

Reglas del Torneo Nevada Junior Cup

HOTELS

Como condición para la aceptación, todos los equipos, excepto aquellos de la zona local (que viajan menos de 75 millas), deben hospedarse en los hoteles designados por el torneo (8 habitaciones/equipo). Los equipos pueden optar por no participar en la política de "quedarse y jugar" enviando un correo electrónico al Torneo Nevada Jr Cup a Registrar@NevadaYouthSoccer.org para obtener más instrucciones. Nuestra lista de hoteles aprobados son las únicas propiedades que pueden ser utilizadas por todos los jugadores, padres y entrenadores del equipo. **Los equipos estarán sujetos a ser eliminados del torneo si no cumplen con esta normativa.** Todos los hoteles están contratados a la tarifa más baja. No se otorgarán reembolsos a los equipos que no cumplan con la normativa y sean eliminados del torneo.

JUGADORES ELEGIBLES

El torneo está abierto a todas las organizaciones sancionadas por la USSF, como USYS, US Club Soccer, etc. Solo los jugadores que aparezcan en la lista de equipos aprobada por el torneo serán elegibles para jugar. **Los jugadores solo pueden estar registrados en un equipo que participe en el torneo.** Todos los jugadores deben tener las mismas tarjetas de jugador.

CREDENCIALES

Tarjetas de jugador/entrenador del estado laminadas del año en curso o de US Club Soccer, US Youth Soccer, USSSA, AYSO, SAY. Cualquier jugador que no proporcione su tarjeta de jugador antes del partido no podrá jugar. Las tarjetas de jugador serán verificadas con la lista de jugadores antes de cada partido por el mariscal de campo.

REGISTRO DEL TORNEO

Todo el registro se realizará en línea y debe completarse antes del 10 de enero de 2025 a las 3:00 p.m. PST. Por favor, consulte la pestaña "Lista de Verificación del Gerente" en el sitio web (vegasjrcup.com) para más información.

REGISTRO ANTES DEL PARTIDO

Los equipos deben registrarse con el Mariscal de Campo en la carpa del Mariscal de Campo treinta (30) minutos antes de la hora programada del partido. El Mariscal de Campo inspeccionará el equipo de los jugadores, verificará a los jugadores con las tarjetas de jugador y las tarjetas de partido, y dará cualquier otra instrucción necesaria. Los equipos no podrán participar en el partido sin haber completado el registro previo al partido. Los Marshal de Campo están en los partidos para ayudarte con cualquier cosa que puedas necesitar. No tienen autoridad sobre ninguna decisión que normalmente tomaría un árbitro. Los Marshal de Campo retendrán las tarjetas de jugador, entrenador y oficial del equipo para ambos equipos durante el partido; no habrá excepciones.

JUGADORES INVITADOS

Se permitirá un máximo de (5) cinco jugadores invitados/prestados por equipo, con los formularios de jugadores invitados/prestados debidamente completados y firmados por tu asociación estatal, sujetos a la discreción del director del torneo. **Estos jugadores deben estar registrados en la lista oficial y congelada de GotSport.**

CONGELACIÓN DE LA LISTA

Las listas se congelarán el 10 de enero de 2025 a las 3:00 p.m. PST. TODOS los jugadores deben estar añadidos a la lista de GotSport, incluidos los jugadores invitados. **Cualquier jugador que no esté en la lista no podrá jugar.**

FAULAS

Cualquier equipo sorprendido haciendo trampa perderá TODOS los partidos, jugados o no, en el torneo. No se emitirá ningún reembolso bajo ninguna circunstancia.

TIEMPO POR LESIÓN

A los árbitros no se les indicará añadir tiempo al partido, excepto en las circunstancias más extremas.

EXPULSIÓN

Las reglas de USYSA-Nevada prohíben que cualquier jugador o oficial de equipo expulsado de un partido, o suspendido por la autoridad correspondiente, esté a la vista o dentro del alcance del campo de juego durante su suspensión (con la excepción de los jugadores menores de edad que no tengan un padre o tutor presente). Un jugador o oficial de equipo que reciba dos amonestaciones (tarjetas amarillas) en un solo partido se considera que ha recibido una expulsión (tarjeta roja) a efectos de otorgar puntos para la competencia del torneo. Un jugador o entrenador que haya sido expulsado (mandado fuera), no será reemplazado y será suspendido del siguiente partido programado del equipo, sujeto a la discreción del director del torneo.

SUSPENSIONES

Cuando un jugador/entrenador/oficial de equipo es expulsado, las suspensiones mínimas de partidos serán las siguientes, pero pueden ser incrementadas a discreción del Director del Torneo:

- **Juego Peligroso Grave: Un (1) partido**
- **Lenguaje Grosero y Abusivo: Un (1) partido**
- **Segunda Ofensa Amonestable: Un (1) partido**
- **Conducta Violenta, excluyendo agresión o peleas: Dos (2) partidos**
- **Agresión, Peleas, Ingreso al Campo de Juego Durante una Pelea: Resto del Torneo**

CONDUCTA VIOLENTA

No se permitirá participar en los próximos DOS partidos programados (sujeto a revisión por parte del Comité del Torneo). Cualquier jugador o oficial de equipo que agrede a un árbitro será expulsado del torneo. **LAS PELEAS no serán toleradas bajo ninguna circunstancia. Los jugadores expulsados por pelear (golpear o intentar golpear a otro jugador) no podrán participar en más partidos del torneo. Los jugadores, oficiales de equipo o espectadores que ingresen al campo de juego por cualquier motivo durante una pelea serán expulsados del torneo.** Si no se pueden identificar a los jugadores involucrados, todo el equipo será retirado del torneo. No se realizarán reembolsos a ningún equipo que sea retirado del torneo.

ABUSO VERBAL

Cualquier abuso verbal por parte de jugadores/entrenadores/oficiales de equipo/espectadores dirigido a los oficiales del torneo, árbitros u otros voluntarios del torneo resultará en la expulsión de las instalaciones del partido y en la suspensión de la participación en el torneo.

TERMINACIÓN DEL PARTIDO

Si, a juicio del árbitro central, un partido debe ser terminado por conducta inapropiada, el equipo infractor pierde ese partido y será suspendido de participar en todos los partidos restantes, los cuales también serán perdidos. Los puntos previamente obtenidos por el equipo y cualquier derecho a reembolsos, premios u otras consideraciones serán anulados. Además, la liga local y la Asociación Estatal serán informadas del incidente. **Los árbitros tienen autoridad completa durante todos los partidos y no permitirán lenguaje abusivo o profano, amenazas de cualquier tipo ni ningún estilo de juego que perjudique el fútbol.**

RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO

El equipo local (primer equipo listado en el horario) deberá cambiarse de camiseta en caso de un conflicto de colores. El árbitro tiene la decisión final respecto al cambio de camiseta. Además, cada equipo debe tener una pelota de repuesto junto al arco en todo momento para evitar demoras en el juego. La pelota del partido estará sujeta a la aprobación del árbitro.

LÍNEAS DE BANDA

Los espectadores deben sentarse en el MISMO lado del campo que el equipo que están apoyando. Los Marshals de Campo harán cumplir estas reglas durante todo el torneo.

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Se establece como se indica a continuación o según lo determine el árbitro. Todos los equipos tienen programados un mínimo de tres partidos.

Age	Player s	Roster Size	Game Length	Ball Size	GK	Offside	Headers	PK's	Refs	Restart Play	Subbing	Players to Start Game
6U-8U	4v4	8	2x25	4	NO	YES	NO	YES	1	Throw-in	Stoppage Unlimited	3
9U-10U	7v7	14	2X25	4	YES	YES	NO	YES	2	Throw-in	Stoppage Unlimited	6
11U-12U	9v9	16	2x30	4	YES	YES	NO	YES	2	Throw-in	Stoppage Unlimited	6
13-14U	11v11	18	2x30	5	YES	YES	YES	YES	3	Throw-in	Stoppage Unlimited	7

LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN (9v9 y 7v7)

- No se permite el cabezazo
- No se permite el despeje con el pie. SÍ, 3 detenciones por saque de banda. Ilimitado.
- Si un jugador cabecea el balón en un partido, ya sea de manera deliberada o accidental, se otorgará un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar de la infracción.
- Si el cabezazo ocurre dentro del área de gol, el tiro libre indirecto debe tomarse en la línea del área de gol, paralela a la línea de gol, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.
- Cuando el portero tiene el balón en sus manos durante el juego proveniente del oponente, el equipo contrario debe moverse detrás de la línea de construcción hasta que el balón esté en juego.
- Una vez que el equipo contrario está detrás de la línea de construcción, el portero puede pasar, lanzar o rodar el balón para ponerlo en juego (no se permiten despejes ni patadas de bote).
- Sin embargo, el portero puede poner el balón en juego antes, pero lo hace aceptando la posición de los oponentes y las consecuencias de cómo se reanuda el juego.
- Después de que el portero pone el balón en juego, el equipo contrario puede cruzar la línea de construcción y el juego se reanuda con normalidad.
- El equipo contrario también debe moverse detrás de la línea de construcción antes de un saque de meta y solo podrá cruzar la línea de construcción una vez que el balón haya salido del área penal.
- Si un portero despeja o realiza una patada de bote, se otorgará un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar de la infracción.
- Si el despeje o patada de bote ocurre dentro del área de gol, el tiro libre indirecto debe tomarse en la línea del área de gol, paralela a la línea de gol, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.
- La línea de construcción también se utilizará para indicar dónde se pueden sancionar las infracciones por fuera de lugar.
- Los jugadores no pueden ser sancionados por una infracción de fuera de lugar entre la línea de medio campo y la línea de construcción.

- Los jugadores pueden ser sancionados por una infracción de fuera de lugar entre la línea de construcción y la línea de gol.

PUNTOS DEL PARTIDO

A. Se otorgarán puntos por cada partido de acuerdo con el siguiente esquema:

- Tres (3) puntos por una VICTORIA
- Un (1) punto por un EMPATE
- Cero (0) puntos por una DERROTA

B. En caso de un partido perdido por forfait, el equipo ganador será acreditado con una victoria 1-0 y se le otorgarán tres (3) puntos. Un equipo abandonado por otro equipo durante un partido recibirá tres puntos.

C. Los equipos tienen permitido un máximo de 5 minutos de gracia. El equipo presente tomará una victoria 1-0 después de que hayan transcurrido los 5 minutos.

D. No se otorgarán puntos si ninguno de los dos equipos se presenta.

E. Si un partido es abandonado por razones ajenas al control de cualquiera de los equipos, el partido se considera oficial si se ha completado al menos un tiempo de juego y el marcador en el momento del abandono será el resultado final. Si el partido es abandonado antes de completar un tiempo de juego, el resultado será decidido por el Director del Torneo y consistirá en una reprogramación del partido, o en la reanudación del partido desde el momento del abandono, o en la asignación de un empate para ambos equipos.

DESEMPATE DENTRO DE UN GRUPO/DIVISIÓN

En caso de empate de puntos, se determinarán las posiciones de la siguiente manera: (Si existe un empate en la determinación de un equipo comodín, se aplicarán los criterios B a E).

- A. Enfrentamiento directo (Si todos los equipos jugaron entre sí)
- B. Diferencia de goles (Máximo de 4 goles de diferencia por partido)
- C. Menos goles en contra
- D. Más goles a favor (máximo de 4 goles por partido)
- E. Menor número de tarjetas rojas
- F. Tanda de penales FIFA (El lugar y la hora son a discreción del Director del Torneo o se realizarán 30 minutos antes del próximo partido potencial de los equipos, en el mismo lugar. Los jugadores de los equipos deben estar listos para participar dentro de los 5 minutos del tiempo asignado, o de lo contrario ese equipo perderá por forfait.)

GRUPOS COMODÍN

Este es un juego de cruce, lo que significa que los equipos no juegan entre sí en su mismo grupo. Los dos mejores equipos de cualquiera de los grupos jugarán entre sí en la final. El criterio de desempate "A" no se aplica a los grupos comodín/de cruce.

DESEMPATE ENTRE TRES EQUIPOS:

Si existe un empate entre tres equipos dentro de un grupo después de los pasos 1 a 4, se realizará un sorteo con moneda. Los equipos que empaten en el sorteo competirán en una tanda de penales FIFA para eliminar a un equipo antes de proceder a la tanda de penales FIFA con el tercer equipo. El sorteo y la hora de las tandas de penales FIFA se realizarán 30 minutos antes de los partidos de semifinales.

DESEMPATE EN LOS PARTIDOS DE CAMPEONATO

Para los equipos que avancen (incluyendo los cuartos de final, semifinales y finales), los criterios de desempate se limitarán a las tandas de penales FIFA. En los grupos de semifinales que involucren equipos comodín (C vs. puntos), se usará un sorteo con moneda para evitar un enfrentamiento entre equipos que ya hayan jugado previamente.

SUSTITUCIONES

Se permitirá sustitución ilimitada solo con el permiso del árbitro y solo de la siguiente manera:

- A. Antes de un saque de banda por cualquiera de los equipos.
- B. Antes de un saque de meta por cualquiera de los equipos.
- C. Después de que se marque un gol por cualquiera de los equipos.
- D. Para un jugador lesionado si se detiene el juego.
- E. En el medio tiempo. Un jugador que reciba una amonestación (tarjeta amarilla) PUEDE ser sustituido en ese momento.

DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones se tomarán lo mejor posible de acuerdo con las Leyes del Juego y el "espíritu del juego", y estarán basadas en la opinión del árbitro, quien tiene la discreción de tomar las medidas apropiadas dentro del marco de las Leyes del Juego. Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo si se ha marcado un gol o el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro no puede cambiar una decisión al darse cuenta de que es incorrecta o por el consejo de otro árbitro si el juego ha sido reanudado o el árbitro ha señalado el final del primer o segundo tiempo.

EQUIPO

Todos los jugadores deben usar espinilleras. Los jugadores que no cumplan con este requisito serán AMONESTADOS (tarjeta amarilla) y deberán abandonar el campo hasta cumplir con la norma. No se podrá usar joyería durante la competencia. Los jugadores que lleven yesos ortopédicos duros no podrán jugar si se determina que representan un riesgo para otros jugadores. El árbitro será quien determine la seguridad del yeso. Los jugadores deberán usar zapatos con tacos aprobados. Los entrenadores son responsables de recoger las tarjetas de los jugadores después de cada partido.

Conmociones cerebrales

US Youth Soccer ha establecido un protocolo integral para las conmociones cerebrales con el fin de garantizar la seguridad y el bienestar de sus jugadores. Este protocolo establece que cualquier jugador sospechoso de tener una conmoción cerebral debe ser retirado inmediatamente del juego y no podrá regresar hasta haber sido evaluado y autorizado por un médico o un doctor en osteopatía especializado en el manejo de conmociones cerebrales. Además, debe completarse el formulario de conmoción, que se puede recoger en el complejo principal.

PREMIOS

6U-14U - Se otorgarán premios al 1er lugar (Trofeo + Medalla) y al 2do lugar (Solo Medalla). Los premios se entregarán al equipo después del inicio del partido final en una ceremonia en el escenario cerca de los campos #6-7 (Kellogg Zaher).

DIVERSOS

No se permitirán protestas. La conducta del juego está bajo la jurisdicción del árbitro y el torneo no revertirá la decisión de un árbitro. Todas las decisiones y llamadas de los árbitros del torneo son definitivas. El Director del Torneo o su designado tiene la autoridad final en todos los asuntos y se reserva el derecho de alterar el formato para mejorar el juego limpio. Todos los resultados oficiales de los partidos son definitivos.

TIEMPO INCLEMENTE

En caso de mal tiempo, el Comité del Torneo se reserva el derecho de modificar todas las reglas del torneo para finalizar el torneo de manera segura y justa.

Plan de Contingencia:

Plan A. Todos los partidos se jugarán según lo programado. El plan no cambiará antes del viernes.

Plan B. Acortar todos los partidos de la primera ronda a 2 X 20 minutos.

Plan C. Plan B más acortar todos los partidos de la segunda ronda.

Plan D. Plan C más acortar todos los partidos de la tercera ronda.

Plan E. En caso de que los campos se vuelvan injugables debido al mal tiempo, según el aviso de la ciudad, los partidos se acortarán y se jugarán en campos de césped sintético si es posible. Puede ser necesario decidir algunos partidos con una tanda de penales FIFA desde el punto penal, lo cual se considerará un partido si no hay suficientes campos disponibles para acomodar a TODOS los equipos. Si la ciudad cierra los campos debido al clima, lo que resulta en la cancelación de los partidos, no se devolverá el dinero a los equipos. Al inscribirse en este torneo, los equipos comprenden el riesgo de mal tiempo y entienden que el cierre de los campos está fuera del control del director del torneo.

El Comité del Torneo hará todo lo necesario para jugar todos los partidos; sin embargo, la seguridad de los jugadores es lo más importante. Junto con la seguridad, también se considerará el daño a los campos al tomar la decisión de cancelar algún partido. No se emitirán reembolsos una vez que el equipo haya sido aceptado y haya pagado por el torneo.

POLÍTICA DE REEMBOLSO:

Los equipos que se retiren del torneo recibirán un reembolso según lo siguiente:

Antes del 1 de noviembre de 2024:

- Si se pagó con tarjeta de crédito, los equipos recibirán un reembolso completo menos la tarifa de la tarjeta de crédito.
- Si se pagó con cheque, los equipos recibirán un reembolso completo mediante cheque en un plazo de 10 a 15 días hábiles.
Después del 15 de diciembre de 2024:
- No se realizarán reembolsos.

LEY DE NEVADA:

La Legislatura de Nevada aprobó la Ley AB 474 en 2005 para proteger a los oficiales deportivos, incluidos los árbitros y asistentes árbitros. La ley estatal considera un delito amenazar a un oficial deportivo, ya sea de forma verbal o física, lo que puede resultar en multas de hasta \$2,000 y un (1) año de prisión. Si la víctima sufre daño corporal grave, la pena puede ser una multa de hasta \$10,000 y quince (15) años de prisión. (NRS 200.471 y 200.481)

¡BUENA SUERTE!

NO SE PERMITEN MASCOTAS EN LOS CAMPOS DE FÚTBOL DE LA CIUDAD DE LAS VEGAS.

NO SE PERMITEN BEBIDAS ALCOHÓLICAS EN O CERCA DE LOS CAMPOS DEL TORNEO.

¡DIVIÉRTANSE!

POR FAVOR, RECOJAN LA BASURA AL FINAL DE SUS PARTIDOS.