Liga Premier de Utah . *fundación oficial 2004*

Reglamento oficial campeonato 2013

Meza Directiva:

Responsablidades:

Presidente:

1. Manejar el reglamento de la liga LPU y hacer cumplir todas y cada una de sus reglas y clausulas
2. Dar seguimiento a todas y cada una de la sanciones a los equipos y/o jugadores.
3. Dar seguimiento a todos los pagos de registros de los equipos, apoyar con planes de pago si se requiere y/o tomar decisiones en caso de no cumplir con sus acuerdos.
4. El presidente es el único que puede dar de baja un equipo por cualquier razón que el crea necesaria para el bien de la liga y los que la componen.
5. El presidente junto con su meza disciplinaria compuestas por 3 miembros (Presidente, vise-presidente y el arbitro del partido) debe determinar cualquier partido en caso de protesta el mismo día del partido para determinar los puntos y llevar la tabla de posiciones con transparencia semana por semana.

Vise –presidente:

1. Auxiliar en la supervisión de partidos
2. Asegurar las condiciones del campo para jugar
3. Arbitrajes
4. Auxiliar en las decisiones para definir partidos en caso de protestas
5. Supervisión de instalaciones

Weber Premier Soccer League

Reglamento:

1. Numero de jugadores
2. Uniformes
3. Registros
4. Calendario
5. Sistema de competencia
6. Proceso del partido
7. Penalizaciones (codigos)

1.- numero de jugadores

a) Cada equipo debe registrar un mínimo de 18 jugadores y un máximo de 22, En un partido pueden actuar todos los jugadores, es decir se pueden hacer los cambios que el delegado o técnico quiera (**no se puede entrar nuevamente en el mismo partido**)
b) El delegado tiene los 90 minutos para poder completar su equipo en caso de no completarse en la primera parte
c) Si un equipo tiene 7 jugadores registrados en la cancha disponibles para jugar, debe jugar el partido o perderá por default si no inicia con sus 7 jugadores

2.- Uniformes

a) Después de la jornada 3 no se puede jugar sin uniformes (por lo menos camisas del mismo color)
b) <u>No se puede jugar sin números en ningún partido</u>
c) No se puede jugar con 2 numeros iguales en el mismo partido.(se puede jugar con el numero 0 si es necesario)
d) No se puede utilizar la misma camiseta (mismo numero) con 2 jugares distintos en el mismo partido
e) En caso de tener el mismo color de uniforme el árbitro devera colaborar con casacas para el equipo que el árbitro crea conveniente.
f) Antes de la jornada 3 se debe llevar por lo menos la camisa del mismo color o similar (se requiere de la aprobación del árbitro central) para poder jugar,
g) El numero (en caso de tener que pintarlo o poner cinta) de ser visual para el cuerpo arbitral, sé debe obtener aprobación del árbitro central antes de poder jugar con un numero sobre puesto.

3.- Registros

a) Cada equipo puede registrar máximo 22 jugadores por torneo. (es decir de la ***<u>fecha 1 a la 17 se pueden registrar jugadores).</u>***
b) El jugador que se registre con cualquier equipo debe terminar, el Si se registra un jugador con dos equipos el segundo equipo que lo registre perdera los puntos de los partidos donde el jugador haya participado y el jugador será sancionado por toda la temporada 2013

❖ **8**.- Si un jugador abandona un equipo no podrá jugar con ninguno durante el resto del 2013

West Premier Soccer League

c) No se pueden registrar ningun jugador que haya participado en algun equipo de la liga Premier durante el presente torneo 2013 (si se registra un jugador que haya participado o haya un registro firmado por el jugador se castigara con 3 puntos por cada partido que el jugador haya sido alineado)
d) Todos los tecnicos tienen derecho de pedir la lista de registrados del equipo contrario y certificar con una ID oficial el nombre de cualquier jugador.
e) Todos los equipos deven pagar sus registros de jugadores con fecha compromiso que haga con el presidente de la liga, el presidente es el único que puede negociar el plan de pagos para los equipos)
f) Después de la fecha 3 cada nuevo registro tiene costo de $10.00 antes de la fecha 3 son completamente gratis.

4.- Calendario

a) Todos los equipos jugaran 20 partidos garantizados los días Domingos por torneo total de 60 puntos a disputar durante la temporada 2013 más los partidos de liguilla.
b) Los partidos tiene que jugarse según el calendario y el equipo que no se presente perdera por default
c) En caso de perder por default deveran pagar su arbitraje para seguir en el torneo del partido perdido
d) El equipo que gane por default ganara el partido 1 x 0 y el gol sera agregado al equipo no a ningún jugador en especifico
e) El calendario podría cambiar según el estado del tiempo por causas de contrato con weber County (la liga confirmaría con 12 horas de anticipación si de cancela alguna jornada)
f) Si un equipo requiere posponer algun partido devera de pagar el arbiraje de ambos equipos como deposito con aceptación del equipo contrario.

5.- Sistema de competencia

a) Los mejores 8 equipos de cada division después de haber jugado sus 20 partidos pasaran a la liguilla final jugando de la siguiente manera :

Nota: todos los partidos de liguilla se debe pagar el arbitraje por adelantado el equipo que no pague pierde el partido y avanza el que cumpla.

Cuartos de final

(**pasan con el empate los mejores 4 de la tabla general**)

- Primero vs Octavo
- Segundo vs Septimo
- Tersero vs Sexto
- Cuarto vs Quinto

Weber Premier Soccer League

Semifinales
(**pasan con el empate los mejores 2 de la tabla general**)

Finales
(no cuenta la tabla general debe haber un ganador*)*

- En caso de empate, se deben jugar 15 minutos de tiempos extra (no hay gol de oro) se deben jugar los 2 tiempos de 15 minutos.
- De permanecer el empate después de jugarse los tiempos extra se deben tirar 5 penales por equipo (el equipo que anote mas gana el partido)
- De permanecer empatados después de los tiros penales se deben seguir hasta que un equipo falle
- Para la final se debe tener con una semana de anticipación lo siguiente:

b) Definido el color del uniforme que se va a utilizar por equipo (no se puede jugar sin unirme completo es desir la regla de los 3 shorts o pantaloncillos cortos no aplica en la final debe ser igual el de cada jugador es **regla de la final.**

c) La verificación y elegibilidad de jugadores de ambos equipos que pueden participar en la final se debe hacer el Miércoles antes de la final (las listas de jugadores con sus respectivos números)

d) En la temporada 2009 habra dos torneos lo cual definirá las premiaciones y renocimientos de la siguiente forma:

(esto aplica en ambas divisiones y en ambos torneos)

- Campeón (equipo que gane la liguilla)
- Sub-campeón (equipo finalista)
- Campeón de goleo (jugador con más goles anotados)
- Mbps (mejor jugador del equipo campeón)
- Jugador del torneo (votación del cuerpo arbitral al jugador mas portado del torneo)
- Campeón de Liga (equipo con más puntos en la temporada)

3.- Programa de la final (horarios, ceremonia, reglas de seguridad etc…..) ambos equipos deben seguir la logistica de la final de no ser asi podria perder el partido por falta cumplimiento a la programación de la liga.

6.- Proceso de un partido

a) Antes de iniciar un partido se debe pagar el arbitraje, presentar su credencial al arbitro y definir sus 22 jugadores incluyendo al portero que van participar (si desea hacer un cambio de su lista una vez comenzado el partido debe notificar al cuerpo arbitral)

b) Cada cambio debe ser verificado por el cuerpo arbitral

Weber Premier Soccer League

c) Después de un partido el delegado debe recoger sus credenciales y verificar la información de cada cedula, jugadores, goles, tarjetas etc… de no firmar estara de acuerdo con lo que el arbitro declare (no hay derecho de reclamo después haberse jugado la jornada completa si existe una protesta debe ser antes del partido y se debe firmar por el arbitro central de enterado
d) Los equipos deben respetar el lado del abanderado, todos los jugadores de banca aguadores, tecnico etc…..deben permanecer sin crusar el medio campo, de no cumplirse esta regla el central puede parar el partido hasta que se cumpla o darlo por terminado si no hay cooperación de los tecnicos, el equipo que no cumpla con esta regla perdera el partido.
e) Después de jugarse un partido cada equipo es responsable de limpiar su area (agua, cintas, refrescos etc.…) **si no lo hacen seran sancionados con un punto**.
f) El partido debe iniciar 15 minutos después de la hora pactada maximo, tiempo que se da para checar tarjetas y alineaciones, los equipos deben calentar en las areas libres del parque (el tiempo de calentamiento no esta considerado en el programa del dia)
g) Si un equipo requiere prorroga debe pedirla al arbitro central y debe ser notificada a el equipo rival (el tiempo de Prorroga es maximo de 10 minutos y se descuenta del primer tiempo)

7.- Penalizaciones

a) Tarjeta roja (un partido y $10.00 de multa)
b) Tarjeta roja con insultos al arbitro o agresión al contrario en jugada (2 partidos y $10.00 de multa)
c) Tarjeta roja por agresion sin balon (3 partidos y $ 10.00 de multa)
d) Tarjeta roja por pelea individual (castigo a cargo de meza diciplinaria)
e) Tarjeta roja por pelea campal 3 o mas jugadores (castigo acargo de meza diciplinaria)
f) Tarjetas amarillas (2 en un partido equivalen a una roja)
g) Tarjetas amarillas (3 acumuladas equivalen a una roja) (puede jugar pagando la multa)
h) Abandonamiento de partido sin razon justificada que no sea por falta de jugadores ($ 65.00 USD de multal) para pagar el arbitraje del contrario que se quede en la cancha (la unica razon valida y justificable por reglamento del futbol para salirse de la cancha es cuando se queda un equipo con 6 jugadores en total, ya sea por expulciones o lesiones)
i) Agresión verbal al cuerpo arbitral sin balón en juego o falta por parte de cualquier jugador dentro o fuera de la cancha (castigo a cargo del árbitro)
j) Agresión física al cuerpo arbitral expulsión indefinida
k) Intento de agresión al cuerpo arbitral o amenazas expulsión del torneo (se debe tener una carta de responsabilidad y garantía por parte del delegado para poder dejar jugar a esta clase de jugadores en el siguiente torneo)
l) Invasión de cancha de cualquier equipo pierde los puntos.
m) Si una porra se porta agresiva y/o amenazante el capitán del equipo debe identificar si es o no porra de su equipo por 2 razones, primera, si es de su equipo

Weber Premier Soccer League

debe calmarla o se detendrá el partido y pierde los puntos, segunda si no es su porra debe notificar al árbitro para tomar acciones preventivas con la seguridad.

Clausulas para delegados:

- El delegado debe informar a la liga de cualquier cambio de teléfono (s) o dar un medio alternativo para comunicarse.
- El delegado es la persona responsable de cualquier acción o incidente de sus jugadores .
- El delegado tiene derecho de exponer ideas para beneficio de los equipos que la componen
- Si un delegado no está de acuerdo con el resultado de su partido debe hacerlo por escrito ante el presidente de la liga.
- El delegado debe poner el orden en su porra en caso de agresiones verbales contra el cuerpo arbitral para evitar terminar un partido por falta de garantías donde perdería los puntos.

Después de aceptar este reglamente (firmado) los delegados deben pasar esta información a sus jugadores **para evitar penalizaciones, reclamos sin fundamento y multas inecesarias**

_____ _____

Amadeo Ocampo (Presidente) Julian Alvarez (sec. General)

Weber Premier Soccer League