



REGLAS DE LIGA

Las siguientes reglas aplican solamente a **Intra Sports Complex Soccer League** y los partidos que se jueguen en nuestra liga. Puede que encuentre diferentes interpretaciones de estas reglas en otras ligas y torneos patrocinados que no sean de liga.

TABLA DE CONTENIDO

Registro de Equipo	I
Registro de Jugador	II
Calendario y Cambios Autorizados	III
Miembros de Equipo	IV
Jugadores Invitados	V
Hora de Inicio del Partido	VI
Reglas de Liga	VII
Protección de Jugadores	VIII
Tarjetas y Penalidades	IX
Tabla de posicion oficial de Liga	X
Conducta en los Partidos	XI
Administración de Liga	XII
Formato de Liga	XIII

I. REGISTRO DE EQUIPO

1. El club puede registrar sus equipos en línea en www.intrasportscomplex.com al hacer clic en Registration o en la oficina de **INTRA SPORTS COMPLEX**.
2. Toda la información debe ser exacta y completa.
3. Cada equipo tiene que registrar entrenadores para obtener tarjeta de entrenador.

II. REGISTRO DE MIEMBRO

1. Los equipos deben ser incluidos en la lista a través del proceso de registro **INTRA** en línea o a través de los administradores de la liga.

2. Formato de equipo

AGE	ROSTER MIN	FORMAT	MIN PLAYERS ON FIELD	FUERA DE LUGAR
U7-U11	8	7V7	5	NO
U12-U14	8	8V8	6	NO

3. Jugadores:
 - A. Pueden ser incluidos en la lista en un solo equipo a la vez.
 - B. Las niñas pueden jugar una división de edad hacia abajo. (Ej. 2008 podría jugar 2009)
4. Todas las adiciones y liberaciones exigen la realización de la **inscripción (REGLA II - 1)** proceso y el retorno de pase del jugador. Todo se suma y libera (jugadores y entrenadores) requieren una cuota de procesamiento de \$ 10.
5. Los jugadores deben mostrar uno de los siguientes como prueba de su edad:
 - A. Certificado de nacimiento
 - B. Certificado de bautismo
 - C. Identificación del Estado
 - D. Registro de extranjeros
 - E. Pasaporte
6. Entrenadores
 - A. Firmar Acuerdo de reglas de entrenador ISC Liga de Futbol
 - B. Foto Reciente
7. Un jugador que firmar un "Formulario de Registro del Jugador" está obligado a ese equipo de fútbol por toda la temporada a menos que el jugador solicite ser liberado de ese equipo.

III. CALENDARIO Y CAMBIOS AUTORIZADOS

1. Cada club se le proporcionará un calendario, sólo se permite un cambio por temporada sin costo.
2. Segundo cambio de juego será una multa de \$50, el equipo oponente recibirá el 50% de la multa.
3. Partidos pospuestos serán jugados durante la semana o posttemporada dependiendo de la disponibilidad de campo.
4. Todas las cancelaciones de juego están sujetos a una multa de \$30 si no se cancela con 24 horas de antelación.

IV. MIEMBROS DE EQUIPO

1. Número máximo de jugadores en el campo es **(REGLA II - 2)**:
 - A. Uno de los cuales debe ser un portero.
 - B. El número mínimo de jugadores debe ser mantenida o el juego se perderá.
2. Los jugadores deben estar vestidos con el traje de fútbol apropiado, con playeras idénticas, pantalones cortos y calcetines sin duplicación de números de camiseta.
3. Si hay un conflicto de camiseta determinada por el árbitro, el equipo local se debe cambiar.
4. Los zapatos serán evaluados para asegurar el uso de zapatos apropiados.
5. Se requieren espinilleras.
6. Pases para todos los jugadores y entrenadores deben ser presentados y retenidos por el árbitro antes del comienzo del juego.
 - A. Pases para todos los jugadores y entrenadores deben ser presentados y retenidos por el árbitro antes del comienzo del juego.
 - B. No se les permitirá participar jugadores individuales o entrenadores sin pases. El suposición será de que han sido expulsado y sus pases rendidos.
 - C. Los equipos sin pases tienen hasta 15 minutos después de la hora de inicio programada del juego para presentar sus pases . Si no son capaces de, el juego no se reproducirá y se registrará como un partido perdido.
 - D. Un equipo debe tener uno de sus entrenadores de la Liga registrados presentes durante todo el partido. El entrenador debe presentar un pase de entrenador.

- E. Si uno no está presente en el inicio del juego. El juego no se reproducirá y se registrará como partido perdido.
 - F. Si una expulsión deja un equipo sin entrenador registrado, el juego se detendrá y una multa de 1: 0 o la puntuación real, cual sea mayor, se grabará.
7. Participación de un jugador no registrado, o la participación ilegal de un jugador registrado, dará lugar a la pérdida del juego y acción de la administración, lo que podría resultar en que el entrenador, equipo, jugador y/o suspensión del club de hasta 5 juegos, tiempo de prueba condicional y/o expulsión.

V. JUGADORES INVITADOS

La disposición de los jugadores invitados está diseñado para ayudar a los clubes más pequeños, donde es difícil llenar la lista de los equipos de más edad y que necesitan el apoyo de los equipos más jóvenes para llenar el campo con suficientes jugadores para ser competitivos.

1. Los jugadores invitados deben venir de un equipo más joven dentro de un mismo club.
2. Los jugadores invitados deben ser incluidos en la lista en un equipo de **ISC SOCCER LEAGUE** y presentar un pase válido de ese equipo en el mismo club.
3. Los jugadores invitados no pueden venir de los equipos de un grupo de edad más alta, independientemente de su edad.

VI. HORA DE INICIO DEL PARTIDO

1. El campo debe estar preparado y listo para jugar a la hora programada
2. Los equipos deben ser revisados y listos para jugar a la hora programada
3. Juegos que comienzan tarde deben reducir los minutos por cada media para mantener el calendario de los juegos posteriores.
4. Juegos retrasados más allá de 20 minutos debido a la ausencia de pases de jugador o entrenador se jugará y se acortan al menos 10 minutos por la mitad . El árbitro enviará un Informe de juego a la Liga . La Liga determinará si el juego se mantiene o si se registra como partido perdido.

VII. REGLAS DE LIGA

Los juegos se rigen por las leyes vigentes de la FIFA, excepto como se indica a continuación. La única persona facultada para interpretar y aplicar esa legislación durante el juego es el árbitro central.

1. Reglas de Casa
 - A. ¡NO ESCUPIR! Cualquier jugador que escupa sobre el césped recibirá una advertencia, seguida de una tarjeta azul en su segunda ofensa. Los jugadores pueden escupir en los contenedores de basura en las cajas jugador si es necesario.
 - B. No se permite fumar en el interior del edificio. No chicle, comida , bebidas, o lenguaje grosero dentro de la zona de juego

Por favor, respeten a los otros jugadores, oficiales , entrenadores , personal y espectadores . Todos somos humanos y todos cometemos errores.

VII-A. OUTDOOR

1. Tamaño de la pelota y la duración del juego por la División de Edad

AGE	GAME LENGTH	BALL	GOAL SIZE
U7 - U10	2X25min	4	6x12
U11/U12	2x25min	4	5x18
U13 - HS	2X27min	5	5x18

2. En caso de una lesión, el tiempo se puede detener a discreción del árbitro.
3. Medio tiempo y los períodos de descanso.
 - A. Todos los equipos deben tener un mínimo de 2 minutos en el medio tiempo para cambiar de lado.
 - B. En condiciones de altas temperaturas y humedad, el medio tiempo se puede extender de 2 a 3 minutos, y se deben tomar períodos de descanso en el punto medio de cada mitad de 2 a 3 minutos. El tiempo no se detendrá.

VII-B. INDOOR

1. Reglas de Liga y Competencia

- a.** Máximo de 18 jugadores por plantilla , por equipo - que pueden ser modificadas hasta la quinta semana de competición
- b.** Los Jugadores solo pueden jugar con 1 equipo por division.
- c.** Puntos : Ganado = 3 puntos , empate = 1 punto , Pérdida = 0 puntos , Forfeit = punto de -3
- d.** La diferencia máxima de goles que un equipo puede ganar es de 10 goles (regla de misericordia) - el juego continuará y se jugará toda la longitud de tiempo de juego
- e.** Si un equipo está ganando y la diferencia es de 1 gol con 2 minutos restantes en el juego, el árbitro tiene el derecho de detener el reloj en cualquier bola muerta, falta o cualquier otra parte del juego.
- f.** Si el juego está empatado , el reloj seguirá funcionando . El árbitro no detiene el reloj , a menos que un jugador lesionado o el árbitro tiene una razón necesaria para detenerlo.
- g.** Todos los partidos de eliminatoria se ejecutará un tiempo de 5 minutos si el partido está empatado . Si el juego sigue empatado después de los 5 minutos más, van a ir a penales.
- h.** Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego y las interpretaciones de las normas son inapelables.
- i.** Una Violación de Tres Líneas ocurre cuando un jugador impulsa la bola en el aire a través de las dos líneas blancas y la línea de medio campo hacia la portería contraria sin tocar la pared perimetral, otro jugador o un árbitro en el terreno de juego.
- j.** Un equipo marca un gol cuando la totalidad de la pelota, pasa legal por encima de la línea de gol. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de centro o Reiniciar.
- k.** Un equipo debe alinear un mínimo de 4 jugadores en todo momento, o se perderá el juego. Equipos sólo pueden alinear jugadores en su lista del equipo presentado.
- l.** En el caso de que un equipo no tiene 4 jugadores al comienzo de un juego, tienen un período de gracia hasta que la regla de partido perdido sea efectiva. El reloj del partido se iniciará a tiempo, entonces el equipo contrario gana un gol después de 6 minutos, 7 minutos, 8 minutos, y 9 mins - a los 10 minutos la penalización es oficial y el resultado final sigue siendo de 3-0 . Si el equipo tiene suficientes jugadores para empezar durante este tiempo , se iniciará la reproducción y con el marcador que se encuentra en ese momento.

- m. Si un equipo tiene menos de 3 jugadores en el campo en cualquier momento debido a azul y / o tarjetas rojas, pierden automáticamente (como se ha dicho - mínimo de 3 jugadores en todo momento)
- n. El equipo local siempre debe traer dos pares de camisetas para el juego, o que puede pedir prestado nuestras casacas - es responsabilidad del equipo local para cambiar su color de la camisa si el equipo invitado está usando el mismo color
- o. Todas las protestas de juegos deben dirigirse a la dirección antes de la segunda mitad del juego
- p. Pelear resultará en una expulsión automática y una suspensión de 1 año.
- q. Un jugador que le escupe a otro jugador o verbalmente agrede con declaraciones raciales recibirá una suspensión de 2 juegos por su primera ofensa y una suspensión de 1 año a partir de la liga por su segunda ofensa.

2. Tiros Libres

- A. TODOS los tiros libres y penaltis son directos, independientemente de la ubicación en el campo (un jugador no puede pasar el balón a sí mismos de un tiro directo - incluso con rebote de la pared)
- B. Un tiro libre concedido en una línea o un punto:
 - 1. El árbitro debe colocar la bola, y señalar la reanudación con el silbato antes de que la pelota pueda ser jugada (esto se hará de forma rápida, dentro de lo razonable).
 - 2. En este momento los jugadores defensores deben estar de vuelta 5 yardas sin ser pedido (excepto en un saque de esquina - la línea de meta blanca está bien).
- C. Un tiro libre en cualquier otro lugar en el campo puede ser tomada inmediatamente sin una señal del árbitro, siempre y cuando el balón está parado y en las proximidades de la falta/ofensa. El equipo que lanza el tiro libre puede pedir 5 yardas si lo desean - en cuyo caso el árbitro dará los pasos a su medida, y luego señalar el reinicio hasta que el balón puede ser jugado

3. Faltas

- A. Tarjeta Azul = 1 hombre menos durante 2 minutos, el jugador debe sentarse en caja de castigo.
- B. Tarjeta Roja = 1 hombre menos durante 5 minutos, el jugador deberá abandonar el campo y perderse el siguiente partido.
- C. En el caso de que un portero reciba una tarjeta azul, él/ella estará fuera durante 2 minutos. El equipo tendrá que cambiarlo con otro jugador.

VIII. PROTECCIÓN DE JUGADORES

1. Nadie en cualquier momento y por cualquier motivo se permite en el terreno de juego durante el partido sin el permiso del árbitro. Cualquier individuo en violación de esta regla se le va a emitir una tarjeta roja y expulsión inmediata.
2. Se emitirán una multa por tarjeta roja de \$20 y una suspensión de un juego por entrar en el terreno de juego que contribuye a la conducta violenta.
3. Si un jugador se lesiona el árbitro pitará una suspensión del juego cuando sea posible. El entrenador del jugador lesionado esperará para ser llamado al campo por el árbitro. Cualquier lesión que causa una interrupción del juego requerirá la sustitución de un jugador lesionado para revisar plenamente a la lesión y su estado antes de volver a jugar.
4. Está prohibido el contacto con un portero que tiene la posesión total o parcial de la pelota. deliberado contacto con el portero resultará en una tarjeta roja

IX. TARJETAS Y PENALIDADES

1. Jugadores:
 - a. Una tarjeta amarilla es una advertencia sin penalización. Reincidencia de tarjetas amarillas por el mismo jugador pueden estar sujetos a intervención Administrativa.
 - b. Una Tarjeta Roja es una expulsión con las siguientes sanciones:
 - i. \$20 de multa y suspendido para el próximo partido de la Liga.
 - ii. Si se emite por conducta violenta, habrá una acción Administrativa para determinar la suspensión de hasta 5 juegos.
 - iii. Tarjetas Rojas subsecuentes resultan en accion Administrativa.
2. Entrenadores:
 1. Una tarjeta amarilla resulta en un periodo de prueba de 3 partidos. Una tarjeta amarilla recibida , mientras que este en Periodo de Prueba por tarjeta amarilla/roja será tratada como una Tarjeta de roja.
 2. Consecuencias de un tarjeta roja es la expulsión inmediata, una multa de \$50, sin suspensión de juegos, 60 días de periodo de prueba condicional y posible acción Administrativa.
 3. Tarjeta roja recibida, mientras esté en un periodo de prueba condicional por una tarjeta roja dará lugar a la expulsión inmediata de una multa de \$50, 3 juegos de suspensión, tiempo de prueba por la temporada completa y posible acción Administrativa.

X. TABLA DE POSICION OFICIAL DE LIGA

1. La Tabla de posiciones de la Liga está publicada en la página web de la liga durante toda la temporada.
2. Los equipos se otorgan tres puntos por cada victoria y un punto por cada empate.
3. El total de puntos acumulados decide la posición de un equipo.
4. Si continúa el empate en el total de puntos, el primer criterio de desempate es la diferencia de goles, en su caso, y luego el equipo con menos goles permitidos aparece más alto.

XI. CONDUCTA EN LOS PARTIDOS

1. Conducta y responsabilidades de los entrenadores:
 - a. Ningún entrenador en cualquier momento por cualquier razón se le permite cruzar la mitad del terreno de la banca de jugadores del equipo contrario durante el juego sin el permiso del árbitro. Cualquier persona que cruce sobre la mitad del equipo contrario del campo de juego que contribuye a la conducta violenta está en violación de esta regla y se va a emitir una tarjeta roja y expulsión inmediata. Si no hay entrenador presente, el equipo pierde el partido.
 - b. El entrenador, o el entrenador asistente que actúe como tal, es responsable de la conducta de los jugadores, los entrenadores asistentes, padres y espectadores.
 - c. Tarjetas Amarillas y/o Rojas se emitirán al entrenador por comportamiento perturbador y negativo que incluya a un individuo o grupos de individuos de su club.
 - d. Es la responsabilidad de todos los entrenadores de controlar la conducta de juego, dentro y fuera del campo, y para promover la deportividad antes, durante y después de un partido.
2. Protección de los árbitros (abuso de árbitro y asalto es una violación de las reglas de **ISCSL** y será castigado con las sanciones impuestas a nivel local, estatal y nacional) **Nuevas leyes estatales y locales con respecto a los abusos y o asalto de árbitros tiene un mandato de tiempo en la cárcel y multas extremadamente altas.**
 - A. Los entrenadores de cabecillas y/o entrenadores asistentes tendrán que rendir cuentas a la Liga por toda la mala conducta en la que ellos, sus jugadores, los padres o los espectadores pueden llegar a participar.

- B. Interrupción o entrenar a un árbitro, incluyendo gritando de rabia, o cualquier otra conducta abusiva, constituye “abuso del árbitro” y no será tolerado.

XII. ADMINISTRACION DE LIGA

1. A todos los clubes se les requerirá y serán responsables de asegurar que todos sus entrenadores, jugadores y padres entiendan todas las políticas.
2. Si usted o alguien en su equipo tiene conocimiento de que alguno de los jugadores oponentes no está autorizado para jugar, tiene hasta el medio tiempo para informar. Si el equipo juega el juego con conocimiento de esto, vamos a suponer que has aceptado jugar como está y el resultado del juego será como es. El equipo contrario será penalizado en la medida de nuestras reglas que se aplican.
3. Multas de club, equipo, entrenadores, y jugadores:
 - a. Es la responsabilidad del club para ver que todas las multas impuestas por la liga se paguen. Las multas no pagadas se convierten en la responsabilidad final del club y deben ser pagados antes del inicio de la próxima temporada.
 - b. Los horarios y pases no se distribuirán de la siguiente temporada hasta que todas las multas del club y las cuotas se paguen en su totalidad.
4. Protest, Hearing, and Appeal procedures
Procedimientos de protesta, Audiencia, y apelación
 - a. Todas las decisiones (lo que marque y no marque) del árbitro en relación con las reglas de FIFA y la dinámica del juego son definitivas y no pueden ser objeto de recurso o protesta. Esto incluye las decisiones relativas a la expedición de tarjetas rojas, tarjetas amarillas y Expulsiones.
 - b. Cualquier persona a quien se acusa de cualquier acción o violación de la liga, estado, o las normas nacionales tiene derecho a una audiencia. Cuando se presentan los cargos formalmente de la liga , un comité de audiencias será designado por la Administración para escuchar la evidencia de ambas partes en relación con los cargos..
 - c. En algunos casos, los cargos presentados por los funcionarios de la liga serán citados en una carta que describe los cargos y sanciones estipuladas por la política. Para apelar la decisión de la Administración, un cargo administrativo de \$100.00 y una solicitud de apelación por escrito debe ser presentada a través del Administrador del Club o el acusado y recibido por la Sociedad dentro de los catorce (14) días siguientes a la recepción de la decisión de la Administración. La parte que solicita la apelación (Recurrente) debe incluir en la apelación por escrito el nombre

de el apelante, la fecha de la decisión de apelación, las razones específicas en que se basa la apelación, las pretensiones de éstas y si se solicita una audiencia.

- d. El Presidente de la Liga o el designado autorizado en la Administración y al menos un (1) otro miembro de la Administración deberán formar un Panel de Apelación para fines de revisión.
- e. En una apelación, será la carga del recurrente para demostrar por una preponderancia de la evidencia de que la reparación solicitada se justifica.
- f. El Panel de Apelación tendrá en cuenta cualquier información fiable sustancial en llegar a su decisión.
- g. El Panel de Apelación tiene la facultad exclusiva si se concede una audiencia en la apelación. En el evento que se permite una audiencia, el Director del club se le dará la fecha, hora y lugar. El Director del Club es responsable de arreglar que los grupos o individuos necesarios se presenten. Toda la información debe ser presentada a la Liga de al menos tres (3) días antes de cualquier audiencia programada. El no hacerlo puede dar lugar a la exclusión de la información.
- h. Las decisiones de apelación se resolverán en la siguiente reunión de la Administración y comunicados a los respectivos Directores de Club en el momento oportuno.

XIII. FORMATO DE LIGA

U6	2010
U7	2009
U8	2008
U9	2007
U10	2006
U11	2005
U12	2004
U13	2003
U14	2002
HS	ID DE HS ACTUAL