, visite [US Soccer Heat Guidelines](#).

(6) Calidad del Aire

- (a) OYSA Competitive Youth Soccer League tomará sus lecturas del Índice de Calidad del Aire de [AirNow](#).
- (i) Las lecturas para el campo se tomarán del monitor más cercano.
- (b) Se cancelarán los partidos en el campo si la lectura del AQI es de 125 o superior.
- (i) Los partidos podrán cancelarse si el AQI es de 115 y la tendencia es al alza.
- (ii) Los partidos podrán reanudarse si el AQI es de 135 y la tendencia es a la baja.
- (c) En caso de duda sobre el viaje, OYSA recomienda no viajar con antelación ni reservar hoteles con antelación.
- (d) El Director de la Liga toma la decisión final con respecto a la(s) cancelación(es) del Juego debido al AQI y notificará a los Directores de Entrenadores/Equipos. Los árbitros deben llamar a la Línea Directa del Día del Juego para confirmar con el Gerente de la Liga antes de cancelar un partido.
- (e) **Procedimiento AQI**
- (i) El viernes:
- Elabore hojas de cálculo para el sábado y el domingo que muestren los partidos que están a 90 millas o más de distancia, entre 50 y 90 millas, y a 50 millas o menos.
 - Comuníquese con la liga acerca de las áreas de preocupación, y siga las comunicaciones antes de salir de casa.
- (ii) Sábado/domingo:
- Si la distancia es de 90 millas o más, cancelamos el partido la mañana antes de que los equipos salgan a la carretera.
 - Si la distancia es de 50-90 millas, cancelamos el partido 3,5 horas antes de que comience
 - A menos de 50 millas cancelamos 2,5 horas antes del inicio del partido
 - Si un equipo de Bend, Roseburg, Grants Pass o Medford que viaja un sábado y el partido se cancela, su partido del domingo también se cancela si formaba parte de un fin de semana de viaje de 2 partidos.
 - Si las lecturas de AQI hacen que la liga cancele partidos en mitad del día, se enviarán anuncios a los árbitros y a los líderes de los equipos/clubes. En ese momento, cualquier partido que haya comenzado se dará por finalizado y se jugará el partido completo.

(7) Política de Inclemencias Meteorológicas

- (a) OYSA Competitive Youth Soccer League utilizará todos los recursos meteorológicos disponibles para evaluar el pronóstico y las condiciones de viaje.
- (b) El Director de la Liga tomará las decisiones finales y las notificará a los Directores de Entrenadores/Equipos.
- (c) Si las condiciones de viaje son dudosas, OYSA recomienda no viajar con antelación ni reservar hoteles con antelación.
- (d) **Procedimientos en caso de mal tiempo**
- (i) El viernes:
- Envíe un correo electrónico a los equipos informándoles de que hay problemas de viaje, no viaje con antelación. El correo electrónico debe enviarse antes de las 4 pm.
 - Elabore una hoja de cálculo con todos los equipos que vayan a viajar por zonas que puedan plantear problemas.
 - Crear un correo electrónico con los líderes de los clubes involucrados, hecho antes de las 4 pm.
- (ii) El sábado:
- Envíe un correo electrónico a los equipos informándoles de que hay problemas de viaje, no viaje con antelación. El correo electrónico debe enviarse antes de las 4 pm.
 - Elabore una hoja de cálculo con todos los equipos que vayan a viajar por zonas que puedan plantear problemas.
 - Crear un correo electrónico con los líderes de los clubes involucrados, hecho antes de las 4 pm.

(B) Reglas de Juego y de Competición

Se aplicarán [las Reglas de Juego del IFAB](#), excepto en los casos específicamente modificados por estas reglas.

(1) Sustituciones

- (a) Se permiten sustituciones ilimitadas, con el consentimiento del árbitro, en cualquier balón muerto.

(2) Duración de los Partidos y Tamaño del Balón

Edad	Longitud de la mitad	Medio tiempo	Tamaño de la bola
Sub11-U12 (9v9)	30 minutos	10 minutos	Talla 4
SUB13-U14	35 minutos	10 minutos	Talla 5
SUB15-U16	40 minutos	10 minutos	Talla 5
SUB17-U19	45 minutos	10 minutos	Talla 5

- (a) Se considera que un equipo tiene la edad de la división en la que juega.
 - (i) Los equipos U11-U14 no pueden jugar en un grupo de mayor edad. Un equipo que gane la Premier Gold y la State Cup podrá solicitar al Comité de la Liga una consideración especial.
 - (ii) Cuando se agrupan equipos que tendrían una duración de juego o un tamaño de balón diferentes, las reglas que se aplican al equipo más antiguo de la división se aplican a todos los partidos de todos los equipos.

(3) Balones de Juego

- (a) El equipo local proporciona 3 balones de juego, aunque el árbitro puede aceptar balones de cualquiera de los dos equipos.

(4) Limitaciones de Cabezazos

- (a) En los grupos de edad Sub11 y Sub12 (todos los partidos 9v9) un jugador no puede jugar el balón con la cabeza.
- (b) La infracción consiste en jugar deliberadamente el balón con la cabeza. Si el árbitro determina que el balón golpeó a un jugador en la cabeza cuando el jugador no está intentando jugar el balón, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- (c) Jugar deliberadamente el balón con la cabeza da lugar a un tiro libre indirecto en el lugar donde se produjo.
- (d) Si la infracción se comete dentro del área de meta, el tiro libre indirecto se lanzará desde la línea del área de meta paralela a la línea de fondo en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

(5) Uniformes y Equipamiento

- (a) Todos los jugadores en el campo deberán llevar uniformes iguales (excepto el portero) a satisfacción del árbitro.
- (b) El uniforme del portero deberá ser de un color diferente al del portero contrario, al de todos los demás jugadores en el campo y al del árbitro. Todos los jugadores, incluido el portero, deberán llevar camisetas con números en la espalda. No se permite duplicar los números. El número de la camiseta de un jugador deberá figurar en la lista oficial de jugadores.
 - (i) Cada camiseta deberá llevar un distintivo con el logotipo del club inscrito. Un equipo perderá cualquier partido jugado sin la insignia de su club en su uniforme, después de la revisión de OYSA.
 - (ii) El material que cubra los calcetines deberá ser del mismo color que la parte del calcetín que cubre (se aplica a todo el material, no sólo a la cinta adhesiva). La aplicación queda a discreción del árbitro.
 - (iii) Los calzoncillos deberán ser del mismo color que el color principal del pantalón o que el borde inferior (doblado) y todo el equipo deberá llevar el mismo color. El árbitro decidirá sobre la aplicación de esta regla.
 - (iv) Las camisetas interiores deberán ser de un solo color que coincida con el color principal de la manga de la camiseta, o de un dibujo/color que reproduzca exactamente las mangas de la camiseta. El árbitro decidirá sobre la aplicación de esta regla.
- (c) Cada equipo debe tener dos conjuntos de uniformes (uno blanco o de color claro y otro de color oscuro) en cada partido.
 - (i) El equipo local aparece en primer lugar en el calendario: camisetas y medias blancas o de color claro.
 - (ii) Equipo visitante en segundo lugar: camisetas y medias de color oscuro.
 - (iii) En caso de similitud en el color de los uniformes, cambiará el equipo local designado (enumerado en primer lugar).

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (d) Un jugador no puede llevar ni utilizar ningún equipo que sea peligroso para sí mismo o para otro jugador.
 - (i) La decisión del árbitro con respecto al equipamiento peligroso es concluyente, aunque el equipamiento de protección ligero y acolchado debería permitirse en general conforme a la Regla 4 del IFAB.
 - (ii) Los yesos, férulas o aparatos ortopédicos deben estar acolchados, sin metal expuesto ni ningún otro material duro.
 - (iii) El árbitro podrá retirar la aprobación para que un jugador participe con una escayola u otro equipo de protección si el árbitro considera que el equipo de protección se utiliza de forma que pone en peligro la seguridad de cualquier jugador.
- (e) **No se permite llevar joyas.** Las pulseras/collares de alerta médica no se consideran joyas y están permitidas si van pegadas con cinta adhesiva.
- (f) Las espinilleras, cubiertas por calcetines, son obligatorias en todos los partidos. Los jugadores que no lleven espinilleras no podrán jugar.



(C) Preparación del Terreno

(1) Tamaño del Campo

Edad - Formato	Mínimo	Máximo	Tamaño mínimo de la meta
Sub11-U12 - 9v9	45x70 yardas*	55x80 yardas*	6.5x18.5 Pies*
Sub13-U19 - 11v11	50x100 yarda ‡	100x130 yardas ‡	8'x24' ‡

*Iniciativas de desarrollo de jugadores de la Federación de Fútbol de EE.UU.

‡ Reglas de juego de la IFAB

- (a) Para todos los partidos 9v9, independientemente de la división, el tamaño de la portería 9v9 es obligatorio.
 - (i) No se podrán utilizar porterías "pop-up" portátiles: todas las porterías deberán contar con postes metálicos y travesaños adecuados.
- (b) Para todos los partidos 9v9, el tamaño reducido del campo es obligatorio. Si el propietario de una instalación no permite pintura u otras marcas, las líneas del campo podrán marcarse temporalmente con discos planos o conos de disco.
- (c) El campo proporcionado por el equipo local debe cumplir con los requisitos de campo, el árbitro del partido determinará si el campo es jugable o no. (Sección (c) (4) Jugabilidad del Campo)

9 v 9 Dimensiones del campo



11 v 11 Dimensiones del campo / Marcas



(2) Superficie de Juego

- (a) Los partidos se juegan en césped artificial y natural. Todos los jugadores deben estar preparados para jugar en cualquiera de las dos superficies independientemente del horario.
- (b) La liga se reserva el derecho de cambiar la ubicación del Partido debido a condiciones adversas del campo, conflictos de programación o cambios en el acceso al campo.

(3) Club del Equipo Local y Responsabilidad del Equipo Local

- (a) El club del equipo local y el equipo local deberán completar la preparación del campo: siega, revestimiento, colocación de porterías y redes, y banderines de esquina antes de la hora programada para el partido.
 - (i) Por razones de seguridad, todas las porterías (incluidas las de 9v9) deben estar firmemente ancladas al suelo. Las porterías pueden anclarse firmemente al suelo o utilizar sacos de arena/pesas.
 - (ii) Los equipos que jueguen en casa en campos de césped artificial deberán proporcionar banderines de esquina adecuados para su uso en dichos campos. El árbitro podrá permitir conos u otros marcadores de esquina alternativos en campos de césped artificial cuando no se disponga de banderines de esquina.
- (b) Si el Partido se suspende debido a problemas de preparación del campo o de la portería bajo el control del equipo local, tales como tamaño o tipo incorrecto de las porterías, o anclaje incorrecto de las porterías, el equipo local perderá el partido y/o se le impondrá una multa.
 - (i) La primera infracción supondrá la pérdida del equipo local y la notificación oficial al club.
 - (ii) La segunda infracción supondrá la pérdida del partido para el equipo local y una multa para el club.
 - (iii) La tercera infracción supondrá la pérdida del partido para el equipo local, una multa para el club y la expulsión del equipo de la liga. Se perderán todos los partidos de liga restantes.

(4) Jugabilidad del Campo

- (a) Cualquier reclamación relativa a la jugabilidad del campo deberá dirigirse al árbitro y al entrenador adversario **antes de que comience el partido**. El árbitro tomará la decisión final para determinar si el campo es apto para el juego.
- (b) Si el árbitro determina que el campo no se puede jugar, ambos equipos y el árbitro, antes de abandonar el partido, deberán llamar a la línea directa del día del partido para informar a la liga.
 - (i) Tras llamar a la línea directa del día del partido, éste podrá trasladarse a otro campo si está disponible.
 - (ii) Si no hay un campo alternativo disponible y el Partido no se jugó, entonces se reprogramará según lo determinen el Director de la Liga y el Programador de la Liga, sujeto a la disponibilidad del campo. Su decisión de reprogramación es definitiva.
 - (iii) El árbitro deberá incluir información específica sobre un campo no jugable en la línea directa del día del partido y en su informe oficial del partido.
- (c) Si se jugó un partido, entonces los entrenadores acordaron que el campo era jugable, dado que el partido se jugó. Si se jugó, el resultado del partido se mantendrá.
- (d) Si un partido no se jugó debido a que el campo no estaba en condiciones de ser jugado, y el partido no puede ser reprogramado, el partido se considerará perdido para el equipo que no proporcionó originalmente un campo en condiciones de ser jugado.

NORMA DE JUEGO DEL EQUIPO LOCAL

*Según OYSA, el equipo local es responsable de la preparación del campo. Cualquier problema con el campo debe ser informado al entrenador del equipo local y al árbitro antes del comienzo del Partido. El equipo local es responsable de corregir los problemas del campo y de ayudar al árbitro a hacer que el campo sea apto para el juego. Esto puede incluir cualquier problema que surja en el campo durante todo el partido. Se espera que los Entrenadores y Gerentes de los equipos ayuden y tengan un mayor nivel de exigencia para ayudar a resolver cualquier problema en el campo.

(D) Hora de Inicio del Partido e Interrupciones

(1) Hora y Lugar Previstos

- (a) Se espera que los equipos jueguen los partidos a la hora y en el lugar previstos.

(2) Pases de Socio Impresos y/o Tarjetas de Jugador Digitales con la Lista de Partidos Oficial Impresa

- (a) Antes de cada partido programado, los árbitros deben completar el proceso de registro de credenciales de jugadores/entrenadores, mediante el uso de pases de miembro impresos y/o tarjetas digitales de jugador con la lista de jugadores oficial impresa.
- (i) No se podrán añadir jugadores a la lista oficial impresa una vez que haya comenzado la segunda parte, los jugadores deberán registrarse con el árbitro durante el descanso.
- (ii) Todas las tarjetas de jugador/entrenador deben tener una foto. (véase la regla H.2)

(3) Periodo de Espera de 15 Minutos

- (a) El árbitro esperará 15 minutos después de la hora oficial de comienzo para que uno o más de los equipos completen el registro previo al partido (proporcionando Pases de Socio impresos y/o tarjetas digitales de jugador con la lista oficial de jugadores impresa y proporcionando el número mínimo de jugadores y adultos elegibles para comenzar el partido).
- (b) El árbitro pondrá en marcha el reloj de juego a la hora programada, y se jugarán dos tiempos iguales utilizando el tiempo restante disponible, e incluyendo un descanso estándar.
- (i) Si un partido no puede comenzar después del período de espera de 15 minutos, el árbitro y/o los entrenadores deberán llamar a la línea directa del día del partido antes de abandonar el partido.
- (ii) El Gerente de la Liga tomará la decisión final, usted debe llamar a la Línea Directa del Día del Juego antes de abandonar el Partido.
- (iii) Ambos equipos y el árbitro deben estar en comunicación respecto al estado del Partido.

(4) Juego Suspendido

- (a) Si el juego debe suspenderse por cuestiones de seguridad (como rayos u otras condiciones meteorológicas adversas) o no puede completarse debido a problemas de seguridad u otras cuestiones que surjan durante el partido, el árbitro y los entrenadores/oficiales de equipo deberán llamar a la línea directa del día del partido.
- (i) Si se ha completado la primera mitad del Partido, éste se considerará finalizado y el resultado definitivo.
- (ii) Los partidos que no se jueguen o que hayan completado menos de la mitad del juego se reprogramarán, si es posible. Es responsabilidad del equipo local reprogramar el partido.
- (iii) El árbitro deberá incluir información sobre la jugada suspendida en su Informe de Juego.

(5) Árbitros Faltantes

- (a) Si no hay ningún árbitro asignado en el campo programado 30 minutos antes de la hora de inicio del Partido, el equipo local deberá llamar al número de la línea directa de árbitros de la liga para informar y solicitar orientación.
- (i) Si el partido no puede jugarse, se reprogramará, si es posible.

(E) Número Mínimo y Máximo de Participantes en un Partido

(1) Partidos 9v9

- (a) Un equipo debe tener un mínimo de 6 jugadores elegibles y 1 adulto elegible que figuren en su lista oficial impresa para comenzar un partido.
- (b) La lista oficial impresa de un equipo puede incluir un máximo de 16 jugadores elegibles y 4 adultos elegibles.

(2) Partidos 11v11

- (a) Un equipo debe tener un mínimo de 7 jugadores elegibles y 1 adulto elegible que figuren en su lista oficial impresa para comenzar un partido.
- (b) La lista oficial impresa de un equipo puede incluir un máximo de 18 jugadores elegibles y 4 adultos elegibles.

(3) Reducción de los Números de la Lista Oficial de Partidos

- (a) Si la lista oficial de jugadores impresa de un equipo contiene más jugadores que el máximo permitido para jugar en un Partido (ver arriba), el equipo deberá indicar qué jugadores no jugarán trazando una línea sobre sus nombres antes de entregar la lista oficial de jugadores impresa al árbitro para su registro.
- (b) Un jugador que figure como no elegible para jugar en la lista oficial de jugadores impresa podrá acceder a la zona de equipos/zona técnica SÓLO si NO lleva puesto el uniforme del equipo (incluidos los calentamientos del equipo).
 - (i) Un jugador que cumpla una suspensión disciplinaria NO podrá estar en el área del equipo/técnica zona.

(4) Adulto Elegible

- (a) Un adulto elegible es un adulto que tiene consigo un Pase de Socio Impreso/Tarjeta Digital del mismo club que el equipo y cuya información está escrita a mano o impresa en la Lista Oficial de Juego Impresa del equipo.

(5) Mantenimiento de los Mínimos de Participación

- (a) Si un equipo no mantiene el número mínimo de jugadores en el campo una vez comenzado el Partido, éste se suspenderá.
- (b) **Si se ha completado al menos una mitad**, un Partido suspendido por no mantener un equipo el número mínimo de jugadores en el campo se considerará un Partido completado.
 - (i) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores tiene menos goles en el momento del abandono, el resultado en el momento del abandono será el resultado final del Partido.
 - (ii) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores tiene más goles en el momento del abandono, el Partido se anotará como perdido por ese equipo.
 - (iii) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores está empatado en el momento del abandono, el partido se anotará como perdido por ese equipo.
- (c) **Si no se ha completado un tiempo completo**, un Partido suspendido por no mantener un equipo el número mínimo de jugadores en el campo se considerará perdido por dicho equipo.
- (d) Si un equipo no mantiene a un adulto elegible en el área técnica después de que se haya iniciado un Partido, éste será abandonado y se considerará perdido por dicho equipo.

(F) Líneas Laterales del Equipo

(1) Colocación de equipos / Colocación de espectadores

- (a) Salvo que las condiciones del terreno de juego lo impidan, ambos equipos deberán situarse en un mismo lado del campo.
 - (i) Un "equipo" está formado por los jugadores, entrenadores y oficiales de equipo que figuran en la lista oficial impresa del equipo y que se han presentado ante el árbitro.
- (b) TODOS los espectadores deben estar en el lado opuesto del campo al de los equipos.
 - (i) Con el permiso del árbitro, los espectadores podrán estar en el mismo lado del campo que los equipos si el campo dispone de gradas que separen físicamente a los espectadores de los equipos.
 - (ii) Se anima a TODOS los espectadores a que actúen según (CONOZCA SU PAPEL), sean respetuosos, apoyen y no interrumpen el juego de ninguna manera.
 - (iii) Si el árbitro detecta que un espectador no respeta estas normas, se le podrá pedir que se retire del partido, con la ayuda del entrenador o gerente del equipo. Los árbitros presentarán la información relativa a este incidente en el Informe de juego. El Comité Disciplinario revisará el informe y tratará las circunstancias del espectador/espectadores con el equipo/club responsable.
 - (iv) La decisión del comité disciplinario puede incluir la suspensión de la asistencia de los espectadores a los futuros partidos de liga del equipo o durante el resto de la temporada de liga.

(2) Área Técnica

- (a) Los oficiales de los equipos, los sustitutos y los jugadores sustituidos no podrán entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- (b) Las personas que se encuentren en el área técnica deberán comportarse de forma responsable, de lo contrario podrán recibir una tarjeta roja o amarilla

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (c) Cada entrenador, sustituto y demás personal del equipo que no participe en el juego activo deberá permanecer dentro de su respectiva área técnica a dos (2) yardas detrás de la línea de banda, a cinco (5) yardas de la línea media y a dieciocho (18) yardas de la esquina más cercana del campo.
- (d) Si un campo tiene banquillos y está marcado con un Área Técnica, todos los entrenadores, sustitutos y personal del equipo que no participen en el juego activo deberán permanecer dentro de los límites del Área Técnica.
- (e) Los sustitutos elegibles deben llevar petos mientras calientan en la línea de banda, de un color que identifique que son sustitutos.

(3) Jugadores No Seleccionables en el Área Técnica

- (a) Un jugador que figure en la lista oficial de jugadores impresa de un equipo y que no sea elegible por razones médicas para jugar un Partido podrá acceder al área técnica SÓLO si NO lleva puesto el uniforme del equipo (incluidos los calentamientos del equipo).
 - (i) Un jugador que esté cumpliendo una suspensión disciplinaria NO podrá estar en el Área Técnica.

(4) Entrenadores y Otros Oficiales del Club en el Área de Equipos / Área Técnica

- (a) Un entrenador u oficial de club que no figure originalmente en la Lista Oficial de Partidos impresa de un equipo podrá estar en el Área Técnica, si el entrenador u oficial de club se registra con un Pase de Miembro/Tarjeta Digital impresa del club del equipo al árbitro y está escrita a mano en la Lista Oficial de Partidos impresa.
 - (i) Salvo en caso de enfermedad o lesión de un jugador u oficial de equipo (véase más abajo), no podrá haber más de 4 adultos en el área técnica.

(5) Circunstancias Relacionadas con la Enfermedad o Lesión de Un Jugador u Oficial de Equipo

- (a) A discreción del árbitro, podrá haber otros adultos en el área técnica para ayudar a un jugador u oficial de equipo enfermo o lesionado.

(G) Listas

(1) Lista de Equipo (Todas las Personas Asignadas a Un Equipo)

- (a) Ningún equipo podrá contar con más de 22 jugadores
- (b) Ningún equipo puede inscribir a más de 4 entrenadores/administradores

(2) Lista de Jugadores Oficial Impresa (Única para Cada Partido)

- (a) Cada equipo deberá presentar al árbitro, antes de cada partido, una lista oficial impresa en la que figuren todas las personas elegibles para jugar en el partido y todos los adultos que estarán presentes en el área técnica, excepto en los casos previstos en la sección (F)(4).
 - (i) La lista oficial impresa de un equipo 9v9 no debe incluir más de 16 jugadores elegibles y 4 adultos elegibles [ver sección (E)(3)].
 - (ii) La lista oficial impresa de un equipo 11v11 no debe incluir más de 18 jugadores elegibles y 4 adultos elegibles [ver sección (E)(3)].

(3) Acceso a la Lista Oficial de Partidos Impresa

- (a) Cada equipo debe imprimir una Lista Oficial de Partidos desde el software en línea Affinity de OYSA.
 - (i) [Las instrucciones para imprimir una Lista Oficial de Partidos](#) están disponibles en la página "[Ligas](#)" del sitio web de OYSA.

(4) Lista Oficial de Partidos Impresa Detalles Adicionales

- (a) **Los Pases de Socio impresos y/o las tarjetas de jugador digitales son necesarios cuando se utiliza una lista de juego oficial impresa.**
- (b) El nombre, el número de camiseta y el número de identificación de jugador del pase de socio impreso o de la tarjeta digital de jugador de cada jugador, incluidos los jugadores con pase de club (prestados), deben figurar en la lista oficial de jugadores impresa antes de que se entregue la lista al árbitro.
 - (i) Los nombres, números de camiseta y números de identificación de los jugadores con pase de club (prestados) pueden escribirse a mano en la lista oficial impresa, pero DEBEN SER LEGIBLES.

(5) Pruebas de Club

- (a) OYSA define las pruebas como cualquier proceso de formación de equipos para el siguiente año estacional, independientemente de cómo se denomine un evento.
- (b) Los equipos no pueden ofrecer plazas a jugadores antes de la fecha de inicio de las pruebas permitida, que se indica a continuación.
 - (i) Las pruebas podrán comenzar al día siguiente de la final de la Copa de Estado.
- (c) Todo club que infrinja las normas de las Pruebas de Clubes podrá ser expulsado de la liga.
- (d) Los clubes podrán organizar campamentos/eventos o entrenamientos, siempre y cuando se cumplan todas las reglas de las pruebas de clubes mencionadas anteriormente, a partir del lunes de la semana anterior a la fase final de la State Cup.

(6) Está Prohibido Reclutar a Jugadores de Otro Club

- (a) La OYSA define "reclutamiento" como cualquier entrenador o personal del club que se acerca a un jugador actualmente inscrito y jugando activamente para otro equipo y le pide que se una a su equipo durante el año de competición de la temporada en curso.
 - (i) Se considerará reclutamiento pedir a los jugadores que jueguen o "jueguen como invitados" en cualquier otro equipo fuera de su club actual, sin haber recibido previamente un permiso por escrito (se acepta el correo electrónico) del Director Técnico del club actual o de un miembro del personal equivalente, incluso para jugar como invitados en un torneo.
- (b) Deberán presentarse a OYSA pruebas documentadas del reclutamiento (mensaje de texto, correo electrónico, mensaje en redes sociales, etc.) para verificar cualquier reclamación de reclutamiento.
 - (i) El primer caso verificado de reclutamiento de un equipo conlleva una multa de 500 dólares.
 - (ii) El segundo caso verificado de reclutamiento de un equipo conlleva una multa de 1.500 dólares.
 - (iii) El tercer caso verificado de reclutamiento de un equipo supone su expulsión de la liga.

(H) Pases de Socio

(1) Los Pases Son Obligatorios

- (a) Cada jugador, entrenador y oficial de equipo que se encuentre en la zona de equipos/zona técnica durante el partido deberá presentar al árbitro un pase de socio impreso correspondiente al año en curso o mostrar su tarjeta digital de jugador a la que haya accedido en línea a través de Affinity (deberá tener una fotografía).

(2) Detalles del Pase de Socio Impreso

- (a) Cada pase de socio impreso debe ser un pase de socio oficial de US Youth Soccer.
 - (i) El Pase de Socio impreso debe mostrar el logotipo de US Youth Soccer como marca de agua.
 - (ii) El Pase de Socio impreso debe mostrar el nombre del club que coincide con el nombre del club en la lista.
 - (iii) El Pase de Socio impreso debe mostrar una foto del jugador o del oficial del equipo.
 - (iv) El pase de socio impreso debe plastificarse.
 - (v) El Pase de Socio impreso debe mostrar el año estacional en curso.
 - (vi) El Pase de Socio impreso debe mostrar el nombre y la edad del jugador.
- (b) Sólo podrán utilizarse abonos originales impresos. No se aceptarán fotos ni copias de pases de socio impresos. No se aceptarán otras formas de identificación.
- (c) Los jugadores del Pase de Socio Recreativo y de Fútbol no son elegibles para jugar en la Liga Competitiva de Fútbol Juvenil OYSA.
- (d) Los jugadores con Pase de Miembro de Desarrollo Sub10 pueden jugar en la Liga en equipos Sub11 y Sub12, con todos los requisitos impresos del Pase de Miembro aún vigentes.

(I) Jugadores con Pase de Club (Prestado)

(1) Definición

- (a) Un jugador de "pase de club" es un jugador prestado a un equipo por otro equipo del mismo club, que cumple los criterios de elegibilidad que figuran a continuación.

(2) Sólo del Mismo Club

- (a) Todos los jugadores con pase de club (prestados) deben estar inscritos y tener un pase de socio expedido por el mismo club que el equipo al que se prestan.

(3) Jugar en el Mismo Grupo de Edad o Más Jóvenes

- (a) Todos los jugadores con pase de club (prestados) deben jugar en el mismo grupo de edad o en un grupo de edad más joven que el grupo de edad del equipo prestatario, con las siguientes limitaciones:

Equipo de préstamos	Jugador más joven con pase de club (prestado) permitido
Grupo de edad U11	Jugador sub 10
Grupos de edad U12-U15	Jugador 2 años más joven que el grupo de edad del equipo prestatario
Grupos de edad U16-U19	Jugador sub14

- (i) A efectos de los jugadores de pase de club (prestados), se considera que el grupo de edad de un equipo es el grupo de edad de la división en la que juega el equipo (*por ejemplo*, un equipo sub-17 que juega en una división sub-19 se considerará del grupo de edad sub-19).

(4) Equipos Premier Oro y Plata:

- (a) Los jugadores Premier Gold y Silver no pueden jugar en las divisiones inferiores. Se considerará que cualquier equipo que infrinja esta norma ha jugado con un jugador no elegible.
- (b) La opción de pase de jugador del club está pensada para ayudar a los equipos con los partidos de viaje, la formación de un equipo y los jugadores que faltan. (se aplica a todas las divisiones)

(5) Añadido a la Lista Oficial Impresa Antes del Partido

- (a) Todos los jugadores con pase de club (prestados) deben agregarse a la lista oficial impresa **antes de que comience el Partido** para poder jugar.

(6) Jugadores con Pase de Club y Listas Oficiales de Partidos Impresas

- (a) Un equipo que utilice una Lista Oficial de Juego Impresa sólo podrá utilizar jugadores con pase de club (prestados) que tengan un Pase de Socio impreso o muestren su Tarjeta Digital de Jugador a la que hayan accedido a través de Affinity.
- (b) El nombre, número de camiseta y número de identificación de jugador del pase de socio impreso de cada jugador con pase de club (prestado) deben figurar o escribirse a mano en la lista oficial impresa del partido antes de entregarla al árbitro para su registro.
 - (i) Si la información del jugador con pase de club (prestado) está escrita a mano en la lista oficial impresa del partido, DEBE SER LEGIBLE.

(7) Jugadores con Pase de Club y equipos de Washington

- (a) Un equipo de un club de Washington puede utilizar un jugador con pase de club (prestado) con un Pase de Miembro de Washington Youth Soccer u Oregon Youth Soccer, siempre y cuando el pase de miembro sea emitido por el mismo club que el equipo al que se lo prestan.
- (b) Un jugador con un Pase de Miembro de Washington Youth Soccer sólo puede ser transferido (prestado) a un equipo escribiendo a mano el nombre del jugador, el número de la camiseta y el número de identificación del jugador en la Lista Oficial de Juego Impresa.

(J) Procedimientos de Facturación

(1) Responsabilidades del Árbitro Durante el Registro

- (a) El árbitro es responsable de verificar que se presente un pase de socio impreso, o que se muestre una tarjeta de jugador digital (a la que se accede en línea a través de Affinity), para cada persona elegible cuyo nombre aparezca en la lista oficial impresa del partido, incluidos entrenadores y oficiales de equipo.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (b) El árbitro deberá marcar visiblemente el nombre de cada jugador, entrenador y oficial de equipo elegible en la lista oficial impresa del partido que se haya inscrito.
 - (i) El árbitro deberá asegurarse de que se marque con una línea el nombre de cualquier persona que figure en la lista oficial impresa de jugadores que no participará en el Partido.
- (c) Si un equipo utiliza pases de socio impresos, el árbitro devolverá todos los pases de socio impresos al equipo antes de abandonar el campo tras el partido.

(2) Jugador(es) que Llega(n) Después del Registro

- (a) Un jugador que no esté presente en el registro previo al partido (*es decir*, que llegue tarde) sólo podrá participar si se cumplen las siguientes condiciones:
 - (i) El nombre del jugador figura en la lista oficial impresa entregada al árbitro en el momento del registro. No se podrán añadir jugadores a la lista oficial impresa después del inicio del segundo tiempo.
 - (ii) El nombre del jugador no fue tachado de la Lista Oficial de Partidos Impresa.
 - (iii) El jugador se registra a su llegada identificando su nombre en la lista oficial de jugadores impresa y presentando al árbitro un pase de socio impreso o una tarjeta digital de jugador.

(3) Falta la Lista Oficial de Partidos y/o la guía de Pases de Socio

- (a) Una Lista Oficial de Juego impresa incluye a ambos equipos. Si uno de los equipos no tiene una lista oficial impresa, pero el otro sí, el árbitro podrá utilizar la única lista oficial impresa para registrar a ambos equipos.
 - (i) Se aplican todos los requisitos pertinentes que figuran en la **Regla (G)**.
- (b) Antes de abandonar un Partido por falta de una lista oficial impresa con los pases de los miembros o las tarjetas digitales de los jugadores, el árbitro deberá llamar a la línea directa del día del partido para que le orienten.

(K) Responsabilidades de los Entrenadores y Oficiales de Equipo

(1) Conocer las Reglas del Juego y las Normas de la Liga

- (a) Los entrenadores son responsables de conocer las Reglas de Juego de la IFAB y las reglas de la liga competitiva de fútbol juvenil OYSA.

(2) Garantizar la Conducta Adecuada de los Jugadores, Entrenadores, Oficiales y Espectadores del Equipo

- (a) El entrenador principal es el oficial superior del equipo y es responsable del comportamiento de todos los presentes en el área técnica, incluidos los sustitutos, los jugadores sustituidos y los demás oficiales del equipo, incluidos los espectadores.
 - (i) El árbitro podrá exigir al entrenador que tome medidas para controlar el comportamiento o expulsar a los espectadores cuyas palabras o acciones sean ofensivas, insultantes, abusivas, profanas, perturbadoras o interfieran con un árbitro o con el desarrollo ordenado del Partido.
 - (ii) Los entrenadores podrán ser advertidos, amonestados o expulsados por no controlar la conducta de los espectadores, oficiales o jugadores del equipo.
 - (iii) La liga competitiva de fútbol juvenil OYSA no tolera ningún comportamiento o acto de racismo dentro o fuera del campo. Un jugador, entrenador, oficial de equipo, árbitros, y espectadores que sean reportados de tal comportamiento o acción por el árbitro del Partido serán suspendidos por un rango de 5-10 juegos hasta ser removidos de la liga. El Comité Disciplinario revisará el Informe del Árbitro y comunicará la decisión al DOC del club.
 - (iv) Si se suspende un partido debido al comportamiento de los espectadores, oficiales o jugadores de un equipo, el entrenador del equipo podrá ser suspendido, además de cualquier otra sanción impuesta.
- (b) Todos los casos denunciados de abuso o agresión de un árbitro por parte de un jugador, entrenador, oficial de equipo o espectador serán remitidos a OYSA y, si corresponde, a la Asociación Estatal de origen del presunto autor, para que se inicien los procedimientos disciplinarios especificados en la Política 531-9 de la Federación de Fútbol de los Estados Unidos.
- (c) Los entrenadores, el personal y los jugadores denunciados por protestar de forma flagrante la decisión de un árbitro, por expresar su disconformidad hacia un árbitro y por participar en actos de conducta antideportiva y/o irresponsable estarán sujetos a lo siguiente.
 - (i) El club responsable de la 1ª infracción recibirá una multa y una advertencia oficial.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (ii) El club responsable de la 2ª infracción recibirá una multa y/o la expulsión del equipo correspondiente de la liga.
- (iii) El comité disciplinario de la OYSA tendrá autoridad para no aplicar la advertencia mencionada e imponer suspensiones y/o multas en cualquier incidente que considere atroz.

(3) Garantizar una Formación Adecuada

- (a) Está permitido que un entrenador dirija a su propio equipo desde el Área Técnica.
 - (i) El entrenador o el oficial de un equipo no podrá utilizar ningún dispositivo para recibir instrucciones de nadie fuera del Área Técnica.
 - (ii) El entrenamiento debe ser informativo, no abusivo ni despectivo.
 - (iii) El entrenamiento no debe incluir protestar la decisión de un árbitro y/o entrenar a un árbitro en ningún momento durante o después del Partido.
 - (iv) En todos los casos, los entrenadores y todo el personal técnico tendrán un nivel profesional superior al de los jugadores.
 - (v) Según las Reglas de Juego del IFAB, si no se puede identificar al infractor, el entrenador más veterano en el área técnica en el momento del incidente recibirá la tarjeta amarilla o roja.
 - (vi) ENTRADA EN EL TERRENO DE JUEGO: Se prohíbe al personal del banquillo, incluidos los jugadores, entrar en el terreno de juego en cualquier momento (excepto el personal necesario para atender una lesión).

(L) Medidas Disciplinarias para Jugadores, Entrenadores y Oficiales de Equipo

(1) Jugadores

- (a) Los árbitros anotarán todas las amonestaciones (tarjetas amarillas) en su Informe de Juego.
- (b) Los árbitros anotarán todas las expulsiones (tarjetas rojas) lo antes posible en su Informe de Juego.
 - (i) Los árbitros proporcionarán una descripción detallada de todas las expulsiones en su Informe de juego.
 - (ii) Los árbitros informarán de todas las tarjetas rojas a la línea directa de árbitros y a la línea directa del día del partido una vez finalizado el partido.

(2) Entrenadores y Oficiales de Equipo

- (a) El árbitro podrá mostrar tarjeta amarilla o roja a un entrenador u oficial de equipo culpable de conducta antideportiva.
- (b) Los árbitros proporcionarán una descripción detallada de todas las advertencias, amonestaciones y expulsiones de entrenadores u oficiales de equipo en la sección "tarjetas emitidas" del Informe de juego del árbitro.
 - (i) Los árbitros informarán de todas las tarjetas rojas a la línea directa de árbitros y a la línea directa del día del partido una vez finalizado el partido.
- (c) Si un entrenador es expulsado, el segundo entrenador o un adulto elegible con un Pase de Socio válido del club del equipo asumirá las responsabilidades del entrenador.
 - (i) Si ningún adulto elegible con un Pase de Socio válido del club del equipo está disponible para asumir las responsabilidades del entrenador, el árbitro abandonará el Partido e informará a la línea directa del día del partido.

(3) Jugadores, Entrenadores y Oficiales de Equipo expulsados

- (a) Un jugador expulsado por el árbitro deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego.
 - (i) El entrenador deberá indicar al jugador que permanezca en el lado de los espectadores del campo durante el resto del partido con su(s) padre(s), un oficial del equipo u otro padre responsable del equipo del jugador.
 - (ii) Si ningún adulto responsable de los mencionados anteriormente está disponible para acompañar al jugador durante el resto del partido en el lado del espectador, el jugador podrá permanecer en el área del equipo/área técnica bajo la supervisión del entrenador del equipo.
 - (iii) Cualquier otra conducta indebida o irresponsable por parte de un jugador expulsado puede dar lugar a medidas disciplinarias adicionales por parte de la liga.
- (b) Un entrenador u oficial de equipo que haya sido expulsado por el árbitro deberá abandonar inmediatamente el área de juego y permanecer fuera de la vista hasta que el Partido haya terminado.
 - (i) Si el entrenador o el oficial del equipo que ha sido expulsado se niega a abandonar el área de juego, o regresa después de haberlo hecho, el árbitro podrá abandonar el Partido.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (ii) Los detalles sobre el hecho de que el entrenador o el oficial del equipo no abandonen el área y el consiguiente abandono del partido deberán incluirse en el Informe del Árbitro, y se deberá llamar a la línea directa del día del partido.
- (c) **Los jugadores, Entrenadores y Oficiales de Equipo que sean expulsados por el árbitro serán suspendidos automáticamente durante al menos el siguiente Partido.**
 - (i) Puede imponerse una suspensión superior a un partido. Véase la Regla (P)(1).
 - (ii) Véanse los procedimientos de recurso en **la regla (W)(3)**.

(M) Informe del Árbitro

(1) Verificar la Puntuación

- (a) Ambos entrenadores deberán verificar con el árbitro al final del partido que su puntuación coincide con la registrada en el informe de juego del árbitro.

(2) Enviado en Línea

- (a) Todos los árbitros deben enviar los Informes de juego en línea a través de RefTown antes de las 11:59 pm PST del mismo día del partido.

(3) Enviar Listas Oficiales de Partidos Impresas

- (a) Los árbitros deben enviar a OYSA la Lista Oficial de Partidos Impresa cuando un jugador o entrenador suspendido figure en la Lista Oficial de Partidos Impresa utilizada para inscribir a un equipo.
- (b) Los árbitros deben enviar la Lista Oficial de Partidos Impresa a OYSA cuando algún jugador o entrenador esté escrito a mano en la Lista Oficial de Partidos Impresa.
 - (i) Las listas de jugadores oficiales impresas que se envíen a OYSA deben indicar claramente qué jugadores/entrenadores participaron en el partido y cuáles no fueron elegibles.
 - (ii) Envíe por correo electrónico las listas oficiales de partidos impresas a OYSA a roster@oregonyouthsoccer.org o envíelas por correo a OYSA, 7920 SW Cirrus Drive, Beaverton, OR 97008.

(N) Informes de Puntuación en Affinity

(1) Ambos Equipos Deben Introducir los Resultados en Línea

- (a) **Ambos equipos** están obligados a introducir el resultado en línea en Affinity en las 24 horas siguientes al partido.
 - (i) Cualquier entrenador o director de equipo inscrito en el equipo puede introducir las puntuaciones.
 - (ii) [Las instrucciones para introducir las puntuaciones](#) en el software en línea Affinity están disponibles en la [página Ligas](#) del sitio web de la OYSA.
 - (iii) Si los equipos de una partida introducen resultados contradictorios, el Director de la Liga introducirá el resultado final utilizando el Informe de juego del árbitro.

(2) Equipos: No introduzcan tarjetas rojas/amarillas en línea

- (a) **Ninguno de los dos equipos** introduce la información disciplinaria del Partido en el software en línea Affinity.
 - (i) Esta información es introducida por la liga, utilizando el Informe de Juego del árbitro.

(O) Método de Puntuación y Desempate

(1) Puntuación

- (a) La clasificación de los equipos durante la temporada de liga se basa en el número de puntos obtenidos de la siguiente manera:
 - (i) 3 puntos por victoria (las derrotas se consideran una victoria por 4-0)
 - (ii) 1 punto por empate
 - (iii) 0 puntos por pérdida

(2) Desempate:

- (a) En caso de empate a puntos, la posición de cada equipo en la clasificación se determinará según los siguientes criterios secuenciales:
 - (i) Ganador en la competición directa (este criterio no se utiliza si hay más de dos equipos empatados).

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (ii) Ganador de más partidos
 - (iii) Diferencial de goles (goles a favor menos goles en contra) con un diferencial máximo de cuatro (4) goles por partido.
 - (iv) Menos goles permitidos en total
- (b) Si hay más de dos (2) equipos empatados, se seguirá la secuencia anterior hasta que se coloque un equipo. Los equipos empatados restantes reiniciarán entonces la secuencia de desempate de la Regla (O)(2)(a)(ii) hasta que se deshaga el empate.
- (i) Si dos equipos siguen empatados después de seguir la Regla (O)(2)(b), entonces se utilizará la Regla (O)(2)(a)(i), pero sólo si los dos equipos empatados restantes han jugado entre sí.
- (c) Si sigue habiendo un empate después de aplicar todas las reglas de desempate, el empate en la clasificación de la liga se decidirá mediante un lanzamiento de moneda administrado por el Director de la Liga.

(P) Suspensiones de Partidos Individuales

(1) Lista de Suspensiones Mínimas

- (a) Las suspensiones mínimas que se aplican sin audiencia disciplinaria figuran en el cuadro siguiente.
 - (i) Cuando se indique un intervalo de suspensión, el Comité de Disciplina fijará la duración.

Infracción	Suspensión
Jugador expulsado por una segunda amonestación recibida en el mismo partido	1 partido
Jugador expulsado por impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol cometiendo una infracción de mano.	1 partido
Jugador expulsado por impedir un gol o una ocasión manifiesta de gol cometiendo una falta	1 partido
Jugador expulsado por juego brusco grave	1-3 partidos
Jugador expulsado por lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos (OIALG), dirigidos a nadie.	1 partido
OIALG dirigida a una persona concreta	1-5 partidos
OIALG dirigida a un árbitro por un jugador o entrenador	2 partidos - resto de la temporada
Jugador expulsado por conducta violenta	1-3 partidos
Expulsión de un entrenador u oficial de equipo	1-5 partidos
El entrenador o el oficial del equipo se negó a abandonar el terreno de juego tras ser expulsado (se añade a la suspensión por expulsión)	2 partidos - resto de la temporada
Acumulación de 5 tarjetas amarillas en partidos distintos por parte de un jugador o entrenador durante el año de temporada de la competición.	1 partido
Negarse a dar el nombre al árbitro por parte de un jugador o entrenador cuando se registra una tarjeta (añadido a cualquier suspensión por la tarjeta, si procede).	1 partido

***El comité disciplinario tiene autoridad para modificar cualquier suspensión basándose en cualquier circunstancia única.**

(2) Resultado Disciplinario de la Participación de un Jugador o Entrenador Suspendido/Inelegible

- (a) Un equipo perderá todos los partidos en los que participe un jugador o entrenador suspendido/inelegible.
 - (i) La persona suspendida/inelegible que haya participado en el/los Partido(s) será objeto de medidas disciplinarias adicionales.

(3) Otros Detalles de la Suspensión

- (a) Se podrá imponer una suspensión de hasta 3 partidos por cada partido en el que un jugador o entrenador haya participado mientras estaba suspendido.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (b) Un jugador que haya sido expulsado por pelearse o que haya recibido una segunda tarjeta roja por conducta violenta durante la temporada de liga podrá ser suspendido hasta 5 partidos adicionales.
 - (c) Un entrenador u oficial de equipo que haya sido expulsado anteriormente de competiciones operadas por la OYSA en el mismo año estacional:
 - (i) Puede ser suspendido por 1-3 partidos adicionales por una 2ª expulsión en el mismo año de temporada para todas las competiciones.
 - (ii) Puede ser suspendido de participar en cualquier competición operada por la OYSA hasta por un año estacional por recibir una 3ª expulsión durante el año estacional actual de cualquier competición operada por la OYSA. Se llevará a cabo una Audiencia Disciplinaria para determinar esto, y el entrenador u oficial del equipo será automáticamente suspendido hasta que se lleve a cabo la Audiencia.
 - (d) El Director de la Liga remitirá a OYSA cualquier asunto relacionado con la participación de un jugador no registrado o registrado incorrectamente para que se inicie un procedimiento disciplinario.
 - (e) Toda acusación de abuso o agresión a un árbitro será remitida a la asociación estatal de origen del presunto autor para que se inicie un procedimiento disciplinario conforme a la Política 531-9 de la USSF.
- (4) Audiencia Disciplinaria Suspensiones (Pueden Incluir, Pero No Se Limitan a Estos)**
- (a) Después de una audiencia disciplinaria, un entrenador u oficial de equipo que permita a sabiendas la participación de un jugador suspendido/inelegible podrá ser suspendido por el resto de la temporada de liga en curso.
 - (b) Después de una audiencia disciplinaria, un entrenador u otro oficial de equipo que haya desacreditado el juego podrá ser multado y/o suspendido hasta el resto de la temporada si la persona:
 - (i) Declaró públicamente en las inmediaciones de un partido que los árbitros o los encargados de la asignación han incurrido en conductas impropias, como aceptar un soborno, mostrar prejuicios de raza, color, religión, origen, ciudadanía, discapacidad, edad, sexo, orientación sexual, identidad de género o condición de veterano.
 - (ii) Cuestionó públicamente la integridad de la liga o de los oficiales del Partido.
 - (iii) Retiró a un equipo del juego en curso por desacuerdos con el arbitraje o con el otro equipo.
 - (iv) Provocó que un equipo no se esfuerce de buena fe por competir en un partido.
- (5) Condiciones de Suspensión**
- (a) Los entrenadores u oficiales de equipo que estén cumpliendo suspensiones no podrán participar en ninguna actividad del partido relacionada con el equipo del que fueron suspendidos. Se prohíbe a los entrenadores participar en cualquier actividad previa o posterior al partido y deberán permanecer fuera de la vista del partido durante los partidos de los que estén suspendidos.
 - (i) Se prohíbe el uso de cualquier dispositivo electrónico por parte del entrenador u oficial del equipo suspendido para ponerse en contacto con una persona del equipo durante las actividades previas al partido, durante el partido o después del partido.
 - (b) Los jugadores que estén cumpliendo suspensiones NO podrán sentarse en el área de equipo/área técnica durante el partido o partidos de los que hayan sido suspendidos.
 - (c) La suspensión de un jugador se cumple sentándose el número requerido de partidos en el equipo en el que el jugador está oficialmente inscrito.
 - (i) Un jugador no podrá participar como jugador con pase de club (prestado) mientras esté suspendido.
 - (ii) Un jugador que sea suspendido como resultado de sanciones disciplinarias incurridas mientras jugaba como jugador con pase de club (prestado) cumplirá la suspensión sentándose fuera de los partidos del equipo en el que el jugador esté oficialmente inscrito.
 - (d) Las suspensiones no cumplidas de partidos de liga individuales no se trasladan a las competiciones de copa.
 - (e) Las suspensiones no cumplidas de partidos de Liga individuales se **trasladan** a las siguientes temporadas de liga en las que participe la persona (*por ejemplo*, una suspensión no cumplida de la liga de otoño se trasladará a la siguiente liga de invierno, primavera u otoño en la que participe la persona).

(Q) Sanciones a los Equipos por Acumulación de Tarjetas Durante la Temporada de Liga

(1) Acumulación de Puntos de Penalización

- (a) Los equipos acumulan puntos de penalización por amonestaciones y expulsiones a jugadores, entrenadores u oficiales de equipo en un Partido.
 - (i) Precaución - 1 punto
 - (ii) Expulsión - 3 puntos (las expulsiones por recibir dos amonestaciones dan un total de 3 puntos)

(2) Acción Disciplinaria de la Liga por Acumulación de Puntos

- (a) 10 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Aviso a los administradores del equipo con copia al presidente del club, al director técnico, al cuerpo técnico y al registrador
- (b) 15 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Segunda Advertencia a los administradores del equipo con copias enviadas al presidente del club, al director técnico, al cuerpo técnico y al registrador.
 - (ii) Se pueden restar de 1 a 3 puntos al equipo.
 - (iii) Notificación de amonestación enviada al entrenador del equipo detallando el expediente disciplinario del equipo
- (c) 20 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Eliminado de la liga
 - (ii) El equipo queda en periodo de prueba
 - (iii) La notificación del periodo de prueba incluirá una lista detallada de los antecedentes disciplinarios del equipo y las condiciones del periodo de prueba determinadas por el Comité Disciplinario de la liga.
- (d) El incumplimiento del periodo de prueba será sancionado según determine el Comité Disciplinario de la liga.
 - (i) El equipo puede ser expulsado de la liga y perder todos sus partidos restantes.
 - (ii) El equipo no podrá participar en ninguna competición organizada por la OYSA durante el resto del año.
 - (iii) OYSA podrá emprender otros procedimientos disciplinarios contra el equipo y/o el club.

(R) Partidos abandonados o cancelados (clima, sin árbitro)

(1) Partidos Abandonados sin Falta (Según lo Determinado por el Árbitro y OYSA)

- (a) Se debe llamar e informar a la Línea Directa del Día del Juego.
- (b) El Programador de la Liga supervisará todas las reprogramaciones de partidos.
- (c) Si se determina que no es posible un aplazamiento, el partido se puntuará de la siguiente manera:
 - (i) Si se ha completado el primer tiempo, la puntuación en el momento del abandono será la puntuación final.
 - (ii) Si no se ha completado el primer tiempo, la puntuación se anotará como DNP, no jugó.
 - (iii) Si los equipos se dirigen a su partido, consulte la Sección (S).

(2) Partidos Abandonados con Falta (Según lo Determinado por el Árbitro y OYSA)

- (a) Se debe llamar e informar a la Línea Directa del Día del Juego.
- (b) Si el abandono se debe al comportamiento de un entrenador, oficial de equipo, jugador o espectador, **el Partido no se reprogramará.**
- (c) Si sólo uno de los equipos comete la falta, el resultado se anotará como abandono del equipo que cometió la falta.
- (d) Si ambos equipos cometen una falta, el partido se puntuará como perdido por ambos equipos.
 - (i) En este caso, ninguno de los dos equipos recibirá puntos del partido para la clasificación.

(S) Reprogramación de Partidos

(1) Reprogramación de 10 partidos o menos Abandonados o cancelados sin culpa de ninguno de los dos equipos

- (a) Cuando un partido deba ser reprogramado por cualquier razón que esté fuera del control de cualquiera de los equipos, o cualquier otro abandono que no sea culpa de ninguno de los equipos, el programador de la liga supervisará todas las reprogramaciones de los partidos.
 - (i) La reprogramación del Partido dependerá principalmente de la disponibilidad de un campo adecuado dentro del tiempo restante de la temporada de liga.
 - (ii) En caso necesario, el Programador de la Liga solicitará a los clubes un inventario adicional de los campos.
 - (iii) Se considerará la posibilidad de jugar entre semana cuando los clubes estén próximos y ambos equipos estén de acuerdo.
 - (iv) El Programador de la liga revisará los calendarios restantes de ambos equipos y cualquier solicitud de programación para encontrar una fecha de partido disponible.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (v) Los equipos deberán jugar los partidos reprogramados. Una vez que un partido se haya inscrito en Affinity, será oficial y se le aplicarán todas las reglas.
 - (vi) Si el equipo visitante viajó más de 50 millas (medido desde la residencia del entrenador principal hasta el campo de juego usando Google Maps), el equipo visitante tendrá la oportunidad de proporcionar un campo y hacer que el Juego sea un Juego en Casa.
 - (vii) Cualquier partido que no pueda programarse y jugarse antes del final de la temporada se puntuará como DNP, no jugado.
- (2) Reprogramación de 11 o más partidos que fueron abandonados o cancelados sin culpa de ninguno de los dos equipos debido al mismo evento. (nieve, hielo, fuego, humo, rayos)**
- Cuando la liga cancele más de 11 partidos por cualquier motivo, el Programador de la liga utilizará la información existente sobre el campo y los conflictos de los equipos para reprogramar tantos partidos como sea posible, sin ponerse en contacto con los dirigentes del equipo o del club.
- (i) Quedará a discreción del programador de la liga la Reprogramación de Partidos que impliquen más de 3 horas de viaje.
 - (ii) El Programador de la Liga podrá solicitar a los clubes un inventario adicional de los campos, si fuera necesario.
 - (iii) Se considerará la posibilidad de jugar un partido entre semana cuando los clubes estén próximos y ambos equipos estén de acuerdo.
 - (iv) Los equipos deberán jugar los partidos tal y como se hayan reprogramado. Una vez que un partido se haya inscrito en Affinity, será oficial y se le aplicarán todas las reglas.
 - (v) Si un equipo tiene un conflicto con el nuevo partido programado, se tratará como cualquier otro partido de su calendario y podrá utilizar el proceso de cambio de partido para reprogramarlo.
 - (vi) Los partidos que no se reprogramen como parte de este proceso (días o campos disponibles limitados), entonces el programador de la liga trabajará con los equipos en un esfuerzo por reprogramar tantos partidos como sea posible.
 - (vii) Si los partidos no pueden reprogramarse, se codificarán como DNP.
- (3) Reprogramaciones de Emergencia**
- (a) Un equipo puede solicitar un aplazamiento en caso de emergencia. Lo que constituye una emergencia se determinará caso por caso. La ausencia de jugadores debido a exámenes SAT, baile de graduación u otros eventos sociales de la escuela, o no tener el mínimo requerido de jugadores no constituye una emergencia.
 - (b) El DOC de su club debe ser notificado sobre la necesidad de una reprogramación de emergencia y él/ella contactará a OYSA y al Programador de la Liga para hacer la solicitud.
 - (c) El DOC que solicite una reprogramación de emergencia debe enviar la solicitud tanto al Programador de la Liga como al Director de la Liga, con copia al entrenador del equipo contrario.
 - (d) El Director de la Liga determinará en última instancia si una situación constituye una emergencia que requiera una reprogramación. De ser así, el programador de la liga trabajará con los equipos para acordar una nueva fecha y hora de juego.
- (4) Reprogramaciones Solicitadas por el Equipo (No Urgentes)**
- (a) Un equipo puede solicitar una reprogramación no urgente enviando una solicitud al Programador de la Liga.
 - (b) Una solicitud de cambio de horario que no sea de emergencia debe ser presentada por un entrenador o director de equipo inscrito con **más de 2 semanas de antelación a la fecha programada** y debe incluir lo siguiente:
 - (i) El número de partido (de Affinity), y la fecha, hora y lugar programados actualmente.
 - (ii) Nombres del equipo local y del equipo visitante
 - (iii) Nueva fecha solicitada para el Juego (debe ser más de 2 semanas después de la presentación de la solicitud)
 - (iv) Aprobación de un entrenador o director de equipo del equipo contrario.
 - (v) Información sobre la disponibilidad del campo para la fecha solicitada
 - (c) Deberá abonarse una tasa de cambio de 100 dólares (al Programador de la Liga) antes de que se realice el cambio.
 - (d) La reprogramación debe estar terminada antes del lunes (mediodía) de la semana en la que se jugará la reprogramación.

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

- (e) El equipo contrario NO está obligado a aceptar un cambio de partido solicitado que no sea de emergencia.

(5) Las Decisiones Son Definitivas

- (a) La decisión del Director de la Liga con respecto a la reprogramación de un partido es definitiva.

(6) No Cooperar Para Reprogramar

- (a) El Comité de Disciplina de la Liga puede multar o sancionar de otra manera a un equipo o club que no actúe de buena fe para cooperar con el Programador de la Liga y el adversario para reprogramar un Partido.

(7) Política de reembolso

- (a) El Director de la Liga y el Gerente de la Liga revisarán los partidos no jugados al final de la liga. Basándose en el razonamiento de por qué no se jugó el partido, se determinará si el equipo o equipos recibirán un reembolso por ese partido. Los reembolsos no incluyen los partidos abandonados ni los retrasos/cancelaciones relacionados con el tiempo. Cualquier cancelación de un partido relacionada con el clima deberá ser reprogramada por el Programador de la Liga y los equipos.

(T) Sanciones Por No Jugar y Partidos Abandonados

(1) No Jugar

- (a) Un equipo no juega un partido cuando no tiene el número requerido de jugadores y entrenadores/oficiales de equipo en el lugar de un partido programado para comenzar el partido dentro de los 15 minutos posteriores a la hora oficial de comienzo del partido.
- (b) El resultado del partido se anotará como abandono por parte del equipo que no jugó.
- (c) Un partido de desplazamiento es un partido en el que el equipo visitante debe viajar más de 50 millas, medidas por Google Maps, desde la residencia del entrenador principal del equipo visitante hasta el lugar programado para el partido.
- (d) A un equipo que intente de buena fe jugar un partido pero no consiga tener suficientes jugadores en el lugar de juego a tiempo para comenzar a jugar se le podrá reducir la sanción hasta un 50%.
- (e) El director de la liga revisará las circunstancias de cualquier suspensión por no jugar.
 - (i) El director de la liga podrá imponer sanciones adicionales, incluyendo la expulsión de un equipo de la liga. Si un equipo es expulsado de la liga, todos los partidos programados por el equipo (jugados o no) se anotarán como perdidos.

(2) Abandono - Forzado (Negativa a Continuar el Juego)

- (a) Un equipo que obligue a un árbitro a abandonar un partido negándose a continuar jugando después de que el partido haya comenzado perderá el partido y recibirá una multa.
- (b) Si un equipo se niega a continuar un partido tras la expulsión de un entrenador, y hay otro adulto elegible para el equipo presente en el partido, el equipo será expulsado de la liga.

(3) Abandono - Comportamiento

- (a) Cuando se suspenda un partido debido a la conducta de entrenadores, oficiales de equipo, jugadores o espectadores, el equipo o equipos culpables perderán el partido y serán suspendidos.
- (b) El Comité de Disciplina de la Liga se reserva el derecho de expulsar a entrenadores y/o espectadores de los próximos partidos en función de los detalles que rodeen al abandono.
- (c) Si ambos equipos son declarados culpables:
 - (i) El Comité Disciplinario revisará el Partido abandonado y comunicará la acción disciplinaria para ambos equipos al Club DOC correspondiente, que puede incluir la suspensión del equipo o equipos hasta la expulsión de la liga.
 - (ii) El partido se anotará como un empate a 0-0 y una renuncia por parte de ambos equipos.

***Consulte la página siguiente (pg.26) para ver la tabla de multas además de la pérdida**

Reglas de la OYSA Competitive Youth Soccer League -U11-U19

(4) Tabla de multas además de la Perdida

Ofensa	Multa/Castigo
No jugar un partido (local)	Renuncia
No jugar un partido (local) – 2ª infracción	2000 dólares
No jugar un partido (local) – 3ª infracción	4000 dólares + Expulsión de la liga
No jugar un partido (Viaje)	3000 dólares
No jugar un partido (Viaje) – 2ª infracción	6000 dólares + Expulsión de la liga
Partido abandonado - Problemas de Preparación del Terreno (local)	Perdida + Advertencia oficial
Partido abandonado - Problemas de preparación del campo (local) – 2ª infracción	1000 dólares de multa + pérdida
Partido abandonado - Problemas de preparación del campo (local) – 3ª infracción	1500 dólares Multa + Remoción de la liga
Partido abandonado - Comportamiento [Regla (U)(3)] - 1 infracción	\$1500 + Pérdida
Partido abandonado - Comportamiento (2ª infracciones por el mismo motivo)	3000 dólares + Expulsión de la liga
Partido abandonado - Forzado [Regla (U)(2)]	1500 dólares + Pérdida
Partido abandonado - Forzado (2 infracción)	\$3000 + Expulsión de la liga
Jugador no elegible - Suspendido [Regla (Q)(3)(a)]	500 dólares + Pérdida
Jugador no elegible - Suspendido (2 infracciones)	500 dólares + Expulsión de la liga
Jugador no elegible	Pérdida + Multa potencial *500 dólares
Partido abandonado - Adulto no registrado - Disciplina	1500 dólares + Pérdida
Partido abandonado - Jugadores insuficientes - Disciplina	500 dólares + Pérdida
Expulsión de la Liga (sanción añadida a otras multas acumuladas)	Pérdida del derecho de inscripción
Abuso arbitral por parte de un jugador, oficial de equipo o espectador (1ª infracción en el año de la temporada).	3000 dólares
Abuso arbitral por parte de un jugador, entrenador/oficial de equipo o espectador (2ª infracción en el año de la temporada).	4000 dólares + eliminar de todas las ligas en el año de temporada
Agresión a un árbitro por parte de un jugador, entrenador/oficial de equipo o espectador (1ª infracción en el año de la temporada).	5000 dólares + Expulsión de la liga

(U) Retirada de la Liga - Reembolsos y Sanciones

(1) Reembolsos o Penalizaciones por Retirada de la Liga

Fecha de retirada	Reembolso	Penalti
Antes del plazo de inscripción	Reembolso íntegro	N/A
Después del plazo de inscripción, antes de la siembra	Reembolso íntegro	N/A
Después de sembrar, antes de programar	Reembolso íntegro	N/A
Una vez publicados los horarios	Ninguno	500 dólares de tasa de reprogramación
Después del primer partido jugado	Ninguno	5000 dólares de multa + 350 dólares por partido restante

(V) Pago de Multas y Sanciones

(1) Aviso de Multa

(a) Las multas serán pagaderas por el club tras la notificación enviada al individuo, equipo o club contra el que se haya impuesto la multa.

(2) Si no se recibe en un plazo de 10 días

(a) Si una multa no ha sido pagada dentro de los 10 días hábiles siguientes a la entrega de la notificación de la multa, el equipo será suspendido de la participación hasta que se reciba la multa. Cualquier partido que un equipo pierda mientras esté suspendido se considerará perdido y podrá ser objeto de multas adicionales y/o expulsión de la liga.

(3) Impago

(a) A un club que no pague las multas que se le impongan, o cuyos equipos o individuos que representen al club no paguen las multas, se le cerrará la cuenta de Affinity hasta que se reciba el pago. Si no se efectúa el pago, se podrá denegar a los equipos del club la entrada a otras ligas o torneos operados por OYSA.



(W) Protestas, Recursos, Audiencias

(1) Protestas

- (a) Una protesta es una objeción formal por escrito de cualquier violación de la mala aplicación de las Reglas de Juego del IFAB o de las reglas, políticas o procedimientos establecidos de la liga relacionados con un Partido específico. Sólo los equipos directamente implicados en un partido (es decir, los dos equipos contendientes) pueden presentar una protesta. Terceros, no pueden presentar protestas sobre un juego específico.
- (b) El Director de la Liga se ocupará de las cuestiones relacionadas con las Reglas de Juego que puedan surgir de la competencia. El Director de la Liga puede (pero no está obligado a) designar un comité de apelaciones o protestas para que lo asista en la atención de tales cuestiones. **Las decisiones del árbitro durante un partido son definitivas (inapelables).** Las suspensiones mínimas de Juego previstas en estas reglas que no requieren una audiencia son definitivas (no están sujetas a Protesta o Apelación).

(2) Procedimientos de protesta

- (a) Sólo podrá presentar una protesta el entrenador principal de un equipo, o el entrenador principal en funciones de un equipo, que esté presente en el partido objeto de la protesta.
- (b) La persona que presenta la protesta deberá notificar verbalmente tanto al árbitro como al entrenador contrario, dentro de los 15 minutos siguientes al final del partido, que el juego será protestado.
- (c) La persona que presenta la protesta también debe llamar a la línea directa del día del partido para notificar a la liga el partido protestado. Esto puede hacerse después de que el árbitro y el entrenador contrario hayan sido notificados verbalmente.
- (d) Se debe presentar al Director de la Liga una protesta por escrito que indique claramente la regla de la liga o la Ley IFAB que se violó, antes del final del primer día hábil posterior al partido protestado.
- (e) La protesta debe presentarse utilizando el [formulario de protesta](#) disponible en cualquiera de las páginas de ligas o torneos del sitio web de OYSA.
- (f) Se debe entregar al Director de la Liga una cuota de protesta de 250 dólares a más tardar al cierre de las actividades del 2do día hábil siguiente al partido que se protesta.
 - (i) Si no se recibe la tasa de protesta, la protesta será desestimada sumariamente.
 - (ii) Si se acepta la protesta, se devolverá la tasa de protesta.

(3) Recursos

- (a) Una persona puede apelar una expulsión (jugador o entrenador) de un Partido enviando el [formulario de apelación](#) disponible en cualquiera de las páginas de la liga del sitio web de OYSA. Sólo se tendrán en cuenta los recursos presentados mediante el formulario oficial.
- (b) La decisión del Director de la Liga con respecto a la imposición de suspensiones disciplinarias no está sujeta a apelación, a menos que una suspensión se extienda al derecho de un individuo a participar en competencias más allá del final de la competencia específica para la cual se impone la medida disciplinaria.
- (c) Las decisiones arbitrales durante el partido son definitivas (no están sujetas a protesta ni apelación).

(4) Revisión

- (a) El Director de la Liga revisará y decidirá todas las protestas y apelaciones.
- (b) El Director de la Liga puede celebrar las audiencias que considere apropiadas o puede determinar las cuestiones basándose en documentación escrita.
- (c) El Director de la Liga entregará una notificación de la decisión a la persona que presentó la protesta o apelación.
- (d) La decisión del Director de la Liga con respecto a protestas o apelaciones es definitiva.

(X) Poderes del Director de la Liga

(1) Poderes

- (a) Decidir todos los resultados impugnados y otros asuntos relacionados con el funcionamiento de la liga.
- (b) Escuchar todas las protestas
- (c) Determinar todas las cuestiones relativas a la elegibilidad de los jugadores y equipos para participar en la liga.
- (d) Tomar las decisiones finales sobre la aceptación de equipos en la liga.
- (e) Decidir todas las cuestiones disciplinarias, y puede imponer multas y suspensiones, incluyendo la suspensión de la participación en la liga hasta el final de la temporada de liga.
- (f) Notificar por escrito las sanciones disciplinarias y las multas impuestas por la violación de estas normas.
- (g) Organizar una audiencia sobre todos los asuntos que requieran una audiencia en virtud de estas normas.
- (h) Remitir los asuntos a la asociación del estado de origen de una persona, equipo o club para que se inicien procedimientos disciplinarios adicionales cuando el Director de la Liga considere que la conducta justifica sanciones que exceden la autoridad del Director de la Liga.
- (i) Las decisiones del Director de la Liga con respecto a la conducta de la liga, la aplicación de las reglas de la liga y la interpretación de las reglas de la liga no están sujetas a apelación.
- (j) El Director de la Liga puede delegar el desempeño de cualquiera de las facultades y/o deberes del Director de la Liga descritos en estas reglas a una o más personas que el Director de la Liga designe
- (k) La(s) persona(s) que ejerza(n) cualquiera de los poderes o facultades delegados por el Director de la Liga tendrá(n) todos los poderes y facultades del Director de la Liga en relación con dichos asuntos.