**Reglas de la Liga**

NORMAS CONSTITUCIONALES

* 1. Antes de ingresar a la liga, el director del equipo y los jugadores deben completar y firmar el formulario de solicitud en línea y la exención. Todos los jugadores deben haberse registrado en el equipo y tener sus fotografías cargadas para que el árbitro pueda verificar a los jugadores semanalmente. Además, se deberá abonar la cuota de inscripción del equipo en su totalidad.
	2. La mayoría de las temporadas de liga duran de 9 a 12 semanas y cada equipo jugará contra otros equipos de su división dos veces durante la temporada. Al final de cada temporada, los 2 mejores equipos de cada una ascenderán y los 2 últimos equipos de la división descenderán (puede variar) y la semana siguiente comenzará una nueva temporada. Si el ganador del campeonato no estaba entre los 2 primeros lugares, también ascenderá independientemente de su ubicación en la liga.
	3. Los equipos recibirán 3 puntos por victoria, 1 por empate y cero por derrota. La clasificación de la liga se decidirá en función de los puntos obtenidos, seguido de la diferencia de goles, de los goles marcados y del resultado global entre los dos equipos en cuestión. Luego seguirán los play-offs y los 4 mejores equipos jugarán una semifinal y luego una final de playoffs la semana siguiente para los dos ganadores, que será gratis (sin cargo adicional).
	4. Los equipos pueden registrar hasta 20 jugadores y ningún jugador puede registrarse en más de un equipo en la misma división de liga. Los jugadores no podrán transferir su inscripción a un equipo de la misma división durante una temporada. Sólo un máximo de 2 jugadores de una división superior pueden jugar/inscribirse en un equipo de una división inferior. (Siendo la 1ª división la división más alta).
	5. Para Ligas 5 contra 5 se podrá utilizar un máximo de diez jugadores, para Ligas 7 contra 7 se podrá utilizar en un partido un máximo de catorce jugadores por partido. Todos los jugadores deben estar nombrados en la hoja del equipo antes del inicio del partido, registrados en el sistema con sus fotografías.
	6. Cualquier equipo que juegue contra un equipo no registrado o suspendido perderá automáticamente el partido 5 - 0 y se le podrán descontar más puntos. A los jugadores que jueguen mientras estén suspendidos se les agregarán tres prohibiciones de partidos adicionales al final de su suspensión actual.
	7. Se solicita a los equipos que lleguen 15 minutos antes de la hora de inicio programada.
	8. Los equipos deben estar en el campo y listos para comenzar el juego a la hora señalada. Si un equipo llega más de 5 minutos tarde, sus oponentes obtendrán una ventaja de 1-0. Si pasan 10 minutos, el rival obtendrá una ventaja de 2-0. Si pasan 15 minutos, el rival obtendrá una ventaja de 3-0. Después de 20 minutos, el partido se dará por perdido y el oponente ganará 5 – 0. No se agregará tiempo al reloj del juego.
	9. Todos los juegos comenzarán a tiempo y el árbitro pondrá en marcha el cronómetro del juego a esa hora, a menos que las circunstancias indiquen lo contrario.
	10. Los equipos que no se presenten al juego designado perderán la tarifa del juego, se les otorgará el juego a sus oponentes 5 – 0 y, en caso de ausencia repetida, podrán ser expulsados ​​de la Liga.
	11. Todos los juegos programados deben jugarse a menos que las condiciones climáticas adversas hagan que los campos no sean jugables. Cualquier decisión de cancelar un juego sólo puede ser tomada por la dirección de Revolution. No se permiten aplazamientos, salvo en circunstancias excepcionales y a criterio de la dirección.
	12. Se publicará un calendario al inicio de cada temporada y se mostrará en el sitio web del complejo. Todos los resultados de la liga se mostrarán en el sitio web, pero están sujetos a cambios.
	13. No puedes registrar ningún jugador después de la mitad de la temporada (Semana 6).

**REGLAS DE JUEGO**

2.1 Cada equipo deberá tener un mínimo de dos jugadores de campo y un portero en el campo para iniciar el juego (cuatro jugadores y un portero para 7v7).

2.2 Las sustituciones son ilimitadas durante el juego y sólo se pueden realizar cuando el jugador que sale está a menos de tres pies de la puerta, momento en el que el jugador que sustituye puede entrar al campo. El balón será concedido al equipo contrario en caso de sustitución ilegal o insegura, reiniciándose el juego en el punto de la infracción con un Tiro Libre Indirecto. Los jugadores entrantes se activan inmediatamente y pueden recibir el balón. Los sustitutos deben permanecer fuera del perímetro del campo y los espectadores no deben ingresar al terreno de juego bajo ninguna circunstancia.

2.3 Los equipos no podrán cambiar de portero más de una vez durante el partido. El cambio de portero durante el juego deberá ser autorizado por el árbitro, excepto en el descanso.

2.4 Ningún jugador podrá usar calzado con tachuelas ni cuchillas atornilladas. Sólo se pueden usar zapatos de entrenamiento, tacos moldeados y zapatos para césped. Todos los jugadores deben usar espinilleras. No se permite el uso de joyas durante el juego.

2.5 El partido constará de dos tiempos de veinticinco minutos. La duración de cada tiempo la determinará el árbitro.

2.6 Cada tiempo comenzará con un saque de salida de un equipo en el que el balón debe viajar hacia atrás o hacia los lados. Después de que se haya marcado un gol, el juego se reiniciará de manera similar. Los equipos no pueden anotar directamente desde el saque inicial.

2.7 El portero debe devolver el balón al juego dentro de los 5 segundos siguientes a haber obtenido el control del balón con las manos. La infracción de esta norma dará lugar a un cambio de posesión. La reanudación es un tiro libre indirecto desde el punto penal. ESTO NO ES UN TIRO PENAL.

2.8 Se podrá marcar un gol desde cualquier punto dentro del terreno de juego.

2.9 No se permiten deslizamientos de ningún tipo. La infracción de esta regla dará lugar a que se conceda un tiro libre indirecto contra el equipo del jugador infractor desde donde ocurrió.

2.10 Los tiros libres por faltas son directos. Todos los demás tiros libres son indirectos. Observar la señal del árbitro. Los jugadores contrarios deben estar al menos a 3 yardas de donde se lanza el tiro libre.

2.11 Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si un jugador comete cualquiera de las siguientes infracciones de una manera que los árbitros consideren imprudente, imprudente o utilizando fuerza excesiva:

• Patadas o intentos de patear a un oponente.

• Hace tropezar a un oponente

• Salta hacia un oponente

• Carga contra un oponente

• Golpea o intenta golpear a un oponente

• Empuja a un oponente

• Taclea a un oponente

• Sostiene a un oponente

• Escupe a un oponente

• Toca el balón con la mano deliberadamente (excepto el portero dentro de su propia área penal).

Se ejecuta un tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción.

Las infracciones anteriores son faltas acumuladas.

2.12. CO-ED debe tener al menos 2 niñas en el campo por equipo para 5v5 y 3 niñas por equipo para 7v7.

2.13 Los jugadores contrarios deben estar al menos a 3 yardas de donde se ejecuta cualquier tiro libre.

2.14 No hay límite de altura para la pelota. Si la pelota golpea la valla lateral o las redes, el juego continuará.

2.15 Todas las reanudaciones (saques de salida, tiros libres directos, tiros libres indirectos y tiros penales) son controladas por el árbitro y no se permitirá el tiro hasta que el árbitro indique el silbato. Si el balón pasa detrás de la portería, el portero lo agarrará y seguirá jugando (el balón sigue en juego, no hay saque de meta).

2.16 En las fases eliminatorias, si las puntuaciones están empatadas, las penalizaciones decidirán quién pasa a la siguiente ronda. (No se juega prórroga)

2.17 Las penalizaciones constan de 3 por equipo (5 en 7 contra 7): el ganador es el equipo con el total más alto. Si el resultado es par después de 3 penales, el cuarto y quinto jugador (sexto y séptimo para 7v7) que terminaron el juego regular DEBEN ejecutar los siguientes penales (incluido el portero). Las sanciones a partir de este punto (cuarta penalización) son MUERTE SÚBITA. No se permite a ningún sustituto ejecutar NINGUNA de las penalizaciones. Después de 5 penalizaciones (7 de 7 contra 7), si las puntuaciones siguen empatadas, los equipos continúan rotando los pateadores hasta que se decida un ganador.

2.18 El portero debe estar en la línea de gol cuando se ejecuta un tiro penal.

2.19 Todos los jugadores deben usar espinilleras durante el juego. Los árbitros podrán negarse a permitir que los jugadores jueguen sin espinilleras.

2.20 Las reglas de la Liga no son exhaustivas y pueden agregarse o modificarse en cualquier momento.

**REGLAS DISCIPLINARIAS**

Revolution Soccer Complex tomará todas las medidas necesarias para garantizar que los equipos que participan dentro de las ligas lo hagan con un espíritu de participación competitiva y juego limpio.

3.1 Los jugadores serán enviados al "fuera del campo de juego" a discreción del árbitro (Tarjeta Amarilla). La infracción tendrá una duración de 2 minutos a criterio del árbitro, incluso si se marca un gol contra el equipo que juega corto. Un jugador sólo podrá ser expulsado fuera del terreno de juego una vez por partido, ya que una segunda infracción implicaría una expulsión.

3.2 Los jugadores expulsados ​​por cualquier motivo serán suspendidos por un mínimo de una SEMANA. Los jugadores expulsados ​​por juego sucio grave, conducta viciosa, falta o lenguaje abusivo serán suspendidos para más juegos a discreción del árbitro y la gerencia.

3.3 Si un partido se suspende por cualquier motivo, el equipo culpable recibirá una derrota de 5-0 a menos que el oponente ya tenga una ventaja mayor, en cuyo caso el marcador se mantendrá. Si se considera que ambos equipos tienen falta, ambos equipos recibirán una pérdida de 5-0 en su contra.

3.4 Si un jugador es expulsado mientras está fuera del campo de juego (por conducta inaceptable en la banda), el equipo debe reducir correspondientemente el número de jugadores en el campo.

3.5 Si un equipo se reduce permanentemente a tres jugadores debido a expulsiones, el juego terminará (reducido a 4 jugadores para 7v7). El partido se adjudicará 5-0 a sus oponentes. Si el marcador en ese momento produce una diferencia de goles mayor a 5-0, entonces ese marcador se mantendrá.

3.6 Los árbitros deben presentar un informe complementario de Goles por todas las expulsiones y lesiones graves antes de salir de las instalaciones.

3.7 Las decisiones del árbitro en todos los asuntos relacionados con las reglas de juego de un juego individual son definitivas.

3.8 Los árbitros deben ser tratados con respeto por parte de todos los equipos. Los equipos declarados culpables de abusar de los árbitros serán eliminados de las ligas.

3.9 La decisión de la dirección de Revolution Soccer en todos los asuntos relacionados con la administración de la liga es definitiva.

3.10 La dirección de Revolution Soccer puede revocar cualquier regla si considera que un equipo está utilizando deliberadamente una interpretación de las reglas para obtener una ventaja injusta. Las reglas de la Liga no son exhaustivas y pueden modificarse en cualquier momento.

3.11 Los equipos con una queja válida contra un árbitro deben presentarla por escrito dentro de las 48 horas posteriores al juego. La queja debe dirigirse a un gerente de Revolution, quien la revisará y determinará qué acción disciplinaria, si corresponde, es necesaria.

**Reglas de la liga juvenil:**

 Todas las reglas y pautas para adultos anteriores se aplican a menos que se mencione lo contrario a continuación para la liga juvenil y sus jugadores, equipos y divisiones individuales.

4.1 Las divisiones se dividirán por edades, 12 años y menos, 10 años y menos, 8 años y menos, es decir, el término Div 12 y Div U12 serán y podrán usarse como sinónimos.

4.2 Se pueden agregar nuevos jugadores a un equipo, si actualmente no juegan para otro equipo dentro de su división.

4.3 Un jugador puede jugar en más de una división si juega por encima de su edad y no por debajo.

4.4 Ningún jugador puede jugar en más de un equipo dentro de la misma división. Los jugadores pueden jugar en otras divisiones. Un equipo puede tener un máximo de 2 jugadores de una división superior/(la división superior es la 1ª)

4.5 No se permiten cabezazos para menores de 10 años (niños de 10 años) y menores.

**Reglas de playoffs y campeonato:**

 Se aplican todas las reglas del juego anteriores, excepto: En los playoffs y en el juego de campeonato, si el marcador está empatado, los tiros penales decidirán quién avanza a la siguiente ronda o gana el campeonato. (No se juega prórroga)