



Ligas de Fútbol Juvenil de Portland Timbers

y Portland Thorns

2021-2022

REGLAS PARA
Sub-11 – Sub-19

Aprobado por la
Asociación de Fútbol Juvenil de Oregón
www.oregonyouthsoccer.org

Revisado el 21 de julio
de 2021



Información sobre la gestión de la liga

Las Ligas de Fútbol Juvenil de Portland Timbers y Thorns están aprobadas por la Asociación de Fútbol Juvenil de Oregón (OYSA). Las ligas están abiertas a los equipos que tienen todos sus jugadores y entrenadores registrados con US Youth Soccer (USYS) a través de OYSA o la Asociación de Fútbol Juvenil de Washington (WYS) de acuerdo con las reglas de registro de la USYS y su asociación del estado de origen.

Las ligas son administradas por Portland Timbers y Thorns de acuerdo con los estatutos y políticas de la OYSA, USYS y la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (USSF). El Director de la Liga tiene autoridad operacional y disciplinaria de acuerdo con estas reglas sobre todos los participantes de estas ligas durante la duración de la temporada de la liga. Todos los participantes registrados en la OYSA están sujetos a la autoridad disciplinaria de la OYSA y la USSF para asuntos que justifiquen medidas disciplinarias que se extiendan más allá del final de la temporada de la liga. Los participantes registrados en la WYS están sujetos a la autoridad disciplinaria de la WYS y la USSF para asuntos que justifiquen medidas disciplinarias que se extiendan más allá del final de una temporada de liga de la PTTL.

El juego de los partidos en estas ligas se rige por las Reglas de Juego de la IFAB, excepto en lo modificado en estas reglas. Estas reglas incorporan cambios en las Leyes para cumplir con las recomendaciones de las Iniciativas de Desarrollo y Seguridad de los Jugadores de la Federación de Fútbol de los Estados Unidos. Se han hecho modificaciones adicionales en relación con el encabezamiento en los partidos de 9v9 para cumplir con los requisitos de la Región IV del Fútbol Juvenil de EE.UU. que han sido adoptados por la OYSA y todas las demás asociaciones estatales de la región. Todos los juegos de la liga son dirigidos por árbitros certificados por la USSF asignados por un asignador de árbitros certificado por la USSF, excepto en situaciones de emergencia como se permite en estas reglas.

Las Ligas de Otoño Sub-11-14 y de Invierno Sub-15-19 son la Liga Clasificatoria para la Copa del Estado de Oregón. Cualquier equipo que desee participar en estas Copas debe jugar en una de estas ligas durante ese año de la temporada. Los nuevos equipos en la Liga de Portland Timbers y Thorns se colocarán en la División 1 (para competir en Premier Silver, los equipos nuevos deben presentar una petición al Comité de la Liga).

El Fútbol Juvenil de Oregón y la Liga de Portland Timbers y Thorns ¡NO TOLERAN ninguna forma de acoso, intimidación, abuso, asalto o racismo!

El consumo o posesión de alcohol, tabaco, nicotina y productos de marihuana están estrictamente prohibidos en todos los partidos de la Liga de Fútbol Juvenil de Oregón y de Portland Timbers y Thorns.

Contactos de la Liga

Presidente de la Liga:

Mike Smith - Director de Deportes Juveniles, Portland Timbers

Director de la Liga:

Nelson Larson: nelson@oregonyouthsoccer.org; (503) 626-4625

Gerente de la Liga:

Eric Bocan: eric@oregonyouthsoccer.org; (503) 626-4625

Planificador de la Liga:

Valorie Westlund: valorie.westlund@comcast.net; (503) 740-6734

Coordinación de árbitros:

Carlos Tercero: tercero.carlos@yahoo.com

David Grbavac: david@oregonyouthsoccer.org

Formulario de evaluación de árbitros: <https://oysa.wufoo.com/forms/mzzpcwi08rlbe4/>

Día de juego y números de contacto de emergencia:

Emergencia de árbitros: (503) 332-5432 (Entrenadores: solo para árbitros faltantes)

Línea directa para días de juego: (971) 732-9897 (Para todos los demás asuntos relacionados con los juegos/reglas)

TABLA DE CONTENIDO

Reglas de la Liga

(A)	Seguridad	6
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangrado de la nariz, cortes u otras lesiones 2. Posibles lesiones en la cabeza 3. Drones con cámara 4. Rayos 5. Calor 6. Calidad del aire 7. Política de inclemencias del tiempo 	
(B)	Reglas de juego y reglas de competencia.....	8
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sustituciones 2. Duración de los partidos y tamaño del balón 3. Balones del partido 4. Limitaciones del juego con la cabeza 5. Uniformes y equipamiento 	
(C)	Preparación del campo	9
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tamaño del campo 2. Superficie de juego 3. Responsabilidades del club del equipo local y responsabilidades del equipo local 4. Condiciones de juego del campo 5. Uso no autorizado del campo 	
(D)	Hora de inicio del juego e interrupciones.....	10
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hora y lugar programados 2. Pases impresos de miembro y/o tarjetas digitales de jugador con la lista oficial impresa del partido 3. Período de espera de 15 minutos 4. Juego suspendido 5. Árbitros ausentes 	
(E)	Número mínimo y máximo de participantes en un partido	11
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partidos 9v9 2. Partidos 11v11 3. Reducción de los números de la Lista Oficial de Partidos 4. Adulto elegible 5. Mantenimiento de los participantes mínimos 	
(F)	Líneas de banda del equipo	12
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicación del equipo / Ubicación del espectador 2. Área del equipo / Área técnica 3. Jugadores no elegibles dentro del área del equipo / área técnica 4. Entrenadores y otros oficiales del club en el área del equipo/área técnica 5. Circunstancias que implican una enfermedad o lesión del jugador/equipo oficial 	
(G)	Listas de jugadores.....	13
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lista de jugadores del equipo (todos los individuos asignados al equipo) 2. Lista oficial impresa del partido (única para cada partido) 3. Acceso a la lista oficial impresa del partido 4. Detalles adicionales de la lista oficial impresa del partido 5. Selecciones del club 6. El reclutamiento de jugadores de otro club está prohibido 	
(H)	Tarjetas de pase de los miembros	14
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Las tarjetas de pase son obligatorias 	

	2. Detalles de la tarjeta de pase impresa del miembro	
(I)	Jugadores cedidos (prestados).....	14
	1. Definición	
	2. Solo del mismo club	
	3. Jugar en el mismo grupo de edad o de menor edad	
	4. Agregado a la lista oficial impresa del partido antes del partido	
	5. Jugadores a la lista oficial impresa del partido	
	6. Jugadores cedidos y equipos de Washington	
(J)	Procedimientos de registro	15
	1. Responsabilidades del árbitro durante el registro	
	2. Jugadores que llegan después del registro	
	3. Ausencia de la lista oficial de partidos y/o de la guía de pases de miembros	
(K)	Responsabilidades de los entrenadores y los funcionarios de equipos.....	16
	1. Conocer las reglas de juego y las reglas de la liga	
	2. Asegurar la conducta apropiada de los jugadores, entrenadores, funcionarios de equipo y espectadores del equipo	
	3. Asegurar un entrenamiento adecuado	
(L)	Acciones disciplinarias para jugadores, entrenadores y funcionarios de equipos.....	16
	1. Jugadores	
	2. Entrenadores y funcionarios de equipo	
	3. Jugadores, entrenadores y funcionarios de los equipos que son expulsados	
(M)	Informe del partido del árbitro.....	18
	1. Verificación del marcador	
	2. Presentación en línea	
	3. Presentación de listas oficiales impresas del partido	
(N)	Reporte del puntaje final en Affinity	19
	1. Ambos equipos deben introducir el puntaje final en línea	
	2. Equipos: No ingresar las tarjetas rojas/amarillas en línea	
(O)	Métodos de puntuación y de desempate	19
	1. Puntuación	
	2. Desempates	
(P)	Suspensión de partidos para individuos.....	19
	1. Lista de suspensiones mínimas	
	2. Resultado disciplinario de un jugador o entrenador suspendido/no elegible que participa	
	3. Otros detalles de las suspensiones	
	4. Suspensión de la Audiencia Disciplinaria (puede incluir, pero no se limita a éstas)	
	5. Condiciones de las suspensiones	
(Q)	Penalizaciones del equipo por tarjetas acumuladas durante la temporada de la Liga	21
	1. Acumulación de puntos de penalización	
	2. Acción disciplinaria de la Liga por acumulación de puntos	
(R)	Partidos abandonados.....	22
	1. Partidos abandonados sin culpa (según lo determinado por el árbitro y la OYSA)	
	2. Juegos abandonados con culpa (según lo determinado por el árbitro y la OYSA)	
(S)	Reprogramación de partidos.....	22
	1. Reprogramación de partidos abandonados sin culpa de ninguno de los equipos	
	2. Reprogramaciones por caso de emergencia	
	3. Reprogramación por cancelaciones en masa	
	4. Reprogramación solicitada por el equipo (no de emergencia)	
	5. Las decisiones son definitivas	
	6. Partidos no jugados al final de la temporada	
	7. No cooperar para reprogramar	
(T)	Penalizaciones por falta de juego y partidos abandonados	24
	1. Incapacidad para jugar	
	2. Abandono – Forzado (negativa a continuar el juego)	
	3. Abandono – Comportamiento	
	4. Cuadro de multas además de la pérdida como sanción	
(U)	Retirada de la Liga – Reembolsos y penalizaciones	25

	1. Reembolsos o penalidades por retiro de la Liga	
(V)	Pago de multas y penalizaciones	26
	1. Aviso de multa	
	2. Si no se paga en 10 días	
	3. Falta de pago	
(W)	Protestas, apelaciones, audiencias.....	26
	1. Protestas	
	2. Procedimientos de protesta	
	3. Apelaciones	
	4. Revisión	
(X)	Facultades del Director de la Liga	27
	1. Faculta	

Reglas de la Liga de Portland Timbers y Thorns:

(A) Seguridad

(1) Sangrado de la nariz, cortes u otras lesiones

- (a) Un jugador que esté sangrando o tenga sangre en su uniforme debe abandonar el campo y puede ser sustituido a discreción del entrenador. Un uniforme con sangre debe ser cambiado. Después de que la hemorragia se detenga y la herida se cubra, el jugador podrá volver al partido cuando el árbitro le indique que entre en el campo.

(2) Posibles lesiones en la cabeza

- (a) Un jugador que demuestre signos de conmoción cerebral como resultado de un golpe observado o presunto en la cabeza o el cuerpo debe abandonar el campo y no puede volver a jugar en ese partido a menos que un entrenador de atletismo registrado por el Consejo de Entrenadores de Atletismo de Oregón o un profesional médico autorizado determine que el jugador no ha sufrido una conmoción cerebral.
- (b) El árbitro aceptará la determinación de un entrenador atlético certificado solo si el entrenador se ha identificado ante el árbitro antes del partido y le ha mostrado una tarjeta de identificación de registro de entrenador atlético actual.
- (c) Si un entrenador regresa un jugador sin autorización, el árbitro finalizará el juego.
- (d) Los árbitros incluirán en su informe del partido información sobre cualquier jugador que deba abandonar el campo por una supuesta conmoción cerebral. Un jugador que haya sido retirado de un partido por un árbitro debido a una sospecha de conmoción cerebral no será elegible para jugar hasta que el director de la liga haya recibido una copia de una autorización médica firmada por un profesional de la salud que autoriza un regreso sin restricciones a la competencia.
- (e) Los entrenadores deben saber que el ORS 417.875, en vigor desde el 1 de enero de 2014, y enmendado en abril 13, 2018, se aplica a todas las competiciones aprobadas por la OYSA. A menos que un entrenador de atletismo registrado por el Consejo de Entrenadores de Atletismo de Oregón o un médico con licencia de conformidad con ORS 677.100 al 677.228 determine que un jugador no ha sufrido una posible lesión en la cabeza, un entrenador tiene prohibido permitir que un jugador que muestre signos de conmoción cerebral después de un golpe observado o sospechoso en la cabeza o el cuerpo participe en cualquier competición, incluidas prácticas, hasta que el jugador haya sido autorizado a volver a jugar por un profesional de la salud calificado.

(3) Drones con cámara

- (a) Los drones con cámara pueden estar en las proximidades del campo solo si lo permite el propietario de la instalación. En caso que sean permitidos, los drones no podrán estar directamente sobre el campo, los equipos o los espectadores y deberán mantenerse al menos a 50 pies de distancia de los equipos y los espectadores.

(4) Rayos

- (a) Si se ven rayos o se escuchan truenos, el juego debe ser suspendido inmediatamente.
- (b) Los participantes y espectadores deben trasladarse inmediatamente a un lugar seguro, en un edificio amplio o en un vehículo de metal con techo sólido.
- (c) Espere 30 minutos después de la última vez de haber visto un rayo o haber escuchado un trueno para continuar el partido. Vea el sitio web del Servicio Meteorológico Nacional en <https://www.weather.gov/safety/lightning-sports> para más información sobre la seguridad en caso de rayos.

(5) Calor

- (a) Los entrenadores de ambos equipos deberán consultar con el árbitro para determinar si la temperatura en el momento del partido requerirá pausas para la hidratación.
- (b) El árbitro añadirá tiempo al final de cada medio tiempo para tener en cuenta el tiempo permitido para las pausas de hidratación.
- (c) El árbitro detendrá el partido cuando la temperatura de globo y bulbo húmedo (WBGT) sea igual o superior a 89.6F.

- (i) La WBGT puede medirse directamente utilizando un instrumento diseñado para ese fin
- (ii) La WBGT puede ser aproximada para el área del campo usando una aplicación de teléfono celular (ej. WeatherFX).
- (iii) La WBGT puede ser estimada a partir de las Guías de Calor del Fútbol de Estados Unidos disponibles en el sitio de Recognize to Recover en <http://www.recognizetorecover.org/s/Heat-Guidelines.pdf>.

(6) Calidad del aire

- (a) La Liga de Portland Timbers y Thorns seguirá la tabla del Índice de Calidad del Aire (AQI) que figura a continuación, adoptada de la Asociación de Actividades Escolares de Oregón (OSAA).
- (b) El Director de la Liga tomará las decisiones finales con respecto a la cancelación de partidos de la PTTL debido al AQI y notificará a los Directores de Entrenadores/Equipos.

Índice de la calidad del aire (AQI)	Índice de visibilidad 5-3-1	Acciones requeridas para actividades al aire libre
51 - 100	5-15 millas	Los atletas con asma deben tener a su disposición inhaladores de recambio y recibir tratamiento previo antes de hacer ejercicio o según las indicaciones de su proveedor de atención médica. Todos los atletas con enfermedades respiratorias, asma, pulmonares o cardíacas deben monitorear los síntomas y reducir o detener la actividad si los síntomas aparecen. Aumentar los períodos de descanso según sea necesario.
101 - 150	3-5 millas	Debido a que implican una actividad extenuante durante períodos de tiempo prolongados, todas las actividades al aire libre (práctica y competición) serán canceladas o trasladadas a un área de menor AQI. Mover la práctica al interior, si está disponible. Tener en cuenta que, dependiendo del sistema de ventilación del lugar, los niveles de calidad del aire interior pueden acercarse a los niveles exteriores.
151 - 200	1-3 millas	Debido a que implican una actividad extenuante durante períodos de tiempo prolongados, todas las actividades al aire libre (práctica y competición) se cancelarán o se trasladarán a un área con un AQI más bajo. Mover las prácticas al interior, si está disponible. Tener en cuenta que, dependiendo del sistema de ventilación del lugar, los niveles de calidad del aire interior pueden acercarse a los niveles exteriores.
>200	1 milla	Debido a que implican una actividad extenuante durante períodos de tiempo prolongados, todas las actividades al aire libre (práctica y competición) se cancelarán o se trasladarán a un área con un AQI más bajo. Mover las prácticas al interior, si está disponible. Tener en cuenta que, dependiendo del sistema de ventilación del lugar, los niveles de calidad del aire interior pueden acercarse a los niveles exteriores.

(7) Política de inclemencias del tiempo

- (a) Si una carretera necesaria para llegar al lugar del partido se cierra ya sea 24 horas antes de la hora del partido cuando los equipos se quedan a dormir o 6 horas antes de la hora del partido cuando los equipos viajan el día del partido, por el Departamento de Transporte de Oregón (ODOT) por razones distintas a los cierres de mantenimiento programados regularmente, entonces el partido tendrá que ser reprogramado por OYSA.
- (b) El Director de la Liga tomará las decisiones finales y notificará a los Directores de Entrenadores/Equipos.

(B) Reglas de juego y reglas de competencia

Las Reglas de Juego de la IFAB se aplican, excepto las específicamente modificadas en estas reglas.
 [Puede descargar una copia de la edición actual de las Reglas del Juego en el sitio web de la IFAB - <http://www.theifab.com/#!/document>. Las leyes están disponibles en inglés, español, francés y alemán]

(1) Sustituciones

- (a) Se permiten sustituciones ilimitadas, con el consentimiento del árbitro, mientras el balón esté fuera de juego.
- (b) Los jugadores sustituidos deben dejar el campo de juego en la media línea cerca de su banquillo.

(2) Duración de los partidos y tamaño del balón

Edad	Duración de las mitades	Medio tiempo	Medida del balón
Sub-11 - Sub-12 (9v9)	30 minutos	10 minutos	Tamaño 4
Sub-13 - Sub-14	35 minutos	10 minutos	Tamaño 5
Sub-15 - Sub-16	40 minutos	10 minutos	Tamaño 5
Sub-17 - Sub-19	45 minutos	10 minutos	Tamaño 5

- (a) Se considera que un equipo es la edad de la división en la que el equipo está jugando.
 - (i) Los equipos Sub-11 a Sub-14 no pueden jugar en un grupo de mayor edad. Un equipo que gane la Premier Gold y la Copa del Estado puede solicitar al Comité de la Liga una consideración especial.
 - (ii) Cuando el formato de juego de la liga agrupa a los equipos que normalmente tendrían una longitud de partido o un tamaño de balón diferente, las reglas que se aplican al equipo más antiguo de la división se aplicarán a todos los partidos para todos los equipos del grupo combinado.

(3) Balones del partido

- (a) Se espera que el equipo local provea 3 balones aceptables para el árbitro, aunque el árbitro puede aceptar balones de cualquiera de los dos equipos.

(4) Limitaciones del juego con la cabeza

- (a) En los grupos de edad Sub-11 y Sub-12 (todos los juegos 9v9) un jugador no puede usar su cabeza para jugar la pelota.
- (b) La infracción consiste en jugar intencionalmente la pelota con la cabeza. Si el árbitro determina que la pelota golpeó a un jugador en la cabeza cuando el jugador no está tratando de jugar la pelota, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- (c) La penalización por jugar el balón con la cabeza es un tiro libre indirecto en el lugar de la infracción.
- (d) Si la infracción se comete dentro del área de meta, el tiro libre indirecto se lanzará desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

(5) Uniformes y equipamiento

- (a) Todos los jugadores en el campo tienen que llevar uniformes iguales (excepto el guardameta) a satisfacción del árbitro. El uniforme del guardameta debe ser de un color diferente al del guardameta contrario, todos los demás jugadores en el campo y el árbitro. Todos los jugadores, incluido el guardameta, deberán llevar camisetas con números en el dorso. No se permiten los números duplicados. El número de la camiseta de un jugador debe coincidir con el número de la camiseta de ese jugador en la lista oficial del partido.
 - (i) En cada uniforme debe haber una insignia con el logo del club que se registra. Un equipo perderá cualquier partido jugado sin la insignia de su club en su uniforme, después de la revisión de la OYSA.
 - (ii) Cualquier material que cubra los calcetines debe ser del mismo color que la parte del calcetín que cubre (esto se aplica a todo el material, no solo a la cinta adhesiva). La aplicación de esta disposición queda a discreción del árbitro.

- (iii) Los interiores/calzoncillos deben ser del mismo color que el color principal de los shorts o el borde inferior/bajo (doblado), y el equipo debe usar el mismo color. La aplicación de la regla queda a discreción del árbitro.
- (iv) Las camisetas deben ser de un solo color que sea del mismo color que el color principal de la manga de la camisa, o un patrón/color que reproduzca exactamente las mangas de la camisa. La aplicación de la regla queda a discreción del árbitro.
- (b) Cada equipo debe tener dos conjuntos de uniformes (uno de color blanco o claro y uno de color oscuro) **en cada partido**.
 - (i) El equipo local, el primero en la lista, usará camisetas y calcetines blancos o de color claro.
 - (ii) El equipo visitante que figura en segundo lugar usará camisetas y calcetines de color oscuro.
 - (iii) En caso de similitud de color en el uniforme, el equipo local designado (el primero en la lista) cambiará de camiseta.
- (c) Un jugador no puede llevar o usar ningún accesorio que sea peligroso para él o para otro jugador.
 - (i) La decisión del árbitro con respecto al accesorio peligroso es concluyente, aunque el equipo de protección acolchado y ligero debería permitirse en general según la Ley 4 de la IFAB.
 - (ii) Los yesos, férulas o abrazaderas deben ser acolchados y no debe haber metal expuesto ni ningún otro material duro.
 - (iii) El árbitro podrá retirar la aprobación para que un jugador participe mientras lleva puesto un yeso u otro equipo protector si el árbitro considera que el equipo protector se está utilizando de forma que pone en peligro la seguridad de cualquier jugador.
- (d) **No se permite ningún tipo de joyas.** Los brazaletes y collares de alerta médica no se consideran joyas y están permitidos, si están recubiertos.
- (e) Las espinilleras, cubiertas por las medias, son obligatorias en todos los juegos. Los jugadores que no lleven espinilleras no podrán jugar.

(C) Preparación del campo

(1) Tamaño del campo

Edad - Formato	Mínimo	Máximo	Tamaño mínimo de la meta
Sub-11-Sub-12 - 9v9	45x70 yds*	55x80 yds*	6.5x18.5 pies*
Sub-13-Sub-19 - 11v11	50x100 yds ‡	100x130 yds ‡	8'x24' ‡

* Iniciativas de desarrollo de los jugadores de la Federación de Fútbol de Estados Unidos ‡ Reglas de Juego de la IFAB

- (a) Para los partidos de 9v9 en las divisiones de primera división, el tamaño de la meta de 9v9 es obligatorio. Para todas las demás divisiones de 9v9, este tamaño es muy recomendado.
- (b) Para todos los partidos de 9v9, el tamaño de campo reducido es obligatorio. Cuando el propietario de la instalación no permita la pintura u otras marcas semipermanentes, las líneas de campo podrán marcarse temporalmente utilizando discos planos o conos de disco.
 - (i) El inventario de campo proporcionado al planificador de la liga debe identificar claramente las dimensiones del campo y de la meta. En la medida de lo posible, los partidos de 9v9 se programarán en campos de tamaño apropiado donde se disponga de las metas adecuadas.



(2) Superficie de juego

- (a) Los partidos se juegan en césped artificial y natural. Todos los jugadores deben estar preparados para jugar en cualquiera de las superficies independientemente del horario.
- (b) La liga se reserva el derecho de cambiar la ubicación del partido debido a condiciones de campo adversas, conflictos de programación o cambios de acceso al campo.

(3) Responsabilidades del club del equipo local y responsabilidades del equipo local

- (a) El club y el equipo local deben completar la preparación del campo: cortar el césped, alinear, colocar las metas y las redes, y los banderines de esquina.
 - (i) Todas las metas, incluidas las portátiles, deben estar bien ancladas en el suelo o utilizar bolsas de arena.
 - (ii) Los equipos que jueguen partidos en casa en campos de césped artificial deben proporcionar banderines de esquina adecuados para su uso en dichos campos. El árbitro podrá permitir conos u otros marcadores de esquina alternativos en los campos de césped artificial cuando no se disponga de banderines de esquina.
- (b) Si el partido se abandona debido a problemas de seguridad que están bajo el control del equipo local, como un anclaje inadecuado de las metas, se aplicará una multa al equipo local.

(4) Condiciones de juego del campo

- (a) Cualquier queja sobre la condición de juego del campo debe hacerse al árbitro y al entrenador contrario **antes de que el partido comience**. El árbitro tomará la decisión final determinando si el campo cuenta con las condiciones adecuada para el juego.
- (b) Si el árbitro determina que el campo no es apto para jugar, ambos equipos y el árbitro deben llamar a la Línea Directa Del Día De Juego para informar a la liga.
 - (i) Después de llamar a la Línea Directa del Día del Juego, el partido puede ser trasladado a otro campo si hay uno disponible.
 - (ii) Si no hay un campo alternativo disponible, y el partido no se jugó, entonces se reprogramará según lo determine el Director y el Programador de la Liga, sujeto a la disponibilidad del campo. Su decisión de reprogramación es definitiva.
 - (iii) El árbitro debe incluir información sobre un campo no apto para el juego en su Informe de Partido en línea.
- (c) Si se jugó un partido, los entrenadores acordaron que el campo era apto para el juego, dado el hecho de que dicho partido se realizó. Si se jugó el partido, el puntaje del juego se mantendrá.

(5) Uso no autorizado del campo

- (a) Los equipos no usarán los campos permitidos o los recursos propios de otro club sin un permiso documentado.
 - (i) Esto incluye las áreas "no alineadas" alrededor o entre los campos de práctica.
- (b) Se debe presentar evidencia fotográfica/video junto con una declaración del club propietario, el departamento de parques o el distrito escolar de que el club o equipo en cuestión no tiene un permiso de campo y no se le dio permiso para usar el campo u otro recurso de su propiedad.
 - (i) El 1er caso de uso no autorizado del campo/recursos propios resultará en una multa de \$500
 - (ii) El 2do caso de uso no autorizado del campo/recursos propios resultará en una multa de \$1,500
 - (iii) El 3er caso de uso no autorizado del campo/recursos propios resultará en la eliminación del equipo de la liga

(D) Hora de inicio del juego e interrupciones

(1) Hora y lugar programados

- (a) Se espera que los equipos jueguen los partidos a la hora y en el lugar programado.

(2) Pases impresos de miembro y/o tarjetas digitales de jugador con la lista oficial impresa del partido

- (a) Antes de cada juego programado, los árbitros deben completar el proceso de registro de credenciales de jugador/entrenador, usando Pases Impresos de Miembro y/o Tarjetas Digitales de Jugador con la Lista Oficial Impresa del Partido.
 - (i) Los jugadores no pueden ser añadidos a la Lista Oficial de Partido una vez que el partido ha comenzado.

(3) Período de espera de 15 minutos

- (a) El árbitro esperará 15 minutos después de la hora de inicio programada para que uno o más de los equipos completen el registro previo al partido (proporcionando pases de miembro impresos y/o tarjetas de jugador digitales con la lista oficial impresa del partido, y proporcionando el número mínimo de jugadores y adultos elegibles para comenzar el partido).
 - (i) Si un partido no puede iniciarse después de los 15 minutos de espera, el árbitro y/o los entrenadores deberán llamar a la línea directa del Día de Juego antes de abandonar el partido.

(4) Juego suspendido

- (a) Si el juego debe ser suspendido por cuestiones de seguridad (como rayos u otras condiciones climáticas severas) o no puede completarse debido a problemas de seguridad u otras cuestiones que surjan durante el partido, el árbitro y los entrenadores/jefes de equipo deberán llamar a la línea directa del Día de Juego
 - (i) Si la primera mitad del partido ha sido completada, el partido se considerará completado y el resultado se considerará final.
 - (ii) Los partidos que no se jueguen o que hayan completado menos de la mitad del juego serán reprogramados, si es posible. Es responsabilidad del equipo local reprogramar el partido.
 - (iii) El árbitro debe incluir información sobre el juego suspendido en su Informe de Partido en Línea.

(5) Árbitros ausentes

- (a) Si no hay un árbitro asignado presente en el campo programado a los quince minutos antes de la hora de inicio del partido, llame al número de emergencia de los árbitros de la liga para informar y solicitar orientación.
 - (i) Si el partido no se puede jugar, se reprogramará, si es posible.

(E) Número mínimo y máximo de participantes en un partido

(1) Partidos 9v9

- (a) Un equipo debe tener un mínimo de 6 jugadores elegibles y un adulto elegible que figuren en su Lista Oficial de Partido Impreso para comenzar un partido.
- (b) La lista oficial de partidos impresa de un equipo puede incluir un máximo de 16 jugadores como elegibles para jugar, y 4 adultos elegibles.

(2) Partidos 11v11

- (a) Un equipo debe tener un mínimo de 7 jugadores elegibles y un adulto elegible que figuren en su Lista Oficial de Partido Impreso para comenzar un partido.
- (b) La Lista Oficial Impresa del Partido de un equipo puede incluir un máximo de 18 jugadores como elegibles para jugar, y 4 adultos elegibles.

(3) Reducción de los números de la Lista Oficial de Partidos

- (a) Cuando en la Lista Oficial Impresa del Partido de un equipo figure un número de jugadores superior al máximo permitido para jugar en un partido (véanse los máximos de 9v9 y 11v11 arriba), el equipo deberá indicar qué jugadores no jugarán trazando una línea a través de sus nombres antes de entregar la Lista Oficial Impresa del Partido al árbitro para su registro.
- (b) Un jugador que ha sido considerado no elegible para jugar en la Lista Oficial de Partido Impresa puede ser permitido en el Área de Equipo/Área Técnica SOLAMENTE si el jugador NO está usando el uniforme del equipo (incluyendo los calentamientos del equipo).

- (i) Un jugador no elegible que se encuentre suspendido disciplinariamente en la liga NO puede estar en el área de equipo/área técnica.

(4) Adulto elegible

- (a) Un adulto elegible es un adulto que tiene un Pase Impreso de Miembro /Tarjeta Digital del mismo club que el equipo y cuya información está escrita a mano o impresa en la Lista Oficial Impresa del Partido del equipo.

(5) Mantenimiento de los participantes mínimos

- (a) Si un equipo no mantiene el número mínimo de jugadores en el campo después de que un partido haya comenzado, el partido será abandonado.
- (b) **Si al menos medio tiempo ha sido completado**, un partido abandonado por un equipo que no mantiene el número mínimo de jugadores en el campo se considerará como un partido completo.
 - (i) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores tiene menos goles en el momento del abandono, el marcador al momento del abandono será el marcador final del partido.
 - (ii) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores tiene más goles en el momento del abandono, el partido será marcado como penalizado para ese equipo.
 - (iii) Si el equipo que no mantuvo el número mínimo de jugadores está empatado en el momento del abandono, el partido se anotará como una pérdida por penalización para ese equipo.
- (c) **Si no se ha completado medio tiempo**, un partido abandonado por un equipo que no mantiene el número mínimo de jugadores en el campo será considerado una pérdida por penalización para ese equipo.
- (d) Si un equipo no mantiene a un adulto elegible en el Área de Equipo/Área Técnica después de que un partido haya comenzado, el partido será abandonado y considerado una pérdida por penalización para ese equipo.

(F) Líneas de banda del equipo

(1) Ubicación del equipo / Ubicación del Espectador

- (a) Excepto cuando las condiciones del campo lo impidan, ambos equipos deben estar en un lado del campo.
 - (i) Un "equipo" consiste en aquellos jugadores, entrenadores y oficiales de equipo listados en la Lista Oficial de Partido Impreso del equipo que se han registrado con el árbitro.
- (b) TODOS los espectadores deben estar en el lado opuesto del campo de los equipos.
 - (i) Los espectadores podrán, con el permiso del árbitro, ubicarse en el mismo lado del campo de juego que los equipos cuando el campo de juego tenga graderías o gradas que separen físicamente a los espectadores de los equipos.

(2) Área de equipo / Área técnica

- (a) Cada entrenador, sustituto y todo el resto del personal del equipo que no esté involucrado en el juego activo debe permanecer dentro de su respectiva Área de Equipo dos (2) yardas detrás de la línea de banda, a cinco (5) yardas de la línea media y a dieciocho (18) yardas de la esquina más cercana del campo.
- (b) Si un campo tiene bancos y está marcado con un Área Técnica, cada entrenador, sustituto y todo el personal del equipo que no participe en el juego activo debe permanecer dentro de los límites marcados del Área Técnica.

(3) Jugadores no elegibles dentro del área de equipo / área técnica

- (a) Un jugador que figure en la Lista Oficial de Partido Impreso de un equipo y que esté señalado como médicamente inelegible para jugar en un partido puede ser permitido en el Área de Equipo/Área Técnica SOLAMENTE si el jugador NO lleva el uniforme del equipo (incluyendo los calentamientos del equipo).
 - (i) Un jugador no elegible que tenga una suspensión disciplinaria de la liga NO está permitido en el área de equipo/área técnica.

(4) Entrenadores y otros oficiales del club en el área del equipo/área técnica

- (a) Un entrenador o funcionario de un club que no aparece originalmente en la lista oficial de partidos de un equipo puede estar en el área del equipo/área técnica, siempre que este entrenador o funcionario de un club se registre mostrando al árbitro un Pase de Miembro/Tarjeta Digital impresa del club del equipo y esté escrita a mano en la Lista Oficial Impresa del Partido.
 - (i) Salvo en circunstancias que impliquen una enfermedad o lesión del jugador/equipo oficial (véase más abajo), no puede haber más de 4 adultos en el área del equipo/área técnica.

(5) Circunstancias que implican una enfermedad o lesión del jugador/equipo oficial

- (a) Otros adultos pueden estar en el área del equipo, a discreción del árbitro, para ayudar a un jugador o funcionario del equipo enfermo o lesionado.

(G) Listas de Jugadores

(1) Lista de jugadores del equipo (todos los individuos asignados al equipo)

- (a) Ningún equipo puede tener en lista a más de 22 jugadores
- (b) Ningún equipo puede tener en lista a más de 4 entrenadores.

(2) Lista oficial impresa del partido (única para cada partido)

- (a) Cada equipo deberá presentar al árbitro, antes de cada partido, una lista oficial impresa del partido, en la que figuren todas las personas elegibles para jugar en el partido y todos los adultos que estarán presentes en el área de equipos/área técnica, salvo lo dispuesto en la sección (F)(4).
 - (i) La lista oficial del equipo de un partido de 9v9 no debe listar más de 16 jugadores y 4 adultos elegibles [consulte la sección (E)(3)].
 - (ii) La lista oficial del equipo de un partido de 11v11 no debe incluir más de 18 jugadores y 4 adultos elegibles [consulte la sección (E)(3)].

(3) Acceso a la lista oficial impresa del partido

- (a) Cada equipo debe imprimir una lista oficial de partidos del programa en línea Affinity de la OYSA.
 - (i) Las instrucciones para imprimir la lista oficial de partidos están disponibles en la página de "Ligas" del sitio web de la OYSA:
https://docs.wixstatic.com/ugd/e0e3f4_034cd340cb534b5f9871267ee291a359.pdf

(4) Detalles adicionales de la lista oficial impresa del partido

- (a) **Se requieren pases impresos de miembro y/o tarjetas digitales de jugador cuando se usa una lista oficial impresa del partido.**
- (b) El nombre, el número de la camiseta y el número de identificación del jugador del Pase de Miembro impreso o de la Tarjeta Digital de Jugador de cada jugador, incluyendo los jugadores cedidos (prestados), deben estar en la Lista Oficial del Partido impresa antes de que la lista sea entregada al árbitro.
 - (i) Los nombres de los jugadores del club (prestados), los números de camiseta y los números de identificación de los jugadores pueden ser escrito a mano en la Lista Oficial Impresa del Partido, pero DEBE SER LEGIBLE.

(5) Selecciones del club

- (a) Las selecciones son definidas por la OYSA como cualquier proceso de creación de equipos para el siguiente año de la temporada, sin importar cómo se llame un evento.
- (b) Los equipos no podrán ofrecer plazas a los jugadores antes de la fecha de inicio de las pruebas permitidas para el grupo de edad, que se enumeran a continuación.
 - (i) Las selecciones pueden iniciar el día después de la final de la Copa del Estado.
- (c) Cualquier club que viole las reglas de selección del club será multado con \$5,000 y el equipo responsable puede ser removido de la liga.
- (d) Los clubes pueden organizar campamentos/eventos o entrenamientos previos a las sesiones de selección, siempre que se sigan las reglas de selección de los clubes, a partir del lunes de la semana anterior a las finales de la Copa del Estado.

(6) El reclutamiento de jugadores de otro club está prohibido

- (a) "Reclutamiento" es definido por la OYSA como cualquier entrenador o personal del club que se acerca a un jugador actualmente registrado y que juega activamente para otro equipo y le pide que se una a su equipo durante el año de competición de la temporada actual.
 - (i) Pedir a los jugadores que jueguen o "jueguen como invitados" para cualquier otro equipo fuera de su club actual, sin antes recibir un permiso por escrito (el correo electrónico es aceptable) del Director de Entrenamiento del club actual o un miembro del personal equivalente - incluso a efectos del torneo de juego como invitado - se considerará como reclutamiento.
- (b) Las pruebas documentadas del reclutamiento (mensaje de texto, correo electrónico, mensaje de medios sociales, etc.) deben presentarse a la OYSA para verificar cualquier reclamación de reclutamiento.
 - (i) El primer caso verificado de reclutamiento de un equipo resultará en una multa de \$500.
 - (ii) El segundo caso verificado de reclutamiento de un equipo resultará en una multa de \$1,500.
 - (iii) El tercer caso verificado de reclutamiento de un equipo resultará en la eliminación del equipo de la liga.

(H) Tarjetas de pase de los miembros

(1) Las tarjetas de pase son obligatorias

- (a) Cada jugador, entrenador y funcionario del equipo que estará en el Área de Equipo/Área Técnica durante el partido debe proporcionar al árbitro una Tarjeta de Pase de Miembro impresa para el año de temporada actual o mostrar su Tarjeta Digital de Jugador a la que se accede en línea a través de Affinity.

(2) Detalles de la tarjeta de pase impresa del miembro

- (a) Cada Pase de Miembro impreso debe ser un Pase de Miembro oficial del Fútbol Juvenil de EE.UU.
 - (i) El Pase de Miembro impreso debe mostrar el logo de la US Youth Soccer como una marca de agua.
 - (ii) El Pase de Miembro impreso debe mostrar el nombre del club que coincida con el nombre del club en la lista.
 - (iii) El Pase de Miembro impreso debe mostrar una foto oficial del jugador o del equipo.
 - (iv) El Pase de Miembro impreso debe estar plastificado.
 - (v) El Pase de Miembro impreso debe mostrar el año estacional actual.
 - (vi) El Pase de Miembro impreso debe mostrar el nombre y la edad del jugador.
- (b) Solo se pueden utilizar los pases de miembro originales impresos. No se aceptarán fotos de pases de miembro impresos o copias de pases de miembro impresos.
- (c) Los jugadores de Pases Recreativos y de Futsal no son elegibles para jugar en la Liga Juvenil de Fútbol de Portland Timbers y Thorns.
- (d) Los jugadores del Pase de Miembro de Desarrollo Sub-10 son elegibles para jugar en la Liga en los equipos Sub-11 y Sub-12, con todos los requisitos impresos del Pase de Miembro aún vigentes.

(I) Jugadores cedidos (prestados)

(1) Definición

- (a) Un jugador "cedido" es un jugador prestado a un equipo de otro equipo dentro del mismo club, que cumple con los criterios de elegibilidad que figuran a continuación.

(2) Solo del mismo club

- (a) Todos los jugadores cedidos (prestados) deben estar registrados y tener un Pase de Miembro expedido por el mismo club que el equipo al que se les ha prestado.

(3) Jugar en el mismo grupo de edad o de menor edad

- (a) Todos los jugadores cedidos (prestados) deben jugar en el mismo grupo de edad o en un grupo de menor edad que el grupo de edad del equipo prestado, con las siguientes limitaciones:

Equipo de préstamo	El jugador más joven cedido (prestado) permitido
Edad de grupo Sub-11	Jugador en grupo de edad Sub-10
Edad de grupos Sub-12-Sub-15	Jugador en el grupo de edad 2 años más joven que el grupo de edad del equipo que presta
Edad de grupos Sub-16-Sub-19	Jugador en el grupo de edad Sub-14

- (i) A los efectos de los jugadores cedidos (prestados), se considera que el grupo de edad de un equipo es el grupo de edad de la división en la que el equipo está jugando (*Por ejemplo*, un equipo Sub-17 que juegue en una división Sub-19 será considerado como del grupo de edad Sub-19.).

(4) Agregado a la lista oficial impresa del partido antes del partido

- (a) Todos los jugadores cedidos (prestados) deben ser agregados a la Lista Oficial Impresa del Partido **antes de que el partido comience** para poder jugar en el mismo.

(5) Jugadores cedidos y listas oficiales impresas del partido

- (a) Un equipo que utilice una Lista Oficial Impresa del Partido solo podrá utilizar jugadores cedidos (prestados) que tengan un Pase de Miembro impreso o que muestren su Tarjeta Digital de Jugador a la que se accede en línea a través de Affinity.
- (b) El nombre, el número de camiseta y el número de identificación de jugador del Pase de Miembro impreso de cada jugador cedido (prestado) debe figurar o estar escrito a mano en la Lista Oficial Impresa del Partido antes de ser entregado al árbitro para el registro.
- (i) Si la información del jugador cedido (prestado) está escrita a mano en la Lista Oficial Impresa del Partido, DEBE SER LEGIBLE.

(6) Jugadores cedidos y equipos de Washington

- (a) Un equipo de un club de Washington puede utilizar un jugador cedido (prestado) con un pase de miembro del Washington Youth Soccer o del Oregon Youth Soccer, siempre que el pase de miembro sea expedido por el mismo club que el equipo al que se le ha prestado.
- (b) Un jugador con un Pase de Miembro del Washington Youth Soccer solo puede ser cedido (prestado) a un equipo escribiendo a mano el nombre del jugador, el número de la camiseta y el número de identificación del jugador en la Lista Oficial Impresa del Partido.

(J) Procedimientos de registro

(1) Responsabilidades del árbitro durante el registro

- (a) El árbitro es responsable de verificar que se presente un Pase de Miembro impreso, o que se muestre una Tarjeta Digital de Jugador (a la que se accede en línea a través de Affinity), para cada persona elegible cuyo nombre aparezca en la Lista Oficial Impresa del Partido, incluyendo entrenadores y funcionarios del equipo.
- (b) Cuando un equipo utilice Pases de Miembros y/o Tarjetas Digitales de Jugador impresas para el registro, el árbitro deberá hacer una "marca de verificación" visible junto al nombre de cada jugador, entrenador y funcionario del equipo elegible en la Lista Oficial Impresa del Partido que haya completado el registro para el partido.
- (i) El árbitro debe asegurarse de que se trace una línea a través del nombre de cualquier persona que figure en la Lista Oficial Impresa del Partido que no participará en el partido.
- (c) Si un equipo utiliza Pases de Miembros impresos, el árbitro devolverá todos los Pases de Miembros impresos al equipo antes de abandonar el campo después del juego.

(2) Jugador(es) que llegan después del registro

- (a) Un jugador que no esté presente para el registro previo al partido (es decir, que llegue tarde) solo podrá participar si se cumplen las siguientes condiciones:
- (i) El nombre del jugador estaba en la Lista Oficial Impresa del Partido presentada al árbitro en el registro. Los jugadores no pueden ser agregados a la Lista Oficial del Partido después de que el

partido comience.

- (ii) El nombre del jugador no fue tachado de la Lista Oficial Impresa del Partido.
- (iii) El jugador completa el registro a su llegada identificando su nombre en la Lista Oficial Impresa del Partido y presentando un Pase de Miembro impreso o una Tarjeta Digital de Jugador al árbitro.

(3) Ausencia de la lista oficial de partidos y/o de la guía de pases de miembros.

- (a) Una Lista Oficial Impresa del partido incluye a ambos equipos. Si uno de los equipos no tiene una Lista Oficial del Partido, pero el otro sí, el árbitro podrá utilizar la única Lista Oficial del Partido para registrar a ambos equipos, y deberá anotar en su Informe del Partido qué equipo no presentó la lista.
 - (i) Se aplican todos los requisitos pertinentes que figuran en la **Regla G.**
- (b) Antes de abandonar un partido por no tener acceso a una Lista Oficial Impresa del Partido con Pases de Miembro o Tarjetas Digitales de Jugador impresas, el árbitro deberá llamar a la Línea Directa del Partido del Día para ser orientado.

(K) Responsabilidades de los entrenadores y los funcionarios de equipos

(1) Conocer las reglas de juego y las reglas de la liga

- (a) El entrenador a cargo de un equipo en un partido es responsable de conocer las Reglas de Juego de la IFAB y las Reglas de la Liga de Fútbol Juvenil de Portland Timbers y Thorns.

(2) Asegurar la conducta apropiada de los jugadores, entrenadores, funcionarios de equipo y espectadores del equipo

- (a) El entrenador encargado de un equipo en un partido es responsable de la conducta de los jugadores, los entrenadores, los funcionarios del equipo y los espectadores del mismo.
 - (i) El árbitro puede exigir al entrenador que tome medidas para controlar el comportamiento o retirar a los espectadores cuyas palabras o acciones sean ofensivas, insultantes, abusivas, profanas, perturbadoras o que interfieran con un árbitro o con la conducción ordenada del partido.
 - (ii) El entrenador a cargo del equipo puede ser advertido, amonestado o expulsado por no controlar la conducta de los espectadores, funcionarios o jugadores del equipo.
 - (iii) Si se abandona un partido debido al comportamiento de los espectadores, los funcionarios del equipo o los jugadores de un equipo, el entrenador del equipo podrá ser suspendido, además de cualquier otra disciplina administrativa evaluada al equipo que resulte del abandono.
- (b) Cualquier caso reportado de abuso o asalto a un árbitro por parte de un jugador, entrenador, funcionario de un equipo o espectador será remitido a la OYSA, y si es aplicable, a la Asociación del Estado de origen del presunto perpetrador, para un procedimiento disciplinario como se especifica en la Política 531-9 de la Federación de Fútbol de Estados Unidos.
- (c) Ver la **Regla (T)(4)** para las multas que se aplicarán a un club y equipo cuando un jugador, entrenador, funcionario del equipo o espectador haya cometido una agresión al árbitro.

(3) Asegurar un entrenamiento adecuado

- (a) Dar dirección al propio equipo en puntos de estrategia y posición está permitido desde el Área de Equipo/Área Técnica por UN entrenador a la vez.
 - (i) El entrenador o el funcionario del equipo no podrá utilizar ningún dispositivo para recibir instrucciones de entrenamiento de ninguna persona ajena al área técnica/de equipo.
 - (ii) El entrenamiento debe ser informativo, no abusivo ni despectivo.

(L) Acciones disciplinarias para jugadores, entrenadores y funcionarios de equipos

(1) Jugadores

- (a) Los árbitros anotarán todas las amonestaciones (tarjetas amarillas) en su Informe de Partido en línea.
- (b) Los árbitros anotarán todas las expulsiones (tarjetas rojas) tan pronto como sea posible en su Informe del Partido en línea.

- (i) Los árbitros proporcionarán una descripción detallada de todas las expulsiones de jugadores en su Informe de Partido en línea.
- (2) **Entrenadores y funcionarios de equipo**
- (a) **Nota:** Según las Reglas de Juego de la IFAB, los entrenadores y otros funcionarios de los equipos pueden ser advertidos, amonestados (el árbitro muestra una tarjeta amarilla), y/o expulsados (el árbitro muestra una tarjeta roja) por participar en una conducta impropia (conducta irresponsable), basándose en el juicio del árbitro.
 - (b) **Advertencias:** las siguientes infracciones cometidas por un entrenador o funcionario del equipo deberían dar lugar normalmente a una advertencia; las infracciones repetidas o flagrantes deberían dar lugar a una amonestación o expulsión:
 - (i) Entrar en el terreno de juego de forma respetuosa y sin confrontación (sin el permiso del árbitro)
 - (ii) No cooperar con un árbitro, por ejemplo, ignorando una instrucción o petición.
 - (iii) Desacuerdo menor/bajo nivel (por palabra o acción) con una decisión del árbitro
 - (iv) Ocasionalmente dejando los confines del Área de Equipo/Área Técnica sin cometer otra infracción
 - (c) **Precauciones:** Las infracciones de precaución cometidos por un entrenador o funcionario del equipo incluyen (pero no se limitan a):
 - (i) Claramente/persistentemente no respetar los confines de su Área de Equipo/Área Técnica
 - (ii) Retrasar la reanudación del juego por su propio equipo
 - (iii) Entrar deliberadamente en el área de equipo/área técnica del equipo contrario (sin confrontación)
 - (iv) Disidencia de palabra o de acción, incluyendo tirar/patear botellas u otros objetos, y gestos que muestran una clara falta de respeto hacia los árbitros (como aplausos sarcásticos)
 - (v) Gesticular excesivamente/persistentemente para una tarjeta roja o amarilla
 - (vi) Gesticular o actuar de manera provocativa o inflamatoria
 - (vii) Comportamiento inaceptable persistente (incluyendo repetidas infracciones de advertencia)
 - (viii) Mostrar una falta de respeto por el juego
 - (d) **Expulsión:** Las infracciones de expulsión cometidas por un entrenador o funcionario del equipo incluyen (pero no se limitan a):
 - (i) Retrasar la reanudación del juego por parte del equipo contrario, por ejemplo, sujetar el balón, patear el balón lejos, y/u obstruir el movimiento de un jugador
 - (ii) Dejar deliberadamente el área de equipo/área técnica para mostrar su disconformidad con un árbitro o actuar de manera provocativa o inflamatoria
 - (iii) Entrar en el área de equipo/área técnica contraria de forma agresiva o de confrontación
 - (iv) Lanzar/patear deliberadamente un objeto al campo de juego
 - (v) Entrar en el terreno de juego para enfrentarse a un árbitro o interferir en el juego, un jugador o un árbitro
 - (vi) Comportamiento físico, agresivo o amenazante (incluyendo escupir o morder) hacia cualquier jugador, sustituto, funcionario del equipo, árbitro, espectador o cualquier otra persona (por ejemplo, recogebalones, funcionario de la competencia, etc.) en las cercanías del partido.
 - (vii) Recibir una segunda amonestación en el mismo partido
 - (viii) Usar lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes, abusivos o profanos
 - (ix) Conducta violenta
 - (e) Los árbitros proporcionarán una descripción detallada de todas las advertencias, amonestaciones (tarjetas amarillas) y expulsiones (tarjetas rojas) de los entrenadores o funcionarios de los equipos en la sección "tarjetas emitidas" del Informe del Partido en línea del árbitro.
 - (i) Los árbitros llamarán al número de emergencia de los árbitros después del partido para informar inmediatamente de cualquier expulsión de entrenadores o funcionarios de los equipos.

- (f) Si un entrenador es despedido, el entrenador asistente o un adulto elegible con un Pase de Miembro válido del club del equipo asumirá las responsabilidades del entrenador.
 - (i) Si no hay ningún adulto elegible con un Pase de Miembro válido del club del equipo para asumir las responsabilidades del entrenador, el árbitro abandonará el partido e informará a la Línea Directa del Partido del Día.

(3) Jugadores, entrenadores y funcionarios de los equipos que son expulsados

- (a) Un jugador que ha sido expulsado por el árbitro debe abandonar inmediatamente el campo de juego.
 - (i) El entrenador debe ordenar al jugador que permanezca en el lado del espectador del campo durante el resto del partido con su(s) padre(s), un oficial del equipo u otro padre responsable del equipo del jugador.
 - (ii) Si ningún adulto responsable de los mencionados anteriormente está disponible para acompañar al jugador durante el resto del partido en el lado de los espectadores, el jugador puede permanecer en el Área de Equipo/Área Técnica bajo la supervisión del entrenador del equipo.
 - (iii) Cualquier otra mala conducta o comportamiento irresponsable de un jugador expulsado puede resultar en una acción disciplinaria adicional por parte de la liga.
- (b) Un entrenador o funcionario de un equipo que haya sido expulsado por el árbitro debe abandonar inmediatamente el área de juego y permanecer fuera de la vista hasta que el partido haya terminado.
 - (i) Si el entrenador o el funcionario del equipo que ha sido expulsado se niega a abandonar el área de juego, o regresa después de salir, el árbitro puede abandonar el partido.
 - (ii) Los detalles relativos a la no salida del área por parte del entrenador o funcionario de un equipo y el subsiguiente abandono del partido deberán incluirse en el Informe del Partido del árbitro, y se llamará a la Línea Directa del Partido del Día.
- (c) **Los jugadores, entrenadores y oficiales de equipo que sean expulsados por el árbitro serán suspendidos automáticamente al menos para el siguiente partido.**
 - (i) Se puede imponer una suspensión de más de un partido. Ver la Regla (P)(1) para las suspensiones mínimas.
 - (ii) Los entrenadores que sean expulsados incurrirán automáticamente en una multa de \$250.
 - (iii) Los entrenadores que son expulsados deben completar el curso de [Entrenador de la Alianza de Entrenamiento Positivo de Objetivo Doble: Curso de Entrenamiento para la Voluntad y Lecciones de Vida](#), a expensas del entrenador, y enviar por correo electrónico un registro de finalización al Gerente de la Liga antes de volver a entrenar.
 - (iv) Ver la **Regla (W)(3)** para los procedimientos de apelación.

(M) Informe del partido del árbitro

(1) Verificación del marcador

- (a) Ambos entrenadores deberán verificar con el árbitro al final del juego que su marcador coincide con el registrado en el Informe del Partido del árbitro.

(2) Presentación en línea

- (a) Todos los árbitros deben enviar los informes de los partidos en línea a través de Oregon Soccer Central.

(3) Presentación de listas oficiales impresas del partido

- (a) Los árbitros deben presentar la Lista Oficial Impresa del Partido a la OYSA cuando un jugador o entrenador suspendido figure en la Lista Oficial Impresa del Partido utilizada para registrar un equipo.
- (b) Los árbitros deben presentar la Lista Oficial Impresa del Partido a la OYSA cuando cualquier jugador o entrenador esté escrito a mano en la Lista Oficial Impresa del Partido.
 - (i) Las Listas Oficiales Impresas de Partido presentadas a la OYSA deben indicar claramente qué jugadores/entrenadores de la lista participaron en el partido y cuáles no fueron elegibles.
 - (ii) Las Listas Oficiales Impresas de Partidos pueden enviarse a la OYSA escaneándolas o fotografiándolas y enviándolas como un archivo adjunto de correo electrónico a roster@oregonyouthsoccer.org, o enviándolas por correo a Oregon Youth Soccer Association, 7920 SW Cirrus Drive, Beaverton, OR 97008.

(N) Reporte del puntaje final en Affinity

(1) Ambos equipos deben introducir el puntaje final en línea

- (a) **Ambos equipos** deben introducir su marcador final en el software en línea de Affinity **dentro de las 24 horas** siguientes al final del partido.
- (i) Cualquier entrenador o director de equipo que esté en la lista del equipo puede anotar los resultados.
 - (ii) Las instrucciones para introducir los resultados en el software en línea de Affinity están disponibles en la página de Ligas del sitio web de OYSA: https://docs.wixstatic.com/ugd/e0e3f4_034cd340cb534b5f9871267ee291a359.pdf
 - (iii) Si los equipos involucrados en un partido introducen marcadores contradictorios, el marcador final será introducida por el Gerente de la Liga en base a la puntuación reportada por el árbitro.

(2) Equipos: No Ingresar las tarjetas rojas/amarillas en línea

- (a) **Ninguno de los dos equipos** debe introducir información disciplinaria de un partido en el software en línea de Affinity.
- (i) La información disciplinaria será ingresada por los administradores de la liga, a partir del Informe de Partido en línea del árbitro.

(O) Método de puntuación y de desempate

(1) Puntuación

- (a) La clasificación de los equipos durante la temporada de la liga se basa en el número de puntos obtenidos de la siguiente manera
- (i) 3 puntos por una victoria (las pérdidas se consideran una victoria de 4-0)
 - (ii) 1 punto por un empate
 - (iii) 0 puntos por un partido perdido

(2) Desempate:

- (a) En el caso de que los equipos estén empatados en base a los puntos obtenidos, la colocación de cada equipo en la clasificación se determinará de acuerdo con los siguientes criterios secuenciales:
- (i) Ganador de la competición cara a cara (este criterio no se utiliza si hay más de dos equipos empatados)
 - (ii) Ganador de la mayoría de los juegos
 - (iii) Diferencial de goles (goles marcados menos goles en contra) con un diferencial máximo de cuatro (4) goles por partido
 - (iv) Menor número total de goles permitidos
- (b) Si hay más de dos (2) equipos empatados, se seguirá la secuencia anterior hasta que se coloque un equipo. Los equipos empatados restantes reiniciarán entonces la secuencia de desempate en la Regla (O)(2)(a)(ii), hasta que se deshaga el empate.
- (i) Si dos equipos permanecen empatados después de seguir la Regla (O)(2)(b), entonces se utilizará la Regla (O)(2)(a)(i), pero solo si los dos equipos empatados restantes han jugado entre sí.
- (c) Si queda un empate después de que se hayan aplicado todas las reglas de desempate, el empate en la clasificación de la liga se decidirá mediante un lanzamiento de moneda administrado por el Director de la Liga.

(P) Suspensiones de partidos para individuos

(1) Lista de suspensiones mínimas

- (a) En el cuadro que figura a continuación se enumeran las suspensiones mínimas que se aplican sin una audiencia disciplinaria.
- (i) Cuando se muestre una sanción en forma de rango, la duración de la suspensión será fijada por el Comité Disciplinario de la liga.

Infracción	Suspensión mínima
Jugador expulsado por una segunda amonestación recibida en el mismo partido.	1 partido
Expulsión de un jugador por negar un gol o una oportunidad manifiesta de gol al cometer una infracción de balonmano	1 partido
El jugador es expulsado por negar un gol o una oportunidad obvia de gol al cometer una falta	1 partido
Jugador expulsado por juego sucio grave	1-3 partidos
El jugador es expulsado por lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos (OIALG), no dirigidos a nadie.	1 partido
OIALG dirigido a una persona específica (que no sea un árbitro)	1-5 partidos
OIALG dirigido a un árbitro	1-5 partidos
Jugador expulsado por conducta violenta	2-3 partidos
Entrenador u oficial del equipo expulsado	1-5 partidos
El entrenador o el oficial del equipo se negó a dejar el sitio del juego después de ser expulsado (añadido a la suspensión por expulsión)	2 partidos - resto de la temporada
Acumulación de 5 tarjetas amarillas en juegos separados por jugador o entrenador durante el año de la competencia.	1 partido
Negarse a dar el nombre del árbitro por parte del jugador o entrenador cuando se registra una tarjeta (añadido a cualquier suspensión por la tarjeta, si procede)	1 partido

(2) Resultado disciplinario de un jugador o entrenador suspendido/no elegible que participa

- (a) Un equipo perderá todos los partidos en los que participe un jugador o entrenador suspendido (o no elegible).
 - (i) La persona suspendida (o de otro modo no elegible) que haya participado en el (los) partido(s) estará sujeta a medidas disciplinarias adicionales.

(3) Otros detalles de las suspensiones

- (a) Se podrá imponer una suspensión de hasta 3 partidos por cada partido en el que un jugador o entrenador haya participado mientras estaba suspendido.
- (b) Un jugador que haya sido expulsado por pelear, o que haya recibido una segunda tarjeta roja por conducta violenta durante la temporada de la liga puede ser suspendido por un máximo de 5 juegos adicionales.
- (c) Un entrenador o funcionario de un equipo que haya sido expulsado previamente de competencias operadas por los Portland Timbers y Thorns en el mismo año de la temporada:
 - (i) Será suspendido por un adicional de 1 a 3 juegos para una segunda expulsión en el mismo año de la temporada para todas las competiciones.
 - (ii) Podrá ser suspendido de la participación en cualquier competición operada por Portland Timbers y Thorns hasta un año estacional por recibir una tercera expulsión durante el año estacional en curso de cualquier competición operada por Portland Timbers y Thorns. Se celebrará una Audiencia Disciplinaria para determinar esto, y el entrenador o el oficial del equipo será automáticamente suspendido hasta que se produzca la Audiencia.
- (d) El Director de la Liga remitirá cualquier cuestión relativa a la participación de un jugador no registrado o indebidamente registrado a la OYSA para un procedimiento disciplinario.
- (e) Toda denuncia de abuso o agresión a un árbitro se remitirá a la Asociación del Estado de origen del

presunto autor para que se inicie un procedimiento disciplinario de conformidad con la política 531-9 de la USSF.

(4) Suspensión de la Audiencia Disciplinaria (puede incluir, pero no se limita a éstas)

- (a) Tras la celebración de una Audiencia Disciplinaria, el entrenador o el funcionario del equipo que a sabiendas permita participar a un jugador suspendido o no elegible podrá ser suspendido por el resto de la temporada de la liga en curso.
- (b) Tras la celebración de una Audiencia Disciplinaria, el entrenador u otro funcionario del equipo que haya desacreditado el juego podrá ser multado y/o suspendido hasta el resto de la temporada cuando la persona incurra en alguna de las siguientes conductas:
 - (i) Declarar públicamente en las inmediaciones de un partido que los funcionarios del partido o los cedentes han incurrido en conductas impropias, como recibir un pago de un oponente, mostrar prejuicios hacia los jugadores, entrenadores o equipos por motivos de raza, color, religión, origen nacional, ciudadanía, discapacidad, edad, sexo, orientación sexual, género identidad o condición de veterano.
 - (ii) Hacer declaraciones públicas en o cerca de un partido que cuestionen la integridad de la liga o de los oficiales del partido.
 - (iii) Retirar a un equipo de un partido después de que el juego haya comenzado debido a desacuerdos con el oficiante o el otro equipo
 - (iv) Causar que un equipo no haga un esfuerzo de buena fe para competir en un partido

(5) Condiciones de las suspensiones

- (a) Los entrenadores o funcionarios del equipo que estén suspendidos no pueden participar en ninguna actividad de juego relacionada con el equipo del que fueron suspendidos. Los entrenadores tienen prohibido participar en cualquier actividad previa o posterior al partido y deben permanecer fuera de la vista del partido durante los partidos de los que están suspendidos.
 - (i) Se prohíbe el uso de cualquier dispositivo electrónico por parte del entrenador o el funcionario del equipo suspendido para ponerse en contacto con otra persona del equipo durante las actividades previas al partido, durante el partido o después del partido.
- (b) Los jugadores que estén cumpliendo suspensiones NO pueden sentarse en el Área de Equipo/Área Técnica durante el juego(s) del cual han sido suspendidos.
- (c) La suspensión de un jugador se cumple cuando el equipo en el que el jugador está inscrito oficialmente celebra el número requerido de partidos.
 - (i) Un jugador no puede participar como jugador cedido (prestado) mientras esté suspendido.
 - (ii) Un jugador que sea suspendido como resultado de sanciones disciplinarias incurridas mientras jugaba como jugador cedido (prestado) cumplirá la suspensión suspendiendo partidos para el equipo al que el jugador esté oficialmente inscrito.
- (d) Las suspensiones disciplinarias no servidas de los partidos de liga para individuos no se trasladan a otras competiciones operadas por Portland Timbers y Thorns como la Copa de los Fundadores, la Copa de los Presidentes o la Copa del Estado.
- (e) Las suspensiones disciplinarias no cumplidas de las ligas para los individuos se trasladan a las temporadas sucesivas de las ligas en las que participa el individuo (por ejemplo, la parte no cumplida de una suspensión disciplinaria de la liga de otoño se trasladará a la siguiente liga de invierno, primavera u otoño en la que participe el individuo).

(Q) Penalizaciones del equipo por tarjetas acumuladas durante la temporada de la Liga

(1) Acumulación de puntos de penalización

- (a) Un equipo acumulará puntos de penalización por cada amonestación (tarjeta amarilla) y expulsión (tarjeta roja) que reciba un jugador y por cada expulsión (tarjeta roja) que reciba un entrenador o funcionario del equipo en un partido.
 - (i) Precaución (tarjeta amarilla) - 1 punto
 - (ii) Expulsión (tarjeta roja) del jugador - 2 puntos
 - (iii) Expulsión (tarjeta roja) de un jugador por dos amonestaciones en el mismo partido - 3 puntos
 - (iv) Expulsión (tarjeta roja) del entrenador o del oficial del equipo - 3 puntos.

(2) Acción disciplinaria de la Liga por acumulación de puntos

- (a) 10 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Advertencia a los administradores del equipo con copias enviadas al presidente del club, al director de entrenamiento, al personal de entrenamiento y al registrador
- (b) 15 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Una multa de \$250 impuesta al club del equipo
 - (ii) Aviso de amonestación enviado al entrenador del equipo detallando el historial disciplinario del equipo.
- (c) 20 puntos acumulados en un año estacional
 - (i) Una multa de \$500 impuesta al club del equipo
 - (ii) El equipo está en período de prueba
 - (iii) La notificación sobre la prueba incluirá una lista detallada del expediente disciplinario del equipo, y las condiciones de la prueba según lo determinado por el Comité Disciplinario de la liga.
- (d) El incumplimiento de las condiciones del período de prueba será castigado según lo determine el Comité Disciplinario de la liga.
 - (i) El equipo infractor puede ser retirado de la liga y todos los partidos restantes del equipo pueden ser declarados perdidos.
 - (ii) El equipo infractor puede ser excluido de participar en cualquier competición operada por Portland Timbers y Thorns durante el resto del año.
 - (iii) La OYSA podrá iniciar otros procedimientos disciplinarios contra el equipo y/o el club.

(R) Partidos abandonados

(1) Partidos abandonados sin culpa (según lo determinado por el árbitro y la OYSA)

- (a) Hay que llamar e informar a la Línea Directa del Partido del Día.
- (b) El Director de la Liga y el Programador de la Liga trabajarán con los equipos para tratar de reprogramar el partido.
- (c) Si se determina que la reprogramación no es posible, el partido se anotará de la siguiente manera:
 - (i) Si la primera mitad ha sido completada, el puntaje en el momento del abandono será el puntaje final.
 - (ii) Si la primera mitad no ha sido completada, el puntaje será ingresado como una pérdida de 0-0.

(2) Juegos abandonados con culpa (según lo determinado por el árbitro y OYSA)

- (a) Se debe llamar e informar a la Línea Directa del Partido del Día.
- (b) Si el abandono se debe al comportamiento de un entrenador, funcionario del equipo, jugador o espectador, **el partido no será reprogramado.**
- (c) Si solo un equipo tiene la culpa, el puntaje será ingresado como una pérdida por el equipo que tiene la culpa.
- (d) Si ambos equipos son culpables, el juego será anotado como una pérdida por ambos equipos.
 - (i) En este caso, ninguno de los dos equipos recibirá ningún punto por la clasificación del partido.
- (e) Ver la **Regla (T)(4)** para las multas impuestas por el abandono.

(S) Reprogramación de partidos

(1) Reprogramación de partidos abandonados sin culpa de ninguno de los equipos

- (a) Cuando un partido deba reprogramarse por cualquier razón que esté fuera del control de cualquiera de los equipos, o por cualquier otro abandono que no sea culpa de ninguno de ellos, el encargado de la programación de la liga trabajará con los equipos para intentar reprogramar el partido, pero puede que no sea posible una reprogramación en todos los casos.
 - (i) La reprogramación del partido dependerá principalmente de la disponibilidad de un campo adecuado en el tiempo que resta de la temporada de la liga.
 - (ii) Si el equipo visitante viajó más de 50 millas (medidas desde la residencia del entrenador hasta el campo de juego utilizando Google Maps), el equipo visitante tendrá la oportunidad de proporcionar un campo y que el partido sea en casa.

(2) Reprogramaciones por caso de emergencia

- (a) Un equipo puede solicitar una reprogramación en caso de emergencia. Lo que constituye una emergencia se determinará caso por caso. La pérdida de jugadores debido a los exámenes SAT, el baile de graduación u otro evento social de la escuela no constituye una emergencia.
- (b) El DOC de su club debe ser notificado sobre la necesidad de una reprogramación de emergencia y él / ella se pondrá en contacto con la OYSA y el Programador de la Liga para hacer la solicitud.
- (c) Un DOC que solicite una reprogramación de emergencia debe enviar la solicitud tanto al Programador de la Liga como al Director de la Liga, con una copia al entrenador del equipo contrario.
- (d) El Director de la Liga tomará una determinación final sobre si una situación constituye un programa de emergencia. En caso afirmativo, el programador de la liga trabajará con los equipos para acordar una nueva fecha y hora de juego.

(3) Reprogramación de cancelaciones en masa

- (a) Cuando la liga cancela varios partidos por cuestiones que suponen una amenaza para la seguridad de los participantes, los partidos se reprogramarán, si es posible.
- (b) El Programador de la Liga reprogramará los partidos, si es posible.
 - (i) El Programador de la Liga solicitará un inventario de campo adicional a los clubes, si es necesario.
 - (ii) Se considerará la posibilidad de jugar un partido entre semana cuando los clubes estén muy cerca y ambos equipos estén de acuerdo con el partido entre semana.
 - (iii) Se esperará que los equipos jueguen los partidos según lo programado. Una vez que un partido se ha incluido en Affinity, el partido es oficial y todas las reglas se aplican a ese partido.
- (c) Todo partido que no pueda programarse y jugarse antes del final de la temporada se anotará de modo que ninguno de los dos equipos reciba puntos para la clasificación del partido no jugado.

(4) Reprogramación solicitada por el equipo (no de emergencia)

- (a) Un equipo puede solicitar una reprogramación no urgente de un partido enviando una solicitud de cambio al Planificador de la Liga.
- (b) Una solicitud de cambio de horario que no sea de emergencia deberá ser presentada con **más de dos semanas de antelación a la fecha prevista** por un entrenador o director de equipo inscrito en la lista del equipo solicitante y deberá incluir:
 - (i) El número de juego (del programa Affinity), y la fecha, hora y lugar actualmente programados
 - (ii) Nombres del equipo local y del equipo visitante
 - (iii) Nueva fecha solicitada para el partido (debe ser más de 2 semanas después de que se presente la solicitud)
 - (iv) Aprobación por un representante autorizado (entrenador principal o director de equipo) para el equipo contrario
 - (v) Información sobre la disponibilidad en el terreno para la fecha solicitada
- (c) El pago de una cuota de cambio de \$100 (pagadera al Programador de la Liga) debe hacerse antes de que se haga el cambio.
- (d) La reprogramación debe completarse antes del mediodía del lunes de la semana en que se jugará el partido reprogramado.
- (e) El equipo oponente NO está obligado a aceptar un cambio de juego solicitado que no sea de emergencia.

(5) Las decisiones son definitivas

- (a) La decisión del Director de la Liga con respecto a la reprogramación de un partido es definitiva.

(6) Partidos no jugados al final de la temporada

- (a) Cuando un partido no pueda ser reprogramado y la temporada de la liga termine sin que se haya jugado el partido, no se concederá a ninguno de los dos equipos ningún punto para la clasificación del partido no jugado.
 - (i) El partido no se considerará una pérdida.

(7) No cooperar para reprogramar

- (a) El Comité Disciplinario de la liga puede multar o penalizar de otro modo a un equipo o club que no actúe de buena fe para cooperar con el Planificador de la Liga y el oponente para reprogramar un partido.

(T) Penalizaciones por falta de juego y partidos abandonados

(1) Incapacidad para jugar

- (a) Un equipo es incapaz de jugar un partido cuando no tiene el número requerido de jugadores y entrenadores/oficiales de equipo en el lugar de un partido programado para comenzar el juego dentro de los 15 minutos después de la hora oficial de inicio del partido. El resultado del partido será anotado como una pérdida por el equipo que no jugó.
- (b) El resultado del juego será anotado como una pérdida para el equipo que falló para realizarse el juego.
- (c) La penalización por no jugar un partido como está programado se muestra en la **Regla (T)(4)**.
- (d) Un partido de viaje es cualquier partido en el que el equipo visitante debe viajar más de 50 millas, según las mediciones de Google Maps, desde la dirección de residencia del entrenador del equipo visitante hasta el lugar del partido programado. Ver Regla (T)(4) para las multas por no jugar un partido de viaje.
- (e) Un equipo que intente jugar un partido de buena fe, pero no pueda tener suficientes jugadores en el lugar del juego a tiempo para comenzar a jugar puede tener la penalización reducida hasta en un 50%.
- (f) El director de la liga revisará las circunstancias de cualquier incumplimiento de la incapacidad del juego.
 - (i) El director de la liga podrá imponer sanciones adicionales, que podrán incluir la eliminación de un equipo de la liga. Si se retira un equipo de la liga, todos los partidos programados del equipo (jugados o no) se marcarán como perdidos.

(2) Abandono - Forzado (negativa a continuar el juego)

- (a) Un equipo que obliga a un árbitro a abandonar un partido negándose a seguir jugando después de que el partido haya comenzado perderá el partido.
- (b) Si un equipo se niega a continuar un partido después de que un entrenador es expulsado, y hay otro adulto elegible para el equipo presente en el partido, el equipo será eliminado de la liga.
- (c) Ver Regla (T)(4) para las multas.

(3) Abandono - Comportamiento

- (a) Cuando se abandona un partido debido a la conducta de los entrenadores, funcionarios del equipo, jugadores o espectadores, el equipo o equipos culpables perderán el partido y estarán sujetos a multas.
- (b) Ver la Regla (T)(4) para las multas aplicables al equipo o equipos.
- (c) Si se determina que ambos equipos son culpables:
 - (i) Ambos equipos serán multados.
 - (ii) El juego se anotará como un empate a 0-0 y una pérdida por ambos equipos, de modo que ninguno de los dos equipos gane puntos en la clasificación por el resultado.

(4) Cuadro de multas además de la pérdida como sanción

Infracción	Multa/Castigo
No jugar un partido (local)	\$500
No jugar un partido (local) - 2ª ofensa	\$1,000
No jugar un partido (local) - 3ª ofensa	Eliminación de la liga
No jugar un partido (Viaje)	\$1,500
No jugar un partido (Viaje) - 2ª ofensa	\$3,000
No jugar un partido (Viaje) - 3ª ofensa	Eliminación de la liga

Reglas de la Liga de Fútbol Juvenil de Portland Timbers y Thorns - Sub-11-Sub-19

No jugar un partido con menos de 48 horas de antelación (agregada una multa por no jugar)	\$500
No jugar un partido sin avisar previamente al oponente y al director de la liga (agregada una multa por no jugar)	\$1,000
Partido abandonado - Comportamiento [Regla (T)(3)] – 1ª ofensa	\$500
Partido abandonado - Comportamiento (2ª ofensa por la misma razón)	Eliminación de la liga
Partido abandonado - Forzado [Regla (T)(2)]	\$500
Partido abandonado - Forzado (2ª ofensa)	Eliminación de la liga
Jugador no elegible - Suspendido [Regla (P)(3)(a)]	\$300
Jugador no elegible - Suspendido (2ª ofensa)	\$1,000
Jugador no elegible - Año de cedido	\$150
Jugador no elegible - Año de cedido (2ª ofensa)	\$500
Jugador no elegible - Registro	\$500
Jugador no elegible - Registro (2ª ofensa)	Eliminación de la liga
Partido abandonado - No hay adulto - Disciplina	\$500
Partido abandonado - No hay suficientes jugadores - Disciplina	\$300
Eliminación de la Liga (la pena se añade a otras multas acumuladas)	\$1,500 Pérdida de la cuota de entrada Pérdida de todos los juegos
Abuso del árbitro por un jugador, entrenador/equipo oficial, o espectador (1ª ofensa en el año de la temporada)	\$500
Abuso del árbitro por un jugador, entrenador/equipo oficial, o espectador (2ª ofensa en el año de la temporada)	\$1000 Eliminación de todas las ligas en el año estacional
Asalto del árbitro por un jugador, entrenador/equipo oficial, o espectador (1ª ofensa en el año de la temporada)	\$2,000
Asalto del árbitro por un jugador, entrenador/equipo oficial o espectador (2ª ofensa en el año de la temporada)	\$5,000 Eliminación de todas las ligas en el año estacional

(U) Retirada de la Liga - Reembolsos y penalizaciones

(1) Reembolsos o penalidades por retiro de la Liga

Fecha de retiro	Reembolso	Penalización
Antes de la fecha límite de entrada	Reembolso completo	N/A

Reglas de la Liga de Fútbol Juvenil de Portland Timbers y Thorns - Sub-11-Sub-19

Después de la fecha límite de entrada, antes de preselección	Reembolso de la cuota de entrada menos la cuota administrativa	\$100 cuota administrativa
Después de iniciar, antes de la programación	Ninguno	Pérdida de la cuota de entrada
Después de que se hayan publicado los horarios	Ninguno	\$1500 Pérdida de la cuota de entrada
Después del primer juego jugado	Ninguno	\$1500 Pérdida de la cuota de entrada Pérdida de todos los juegos \$300/ juego no jugado

(V) Pago de multas y penalizaciones

(1) Aviso de multa

- (a) Las multas son debidas y pagaderas por el club a partir de la notificación enviada a la persona, equipo o club contra el que se ha impuesto la multa.

(2) Si no se paga en 10 días

- (a) Si una multa no es pagada dentro de los 10 días después de que la notificación de la multa haya sido entregada, el equipo será suspendido de la participación en la liga hasta que la multa haya sido pagada. Cualquier juego que un equipo se pierda mientras esté suspendido se considerará perdido y puede someter al equipo a multas adicionales y / o expulsión de la liga.

(3) Falta de pago

- (a) A un club que no pague las multas que se le impongan, o que tenga equipos o personas que representen al club que no paguen las multas, se le cerrará su cuenta de Affinity hasta que se reciba el pago. Si no se efectúa el pago, se podrá denegar a los equipos de un club la entrada en otras ligas o torneos operados por los Portland Timbers y Thorns.

(W) Protestas, apelaciones, audiencias

(1) Protestas

- (a) Una protesta es una queja que surge de la aplicación incorrecta de las Reglas de Juego de la IFAB o de la aplicación incorrecta de una regla de la liga. La protesta debe basarse en la violación de estas reglas de la liga o de las Reglas de Juego de la IFAB.

(2) Procedimientos de protesta

- (a) Solo puede presentar una protesta el entrenador principal de un equipo, o el entrenador en funciones de un equipo, que esté presente en el partido objeto de la protesta.
- (b) La persona que presenta la protesta debe notificar verbalmente al árbitro y al entrenador contrario dentro de los 15 minutos siguientes al final del partido que el juego será protestado.
- (c) Una protesta escrita que establezca claramente la regla de la liga o la Ley de la FIFA que fue violada, debe ser presentada al Director de la Liga al final del primer día hábil después del partido protestado.
- (d) La protesta debe ser presentada usando el formulario de protesta disponible en cualquiera de las páginas de la liga o del torneo del sitio web de la OYSA. (<https://oysa.wufoo.com/forms/zeic9i80cvvyq4/>).
- (e) Una cuota de protesta de \$100 debe ser entregada al director de la Liga a más tardar al cierre de las actividades del segundo día hábil después del partido que se protesta.
 - (i) Si no se recibe la cuota de protesta, la protesta será desestimada sumariamente.
 - (ii) Si la protesta se mantiene, la tarifa de protesta será devuelta.

(3) Apelaciones

- (a) Una persona puede apelar una expulsión (jugador o entrenador) de un partido presentando el formulario de apelación disponible en cualquiera de las páginas de la liga del sitio web de la OYSA:
<https://oysa.wufoo.com/forms/z1g8gwr810zt0a4/>. Solo se considerarán las apelaciones presentadas mediante el formulario oficial.

(4) Revisión

- (a) El Director de la Liga revisará y decidirá todas las protestas y apelaciones.
(b) El Director de la Liga puede celebrar las audiencias que considere apropiadas o puede determinar los asuntos con base en la documentación escrita.
(c) El Director de la Liga proporcionará una notificación escrita de la decisión a la persona que presentó la protesta o apelación.
(d) La decisión del Director de la Liga con respecto a las protestas o apelaciones es definitiva.

(X) Facultades del Director de la Liga

(1) Facultades

- (a) Decidir todas las puntuaciones impugnadas y otros asuntos relativos al funcionamiento de la liga
(b) Escuchar todas las protestas
(c) Determinar todas las cuestiones de elegibilidad de los jugadores y equipos para participar en la liga
(d) Tomar la decisión final de aceptar equipos en la liga
(e) Decidir todos los asuntos disciplinarios, y puede imponer multas y suspensiones hasta la suspensión de la participación en la liga hasta el final de la temporada de la liga.
(f) Proporcionar una notificación por escrito de las sanciones disciplinarias y las multas impuestas por la violación de estas normas
(g) Organizar una audiencia sobre todos los asuntos que requieran una audiencia según estas reglas
(h) Remitir los asuntos a la asociación del estado de origen de un individuo, equipo o club para un procedimiento disciplinario adicional cuando el Director de la Liga cree que el comportamiento justifica sanciones que exceden la autoridad del Director de la Liga.
(i) Las decisiones del Director de la Liga relativas a la conducta de la liga, la aplicación de las reglas de la liga y la interpretación de las reglas de la liga no están sujetas a apelación.
(j) El Director de la Liga puede delegar el cumplimiento de cualquiera de los poderes y/o deberes del Director de la Liga descritos en estas reglas a una o más personas que el Director de la Liga designe
(k) La(s) persona(s) que ejerza(n) cualquiera de los poderes o autoridad delegada por el Director de la Liga tendrá(n) todo el poder y la autoridad del Director de la Liga con respecto a tales asuntos