



**SOUTHERN OHIO ADULT
SOCCER ASSOCIATION**



REGLAS DE FOUNDER'S CUP

Fairborn, OHIO

Mayo 5 y 6, 2012

PRESIDENTE DE LA COPA ESTATAL

NINA VASILIU

PRESIDENTE ORGANIZADOR LOCAL

DON FRYE

CEDENTE DE ÁRBITROS ESTATALES

KEN BALDEOSINGH



REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

1. El Presidente de la Copa distribuirá las invitaciones con un mínimo de sesenta (60) días antes del torneo a todos los equipos que participen en una competición de liga regular programada.
2. El torneo estará abierto solo para equipos que están participando y afiliados a SOASA. También que estén en buena situación con sus respectivas ligas y con la asociación estatal. (2-11)
3. El Comité del Torneo intentará proporcionar competiciones en las categorías de Abierto de Hombres y Abierto de Mujeres. Debe haber un mínimo de cuatro (4) equipos para formar una categoría. Se proporcionarán competiciones adicionales, si se justifican.
4. Donde exista una cantidad suficiente de inscripciones, el Comité del Torneo dividirá las categorías en divisiones.
5. Los equipos ingresarán por medio del Presidente de la Copa Estatal.
6. Ningún jugador podrá aparecer en el listado de más de un equipo.
7. Cada equipo tiene permitido tener hasta cinco (5) jugadores invitados. (2-11)
8. Los equipos que se inscriben en la competición deben presentar una cuota de inscripción no reembolsable de doscientos cincuenta dólares (\$250.00). Se cobrará un cargo de veinticinco dólares (\$25.00) por cheques devueltos. (2-09)

II

ADMINISTRACIÓN

1. El Presidente designará un Administrador del Torneo.
2. El Administrador del Torneo, con el asesoramiento y el consentimiento del Presidente, designará un Comité del Torneo.
3. El Comité del Torneo será responsable de la administración de este torneo, incluyendo la repartición en grupos, la programación, la elegibilidad de los jugadores, las protestas y los asuntos disciplinarios. Las decisiones de este comité serán definitivas.
4. Los equipos deben tener las identificaciones correctas de los jugadores y los listados preparados para el registro que realiza el Comité del Torneo en la Sede del Torneo con un mínimo de sesenta (60) minutos antes del comienzo programado de su primer partido. Cada equipo debe presentar su Listado del Torneo (hasta 26 jugadores) ante el Comité del Torneo para su certificación. Se debe identificar en el listado a los jugadores invitados. Los oficiales de juego controlarán las identificaciones a un costado del terreno de juego antes de cada partido. (2-09)

5. El Cedente de Árbitros Estatales asignará y coordinará a los árbitros.
6. No habrá cargo por admisión para jugadores, entrenadores o administradores.

III

PROGRAMA

1. Se realizará el sorteo de los equipos para formar los grupos que jugarán una rotación u otra forma de eliminación para determinar a un finalista.
2. Todos los juegos preliminares deberán jugarse los sábados.
3. Los juegos semifinales y/o finales deberán jugarse los domingos.
4. El Comité del Torneo determinará la duración de todos los juegos. La duración mínima deberá ser de cincuenta (50) minutos.
5. Un equipo que no pueda salir al terreno de juego con al menos siete (7) jugadores a la hora de inicio programada abandonará el juego con un resultado de 3 a 0. El Comité del Torneo hará cumplir esta regla a su discreción. (2-09)

IV

REGLAS DE ELIMINACIÓN

1. Se otorgará a los equipos tres (3) puntos por partido ganado, un (1) punto por empate y cero (0) puntos por partido perdido. Si los equipos empatan al final de la rotación, se utilizarán los siguientes criterios para desempatar:
 - a. Avanzará el ganador de la competición "cabeza a cabeza" entre los equipos empatados.
 - b. Avanzará el equipo con menos puntos por tarjetas: 1 punto por cada amonestación (Tarjeta Amarilla), 3 puntos por cada expulsión (Tarjeta Roja).
 - c. Avanzará el equipo con la mayor diferencia de goles (los goles marcados menos los goles recibidos) - Un máximo de tres goles por partido. (2-09)
 - d. Avanzará el equipo que marcó la mayor cantidad de goles.
 - e. Los equipos que aún sigan empatados luego de aplicar los criterios anteriores requerirán el uso de "Tiros desde el Punto Penal" para determinar qué equipo avanzará. Si esto no fuera posible debido a la falta de luz natural o artificial, se determinará el ganador por medio de un sorteo o arrojando una moneda.

REGLAS DEL JUEGO

1. Los equipos deben estar en sus lugares de juego, listos para el registro de los jugadores, no menos de quince (15) minutos antes de la hora programada para el partido.
2. Los equipos se ubicarán en el lado opuesto del terreno de juego de los espectadores.
3. Los equipos deben vigilar el área de bancos después de cada partido. (6-08)
4. Los Jefes de Equipo o los Entrenadores tendrán derecho a verificar la elegibilidad de los jugadores de sus adversarios.
5. Los equipos deben llevar a cada encuentro dos juegos de camisetas numeradas con diferentes colores. Si un árbitro de juego decide que los colores de los equipos contrarios son muy similares, el equipo local (mencionado primero en el programa) deberá cambiar su camiseta. Todos los equipos deben vestir camisetas del mismo color con números, y pantalones cortos y medias iguales. Los jugadores invitados deben vestir el uniforme del equipo en el que están jugando.
6. Se permitirá una cantidad ilimitada de cambios.
Ambos equipos podrán hacer cambios de jugadores durante saque de meta, durante el segundo tiempo, luego de un gol o cuando el árbitro detenga el juego debido a una lesión.

Durante un saque de banda, sólo el equipo al que se le otorgó el saque de banda podrá hacer cambios. Si el equipo que mantiene posesión del balón realiza un cambio de jugadores, el otro equipo también podrá hacerlo. (2-06)
7. Si un juego semifinal resultara en un empate, se utilizarán "Tiros desde el Punto Penal" para determinar el ganador.
Si esto no fuera posible debido a la falta de luz natural o artificial, se determinará el ganador por medio de un sorteo o arrojando una moneda.
8. Si un juego final resultara en un empate, se jugarán dos (2) períodos suplementarios de quince (15) minutos con victoria a muerte súbita (Gol de Oro), y si fuera necesario, se utilizarán "Tiros desde el Punto Penal" para determinar el ganador.
Si esto no fuera posible debido a la falta de luz natural o artificial, se determinará el ganador por medio de un sorteo o arrojando una moneda.
9. Los partidos interrumpidos por rayos podrán reanudarse treinta (30) minutos después de que se vea el último rayo, si el Comité del Torneo así lo acordara. El juego se reiniciará con el tiempo restante que marcaba el reloj cuando se interrumpió el juego.

10. Si el Comité del Torneo determina que no es posible reanudar el juego, un partido interrumpido por condiciones climáticas se considera completo luego de haberse jugado un (1) tiempo. El resultado se mantiene. Si un juego se terminara durante el segundo tiempo y no pudiera reanudarse, el resultado se mantendrá.
11. El Comité del Torneo determinará el resultado de un partido interrumpido por cualquier razón que no sean las condiciones climáticas.
12. El Comité del Torneo podrá reducir la duración de los juegos interrumpidos por cualquier razón.
También se podrá reducir la duración de los juegos restantes del torneo, según lo determine el Comité del Torneo.

VI

ASUNTOS DISCIPLINARIOS

1. La asociación estatal considerará a los equipos que no puedan completar todos sus juegos programados como equipos "con mala clasificación".
El equipo será elegible para ser reincorporado como equipo con "buena clasificación" al presentar ante SOASA un cargo por reincorporación de cien dólares (\$100).
2. Un equipo que abandona un juego preliminar no podrá avanzar a la ronda siguiente.
3. Los jugadores expulsados del terreno de juego por el árbitro recibirán una sanción mínima de suspensión para el próximo juego programado que se juegue. El Comité del Torneo tendrá autoridad para suspender a dichos jugadores del resto de la competición.
Un ENTRENADOR/jugador expulsado podrá entrenar en el próximo juego programado pero no podrá jugar. (6-08)
4. Cualquier jugador expulsado por el árbitro por segunda vez durante el torneo será suspendido por el resto del torneo.
5. Se debe presentar una nota que indique la protesta, junto con un cargo en efectivo de cien dólares (\$100) ante el Comité del Torneo dentro de una (1) hora luego de concluir el partido.
Sólo se protestarán los hechos. No se podrán protestar las decisiones del árbitro.
6. Si se acepta la protesta, se devolverá el cargo en efectivo.
7. Los cargos por cauciones perdidas, cheques sin fondos y protestas para este evento se destinan a la asociación estatal.
8. La asociación estatal tiene derecho a prohibir la participación de un equipo en el torneo del próximo año.

VII

PREMIOS

1. Se otorgará un trofeo a los equipos que obtengan el primer y segundo lugar. Se proporcionarán otros premios a discreción de la asociación estatal.