

NORTH COUNTY COMMUNITY SOCCER LEAGUE

REGLAS Y REGLAMENTOS DE FUTBOL RAPIDO 2014

Pagina

I. LOS CÓDIGOS DE CONDUCTA -----	1
A. Participantes	
B. Código de Conducta de jugadores y entrenadores	
C. Póliza de Mala Conducta	
II. VARIOS -----	2
III. NORMAS Y REGLAMENTOS -----	2
A. Mixto	
B. Faltas por Retraso de Juego	
C. Tiro Libres	
D. Tiempo de Juegos-----	3
E. Porteros	
F. Tiempos Extras tiro de penales (shoot-outs)	
G. Penales-----	4
H. Faltas Personales	
I. Banca de Jugadores	
J. Shoot-outs (penales)	
K. Barridas-----	5
L. Sanciones del Equipo	
M. Violación de Tercer Línea	
N. Penalizaciones	
IV INFORMACIÓN EQUIPO -----	6
A. Divisiones de Edad	
B. Número de Jugadores	
C. Estatutos	
D. California Código Penal Sección 243.8-----	7
E. Procedimiento Check-In para jugadores y entrenadores	
F. Por de-fault (forfeit)	
G. Seguro-----	8
H. Responsabilidades Manager/ Entrenador	
I. Liguilla(Playoffs)	
J. Aplazamiento	
K. Las protestas	
L. Árbitros	
M. Lista Oficial	
N. Horarios-----	9
O. Tabla de Posiciones	
P. Expulsión de Equipo	
Q. Uniforme de Equipo	
D. Devoluciones -----	10

I. LOS CÓDIGOS DE CONDUCTA

A. PARTICIPANTES

- Evite el uso de malas palabras, las acciones abusivas o conducta inapropiada.
- Reconocer que la conducta deportiva, el juego limpio, y una actitud de cooperación rigen el comportamiento en todo momento.
- No fumar, ingerir bebidas alcohólicas o consumir drogas ilegales en la arena.
- El incumplimiento de este código resultará en la suspensión o terminación de los privilegios.

B. JUGADORES Y CÓDIGO DE CONDUCTA DEL ENTRENADOR

- Evite el uso de lenguaje profano, vulgar y de mal en cualquier momento en el curso de actividades empresariales o liga.
- Abstenerse de cualquier ataque de abuso verbal, comentarios despectivos o diálogo con el personal NCCSL, árbitros, compañeros de equipo, entrenadores, rivales y espectadores.
- No participar o instigar a mis jugadores para participar en los actos de amenazas o de violencia física hacia los árbitros , compañeros de equipo , jugadores contrarios , padres, NCCSL , personal, bajo ninguna circunstancia.
- Respetar y aceptar todas las decisiones del árbitro, NCCSL personal, si siento que hay una decisión incorrecta, real o imaginaria o juicio emitido.
- No instruir a mis jugadores que participen en innecesarias "tácticas duras " contra los jugadores rivales.
- Respetar el medio ambiente libre de tabaco y libre de drogas, alcohol en el Centro Deportivo Escondido.
- No entrar en el terreno de juego, si se produce un altercado entre los jugadores rivales.
- No entrar en el terreno de juego por una lesión a menos que por el árbitro.
- Ningún jugador podrá mezclarse con o fraternizar con los espectadores durante el transcurso del juego, pero permanecerá en el banquillo o en el campo de juego.
- Ningún jugador podrá discutir con un árbitro en forma alguna la decisión adoptada por dicho árbitro, salvo el entrenador o el capitán.

ENTIENDO QUE NO CUMPLIR CON LO ANTERIOR TENDRA COMO RESULTADO:

1. Amonestación escrita o verbal, ni
2. Cancelación de la partida en curso o el siguiente calendario de juegos, O
3. Suspensión para el resto de la temporada, O
4. Suspensión por un año, o
5. Suspensión por tiempo indefinido, en espera de revisión.

C. MALA CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

Primer tarjeta roja: Expulsión del juego actual y una suspensión mínima de un juego.

Segunda tarjeta roja (dentro de un período de 6 meses): suspensión mínima de tres meses a partir de la fecha de la violación.

Tercera tarjeta roja (dentro de un período de 12 meses): suspensión mínima de un año completo desde la fecha de la violación.

Después de recibir una tarjeta roja, una carta de un NCCSL Supervisor será enviado por correo electrónico, al entrenador que indica la longitud de la suspensión del jugador y una multa de \$25 al equipo. **Segunda Tarjeta Roja** en el equipo, en la misma temporada, dará lugar a una multa de \$50 y una suspensión al jugador. **Tercera tarjeta Roja** en el equipo, en la misma temporada, dará lugar a una multa de \$75, una suspensión al jugador, y una advertencia por escrito del equipo. **Cuarta tarjeta roja** dará lugar a la expulsión del equipo por el resto de la temporada (con la posibilidad de que el equipo pueda ser negado a participar la siguiente temporada.)

Todas las multas de tarjeta rojas deben ser pagadas antes del siguiente partido programado al Supervisor de NCCSL. Si la multa no se paga antes del partido, el equipo se ve obligado a perder por default y pagar arbitraje

II. VARIOS

- A. Ningún jugador podrá jugar en un yeso duro.
- B. Cualquier mujer que deliberadamente embarazada no puede jugar.
- C. Si el tiempo lo permite, a cada equipo se le permitirá cinco (5) minutos de práctica de calentamiento antes de un partido.
- D. Su opinión nos importa por favor email nccsleague@gmail.com

III. REGLAS Y NORMAS

A.COED

1. Filosofía: La división mixto es una alternativa no competitiva para el fútbol recreativo hombres y mujeres. Es nuestra principal preocupación de mantener el nivel de intensidad más bajo. Las reglas de todas las divisiones mixtas son específicamente diseñado para proporcionar protección adicional a los participantes (particularmente mujeres) para asegurar que el juego siga siendo seguro.
2. Juego peligroso: Cualquier cosa considerada por el árbitro para ser peligroso, o fuera de control será llamada. Esto incluye correr a toda velocidad, aunque el plazo sería perfectamente legal en hombres o la liga de mujeres.
3. Las sanciones deben ser atendidas por el jugador que cometió la falta, a menos que el portero cometa la falta. Si el portero es un hombre, un jugador hombre debe servir la pena.
4. Un máximo de tres hombres se permite en el campo en todo momento, inclusive del portero.
5. Si al término de muerte súbita quedo empate, la lista de cobradores de penaltis debe ser de tres mujeres y dos hombres. Si sigue empate después de los primeros cinco tiradores, hombres y mujeres alternaran durante la tanda de penaltis.

REGLAS

- El juego mixto se juega con seis jugadores por equipo: tres varones y tres mujeres.
- En ningún momento más de tres jugadores masculinos deben estar en el campo.
- Debe tener por lo menos cinco jugadores para iniciar un juego: mínimo de dos deben ser mujeres .Si un equipo tiene sólo dos jugadoras, el portero debe ser un jugador masculino.
- Juego peligroso no será tolerado.
- Un hombre no puede obstaculizar una mujer que tiene la posesión de balón hasta que haya cruzado la línea de medio campo. El hombre no puede retrasar a una mujer con el fin de permitir tiempo que una compañera (de su propio equipo) para venir a retar por la pelota. Si no se da ningún espacio, la obstrucción se llamará. Un hombre puede interceptar un pase todo el tiempo que haya dado una cantidad apropiada de espacio.
- Durante Playoffs solamente: Si un juego mixto va a una tanda de desempate, los equipos deben alternar femenina y tiradores masculinos que comienzan con un juego de acción femenina.
- Todos los tiros libres y pelotas muertas se pueden tomar ya sea un hombre o mujer, sin embargo si se toma por un hombre de la bola no debe seguir adelante. (debe ser cuadrado o hacia atrás).
- Los jugadores masculinos pueden marcar un máximo de tres goles por partido. Cualquier gol marcado después de tres no contará para ese equipo. **La norma no se aplica para los juegos de postemporada durante un tiroteo. (ejemplo: si un jugador ha anotado tres en el tiempo reglamentario y en tiempos extraordinarias. El jugador puede tomar un penalti.)**
- Si un partido de playoffs está empatado después de la muerte repentina tiempo extras, los tiradores de penaltis debe constar de tres mujeres y dos hombres. Si persiste el empate después de los primeros cinco tiradores, entonces los hombres y las mujeres alternan durante el muerte súbita tiroteo.

B. FALTAS DE RETRASO DURANTE EL JUEGO

1. Un jugador no puede lanzar el balón fuera del terreno de juego intencionalmente (el juicio del árbitro).
2. El equipo que patea una pelota fuera de la arena es responsable de recuperar la pelota. El no hacerlo resultará en una pena de dos minutos (sentencia del árbitro).

C. TIRO LIBRES

Todos los tiros libres son directos (incluido el puntapié inicial). Un equipo dispondrá de cinco segundos para tomar un tiro libre. Quince (15) pies es requerido por el equipo defensor. Un defensor recibirá una penalización de dos minutos (sin aviso necesario) si él / ella bloquea un tiro libre, mientras que, obviamente, dentro de la distancia requerida de 15 pies (pérdida de tiempo).

D. TIEMPOS DE JUEGO

1. Horarios de juegos deben comenzar puntualmente en la fecha prevista. Si uno o ambos equipos no están listos para comenzar a la hora del juego, una vez que el terreno está despejado, el reloj comenzará a correr hasta que hayan transcurrido cinco (5) minutos. En ese momento el juego será considerado una victoria para el equipo que estaba listo. Si el árbitro (s) elige, el juego puede comenzar. La tarifa debe pagarse al árbitro. El reloj continuará funcionando, lo que resulta en una primera mitad acortada. Equipos deben tener sus propias bolas.

2. Un equipo debe tener al menos tres (3) jugadores (más un portero) en el campo de juego para comenzar un juego.

En cualquier momento durante el juego si un equipo se reduce a dos (2) jugadores, sin suplentes adicionales disponibles, el juego será declarado forfeit.

a) Juegos consistirá en dos mitades de 24 minutos.

b) El descanso en la mitad es de dos minutos.

c) El reloj funcionará continuamente, a excepción de los lesionados o árbitro de tiempo de espera. Además, en los últimos dos minutos de cada mitad de penalizaciones de tiempo, lesiones y tiroteos. Un jugador lesionado debe regresar a su banco si el árbitro detiene el juego para asistir a la lesión (portero es la excepción.)

d) A cada equipo se le permitirá un 30 - segundo " tiempo de espera " por medio, incluidas las horas extraordinarias. Los tiempos de espera pueden ser llamado por cualquier jugador en el campo, si se trata de una situación de arranque en el que su equipo controla el balón .Cualquier equipo puede llamar un tiempo de espera en un cambio garantizado. Un portero puede llamar a un tiempo de espera si la pelota está en su poder en el interior del arco de meta y es indiscutible.

e) Durante la temporada regular, no hay tiempos extras. Durante los playoffs habrá un tiempo extra de muerte súbita de cinco minutos, y luego penaltis. Cada equipo puede llamar a un "time- out" de 30 segundos durante la prórroga.

f) las sustituciones garantizadas sólo pueden darse en un tiempo fuera por lesión, y penalizaciones de tiempo o después de un gol anotado.

E. PORTEROS

1. Lo de continuación se traducirá en un tiro libre desde la parte superior del arco de meta para el equipo contrario:

a) Si el portero toca el balón después de ponerla en el suelo para jugar ante de que un oponente toque la pelota.

b) Si un compañero de equipo pasa la pelota a la meta de cualquier zona y el guardameta toca el balón con la manos.

c) El arquero no puede botar el balón en el área y luego tocar la pelota con las manos.

2. Los porteros deben lanzar el balón fuera de su arco. Si ellos deciden dejar caer la pelota al suelo se considera "en vivo". Los opositores deben estar cinco (5) metros del portero antes de la disputa del balón.

3. Los porteros no pueden jugar la pelota a sí mismos "En un saque de meta".

F. TIEMPO EXTRA tiro de penales

El equipo que gana el sorteo dispara primero. Ambos equipos, excepto el ejecutor del tiro, estará en la zona de banquillo de equipo. El tirador tendrá cinco (5) segundos para anotar. Si el portero comete falta sobre el tirador dentro de los cinco segundos, un penal desde la parte superior del arco resultará. Si el portero realiza una parada dentro de los cinco segundos, el penal se considera terminado. El mejor equipo de cinco tiros es el ganador. La muerte súbita si está empatado después de cinco tandas.

G. PENALES

Toda falta cometida por un jugador que justifiquen una sanción, pero se produce con menos de cinco (5) segundo en cualquier período, dará lugar a un tiro penal. El balón se colocará en la parte superior del arco de meta.

H. FALTAS PERSONALES

1. Faltas personales cuentan para la tanda de penaltis.
2. Empujar a un oponente.
3. Tropezar a un oponente.
4. Manotazos y codazos o intentarlo a un rival.
5. Patear o intentar patear a un oponente.
6. Agarrar con las manos, los brazos o las piernas. Esto incluye camisas o shorts de un oponente.
7. Tocar el balón deliberadamente con cualquier parte del brazo de debajo de los hombros a las manos.
8. La carga de una manera peligrosa, o desde atrás.
9. Saltar al oponente.
10. Empujar a un jugador a la pared que impulsa al oponente o contra las tablas (automático de dos minutos penal). El objeto es mantener a los jugadores jugando seguro y bajo control.
11. Retraso de juego, siendo deliberada o despejar el balón fuera de juego.
12. Conducta antideportiva, el disenso, lenguaje, etc., (automático penalización de dos minutos).
13. Juego peligroso.
14. Barrida intencional (pena automática de dos minutos).
15. Barrida peligrosa (pena automática de dos minutos).
16. Escupir en o cerca de un oponente / árbitro / staff / espectador (tarjeta roja automática).
17. Codo intencional en la cabeza (tarjeta roja automática).

Un jugador comete una de las faltas mencionada anterior será sancionado con un tiro libre a favor del equipo contrario en el lugar de la falta, y pueden recibir la tarjeta azul, amarilla o roja si el árbitro lo juzga.

I. BANCA DE JUGADORES

1. Solamente los jugadores en uniforme, el entrenador y un entrenador asistente serán permitidos en la banca de los jugadores. Entrenadores deben tener tarjeta de identificación de un entrenador. Si una persona no es aprobada en el banco y se niega a irse, y una pena de dos minutos se evaluará para el equipo y el juego no se iniciará hasta que dicha persona (s) cumpla marcharse. * Excepción: los niños pequeños de los participantes pueden está en el área de la banca, pero deben ser supervisados en todo momento.
2. Durante un partido, los entrenadores se limitarán a la duración de los bancos de los jugadores.
3. Los equipos son responsables por la limpieza y la seguridad de la zona de banquillo.
4. Las puertas deben mantenerse cerradas en todo momento.
5. Al momento de servir una pena, el jugador debe permanecer sentado y no hablar a los jugadores o árbitros.
6. Los jugadores no pueden salir de banquillo de equipo durante un altercado en el campo. Los jugadores que salgan del banco recibirán una tarjeta roja.

J. SHOOT OUTS(PENALES)

Una persona comete falta defensiva dentro del arco de meta, un último hombre falta desde atrás , o cuando un equipo haya cometido seis faltas personales , es un sistema automático de penaltis . Shoot out debe comenzar con una penalización de dos minutos. El portero debe tener un pie sobre la línea de gol hasta que suene el silbato. El tiro se iniciará desde el centro de la línea roja ofensiva. Una vez que suena el silbato, el balón está vivo. Excepto por el tirador, el resto de los jugadores deben permanecer detrás de la línea de medio campo hasta que suene el silbato. El equipo ejecutor del shoot- out debe estar en el exterior en la línea central mientras que el equipo defensor está en el

interior de la línea central. Si el shoot out se anotó, la sanción ha terminado (a menos que fuera una amonestación). Faltas de equipo en el arco que no garantiza una pena de dos minutos se reanuda con un tiro libre directo desde la parte superior del arco (no un penal). Si el portero comete falta sobre el jugador (independientemente de su ubicación) en un intento de tiro, el tiro se tomará. La tarjeta azul será emitida al portero pero la pena podrá ser atendida por un miembro del equipo. Un Shoot out ocurre después de 6, 9 y 12 faltas de equipo.

K. BARRIDAS

Barridas no es permitido por ningún jugador. El portero puede deslizarse dentro de su / su arco de meta. Si el impulso del portero lo lleva a / a salir del arco, se le ha permitido. Barrida se puede definir cuando cualquier jugador juega el balón sin la intención de permanecer en ambos pies. Esto incluye cabecear de palomita, y se desliza sobre una rodilla. La intención de esta norma es proteger a los jugadores. Los jugadores culpables de barridas PELIGROSAS será sancionado a dos minutos. A la discreción del árbitro barridas van hacer marcadas.

L. SANCIONES DEL EQUIPO

Sanciones del equipo no cuentan para SHOOT OUTS se describe "Mala conducta" # 5, es decir:

- a) Sustitución ilegal
- b) Dejar banco de confrontación (tarjeta roja automática)
- c) Banco de mala conducta
- d) Violación después de la advertencia del equipo
- e) Si un jugador recibe una penalización de tiempo de dos minutos, el equipo jugará con un jugador menos.

M. VIOLACIÓN DE TERCER LINEA

Ningún jugador o arquero puede jugar la pelota (patada o tirar) después de las tres líneas sin haber tocado un jugador, árbitro, pared o alfombra. El balón se pondrá en juego desde el punto central de la primera línea cruzada.

N. PENALIZACIONES

1. Tarjeta azul: Se produce una tarjeta azul la penalidad es de dos minutos. El árbitro tiene la decisión de conceder sanción de dos minutos por cualquier falta que sea muy grave. Además, el árbitro puede, aplicar una penalización de dos minutos a cualquier jugador que infringe sistemáticamente las leyes, con el fin de calmar el juego.

Si el equipo contrario anota durante juego de poder azul (tarjeta azul), entonces el jugador penalizado puede reanudar jugar. Si el equipo de (penalización) anota "shorthanded", el jugador que sirve la pena permanece en la caja de la pena hasta el término de dos minutos ha caducado.

2. Las siguientes infracciones se otorgan automáticamente una tarjeta azul (penalización de dos minutos):

- a) El no dar automáticamente los cinco (5) metros a cualquier reinicio. (Retraso de juego) al equipo rival.
- b) barridas peligrosas.
- c) Empujar a un jugador a la pared.
- d) Conducta antideportiva.
- e) El salto en la pared.

3. Tarjeta amarilla: Cualquier jugador que recibe una segunda tarjeta azul también recibe una tarjeta amarilla. Una tarjeta amarilla es también una penalización de dos minutos. Cualquier falta que, a juicio del árbitro, es de lo suficientemente grave la naturaleza puede recibir una tarjeta amarilla directamente. Un jugador sancionado debe servir a la totalidad de dos minutos en un poder amarillo jugar independientemente de cualquier gol marcado.

4. Tarjeta roja: Cualquier falta que el árbitro considera de una naturaleza lo suficientemente grave como para justificar una expulsión inmediata del juego puede ser castigado con una tarjeta roja. Él o ella puede ser reemplazado, pero su sustituto debe cumplir una penalización de cinco minutos en el que su equipo debe jugar corto los cinco minutos enteros. Además, cualquier jugador que reciba una tercera tarjeta azul o una segunda tarjeta azul después de haber sido advertido (tarjeta amarilla) va recibir una tarjeta roja y será expulsado del juego. (Él o ella puede ser reemplazado y se incurre en una penalización de tiempo azul de regular.)

Cualquier jugador que reciba una tarjeta roja deberá abandonar el juego y la Arena (incluye estacionamiento) inmediatamente y no puede jugar en el próximo partido del equipo (esta es la suspensión mínima). Ver: Códigos de Conducta, Fútbol Política de Mala Conducta

5. Azul / Amarillo / Tarjeta Roja Combinaciones: Azul + Azul = amarillo;
Azul + Azul + Azul = rojo, amarillo + azul + azul = rojo

6. Seis Faltas: Cuando un equipo acumula seis faltas, sus oponentes se les otorgará una tanda de penaltis que también incluirá una penalización de dos minutos. Dado que esta penalización de dos minutos se debe a una acumulación de faltas y no una falta particular, el equipo puede decidir quién va a servir a esta penalización de dos minutos, pero debe comunicar al árbitro quien va a cumplir el tiempo de penalización. La falta de acumulación cuenta en toda la regulación tiempo de juego (no horas extras).

7. SUSPENSIONES MINIMAS DE TARJETA ROJA:

Cualquier Tarjeta Roja-----1 juego / 1 semana
Lenguaje abusivo-----2 juegos / 2 semanas
Conducta antideportiva-----2 juegos / 2 semanas
Conducta Violenta-----3 juegos / 3 semanas
Pelea-----10 juegos / 10 semanas

En caso de NO PERMANECER EN LA BANCA. podría resultar en despido del equipo de la liga

Todas las suspensiones se transfieren A LA PRÓXIMA TEMPORADA.

Todas las suspensiones se aplican en toda las divisiones de la liga NCCSL DONDE EL JUGADOR (S) están activo.

IV. INFORMACIÓN DEL EQUIPO

A. DIVISIONES DE EDAD

LÍMITES DE EDAD:

Liga Abierta Masculina está abierto a cualquier varón de 16 años de edad o más.

Liga Hombres Más 30 años está abierta a todos los varones de 30 años de edad o más.

Liga Abierta de mujeres está abierta a cualquier mujer de 16 años o más.

Liga Mujeres Más de 30 años está abierta a cualquier mujer de 30 años de edad o más

Liga Mixto está abierta a todos los hombres o mujeres de 16 años de edad o más.

Los jugadores pueden jugar en una sola liga en que pueda acogerse a (hombres o mujeres). Sin embargo, un jugador También podrá participar en un equipo mixto.

B. NÚMERO DE JUGADORES

Máximo de * 6 jugadores por equipo en el campo en cualquier momento. Un mínimo de 4 jugadores por equipo en el campo (incluyendo portero en un equipo jugando shorthanded). Las sanciones se retrasan si reduciría un equipo por debajo de 4 jugadores (tres jugadores + portero). * Ligas Jóvenes menores de 12 máximo de 7 jugadores.

C. ESTATUTOS

Las siguientes reglas rigen a los equipos y jugadores participando en NORTH COUNTY COMMUNITY SOCCER LEAGUE. La liga utilizar las reglas de la Asociación de Fútbol del Interior de Estados Unidos (USISA) con ciertas excepciones señalado aquí.

NOTA: El término NCCSL como se usa aquí, se referirá a NORTH COUNTY COMMUNITY SOCCER LEAGUE.

El término JUGADOR, como se usa aquí, se referirá al personal de todos los equipos, tales como administradores, entrenadores, padres, espectadores, etc.

El término oficial, como se usa aquí, se referirá a todo el personal NCCSL, como supervisores, árbitros, anotadores, y los equipos de mantenimiento.

D. Código Penal de California Sección 243.8

P.C. 243.8. GOLPEAR A OFICIAL DEPORTES

(a) Cuando una golpiza(golpear) se comete contra un funcionario deportivo inmediatamente antes , durante o inmediatamente después de una inter-escolar , intercolegial , o cualquier otro aficionado organizada o concurso profesional de atletismo en la que el funcionario deportivo está participando , y la persona que cometa el delito sabe o razonablemente debe saber que la víctima se dedica a la realización de sus deberes , el delito será castigado con una pena de prisión multa no superior a dos mil dólares (\$ 2,000), o en la cárcel del condado no superior a un año , o por ambos dicha multa y encarcelamiento.

(b) Para propósitos de esta sección, " dirigente deportivo " significa cualquier persona que sirve como árbitro, árbitro, juez de línea, o que sirve en una capacidad similar, pero pueden ser conocidos por un título o un nombre diferente y es debidamente registrada por, o un miembro o una organización local, estatal, regional, o nacional dedicado en parte en la prestación de educación y capacitación para dirigentes deportivos.

(Agregado por Estadísticas de 1991 ch 575 1, efectivo 1/1/92.).

E. PROCEDIMIENTO CHECK-IN PARA JUGADORES Y ENTRENADORES

1. Jugadores y entrenadores deben registrarse con el anotador (scorekeeper) antes de que puedan jugar en la arena. De no hacerlo, dará lugar a una sanción al equipo de dos minutos. Los jugadores y entrenadores deben tener tarjetas oficial de la arena y se comparan con la lista oficial del equipo para confirmar la elegibilidad de cada jugador. Una estricta "NO CARD, NO JUGAR, NO EXCEPCIONES "política será respetada. Los jugadores no pueden entrar o salir de la arena a través de la área de anotaciones (scorekeeper)

2. Con el fin de ayudar a los juegos inicien en el tiempo pactado, es responsabilidad de los jugadores para el check-in físicamente con el anotador antes del inicio de su juego.

F. POR DE FAULT(FORFEIT)

1. Si un equipo notifica a los Directivos de la Liga que se perderá el próximo partido programado por lo menos 48 horas antes de su tiempo de juego, se evitará el pago de árbitro.

2. Si la notificación es menos de 48 horas antes de la hora programada de juego, el equipo debe satisfacer la totalidad de la tarifa arbitral.

3. Todos los cargos deben ser pagados (forfeit) al Supervisor de la Liga antes de su próximo juego programado. Su equipo no podrá jugar el próximo juego si estas deudas no se han pagado.

4. Si un equipo pierde dos partidos por default, o se niega a pagar el cargo por default (forfeit), pueden ser retirados de la liga.

5. Si un equipo pierde por default(forfeit) el equipo debe pagar la cuota de árbitro de su equipo y la mitad del equipo contrario (\$60 en total)

6. Si se produce un juego por default por ambos equipos, los dos equipos implicados recibirán una pérdida de juego completo en la tabla de posiciones. Cada equipo debe pagar la cuota de colegiado completo antes de su próximo juego.

6. Si un equipo se retira de la liga o es expulsado de la liga, los jugadores de ese equipo no podrán añadirse a otro equipo sin el permiso del supervisor de la Liga.

7. Los entrenadores deben tener la confirmación oficial de la Liga antes de cancelar un juego. Si el equipo cancela un juego sin confirmación, es posible que no sea elegible para los playoffs(liquilla).

8. Un juego se considera completo una vez que se ha alcanzado el entretiempo. El juego no será reprogramado para otra fecha. Honorarios Ref. No serán reembolsados.

G. SEGURO

North County Community Soccer League no tiene seguro para cubrir los jugadores. Los equipos o jugadores deben tener su propio seguro de si desean estar cubiertos.

H. RESPONSABILIDADES Mánager / Entrenador

El director del equipo / entrenador son responsables de controlar las acciones de sus jugadores. Entrenador debe asegurarse de que cada jugador de su plantel sepa y entienda Código del Jugador, Reglas de la arena. Entrenador será responsable de las acciones de su equipo. Sólo se permiten dos personas que no juegan dentro del área de la banca durante los juegos. Deben tener contrato de delineación de responsabilidades firmada en el archivo.

I. LIGUILLA (PLAYOFFS)

Todos los jugadores deben haber firmado la lista original o tener tarjeta I.D. antes de su séptimo juego para ser elegible para los playoffs (LIGUILLA). No se aceptarán adiciones después del séptimo juego. Los Supervisores de la Liga se reservan el derecho a aprobar cualquier cambio después del séptimo juego. Jugador debe haber 3 Juegos para jugar playoffs(LIGUILLA).

J. APLAZAMIENTO

En caso de lluvia o campos húmedos, o si existe la posibilidad de juegos que se cancelaron debido a la lluvia, el viento, el fuego, etc., entrenadores de equipo deben enviar por correo electrónico nccsleague@gmail.com, o llamar después de 3:00 para verificar si se jugarán partidos. Llame 760 504-8677, 760 644-8598

K. PROTESTAS

Sólo elegibilidad de los jugadores es protestable. Protestas de elegibilidad de jugador debe ser hecha al árbitro antes del final de juego. Un jugador inelegible se traducirá en juego perdido para el equipo y el jugador y el entrenador puede ser suspendido por el resto de la temporada.

L. ÁRBITROS

1. Un partido de un árbitro se le asignará a cada juego. El árbitro tendrá a su cargo completo del juego.

2. En los juegos que se detienen mientras está en curso, el árbitro deberá mantener los honorarios pagados.

3. El éxito de la Liga N.C.C.S.L dependerá en gran medida del nivel de tolerancia y respeto entre los árbitros y los jugadores. Los entrenadores de equipo se suministrarán con una forma " Árbitro de Evaluación" que puede utilizar para enviar comentarios referentes al desempeño, comportamiento, etc. de cualquier árbitro. Todas las decisiones sobre el terreno son sujetas a la discreción del árbitro.

5. Cualquier comportamiento que amenaza (verbal / física) hacia un árbitro puede dar lugar a un año mínimo suspensión. Cualquier asalto físico contra un árbitro puede resultar en una expulsión de por vida y posible legal acción contra la persona(s).

M. LISTA OFICIAL

1. Listas de jugadores no podrán exceder de 16 jugadores. Los jugadores pueden ser añadidos a la lista del equipo hasta 24 horas antes del partido. "Circunstancias especiales ", la Liga puede aprobar añadir un jugador que desee jugar con Aviso menos de 24 horas .No Sin complementos después del partido de la liga séptimo.

2. Los jugadores que se transfieren de una lista del equipo a otro en la misma división deben obtener primero el consentimiento de los directivos y la aprobación de la Oficina de la Liga. No está permitido transferir después del quinto juego de la liga.

En circunstancias especiales, la Oficina de la Liga podrá aprobar un jugador añadir a una lista después de la séptimo juego.

3. Cada jugador debe estar en la lista oficial del equipo y tener una tarjeta de identificación de la liga actual. Cualquier persona que participe sin una tarjeta de identificación será declarado un jugador inelegible. Equipo va hacer declarado perdedor en todo los juegos que jugador inelegible haya participado y el jugador inelegible(s) puede ser suspendido por el resto de la temporada .Los entrenadores que aceptan jugadores no elegibles están sujetos a suspensión.

4. Cualquier jugador nómina de juego bajo un nombre falso o edad puede ser suspendido por un (1) año. Multa por anterior es el decomiso de todos los juegos en los que participó el jugador inelegible(s). Entrenadores que aceptan jugadores no elegibles están sujetos a suspensión. Una licencia de conducir, para verificar la edad, se requiere de jugadores en la división de más de 30. Los Directivos de la Liga, después de la notificación o de la observación de un equipo utilizando un jugador ilegal, notificará al árbitro y entrenado que perdió el juego por default (forfeit).

N. HORARIOS

1. Listas de las fechas y horarios de los partidos serán suministrados a los encargados de equipo. Es su responsabilidad de informar al resto de su equipo.

2. Después de que su horario se ha hecho, serán reprogramadas sólo los partidos que hayan sido cancelado por lluvia. Todos los equipos deben cumplir con la programación de la liguilla(playoffs).

O. TABLA DE POSICIONES

1. Liga de posiciones se formulará por el siguiente sistema: Tres puntos por victoria, un punto por empate, y cero puntos por una derrota.

2. Clasificación por equipos serán determinados en el siguiente orden: (1) Puntos, (2) Goles diferencial (3) Ganador de frente a frente entre equipos.

P. EXPULSION DE EQUIPO

1. Cualquier equipo, o fanáticos de ese equipo, que demuestre actos antideportivos durante cualquier juego, y hace que el oponente y / o espectadores a dejar de recibir satisfacción recreativa del juego se expulsara de la liga.

2. Si un equipo pierde un juego por default(forfeit) el equipo debe pagar la cuota de árbitro de su equipo y la mitad del equipo contrario (\$60 en total) a los árbitros asignados antes de su próximo partido. **SIN EXCEPCIONES!**

Q. UNIFORME DE EQUIPO

1. Es la responsabilidad del equipo el entrenador / capitán / representante para asegurar que todos los jugadores estén bien equipados para los juegos. Los jugadores no equipados adecuadamente, no son elegibles para jugar.

2. Uniformes son cualquiera de los estilos de fútbol tradicional o idénticas camisetas de colores. (Arquero debe llevar diferente color al de cualquiera de los equipos o de los árbitros. Ellos no deben ser contados.) Los uniformes deben tener un número permanente (mínimo 4 pulgadas de altura). Usted no puede jugar sin un número. Números grabadas no son admisibles.

3. Todos los jugadores deben llevar zapatillas de deporte para todo uso, zapatos de fútbol de césped, o Botines moldeados (hay pies permitidos).

4. Alianzas de boda lisas son las únicas formas permisibles de joyas permitidas. Pendientes tal vez grabadas en discreción del árbitro. Joyería facial debe ser eliminada. Es muy recomendable que un jugador no use joyas.

5. Se requieren espinilleras ser usado por todos los jugadores y deben estar cubiertos por calcetines.

R. DEVOLUCIONES

Los honorarios de los equipos no son reembolsables en ninguna circunstancia.

CÓDIGO DE CONDUCTA DEL JUGADOR

Ningún jugador será culpable de despotricar contra personal , verbal a cualquier funcionario de cualquier real o decisión equivocada imaginaria o juicio.

Ningún jugador podrá discutir con un oficial de ninguna manera la decisión alcanzada por dicho funcionario , salvo el gerente o el capitán.

Ningún jugador será culpable de usar tácticas innecesariamente ásperos en la jugada del partido contra el cuerpo y persona de cualquier jugador del equipo contrario .

Ningún jugador será culpable de agresión física como un agresor , sobre cualquier jugador, funcionario oficial o espectador.

Ningún jugador podrá utilizar lenguaje obsceno o vulgar de cualquier manera o en cualquier momento.

Ningún jugador podrá aparecer en el terreno de juego en cualquier momento en un estado de embriaguez.

Ningún jugador será culpable de apostar a cualquier juego o el resultado del juego con cualquier espectador, jugador, o el oponente .

Ningún jugador podrá en cualquier momento poner una mano sobre , empujar, o huelgas, o amenazar con golpear a un oficial

Ningún jugador podrá negarse a acatar la decisión de un funcionario.

Ningún jugador fume mientras va o viene de la superficie de juego , o mientras que este en el terreno de juego .

Ningún jugador será culpable de discutir públicamente con los espectadores en una manera despectiva o insultante en cualquier plan , decisión, o la opinión personal de otros jugadores durante el juego.

Ningún jugador podrá permitir que nadie permanezca en el banquillo de los jugadores durante el juego que no es un miembro del equipo.

Ningún jugador podrá mezclarse con o fraternizar con los espectadores durante el transcurso del juego , permanecerá en el banquillo del jugador o en el terreno de juego .