# El Sol de Nevada Soccer League INC Reglas

## Cada equipo deberá pagar una cuota de registro de $40.00

**Reglas de la Liga:**

1. Las bebidas alcohólicas y armas son prohibidas. Cualquier persona encontrada en posesión de una bebida alcohólica o arma será suspendido de forma inmediata. Si usted tiene una arma con usted, ejemplo tijeras grandes, navaja de trabajo etc. le pedimos por favor los deje dentro de su auto. Quebrantar esta regla puede afectar la participación de su equipo.
2. Fumar es prohibido; cualquier jugador encontrado fumando será suspendido por dos partidos. Cualquier espectador se le pedirá retirarse de la cancha de forma inmediata. Si el jugador está bajo el límite de edad de fumar del estado de Nevada, él/ella perderá privilegios de juego.
3. Absolutamente no comida o bebidas de afuera (durante indoor o finales). No permitimos envases de vidrio, ejemplo sodas embotelladas de vidrio, para evitar una tragedia.
4. Cualquier pleito (riña) provocada por un jugador o espectador, resultará en la suspensión (86) del jugador / espectador de forma inmediata. No habrá oportunidad de re entrar al área de juego, no excepciones. Ni tampoco habrá devolución de dinero para jugadores registrados. No habrá proceso de apelación para aquellos que escupan, peleen, golpeen, o empujen a un árbitro, seguridad, o miembro del personal.
5. El equipo que no se presente para un partido programado será multado con $50; al equipo no se le permitirá jugar hasta que la multa sea pagada. Después del segundo partido no jugado por multas no pagadas este será suspendido por el resto de la temporada (la multa de $50 se acumulará por cada partido no jugado). Nota: Se deberá pagar el arbitraje aunque el partido no se juegue.
6. Ni “El Sol de Nevada LLC/INC” ni su personal son responsables de daños ni lesiones corporales obtenidas dentro o fuera del partido, o como consecuencia de una riña dentro o fuera de la cancha.
7. Nuestra administración no se hará responsable de pérdidas ni artículos robados.
8. Si niños llegan a nuestros eventos, estos deberán ser acompañados y cuidados por un adulto.
9. Nuestra administración no será responsable por las decisiones del árbitro durante el partido, el árbitro es la autoridad dentro de la cancha y deberán obedecerlos (Estamos dispuestos a discutir cualquier desacuerdo en nuestra oficina y no en la cancha).
10. Insultos de un entrenador a un jugador (de cualquier edad) es inaceptable y no será tolerado. Esto anulara sus privilegios de entrenar. Nota: Debe ser escuchado y reportado por un miembro del personal o el árbitro, con el fin de evitar falsas quejas.
11. Cada jugador deberá pagar la totalidad de su registro antes del primer partido. Si el jugador participa antes de pagar su registro este será suspendido por un número no identificado de partidos.
12. Cuota de cambio de equipo $ 20.00
13. Cuota de ID extraviada $10.00
14. Las IDs son propiedad de Futsol Sports Arena y El Sol de Nevada Soccer League INC si se las pedimos de regreso las debe regresar.
15. Tome fotos de las tarjetas de jugador, en caso de que pierda una o tengamos otro caso de robo usted tenga como comprobar la registración de sus jugadores.
16. Dejamos de repartir ID de jugadores en la fecha 5, después de esto usted tiene la obligación de pasar por ellas.
17. Todos los participantes deberán firmar un contrato, esto los compromete a seguir las reglas. Si es menor de 16 años su padre o guardián deberá firmar por el jugador.
18. Un punto se deducirá de cada equipo que no limpie su área de basura.
19. Todas las inscripciones estarán abiertas hasta la semana 14 después de este período, sólo se podrán registrar los porteros. En este caso, el portero sólo puede jugar como portero, no como jugador de campo. Una vez que se juega el juego #14 de su equipo, no puede cambiar o moverse a un equipo con menos partidos; Incluso si dicho equipo se retira. NOTA: Esto también incluye a porteros.
20. Cualquier jugador podrá cambiarse de equipo durante las primeras 5 semanas, después de este periodo ellos deberán pedir permiso a su técnico para lograr cambiarse. Nuestra administración no será capaz de cambiarlo de equipo sin el permiso del técnico después de la 4ta semana. Nota: Si tu técnico / equipo paga tu registro y te gustaría cambiare de equipo deberás pagar tu registro para que el dinero usado en tu registro pueda ser usado por el técnico / equipo que pago por ti.

1. Para ser capaz de jugar la liguilla cada jugador deberá participar en por lo menos 5 partidos jugados, no partidos programados.
2. Todos los equipos deberán tener su uniforme completo en la fecha 5, un uniforme completo consiste de: los mismos chores, la misma camisa y un número en cada uniforme. Nota: Igual significa idéntico, el mismo color y estructura, idéntico. Logos caídos o agregados no cuentan como parte del uniforme con que el uniforme sea exactamente igual. Para más información sobre uniformes contacte nuestra administración. NOTA: Los porteros también deben tener un uniforme completo, esto significa que deben usar una camisa de color diferente con un número (recuerde no repetir números). Los suéteres se permiten como camisa de portero mientras tenga un número, este no debe tener gorra ni zipper.
3. Nosotros no somos responsables de la cantidad de uniformes ordenados por su equipo. Si usted tiene jugadores adicionales durante la temporada es su responsabilidad conseguirlos uniformes o presentarse a la reunión para hacer los arreglos necesarios.
4. Cada jugador registrado debe mantener la prueba de registro hasta que reciban su ID de jugador. Para recibir un reembolso deberás presentar tu recibo original (revise la regla 37 para más información). Un recibo digital o foto será válido solo para comprobar el registro para así recibir tu ID de jugador, pero no será válido para un reembolso.
5. Cada equipo deberá tener un representante en cada junta, el no hacerlo resultara en la deducción de un punto por junta.
6. En caso de que su equipo gane la final, le presentaremos a su equipo 20 trofeos individuales (outdoor), y 15 trofeos individuales (indoor) por categoría.
7. Cada equipo tiene hasta el medio tiempo para entregar sus IDs de jugador. El equipo que no presente sus IDs en este momento perderá el encuentro. Nota: Pases de jugador solo será hechos para jugadores nuevos, y no para aquellos quienes se les olvido o las perdieron, al menos que haya sido un error administrativo.
8. Solo el primer partido del día por cancha tendrá un periodo de espera de 15 minutos outdoor/ 5 minutos indoor con el tiempo corriendo. Si usted gana por de faul y no tiene sus ids, tendrá hasta medio tiempo para presentarlas.
9. Castigos y suspensiones serán hechos por la administración, no por los árbitros.
10. “El Sol de Nevada Soccer League INC” se reserva el derecho de admisión. Cualquier participante o persona que cometa una falta que la mesa crea grave o vaya en contra de las reglas y regulaciones del buen espíritu deportivo y / o nuestro negocio deberá cumplir con la acción disciplinaria puestas contra ellos. Contrario a esto él /ella /ellos serán suspendidos hasta nuevo aviso sin la habilidad de asistir el edificio donde nosotros organizamos y jugamos. Para restablecer su participación con la liga se le pedirá asistir a una junta, en este momento se decidirá si su participación / asistencia será aceptada o prohibida.
11. Cada equipo deberá tener un entrenador y asistente registrado; no hablaremos con padres ni jugadores individualmente al menos que lo veamos absolutamente necesario.
12. Todos los recibos de arbitraje deben mantenerse en caso de litigio. Estos deben ser presentados a la persona en el reloj o al árbitro para poder recoger las tarjetas de jugador. Se pondrá a disposición una tarjeta de identificación a todos los equipos que pagan sus cuotas al árbitro completos con anticipación (20 semanas), éstas no incluyen la liguilla.
13. Los equipos que dejan el campo sin pagar cuotas al árbitro perderán un punto.
14. Durante la liguilla se aumentara la cuota arbitral por un mínimo de $10.00.
15. Los equipos que se unen a la liga después de la semana 5 se les prometerán solo lo que resta de la temporada. Si durante la temporada nos atrasamos, cualquier equipo puede optar no jugar dobles jornadas, pero éstos se contará como una pérdida para el equipo.
16. Al comenzar el día los primeros equipos de cada cancha deberán acomodar las porterías; y los últimos deberán guardarlas. Contrario a esto se les deducirá un punto.
17. “El Sol de Nevada Soccer League INC” puede, a su entera discreción cancelar partidos programados que estime convenientes basado en, pero no limitado a las condiciones de tiempo, la disponibilidad de las instalaciones y / o condiciones. No se harán devoluciones o reembolsos de jugadores registrados excepto a la entera discreción de El Sol de Nevada Soccer League INC. Los reembolsos solo se emitirán para las categorías que se cancelen debido a un número insuficiente de participantes, todos los demás registros no será aplicable para un reembolso monetario después de emitirse el registro.
18. Para lograr conseguir semanas bi, deberá jugar una jornada doble antes de pedirla. Con excepción de la primera semana. Cualquier semana bi no previamente asegurada será efectuada como una perdida para el equipo.
19. Juegos programados están sujetos a cambios.
20. Los juegos deben ser canceladas el viernes a las 6 pm a más tardar, perderá el juego, pero no pagará honorarios al árbitro. Sábado y domingo se perderá el juego y tendrán que pagar doble arbitraje.
21. Durante el transcurso del torneo, se tomaran fotografías y video ocasionalmente para promover a El Sol de Nevada Soccer League INC.
22. Si usted observa una preocupación significante en su preparación para participar y / o en el programa usted es responsable de eliminarse a sí mismo de tal peligro. No obligaremos a nadie a jugar, cada persona conoce sus limitaciones y deberá retirarse por sí mismo del peligro.
23. Los participantes asumen libremente todos los riesgos, tanto conocidos como desconocidos. El servicio médico de emergencia será llamado para todas las emergencias médicas. Los participantes son responsables de todos los gastos resultantes de una emergencia médica. Aunque hay reglas particulares, equipo y disciplina personal para reducir el riesgo de lesiones, existe la posibilidad de lesión grave.
24. “El Sol de Nevada Soccer League INC” tiene reuniones periódicas para informar a los técnicos de las normas nuevas y actuales, reglamentos y cuotas, estos entrenadores son responsables de la distribución de todas las reglas y regulaciones a su equipo. La negligencia no será una excusa tolerada para cualquier castigo.
25. Debe enviar una persona de 18 años o más para las reuniones de equipo.
26. No se permiten perros en ninguna cancha, se le pedirá retirarse de la cancha o área de juego de forma inmediata.
27. Cuando un equipo se “sale” jugadores elegibles podrá registrarse en otro equipo. Note: Solo se permitirá registrar a dos jugadores por equipo. No más de dos jugadores pueden registrarse al mismo equipo. La regla solo servirá para aquellos equipos que se den de baja antes de la fecha 14.
28. Todos los reportes deben hacerse en forma escrita. Cualquier reporte hecho verbalmente será tomada como una queja. Mínima acción será tomada en las quejas.
29. El equipo que primero llegue al campo de juego elige su lugar, lo que significa que el equipo contrario se deberá cambiar al otro lado del campo y tendrá que. Esto se hace para evitar cualquier confrontación entre los aficionados.

**Reglas de la cancha:**

1. Cada equipo jugara con un máximo de 5 jugadores de campo y 1 portero, o un mínimo de 3 jugadores de campo y 1 portero. Si un equipo comienza corto, tienen la oportunidad de añadir jugadores antes del medio tiempo. Cuando el segundo tiempo comienza solo podrán sustituir jugadores pero no añadir jugadores al campo. EQUIPOS JUVENILES REVISEN EL PAPELEO PARA SABER EL MIN Y MAX DE JUGADORES.
2. Cada equipo debe presentar 2 balones de indoor fustal que estén en condiciones de juego. Si un equipo no presenta los balones o presentan balones que no están en condiciones de juego y el equipo contrario se queja, este equipo perderá el encuentro si no presenta los balones a medio tiempo. Los balones deben ser etiquetados low bound indoor soccer. Si usted no está seguro del tamaño o tipo de balón, por favor pregunte. Los balones deberán ser presentados antes de comenzar el encuentro y a medio tiempo de este.
3. Para empezar el partido ambos árbitros deben estar dentro del campo, el tempo no se activará hasta que los dos árbitros están en el campo listo para comenzar.
4. Cuando usted sustituye un jugador del campo, el jugador que sale del campo debe estar completamente fuera de la cancha de juego antes de que el otro pueda ingresar. No hacerlo puede resultar en una tarjeta azul, en cuyo caso ambos jugadores tendrían que retirarse del campo durante 2 minutos. Dejando su equipo corto un jugador. Nota: Todos los cambios deben hacerse a medio campo, no hacerlo puede resultar en una tarjeta. INDOOR
5. Al comienzo del segundo tiempo cada equipo tiene 30 segundos para regresar a la cancha de juego. Si el equipo tarda más de 30 segundos i.e. 31 segundos, se marcara un gol en contra. Se marcara un gol adicional cada 30 segundos. INDOOR
6. Tarjeta azul, significa que un jugador ha cometido una falta, esto es castigado con un tiempo fuera de 2 minutos. El jugador puede volver a entrar al campo de juego antes de los dos minutos si el equipo contrario anota un gol. INDOOR
7. Tarjeta amarilla, significa que un jugador ha cometido una falta, esto es castigado con un tiempo fuera de 5 minutos. El jugador no podrá entrar al campo de juego antes de cumplirse el tiempo, aunque el equipo contrario anote gol. INDOOR
8. Tarjeta roja, significa que un jugador ha cometido una falta, esto es castigado con ser removido del partido no se le permitirá participar después de una tarjeta roja. Ningún jugador será capaz de entrar en su posición, dejando al equipo corto un jugador. El técnico del equipo deberá presentarse ante la liga para saber cuántos partidos no podrá participar su jugador. INDOOR
9. Tarjeta azul doble, significa que un jugador ha cometido dos faltas y revivió dos tarjetas azules. En este caso la tarjeta azul se convertiría en amarilla y el jugador tendría que salir del área de juego por 5 minutos. Este no podrá entrar a la cancha hasta no cumplir el tiempo, aunque el equipo contrario anote un gol. INDOOR
10. Las tarjetas son acumulativas, 2 azules = amarilla, 3 azules = roja, 1 amarilla + 1 azul = roja. INDOOR
11. OUTDOOR una tarjeta amarilla significa que usted ha cometido una falta, las tarjetas amarillas son acumulativas y recibir 2 dará lugar a una roja. Los jugadores con tarjetas rojas deben abandonar el campo de juego. Los entrenadores deben ir a la liga para ver cuál será el castigo del jugador.
12. Cuando se cometen seis faltas consecutivas, el equipo con las seis faltas recibirá una tarjeta azul, y uno de los jugadores tendrá que salir del campo de juego castigado por dos minutos. Nota: Si el jugador que sale del terreno de juego ya tiene una tarjeta azul, esta se convertirá en amarilla castigado por 5 minutos, tenga cuidado con esta regla. Recuerde son seis faltas, no tarjetas. Las faltas se borran a medio tiempo y ya cumplido comienzan de nuevo.
13. Cuando 2 jugadores reciben una tarjeta azul el jugador que ha estado castigado más tiempo podrá entrar nuevamente a la cancha cuando el equipo contrario anote un gol o cuando se cumpla el castigo de dos minutos. No podrán entrar los dos jugadores a la misma vez. INDOOR
14. Se adjunta una lista de posibles castigos por una tarjeta roja, que aumentará durante la temporada dependiendo de la cantidad de tarjetas rojas que un individuo obtiene. Recuerde que todos los castigos son acumulativos, el árbitro reportara todas las acciones observadas. Si comete una falta punible con una tarjeta roja y luego grita blasfemias al árbitro, estos dos serán sumidos. Vamos a agregar un juego para la reincidencia, si comete la misma falta dos veces en una temporada vamos a añadir un juego a el castigo. Tenga en cuenta que no vendemos tarjetas rojas.
* Insultar al árbitro, roja directa, suspensión 2 juegos
* Doble amarilla, 1 juego de suspensión
* Juego peligroso, 2 juegos de suspensión
* El participar en un juego antes de cumplir el castigo, 5 juegos de suspensión
* Insultar a un oponente, 1 juego de suspensión
* Encarar a un oponente, 2 juegos de suspensión
* Retar a un contrario a los golpes, 2 juegos de suspensión
* La fuerza excesiva, 2 juegos de suspensión
* Codazo un oponente, 2 juegos de suspensión
* La invasión del campo de juego, 4 juegos de suspensión (revise reglas #47)
* Palmear o aplaudir al árbitro, 2 juegos de suspensión
* Conducta anti-deportiva, 2 juegos de suspensión
* Barrer a un oponente (futsal- jugadores de cancha no porteros), 3 juegos de suspensión
* Robar ( 86 ) 6 meses, debe escribir una carta de disculpa, y aparecen en una reunión con la meza directiva de la liga con fin de restablecer su participación.
* Insultos a los miembros del personal, (86) 6 meses o el resto de la temporada lo que sea más largo . Este deberá escribir una carta de disculpa y aparecen en una reunión ante la meza directiva de la liga con fin de restablecer su participación
1. Solo los partidos jugados contaran como parte de la suspensión. Si ganas un partido por de faul esto no cuenta como parte de tu castigo.
2. Cualquier jugador que sea culpable de golpear, patear intencionalmente, golpear, escupir o cualquier otro acto vicioso (incluso si es reactivo), perderá sus privilegios de juego. Los jugadores culpables no recibirán un reembolso por las suspensiones. El Sol de Nevada Soccer League Inc. tiene el derecho de emitir suspensiones más severas dependiendo del incidente. Todas las demás disputas, peleas, incidentes, etc. serán revisados ​​por la liga y castigables a discreción de la misma. Todas las decisiones relativas a lo anterior son finales y no discutibles. NOTA EL DERECHO DE JUEGO SERA PERDIDO EN TODAS LAS DIVISIONES.
3. La persona que participa en dos o más divisiones que reciba una tarjeta roja directa perderá los privilegios de juego durante el resto del día. Si la tarjeta roja es una acumulación de cartas, se le permitirá participar en las categorías en las que no se emitió la tarjeta roja. Jugador con una roja directa se le permitirá participar con los otros equipos donde la tarjeta no se emitió la semana siguiente.
4. El proceso de apelación es el siguiente: Durante el proceso de apelación 5-9 entrenadores (dependiendo de la disponibilidad de los equipos y los participantes) serán seleccionados al azar. Ellos determinarán si el jugador seguirá participando en la actual temporada. Una decisión unánime se debe ser alcanzada con el fin de restituir dicho jugador. La decisión no puede ser apelada. El proceso de apelación sólo estará disponible para los jugadores que han sido castigados por más de la mitad de la temporada (12 partidos o más). Jugadores que han sido castigados por pelear, beber, fumar o aquellos que escupen, golpean, pelean o empujan a un árbitro, seguridad o miembro del personal durante la temporada no podrán usar el proceso de apelación.
5. Dos rojas directas por comportamiento agresivo dejara no elegible a un jugador.
6. Si el balón pega en el techo dentro del área del portero se jugará como un saque de esquina.
7. No se le permitirá participar con el mismo número a dos jugadores, si esto es reportado por el equipo contrario dentro del tiempo limitado perderá el partido. En cuanto se haga el reporte se terminara el encuentro, si sigue el partido este será oficial. Esto es cierto asta en los primeros 5 partidos.
8. No permiten números de cinta adhesiva, si esto es reportado dentro del tiempo limitado perderá el partido.
9. Se le permitirá jugar a una persona con el uniforme de otra siempre y cuando ese número no haya recibido una tarjeta, sin importar el color de la tarjeta. Si lo hace y lo reportan perderá el encuentro.
10. Los jugadores adultos no pueden jugar en dos equipos de división regular. Las mujeres pueden jugar en división master y con un equipo femenino, pero no en dos equipos femeninos. Los hombres pueden jugar en un equipo de veteranos y hombres, pero no en dos equipos masculinos. Los jugadores jóvenes pueden jugar en su grupo de edad y pueden jugar en una categoría mayor pero no menor.
11. Al cambiar de equipos o divisiones no deberán haber jugado en un partido anterior en el mismo día.
12. Números en las camisetas y chores no tienen que coincidir. Mientras todos los chores y camisas sean las mismas.
13. Cuando el balón sale fuera de juego, el equipo tiene que patear el balón desde la línea de banda para comenzar a jugar. No abra saques de banda con la mano. El balón debe estar completamente fuera del campo de juego, al no hacerlo renunciaras a la posesión del balón. Nota: El balón deber estar parado, si el jugador gira intencionalmente o si otro jugador se la pasa y este patea perderán la posesión del balón. Mientras que el jugador haya colocado el balón fuera de la línea y este sea un balón parado contara el saque de banda sin importar si el campo de juego no este nivelado moviendo el balón. INDOOR
14. Recuerda que todos los tiros son directos el jugador tiene solo 6 segundos para patear el balón o perderá la posesión del balón. Desde faltas a saques de banda, si el balón entra a la portería, este será marcado como gol. INDOOR
15. Un jugador podrá pararse enfrente de un tiro para prevenir un gol, pero deberá estar parado a 3 pasos de distancia del balón, en su defecto obtendrá una tarjeta. El jugador puede estirar la pierna directamente al lado para bloquear el tiro, pero no podrá estirarse hacia el frente con la pierna. Al hacer esto recibirá una tarjeta. INDOOR
16. Un jugador puede pasar el balón hacia atrás con el portero. El portero puede patear el balón, el portero no lo podrá levantar con las manos al menos que sea un pase con el muslo, pecho o cabeza.
17. Cuando es saque de meta, el portero deberá colocar el balón dentro del área de portero antes de patear el balón. El balón no deberá pasar la media cancha en el aire. Para lograr pasar la media cancha el balón deberá rodar o botar antes de media cancha. No hacerlo resultara en la perdida de posesión del balón con un tiro directo desde media cancha. Recuerda que un jugador podrá bloquear este tiro pero debe estar a tres pasos del balón. INDOOR
18. Tiros de esquina, al igual que todos los tiros son directos. Durante un tiro de equina el balón deber estar dentro del área marcada. El no hacerlo resultara en la perdida de posesión del balón. Recuerda que un jugador podrá bloquear este tiro pero deberá estar a tres pasos del balón. INDOOR
19. Cuando un jugador patea el balón y el portero agarra el balón con las manos, se le permite al portero lanzar la bola, esta no debe superar la media cancha en el aire. Para poder cruzar la media cancha el balón debe rodar o rebotar en su mitad del campo cuando lo lanza. El portero también puede patear el balón, este no debe superar la media cancha en el aire. Para poder cruzar la media cancha el balón debe rodar o rebotar antes de llegar a la media cancha. Nota: La únicas formas en que un portero puede patear la pelota más allá de la media cancha es cuando un jugador pasa el balón al portero, en este caso, el portero puede patear más allá de la media cancha. Además, si el portero atrapa el balón con las manos y rebota el balón fuera del área del portero para después patear el balón, este sería juego valido. Si usted está confundido en esta regla, puede preguntarle a un miembro de la administración. Nota: Si el portero rebota el balón dentro del área del portero para después patear el balón, el contrario no puede patear el balón. Si lo hace, seria falta, el contrario solo podrá patear el balón si el potero coloca el balón en el suelo. INDOOR
20. El portero es el único jugador que puede barrerse. Este solo se podrá barrerse dentro del área de portero. INDOOR
21. El único momento en el que se detiene el marcador es cuando el portero es lesionado, o si el árbitro lo ve necesario. Si un jugador es lesionado no necesariamente quiere decir que el tiempo será parado.
22. Cada partido consiste de dos tiempos de 20 minutos y un medio tiempo de 2 minutos. INDOOR
23. Si su equipo debe reportar a un equipo contrario debido a los uniformes, balones y demás; esto puede hacerse antes, durante o inmediatamente después del partido. Nota: Solo tendrá una ventana de 10 minutos después de que haya terminado su partido para reportar, por lo contrario su reporte será inválido.
24. En caso de querer reportar un incidente durante su partido usted podrá someter este reporte a los árbitros o a la mesa directiva. María Gutiérrez se encargara de estos reportes. Los reportes pueden ser de los árbitros o de no presentar balón. Todos los reportes deberán ser escritos, los reportes verbales no serán válidos.
25. Barridas o manos para evitar un gol serán marcados como gol, y se le dará una tarjeta al jugador. INDOOR
26. Cuando el balón golpea el techo, el equipo responsable perderá posesión del balón, la jugada comenzara con un tiro libre desde donde pego el balón en el techo originalmente. Si el balón toca el techo directamente arriba del área del portero este se cobrara como tiro de esquina.
27. Cuando el portero comienza el juego de saque de meta el contrario no podar tocar el balón hasta que este salga del área del portero.
28. Cuando el portero hace rodar el balón en lugar de detenerlo en un saque de meta será advertido una vez; la segunda vez que ruede el balón equipo contrario cobrara una tiro directo desde fuera del área en la esquina del área más cercana. INDOOR
29. Un equipo puede jugar sin portero; esto sería 6 jugadores en el campo. Todos ellos deben llevar un uniforme del equipo y ninguno de ellos podrá tocar el balón con sus manos. En encuentro deberá terminarse de esta forma (lo restante del partido), sin portero. INDOOR
30. IDs deberán ser presentadas antes de que el partido comience, o a más tardar al medio tiempo. Si el equipo no presenta sus IDs a medio tiempo estos perderán el encuentro.
31. Todas las IDs deberán ser recogidas en El Sol Soccer League. No estaremos correteando para entregárselas. Si un jugador no tiene si ID este no podrá participar.
32. Si usted deja jugar a una persona que no está registrada, su equipo será castigado con una suspensión de 5 partidos. Esto es necesario para evitar que las personas no registradas lastimen a personas si registradas. Nota: Si usted deja jugar a una persona quien no está registrada en una división juvenil y este jugador es mayor que lo que la división permite su equipo será suspendido por 5 partidos y el entrenador será suspendido por 3 partidos adicionales.
33. Si permite que un jugador no registrado participe en un partido, no se le permitirá registrarlo después de que su castigo se haya cumplido.
34. Tan pronto como usted reporte el equipo contrario, por cualquier razón, el juego debe ser detenido. Si continúa el partido, el juego se hará oficial.
35. El partido se hara oficial a los 18 minutos del primer tiempo (FUTSAL). Si ay un altercado después de este tiempo la liga puede declarar una perdida para cualquier equipo. Si el partido es parado por cualquier otro motivo el marcador quedara como finalizo el encuentro (AFUERA TIEMPO OFICIAL ES AL MIN 38 DEL PRIMER TIEMPO).
36. En ningún momento durante el partido puede un jugador activo de la banca entrar al terreno de juego de forma invasiva. Se podrán hacer cambios sin pedirle permiso al árbitro pero no podrán interferir con las decisiones arbitrales. Esto también es cierto para los entrenadores y espectadores. QUE EL ARBITRO CREA INCONTROLABLE. OUTDOOR Jugadores de banca activos no pueden entrar en el campo en una forma invasora. Todas y cada una de las sustituciones deben hacerse con el conocimiento del árbitro central y por media cancha.
37. Todas la lesiones (para partidos juveniles) deben ser reportadas al árbitro durante o inmediatamente después del partido, el no hacerlo hará su reclamo al seguro inválido.
38. Se le informa que los jugadores juveniles de las categorías 01’, 00’, 99’ y 98’ no están cubiertos por el plan de seguro de liga.
39. Si su juego aparece como PENDIENTE CON HORARIO, esto quiere decir que le notificaremos de la cancelación del partido hasta el viernes porque uno de los dos equipos tiene problemas de pagos o jugadores. Si su partido aparece como PENDIENTE SIN HORARIO, eso quiere decir que no tendrá partido ese fin de semana, y el partido pudiera ser re programado.
40. Si tienes el mínimo de participantes requeridos para jugar (futsal=4, outdoor=8) podrás parar el encuentro sin penalidades. Si tienes futsal=5, outdoor=9 o más jugadores deberás terminar el encuentro o tendrás que pagar la mitad del arbitraje del otro equipo (esto no incluye el recargo por pagar en la cancha). Esto también se aplicara si tu equipo no presenta balones o IDs y no puede continuar el encuentro.
41. El comienzo del partido (indoor) se puede reproducir hacia adelante o hacia atrás. El comienzo del partido (outdoor) sólo se puede jugar hacia delante.
42. El contacto corporal con el oficial del juego, el miembro del personal y / o el personal de seguridad está prohibido y es punible.
43. El apalancamiento - usando el cuerpo de un compañero de equipo, pared o portería para obtener una ventaja será marcado como falta.
44. CHAPUSEROS - Presentar la transcripción de otra persona, certificado de nacimiento, o cualquier otra documentación para inscribirse en una división juvenil recibirá un año de suspensión. El jugador pierde los privilegios de juego en todas las divisiones en el que él/ella participe y no recibirá un reembolso.
45. Cómo comprobar que un jugador tiene sus (5) partidos jugados- Usted puede revisar a un jugador antes o después de un partido, nos tomará cerca de 3 días para conseguir el resultado. Se hará una lista de juego para el jugador, y en cada juego se marcará si él/ella participó en ese partido. NOTA: Un jugador que no tiene todos los 5 partidos no puede participar en el campo, pero puede ser utilizado como portero.
46. Tiempo extra indoor, 2 tiempos de (5) minutos; No habrá gol de oro. Si todavía hay empate después de este tiempo, habrá 5 penales por equipo y si es necesario penaltis de muerte súbita. NOTA: Sólo habrá penales en la final, todos los demás juegos de liguilla no tendrán tiempo extra. El equipo con mejor clasificación pasará a la siguiente ronda.
47. Tiempo extra outdoor, 2 tiempos (15) minutos para los que juegan 45 minutos. 2 tiempos de (10) minutos para aquellos que juegan 40, 35 y 30 minutos. 2 tiempos de (5) minutos para los que juegan 20 y 15 minutos. No habrá gol de oro. Si todavía hay empate después de este tiempo, habrá 5 penales por equipo y si es necesario penaltis de muerte súbita. NOTA: Sólo habrá penales en la final, todos los demás juegos de liguilla no tendrán tiempo extra. El equipo con mejor clasificación pasará a la siguiente ronda.
48. Los primeros 12 equipos al final de la semana 20 (INDOOR 2016-17) se trasladarán a la 1ª División Femenil junto con los equipos voluntarios. Lo que significa que las jugadoras registrados en cualquiera de los primeros 12 equipos estarán vinculadas a la 1 ª División Femenil. Si 4 o más jugadores de la 1ª División Femenil, independientemente del nombre del equipo o entrenador se unen a un equipo, deben registrarse en la 1ª División Femenina. Una persona menor de 15 años al momento del registro o mayor de 30 años al momento del registro puede optar no participar en esta regla y registrarse para jugar en la 2ª División Femenil. Cada torneo después de este los dos equipos que ocupan los 2 últimos puestos en la tabla pueden pasar a la 2ª División Femenil (los equipos no participantes mantendrán un lugar hasta que esto suceda). El equipo en el primer lugar (al final de la semana 20) en la 2ª División Femenil pasará a la 1ª División Femenil junto con el campeón de la 2ª División Femenil, si éste resulta ser el mismo equipo, el segundo lugar (al final de la semana 20) ascenderá a la 1ª División Femenil (los equipos no participantes mantendrán un puesto hasta que esto suceda).
49. Al final del torneo, el Campeón de la categoría Hombres 2A y 2B ascenderá a la 1ª División Varonil junto con el primer equipo en el 2A y el 2B Masculino (al final de la semana 20); Si esto resulta ser el mismo equipo, el equipo en segundo lugar (al final de la semana 20) ascenderá 1ª División Varonil. Si 4 o más jugadores de uno de estos equipos se unen a un equipo con un nombre diferente o entrenador, también deben participar en la Primera División Varonil. Los dos equipos que ocupan los 2 lugares inferiores de la tabla pueden bajar a la 2ª A o B Varonil.

1. **Si usted hace arreglos afuera de la liga debes cumplirlos, es decir que si tu das chancas de algo no podrás reportarlo después. La liga no se hace responsable, pero si validara los arreglos fuera del regalamiento siempre y cuando no dañe a terceros.**
2. **Si usted reporta a un contrario y no paga el arbitraje no será válido el reporte.**
3. **No se olvide de las tarjetas de jugador, si se pierden o son robadas, no nos haremos responsables.**
4. **Habrá una cuota de admisión durante la liguilla. Colocaremos un anuncio en el periódico El Sol de Nevada para informarle el precio de la entrada. Los mayores de 55 años de edad con identificación solo pagaran $2 en cualquier fase de la liguilla.**
5. **Se deberán pagar los honorarios al árbitro a medio tiempo, si comienza el segundo tiempo el equipo que no ha pagado pierde el encuentro.**

NOTA : Si usted cree que un asunto suyo no ha sido contestado , no dude en ponerse en contacto con nuestra oficina y estaremos encantados de responder a cualquier pregunta que pueda tener junto con la adición en nuestra página de reglas. Por favor permita 2-4 días hábiles para responder a cualquier pregunta no en nuestras normas y reglamentos.

Office: 775-786-0189

Email: elsoldenevada@yahoo.com RE: rules and regulations