

REGLAMENTO

COPA

CHIVAS

ACADEMY

L.A. 2021



CALIFORNIA STATE SOCCER LEAGUE

2421 W. EDINGER AVE STE 1151

SANTA ANA CA 92704

StateSoccerLeague@gmail.com

www.LaLigaMX.com



COPA CHIVAS ACADEMY L.A. 2021

REGLAMENTO

REGISTRO.

Todos los equipos que hayan entregado al director del Torneo en la carpa de registraci3n los siguientes requisitos.

- a. Forma de Registro con Roster/Listado de todos los jugadores participantes.
- b. Hoja que contiene el deslinde de responsabilidades (Waiver) de los jugadores en listado en el Roster/Listado del equipo (1 Waiver por equipo).

El entrenador firmara por todos sus jugadores como enterado y responsable del grupo.

- c. Identificaci3n Oficial (vigente) de cada jugador con fotograf3a por jugador mas la presentaci3n del acta de nacimiento **original** u otro documento que respalde la fecha de nacimiento del jugador participante.(No se aceptan Certificados de Bautizo).

IDENTIFICACIONES QUE ESTAREMOS ACEPTANDO:

1. CALIFORNIA ID,PASAPORTE VIGENTE
2. Credencial de la Liga Estatal de Futbol del Sur de California.
3. Credencial de Escuela y acta de Nacimiento original
4. Credencial Gubernamental o del DMV.
5. Credencial de alguna Asociaci3n de futbol Afiliada y acta de nacimiento original.

6. SOLAMENTE ORIGINALES!!!!!!

- d. Pago correspondiente a la participaci3n del torneo.

Todos los equipos que cumplan con los requisitos de inscripci3n y paguen la tarifa antes del d3a del sorteo de los grupos. Todos los equipos podr3n tener un m3nimo de 7 jugadores y el m3ximo n3mero de jugadores 18 registrados por equipo

Cada equipo podr3 registrar un m3ximo de dos (2) integrantes del cuerpo t3cnico ante el Comit3 Organizador del torneo. Por ning3n motivo se aceptar3n movimientos de altas y bajas de jugadores o cuerpo t3cnico una vez entregada su lista , ya comenzado el torneo.

Brazaletes o Banditas son muestra y prueba de registro de los jugadores, y es RESPONSABILIDAD DEL CUERPO TECNICO Y DEL JUGADOR mantener y presentarse a sus juegos con el brazalete o bandita puesta todo el tiempo en la mano, si el jugador perdiera por cualquier circunstancia, deber3 regresar ala carpa de registro con sus identificaciones y pagar la cantidad de \$5.00 dlls para adquirir una nueva banda, si el jugador durante el transcurso de un juego perdiera, por cualquier causa o jugada durante el partido la banda y es reportado POR ESCRITO, tiene 30 minutos para presentarse ala carpa con sus identificaciones y 5.00dlls para reponer dicha banda, de tardar los 30mints que dura el tiempo del reporte y no se presenta al campo de juego, EL EQUIPO PIERDE EL PARTIDO.

NO ES RESPOSABILIDAD DEL ARBITRO CHECAR QUE UNO,DOS O TODOS LOS JUGADORES TENGAN SUS BANDITAS.



COPA CHIVAS ACADEMY LOS ANGELES



EDADES POR CATEGORIA.

Las edades correspondientes a cada categoría se harán públicas a través del Director del Torneo y también estarán publicadas en la página de www.LaLigaMX.com en la sección de registro de equipos. Las categorías de menores U6, U7, U8, U9 y U10 se juegan en la modalidad de Fut 9 vs 9 con nueve (9) jugadores hasta el mes de Agosto y a partir del mes de Septiembre **solo** la Div U10 jugará en la modalidad Fut 11 vs 11.

REGISTRACIO DE JUGADORES.

Todos los equipos deberán entregar su Forma de Registro, Roster, Waiver firmados e identificaciones a más tardar 1 hora y media antes del primer juego de grupo. Los equipos tendrán que haber hecho su pago de participación cuando menos 2 semana antes del día del torneo. El día del torneo todos los jugadores deberán pasar a registrarse a la carpa de registro junto con una identificación con fotografía y prueba de nacimiento original por lo menos 1 hora y Media antes del inicio de su 1er partido. Los jugadores deberán mostrar su identificación al personal de registro. **EL PERSONAL REGISTRADOR DEL TORNEO NO SE QUEDARA CON NINGUN DOCUMENTO, NI IDENTIFICACIONES ORIGINALES O COPIAS**

Una vez habiéndose registrado en la carpa de registro, se le dará a cada jugador un brazalete o bandita el cual deberá portar durante todo el torneo. Cada día de torneo se debe de registrar en la carpa y se le dará un brazalete. Si el jugador no porta su brazalete no podrá jugar.

IDENTIFICACION OFICIAL.

Para poder registrar a los jugadores, se deberá mostrar una(1) Identificación Oficial vigente (Registro C) con fotografía al momento de registrar al jugador participante con el equipo que va a jugar en el torneo. **No recopilaremos documentos originales.** Todos los participantes se presentaran en la carpa de registro o cancha para poder identificar y registrar a los jugadores y ponerles su brazalete. Ningún jugador podrá participar en el torneo si no se registra y si no trae su brazalete.

ATENCION!!!

“NO SE ACEPTAN DOCUMENTOS DE BAUTIZO NI CARTILLAS DE VACUNACION”

EL COSTO POR REEMPLAZO DE BRAZALETE ES DE 5.00 DLLS

EQUIPOS.

Los jugadores inscritos en el torneo podrán jugar y participar bajo las siguientes bases:

- Los jugadores no podrán jugar en más de un equipo durante el torneo.
- No hay refuerzos de las edades inferiores.
- Todos los jugadores portaran un número en la espalda de su camiseta y no podrán cambiar ésta camiseta y numero una vez registrado el jugador en el equipo para jugar el torneo
- Es responsabilidad del cuerpo técnico la numeración y uniformes de su equipo, si se presenta con números repetidos y es expulsado del juego, este número no deberá ser usado en el siguiente encuentro, y si lo usara con un diferente jugador y es protestado, perderá en automático el encuentro, por uso indebido aunque sea diferente jugador.



SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia se desarrollará en dos fases, una fase de clasificación y la segunda fase de finales. En la fase de clasificación se aplicará el sistema de puntos tras el resultado de cada partido. Esta etapa se jugará bajo el formato round-robin a una vuelta.

La ubicación en la tabla de posiciones de grupos y de clasificación general se sujeta a lo siguiente:

- Tres (3) puntos por juego ganado.
- Un (1) punto por juego empatado.
- Cero (0) puntos por juego perdido.
- Si un equipo calificado abandonara la competencia o quedara descalificado, su lugar lo tomara el equipo que le siga en mismo grupo o de otro grupo según lo decida el comité organizador basado en su puntaje y desarrollo en el torneo.
- Tres (3) puntos en juegos por default y marcador de 3-0
- No hay partido ganado si un equipo se equivoca de cancha, es considerado juego suspendido y se puede programar en otro horario y cancha nueva. (siempre y cuando se compruebe que el equipo en verdad se equivocó)

FORMATO DE COMPETENCIA

El formato será dictaminado por la cantidad de equipos inscritos por categoría. Grupos de cuatro (4) equipos. El formato se dará a conocer previamente días antes de la fecha pactada para el torneo en la página www.LaLigaMX.com

SISTEMA DE CALIFICACION

El pase en la fase de clasificación por grupos se determinara bajo las siguientes especificaciones. En dado caso que dos o más equipos estuvieran empatados en puntos en sus respectivos grupos aplicarán los siguientes criterios de desempate, en orden 1 a 5, para definir la ubicación de los equipos en la tabla de posiciones por grupo

1. Puntaje acumulado después de haber jugado sus partidos en la fase de grupo.
2. Diferencia entre goles anotados y goles recibidos Gol average.
3. Primero-Cantidad de goles anotados.
4. Segundo-Cantidad de goles recibidos.
5. Tercero-Resultado directo del partido entre los equipos envueltos en el desempate
6. Cuarto-Sorteo (volado).

En la fase final por el título de campeón, las rondas se jugarán a eliminación directa hasta la gran final que definirá al campeón.

PARTIDO POR TERCER LUGAR.

No habrá partido para definir el tercer y cuarto lugar del torneo.



TARJETAS AMARILLAS

Los jugadores que acumulen dos amonestaciones en un mismo partido, serán expulsados del terreno de juego y serán sancionados con un(1) partido de suspensión sin importar si es fase clasificación o fase de finales. No habrá acumulación de tarjetas amarillas durante el torneo.

TARJETAS ROJAS.

Los jugadores que reciban tarjeta roja directa durante un partido no podrán continuar ese partido y se les suspenderá del siguiente partido (sin importar si es fase clasificación o fase de finales) debiendo abandonar el área de juego. En caso de que siga con actitud violenta o antideportiva por parte del jugador expulsado así como los jugadores de equipo, equipos en general, entrenadores, cuerpo técnico, familias, fanáticos, amigos, porra del equipo o cualquier individuo relacionado con dicho equipo, el equipo podrá ser expulsado del torneo sin derecho a apelación, si así lo considera el Comité Organizador del torneo. Si el equipo es expulsado no existe la posibilidad de reembolso de registro de participación y dicho equipo será excluido de los siguientes torneos.

Todos los entrenadores son responsables por la conducta de sus jugadores, sus familias, amistades y porra. Toda tarjeta Roja es un juego de suspensión automáticamente. Jugador con tarjeta Roja que participe en el próximo encuentro sabiendo que fue expulsado será castigado con la expulsión definitiva del torneo y su equipo perderá el partido sin posibilidad de apelar.

SANCIONES DISCIPLINARIAS.

Cualquier jugador expulsado durante el torneo podrá ser requerido para presentarse ante el Comité Organizador del torneo en compañía de su director técnico o responsable del equipo. El Comité Organizador del torneo podrá determinar si el jugador puede continuar o si debe ser retirado del torneo dependiendo la falta cometida.

EXPULSIÓN DEL TORNEO.

El Comité Organizador expulsará a cualquier jugador o equipo del torneo que incurra en cualquiera de los siguientes actos:

- a. Actitud violenta o antideportiva.
- b. Agresión a miembros del Comité Organizador.
- c. Agresión del o al público o porras entre equipos o a equipos contrarios.
- d. Agresión al Cuerpo Arbitral sea física, verbal o de cualquier índole.
- e. Batalla campal o individual o de cualquier tipo será expulsión automática de los dos equipos.

TIEMPOS DE JUEGO.

Previo al inicio del torneo el Comité Organizador y el Director del torneo anunciarán los tiempos oficiales de los partidos correspondientes a cada categoría en el WAIVER/ROSTER.

Los horarios de los partidos están sujetos a retrasarse, cambiar o cancelar y es obligación del cuerpo técnico de contactar ala mesa de registro para verificar el horario de su siguiente juego.



TIEMPOS EXTRAS Y PENALES.

No habrá tiempos extras. El equipo vencedor en Semifinales y la Final será aquel que anote mayor número de goles que su contrario.

En Semifinales y/o la Final el marcador termina empatado, se deberá definir al triunfador en serie de penales una vez consumado el tiempo regular de partido. La tanda de penales se llevará a cabo bajo el sistema de cinco tiros desde el punto penal. Al término del juego cualquier jugador que este en el roster del equipo podrá participar en la tanda de penales sin importar si estaba en la banca y al momento del término del partido no estaba en el 11 que termino jugando. Se permitirá el cambio de Portero por cualquier jugador que este en el roster de su equipo sin importar si el jugador viene de estar en la banca o en los jugadores que terminaron el partido. De continuar el empate, se procederá a ejecutar tiros alternados hasta encontrar un vencedor (muerte súbita).

UNIFORMES Y ESPINILLERAS.

Todo equipo debe registrar, con el Comité Organizador, el color de los uniformes con el cual participará en el torneo. El uniforme consta de: playera de juego, shorts, medias, espinilleras y calzado de futbol. Todo uniforme debe tener, sobre la espalda de la playera de juego, un número único que le será asignado a cada jugador del equipo. Ningún jugador puede participar en el torneo si su playera de juego no tiene número o tienen números repetidos.

El uso de espinilleras es obligatorio para todos durante el torneo. Sin la protección adecuada se le negara la participación a los jugadores. NO ESPINILLERAS resultara en no participación en el juego

El Árbitro del encuentro determinara si los uniformes de ambos equipos se prestan a confusión por los colores, éste solicitará el cambio de playeras, o en su defecto, el uso de casacas al equipo visitante.

LOCAL Y VISITANTE.

Debido a que el tiempo del Torneo es limitado no habrá identificación de equipo local o visitante y se respetara o se dará preferencia al EQUIPO CON EL ENTRENADOR que llegue primero ala cancha y de haber problemas el Arbitro decidirá quien se sitúa en cada banda de la cancha o por un volado. En caso de existir un conflicto de colores en los uniformes mediante un volado se definirá quien será el responsable usar un uniforme alternativo.

PARTIDOS.

Después del primer partido jugado y para la puntual iniciación de los partidos, los equipos deberán presentarse en la carpa de registro, y consecuentemente al campo de juego, con 1 hora y media de anticipación al inicio del partido. Solamente habrá quince (15) minutos de tiempo de espera, y si uno de los dos equipos estuviera . Un equipo puede empezar a jugar un partido con un mínimo de 7 jugadores en la cancha, incluyendo al portero. Si el equipo no se presenta en el campo listo para jugar, o se presenta con menos de 7 jugadores, en el transcurso de esos primeros quince (15) minutos, el partido se dará por suspendido.

SUSTITUCIONES.

Todo jugador que haya salido de la cancha como parte de una sustitución podrá reingresar al terreno de juego durante el resto del partido. Cambios ilimitados durante el transcurso del juego. El árbitro es el único con la autoridad a no permitir cambios de jugadores si considera que se está asiendo tiempo deliberado o tomando ventaja del tiempo de juego restante.



SUSPENSIÓN DE PARTIDOS.

Iniciados los partidos podrán suspenderse por causas naturales o de fuerza mayor (granizo, Tormenta, Tornado o tormenta eléctrica). Los juegos se quedaran conforme al resultado final al momento de la cancelación del juego en trámite. No se repetirá ni reanudarán los juegos sin importar en que minuto fue suspendido el encuentro.

Falta de garantías y seguridad se considerara según lo dictamine el Comité Organizador

1. Invasión al terreno de juego. Cualquier persona que no sea parte del juego.
2. Intento de agresión a un contrario resultando en batalla campal
3. Agresión verbal extremada al cuerpo arbitral por parte del cuerpo técnico, jugadores, acompañantes o espectadores.
4. Agresión física a cuerpo arbitral o cualquier miembro del personal trabajando en el evento/ Torneo.
5. Si uno de los dos equipos se pierde o esta en otra cancha.

En caso de que un equipo se retire de la cancha una vez iniciado el partido, el equipo que permanezca en la cancha ganará el partido por un marcador de 1-0 en caso que no haya goles. En caso de que un partido sea suspendido, el Comité Organizador se reservará el derecho a programar (o no programar) jornadas extras para cumplir el calendario del torneo sin derecho de apelación por parte de los equipos.

BALONES DE JUEGO.

Todos los equipos deberán ser responsables de presentarse con balones para los partidos. Cada equipo tendrá que presentar al menos 2 balones en óptimas condiciones y aprobado por el árbitro central.

Las divisiones de U6,U7,U8,U9 y U10 jugarán con el balón número cuatro(4).

HIDRATACIÓN.

Se recomienda que todos los jugadores, familias y asistentes lleven agua e hidratación durante los días del torneo. El torneo no proveerá de hidratación a los participantes.

PORRAS Y ACOMPAÑANTES

El cuerpo técnico del equipo es responsable de las personas que acompañan al grupo (Porras) y deberá informar de las reglas que se aplican en este evento.

Toda porra tiene **5min para moverse 20 pies de distancia** del área de la cancha una vez terminado el juego de su equipo.

Si una porra incumple o se niega a retirarse de la zona de juego corre el riesgo de que su equipo sea expulsado del torneo, por mala práctica y violación a la regla de las porras.



PROTESTAS/REPORTES

PROTESTAS EN LA FASE DE SEMIFINAL Y FASE FINAL NO SERAN ACEPTADAS O ESTARAN A CRITERIO DEL COMITÉ ORGANIZADOR

Toda protesta deberá ser entregada por escrito y deberá ser clara y específica.

El plazo para presentar una protesta será 15 minutos después de terminado el juego y cuando el comité organizador considere que inicia el tiempo de investigación que es de 60 minutos para que el equipo protestado presente los documentos requeridos. Después de la prórroga si el equipo no presenta documentos y pruebas que se requieren, perderá el partido en la mesa y el marcador se tabulara 3-0. Toda protesta deberá ser presentada a través de un escrito firmado por el delegado acreditado del equipo, anexando las pruebas correspondientes para justificar su argumento. El delegado deberá dar un depósito de \$50.00 en efectivo por cada protesta entonces el depósito será propiedad del Comité Organizador.

**COMO PRUEVA EL COMITÉ ESTARA ACEPTANDO EN ESTE CASO LA DOCUMENTACION ORIGINAL QUE EL REPORTADO ESTE PRESENTANDO PARA SU REGISTRO EN EL TORNEO.
PROTESTAS EN SEMIFINAL O FINAL NO SERAN ACEPTADAS.**

Por cada protesta se deberá entregar el depósito correspondiente. Si se quiere protestar a más de un jugador, por lo tanto cada jugador equivale a una protesta.

Si la protesta se considera imprecisa, engañosa, o carece de evidencia como para llegar a implementar una acción disciplinaria, el depósito no será reembolsado. Únicamente se considerarán protestas relacionadas con el Reglamento Oficial del torneo; no se considerarán protestas por la interpretación de las reglas del juego. Ningún partido será repetido, reprogramado, ni se implementará acción alguna que altere los horarios establecidos del torneo. En su caso, todas las decisiones que se tomen se realizarán para tutelar el interés supremo del torneo y del Comité Organizador y no podrán ser apeladas.



FRAUDE Y “CACHIRULES”.

Aquel equipo que intente usar jugadores que no correspondan a la edad de la categoría correspondiente a la que estén jugando; aquel equipo o coach que haya registrado jugadores con documentación falsa o sospechosa; aquel equipo, coach, familiar o integrante del equipo que haya mentido en la edad y nombre de los jugadores, **automáticamente será expulsado dicho equipo del torneo sin derecho a reembolso del pago de inscripción y vetado de futuros torneos. La falsificación de documentos oficiales o el uso de identidad falsa es un delito y se podría recurrir a acciones legales.**

PROTESTA POR MALA INDUMENTARIA

Un juego no se gana por la indumentaria de algún jugador o por la numeración en el uniforme, el color y la numeración de la indumentaria es solo para control exclusivo del cuerpo arbitral.

DISPOSICIONES GENERALES. El órgano encargado de la interpretación y ejecución de este reglamento será el Comité Organizador. El Comité Organizador tendrá la amplia facultad de resolver casos no previstos en el presente reglamento.

POLIZA DE REEMBOLSO:

No hay reembolso por cualquier causa o circunstancia.

Si por cualquier razón se diera el caso y el comité organizador así lo decidiera se podría dar crédito a participar en el evento próximo, pero no es garantía.

Si se reembolsara a algún equipo por una causa legal o valida, se tabulara y se tomara en cuenta, si el equipo jugo algunos juegos y se tabulara el costo de arbitraje, costo de cancha y gastos administrativos y el restante se le reembolsara.