



Leyes, Registro y Reglamentos de OCYSL

Reglas(2019)

Contacto:

Oxnard Youth County Soccer League.

137 Second st.

Oxnard, CA 93030

Caesar Caes 805 336-6718 Juan T. (805) 216-9435

Los puntos siguientes se deben presentar y verificar en el registro para todos los equipos y jugadores antes de su participación en el torneo (NINGUNAS EXCEPCIONES).

A. La lista del torneo firmada por el entrenador o el encargado.

B. OCSL identificaciones laminadas con una foto de todos los jugadores y entrenadores.

C. Oxnard Conty soccer league aceptará solamente 2019 tarjetas. Por favor este seguro de que su tarjeta del entrenador/del administrador es la tarjeta blanca de CYSA. Las tarjetas temporales de (2019) o las tarjetas sin FECHA de VENCIMIENTO NO SERÁN ACEPTADAS.

D. La forma médica del lanzamiento para todos los jugadores firmada por el padre tutor o responsable del equipo.(entreador)

E. Una copia de acta de nacimiento debe estar disponible para el personal de **OYCSL** para la revisión en cualquier momento.

1. Edad y Elegibilidad

A. La participación en **OYCSL** está abierta para aceptar a equipos integrados por veintidós (16) o menos jugadores que satisfacen el límite de edad de la división especificada de la edad. Los equipos U-17 o U19 pueden tener un máximo de veintidós (22) jugadores con un máximo de dieciocho (18) elegibles por juego. Los equipos U-11 a U-16 pueden tener a dieciocho (16) jugadores. Los equipos U-7 a U-10 pueden tener a catorce (14) jugadores. Los equipos U-6 pueden tener diez (10) jugadores. Los equipos U-5 pueden tener ocho (8) jugadores. La identificación de OYCSL y/o las tarjetas laminadas del registro del jugador autorizadas solamente por el estado/la Asociación Provincial o Nacional será requerida como prueba de la edad. Cuando en duda, una acta de nacimiento válida puede ser solicitada. Las tarjetas, los pases, y las listas del jugador se deben presentar en el campo la duración del juego.

B. No se permitirá ningunas adiciones de jugadores después del octavo (8) juego.

C. Los jugadores no pueden jugar en división más alta sin primero ser despedido de su equipo actual y registrados en el nuevo. *Esta es una regla del estado.*

D. Cuando los clubes tienen más de un equipo en cada división, los jugadores no pueden cruzarse a partir de un equipo a otro.

E. Los jugadores pueden jugar en divisiones mas altas solo si pertenecen al mismo clud en torneo empates y segundas fases del lazo (play-offs), de acuerdo con la edad y la elegibilidad IC.

F. La categoría de edad para los equipos es como sigue:

	U-12 (2004)	U-7 (2009)
	U-11 (2005)	U-6 (2010)
U-15 (2001)	U-10 (2006)	U-5 (2011)
U-14 (2002)	U-9 (2007)	
U-13 (2003)	U-8 (2008)	

2. Leyes del Juego

Todos los juegos serán jugados de acuerdo con leyes de FIFA y modificados por USYSA y Cal South.

3. Campos y Uniformes del Juego

A. Los jugadores (excepto el encargado de la meta) deben usar números en la parte posterior de sus uniformes y estos números coincidirán con los números de la lista del Estado Oficial/ Provincial.

B. REQUIEREN A LOS JUGADORES USAR ESPINILLERAS DE ACUERDO CON LAS LEYES DE FIFA DEL JUEGO. NINGUNA JOYERÍA PUEDE SER USADA.

C. Cuando los colores de los uniformes son similares, el equipo casero cambiará colores. El equipo casero tiene opción de la línea lateral y ningunos de los dos equipos jugarán del mismo lado del campo. Los equipos y los espectadores deben estar en líneas laterales opuestas a menos que los bancos de sentarse o otros asientos estén disponibles. El equipo casero será numerado primero en el horario.

D. Estará en la discreción del árbitro para determinar la seguridad y la utilidad apropiada del uniforme del jugador incluyendo el uso de un apoyo/soporte. Se permiten los moldes si está relleno de material dócil y el árbitro lo considera ser no peligroso.

4. Duración De Juegos

Edad	Balón	Preliminar/Cuarto	Semi	Final	Tiempo extra
U 15	5	30 min	30 min	30 min	7 min
U 14	5	30 min	30 min	30 min	7 min
U 13	5	30 min	30 min	30 min	7 min
U 12	4	30 min	30 min	30 min	5 min
U 11	4	30 min	30 min	30 min	5 min
U 10	4	25 min	25 min	25 min	5 min
U 9	4	25 min	25 min	25 min	5 min
U 8	4	25 min	25 min	25 min	5 min
U 7	4	25 min	25 min	25 min	5 min
U 6	3	20 min	20 min	20 min	None
U 5	3	20 min	20 min	20 min	None

Todos los juegos U7 y arriba serán jugados con un reloj corrientes y 10 minutos de medio tiempo. Juego preliminar puede terminar en un empate. Los juegos de empate semi/Cuarto-final serán decididos con penaltis sin tiempo extra. Los juegos finales incluirán un período del tiempo suplementario (todo el tiempo suplementario será jugado a su conclusión). Los penaltis serán tomados de acuerdo con la LEY 16 de FIFA (lanzar el penalti de le marca de penalti). Si después de mitades del tiempo suplementario en el final, un empate existe, los penaltis determinarán el ganador. El árbitro puede parar el reloj para lesiones serias. Si es un retraso extendido (más que la mitad del juego), el juego puede ser acabado en otro tiempo/día o un campo diferente por decisión de los Directores del Torneo'.

5. Iniciación de Juego (Presentarse)

A. Los equipos deben presentarse 15 minutos antes del comienzo de cada juego. La falta de hacerlo puede resultar en una pérdida. El mariscal del campo y/o el árbitro revisará los uniformes, el equipo y los documentos de identidad de los jugadores antes de cada juego. Los entrenadores necesitan recoger los documentos de identidad al término de cada juego (excepto tarjetas expulsadas de los jugadores/de los administradores). La tarjeta del juego y cualquier tarjeta expulsada del jugador serán dadas al mariscal del campo y disponible para recogerse en la oficina de OYCSL.

B. La falta de no tener siete (7) jugadores en el plazo de 5 minutos del tiempo programado del juego constituye en una pérdida. Un equipo pequeño de un lado debe tener un mínimo de cinco (5) jugadores para comenzar o para continuar un juego.

C. El equipo que visita se les dará un período de 15 minutos de la hora del comienzo del juego. No se dará tiempo proveído para el equipo casero.

D. En caso de que los dos equipos no se reporten a un juego programado, el lugar del es jugable y, según la opinión del árbitro, se reportará cada equipo a los directores del torneo para la decisión y la posible pérdida.

E. Cada equipo debe proporcionar un balón en buenas condiciones para el juego.

F. Cada equipo es responsable de limpiar la basura en áreas del campo después de cada juego (multa \$25).

6. Substituciones

A. Las substituciones serán sin límite. Los jugadores deben entrar por el centro del campo. Las substituciones se pueden hacer con el consentimiento del árbitro en los tiempos siguientes:

1. Por la posesión del balón antes del tiro.
2. Por cualquier equipo antes del retroceso de la meta.
3. Por cualquier equipo después de que una meta sea anotada.
4. Después de una lesión de cualquier equipo, cuando el árbitro pare el juego.
5. Durante media jornada.
6. Antes del comienzo de cualquier tiempo suplementario.
7. En una precaución. Solamente el jugador advertido puede ser substituido en ese momento.

7. Formato Competitivo

El sistema siguiente de los puntos será concedido en los juegos preliminares:

- Tres (3) puntos por cada gane.
- Un (1) punto por cada empate.
- Cero (0) puntos por cada pérdida.
- Renuncio, tres (3) puntos.
- **Menos uno (- 1) para 10 o más tarjetas acumuladas. Cada tarjeta amarilla es igual a una (1) y cada tarjeta roja es igual a (2).** Expelerán a un jugador o a un entrenador del juego, dado una tarjeta roja en ese mismo juego. No substituirán al jugador expulsado y no será permitido al jugador jugar en el juego siguiente, como mínimo. Los directores del torneo pueden dar otra suspensión para conductas violentas.
- La falta de comenzar un partido, terminar un partido o un equipo que deja el campo del juego dará lugar a una pérdida al equipo de oposición por una cuenta de 1-0. El ganador se le dará tres (3) puntos del torneo.
- Si los equipos están empatados después de juegos preliminares, el sistema que rompe el empate será utilizado para determinar el finalista;

1. Competición principal entre los dos equipos empatados.
2. Las metas permitidas (pocas metas contra).
3. Las metas anotadas.
4. La mayoría ganadas.
5. La mayoría de *shut outs*
6. Los saque de meta, de las marcas de la línea de penalti (los saque de meta serán tomados 30 minutos antes del comienzo del juego del Cuarto-de-final o del semifinal). Solamente los jugadores en el campo, en el final de la regulación, son elegibles para participar en los penaltis de los saque de meta. El árbitro decidirá el límite en como los saques de meta serán tomados. El equipo que gane el volado pateará primero. Ningún jugador puede tirar más de una vez hasta que todos los compañeros del equipo elegibles han tomado su turno. Cada equipo toma cinco (5) tiros, alternativamente. El equipo que anota la mayoría de los triunfos de las metas, gana.

En caso de un empate entre tres (3) o más equipos, el procedimiento de la eliminación comienza con #1, conocido arriba. Si permanecen equipos, el empate será roto repitiendo los procedimientos antedichos de la eliminación que comienzan con #1.

8. Ronda Playoffs

A. Para todas las divisiones competitivas, solamente cuatro equipos avanzarán a los semifinales. El primero jugará con el cuarto y el segundo lugar jugará con el tercero. Los ganadores de la semifinal jugarán en el juego final. U-4, U5 y U6 no son divisiones competitivas.

9. Conducta y Disciplina

A. Los entrenadores tienen responsabilidad total de la conducta de sus jugadores, padres y espectadores, siempre.

B. Si el árbitro tiene que terminar un juego por la mala conducta de jugadores, los padres, o de espectadores, el equipo que ofende perderá el juego. En discreción de los directores del torneo la/el jugador y/o el equipo que ofende se puede prohibir participación completa.

C. Las bebidas alcohólicas NO se permiten en los sitios del juego. NO fumar, ningún lenguaje repulsivo o abusivo.

D. Los penaltis de las tarjetas rojas y amarillas seguirán reglas de FIFA. Suspendrán a los entrenadores y a los jugadores expulsados para el juego siguiente como mínimo. Un comité disciplinario repasará todos los expulsados y determinará si acción disciplinaria adicional será necesaria.

10. Renunciar

El equipo perderá si existe uno de lo siguiente:

- Los equipos no se presentan en el lugar requerido y al horario requerido.
- Los equipos no tienen en posesión las identificaciones de OYCSL o los pases laminados del jugador o del entrenador.
- Los equipos no tienen la cantidad mínima de jugadores según lo prescrito por las reglas.
- Los equipos no pueden producir un uniforme suplementario siendo mencionados como el equipo casero en caso de conflicto del color.
- El entrenador se expulsa del juego y no dejar el campo.
- El entrenador se expulsa del juego y no hay otro entrenador o administrador disponible.
- El juego es suspendido debido a la mala conducta de jugadores, de entrenadores, de administradores, de padres o de espectadores.

- A menos que la notificación al director del torneo se haga en el Miércoles antes de las cinco de la tarde (5p.m.), multarán al equipo que no llegó al juego programado. La multa será \$100.00 más el costo de los árbitros \$75.00. El equipo también perderá el juego. (Al menos que el equipo contrario este de acuerdo en los términos de posponerlo)
- NO se reprogramaran los juegos.
- Todas quejas o reclamos serán aceptadas antes de la terminación de el torneo sometidas por escrito.
- Todas las multas son debidas, no más tardar de 30 días del recibo de la notificación de la liga. No se permitirá participar en ninguna función de la liga y perderán los juegos siguientes ya programados.

11. Infracciones del entrenador y del jugador

A. Cualquier entrenador que entre al campo del juego sin el permiso del árbitro para discutir o discutir la llamada de un árbitro, se le dará una tarjeta roja y será suspendido automáticamente, para 2 juegos. La infracción para un entrenador que se da una tarjeta roja será revisada por el Comité de la Conducta de los Juegos. Si está autorizado, el Comité de la Conducta de los Juegos puede imponer acción disciplinaria adicional incluyendo la suspensión o multas adicionales.

B. Infracciones Del Jugador-

Penalti mínima de infracción

1. Conducta violenta, Suspensión de tres (3) juegos
2. Casos serios de juego malamente jugados, Suspensión de dos (2) juegos
3. Abuso del juego, Suspensión de un (1) juego
4. Mala conducta persistente, Suspensión de un (1) juego
5. Negar oportunidad que anoten un gol, Suspensión de un (1) juego
6. Insultos verbales, Suspensión de un (1) juego
7. Comentarios Racista serán evaluados

C. Una segunda infracción de antedicho dará lugar a una junta antes del Comité de la Conducta de los Juegos para determinar la acción disciplinaria adicional. Una suspensión del jugador comenzará en el juego siguiente de la liga ya programada. La suspensión será continuada al torneo siguiente si no se cumplió en el torneo actual.

D. En caso de de problemas en las canchas o peleas el comité se reunirá para hacer un tribunal de acuerdo al reporte del Arbitro y el comité tomara la decisión de la penalidad .

12. Protestas

A. Todas las protestas y reclamos de accidentes o incidentes se deben someter a los Directores de Oxnard Youth County Soccer League coxcosoli@yahoo.com en el plazo de 24 horas. Y debe haber una decisión final antes de que se decidan las finales de la liga o antes de que juegan los juegos del campeonato.

** En caso de lluvia, volveremos al horario de lluvia **

EL TIEMPO INCLEMENTE O LA TERMINACIÓN INESPERADA DEL JUEGO

Sin importar las condiciones del clima, entrenadores, jugadores y sus equipos deben reportarse en el campo del juego según lo programado, listos para jugar a menos que sean notificados por un miembro del Comité del Torneo. La falta de no reportarse dará lugar a la pérdida del juego.

Solamente el árbitro o el Comité del Torneo pueden cancelar un juego debido a las condiciones del clima. En caso del tiempo inclemente, el Comité del Torneo tiene la autoridad para volver a programar el juego.

En caso del tiempo inclemente, que el Comité del Torneo decida que es inseguro para los jugadores y/o los campos continuar el juego; o la terminación inesperada del juego, el sistema siguiente será implementado para determinar un ganador:

- Los juegos que tienen por lo menos la mitad del juego completo se quedara con la cuenta como final.
- Los juegos que están por menos de la mitad primera del juego se verán como que no se jugaron.
- Los juegos ya programados se pueden posponer y jugar el día siguiente si los campos están disponibles.
- Los juegos se le pueden reducir el tiempo para poder jugar todos los juegos asignados.

- Si todos los juegos no pueden ser jugados, la posición será basada en los penaltis de FIFA para los dos equipos superiores de puntos, o por el Comité del Torneo si los penaltis de FIFA no pueden ser tomados.
- NOTA: Si la terminación inesperada del juego es debido a la mala conducta de un o ambos equipos, entonces los equipos que ofendieron no beneficiarán de la terminación.

13. Juego recreacional U5-U6

A. Sustituciones: en cualquier parada de juego y sin limite

B. Tiempo jugando: cada jugador deberá jugar un mínimo de 50% del tiempo de juego total.

C. Coed: Equipos y juegos pueden ser Coed.

D. Uniforme de jugadores: Conforme a las leyes de FIFA. El uniforme está permitido basado en las condiciones climáticas, pero uniformes todavía deben distinguir los equipos.

E. Árbitro: Funcionario (manejador, Coordinador, padre, entrenador o árbitro de Grado 9) podrá ser utilizado. Las infracciones deberán explicarse brevemente al jugador ofensivo.

F. No tendran asistentes los Arbitro

G. Duración del partido: el partido se dividirá en cuatro (4) igual, cuartos de diez minutos. Con descanso de dos (2) minutos entre el primero y Segundo cuarto y dos (2) minutos de descanso entre el tercero y cuarto tiempo y cuatro tiempo. Habrá un descanso de cinco (5) minutos.

H. Iniciar y reiniciar del juego: se ajustan a las reglas de FIFA, con la excepción de que el equipo opositorio que tenga el KICK-OFF este cuatro (4) metros de la pelota hasta que esté en juego.

I. Pelota dentro y fuera de juego: se ajustan a las reglas de FIFA.

J. Método de puntuación: se ajustan a las reglas de FIFA

K. Fuera de lugar: NO hay fuera de lugar.

L. Kick-In: Un kick-in es considerado como un tiro libre con los opositores cuatro (4) metros de la pelota hasta que esté en juego.

M. Tiro de esquina: se ajustan a las reglas de FIFA con la excepción de que opositores permanecen por lo menos cuatro (4) metros de la pelota hasta que esté en juego

Contactar al presidente ; Caesar caes Cj_Ceas@yahoo.com Y/ o celular /805-336.6718

Marlon Gonzales: Gabyking71@hotmail.com/o 805 760-3164

Juan T; juangajuanga@yahoo.com

No se hará ningún reembolso después del término del registro.