



2018

20^{mo} ANIVERSARIO

**REGLAMENTO DE
COMPETENCIA**

TABLA DE CONTENIDO

TÍTULO	PÁGINA
CAPÍTULO 1 APLICABILIDAD, VIGENCIA, ORGANIGRAMA Y REGULACIONES DE LOS OFICIALES.....	2
CAPÍTULO 2 REGLAS DE INSCRIPCIÓN Y REGISTRO	4
CAPÍTULO 3 NÚMERO DE JUGADORES PERMITIDOS PARA INSCRIPCIÓN Y REGISTRO Y MÁXIMO PERMITIDO EN LA FICHA DE INSCRIPCION.....	7
CAPÍTULO 4 EDADES DE LOS JUGADORES	8
CAPÍTULO 5 TIEMPOS DE JUEGO Y TAMAÑO DEL BALÓN.....	8
CAPÍTULO 6 EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	9
CAPÍTULO 7 PROGRAMA DE COMPETENCIAS.....	9
CAPÍTULO 8 COMPARECENCIA E INCOMPARECENCIA A LOS PARTIDOS.....	10
CAPÍTULO 9 LAS PROTESTAS	11
CAPÍTULO 10 REGLAS DE COMPETENCIA.....	12
CAPÍTULO 11 DISPOSICIONES ESPECIALES DE LAS DIVISIONES U-5,6 Y 7	15
CAPÍTULO 12 SANCIONES	16
CAPÍTULO 13 RESPONSABILIDAD DE LOS EQUIPOS.....	16
CAPÍTULO 14 PREMIACIÓN.....	17
CAPÍTULO 15 PODERES DE LA COMISIÓN DE COMPETENCIAS	17
CAPÍTULO 16 REGLAS GENERALES DEL TORNEO	18
CAPÍTULO 17 REGULACIONES DE COMPETENCIAS.....	22
CAPÍTULO 18 APROBACIÓN Y CERTIFICACIÓN	24

FIFA =Federación Internacional de Futbol Asociaciones
IFAB= International Football Association Board

Rev.5.4.18

CAPÍTULO 1

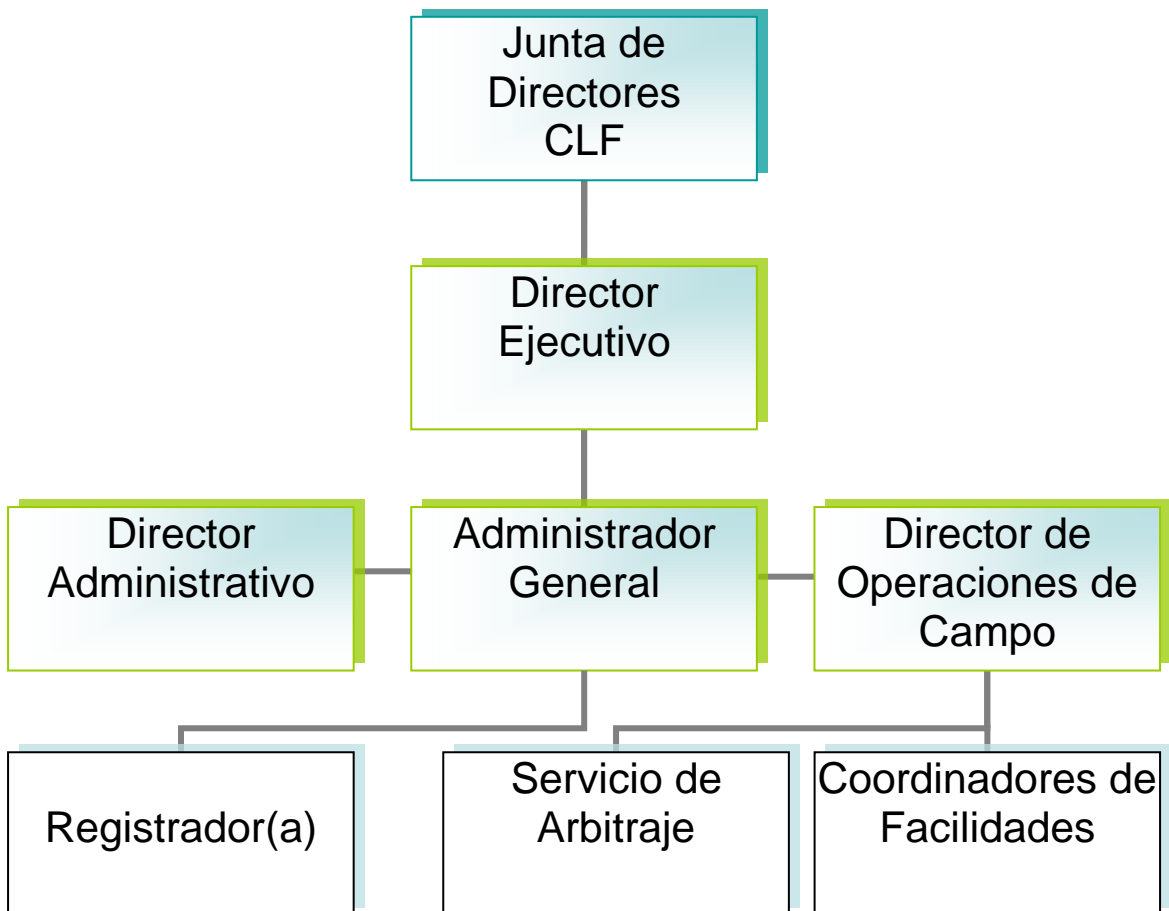
APLICABILIDAD, VIGENCIA, ORGANIGRAMA Y REGULACIONES DE LOS OFICIALES

Artículo 1.0 Este Reglamento será aplicable a todos los participantes de competencias y torneos, entiéndase, clubes, equipos, árbitros, directores técnicos, masajistas, médicos, directivos de clubes, y/o toda persona directa o indirectamente relacionada a la Copa Legislador de Fútbol.

Artículo 1.1 Aplicarán las regulaciones aprobadas por la IFAB ,FIFA, la FPF, Departamento de Recreación y Deportes del Estado Libre Asociado de Puerto Rico y la ACBPR, salvo aquellas modificaciones contenidas en este Reglamento.

Artículo 1.2 El Reglamento estará vigente desde el momento en que cada equipo radique su solicitud de participación y se extenderá hasta concluido el evento.

Artículo 1.3 Organigrama Administrativo y Operacional:



Artículo 1.4 Funciones, Deberes y Responsabilidades de los Oficiales

1.4.1 Administrador General

- a) Sirve de enlace entre el Director Ejecutivo y los Oficiales Directivos.
- b) Supervisa a los Oficiales Directivos y recibe el insumo de los asuntos administrativos y operacionales de la Copa.
- c) Resuelve los problemas administrativos y operacionales con la ayuda de los Oficiales Directivos.

1.4.2 Director Administrativo

- a) Conocer y hacer cumplir el Reglamento de la Copa Legislador de Fútbol.
- b) Hacer cumplir la Programación y llevar a cabo los Congresillos.
- c) Entrevistar y recomendar los Coordinadores de Facilidades para cada Sub-Sede.
- d) Establecer y mantener comunicación con todos los interesados en participar en la Copa.
- e) Crear y mantener un listado de los clubes y equipos registrados.
- f) Encargarse del proceso de registro de los jugadores.
- g) Encargarse de la inspección, revisión y aprobación de los relevos de los jugadores y las organizaciones participantes previo a la inauguración de la Copa.
- h) Dar seguimiento a todos los asuntos administrativos de la Copa.
- i) Encargarse del correo interno y externo, de la distribución de los comunicados y el envío de la correspondencia.
- j) Convocar las reuniones de las comisiones.
- k) Encargarse de la Permisología requerida para el evento.

1.4.3 Director de Operaciones de Campo

- a) Inspeccionar y aprobar la sede y sub-sedes en coordinación con la Comisión de Planificación y Desarrollo de la Infraestructura de la ACBPR.
- b) Establecer y hacer cumplir el procedimiento de registro del cuerpo técnico, personal de apoyo y servicio de arbitraje.
- c) Establecer y mantener la comunicación con los Coordinadores de Facilidades de cada sub-sede y supervisarlos.
- d) Dar seguimiento a todos los asuntos operacionales de la Copa, especialmente aquéllos traídos por los Coordinadores de Facilidades.
- e) Planificar y supervisar el servicio de arbitraje en coordinación con el Colegio Central de Árbitros de Fútbol de la ACBPR.
- f) Planificar y supervisar el servicio de seguridad en coordinación con la Comisión de Seguridad de la ACBPR.
- g) Dar seguimiento a todos los aspectos competitivos, incluyendo aquéllos relacionados con las regulaciones de los clubes y equipos, protestas y litigios, asuntos disciplinarios y resultados de los partidos en coordinación con la Comisión de Competencia de la Copa.

CAPÍTULO 2 REGLAS DE INSCRIPCIÓN Y REGISTRO

Artículo 2.0 Proceso de Inscripción – Todo equipo interesado en participar en la Copa Legislador deberá ceñirse al siguiente proceso:

- a) Confirmar su asistencia con el Director Administrativo de la Copa.
- b) Quedarán inscritos los primeros equipos que registren su documentación completa y realicen el pago de inscripción por participación conforme al cupo en la Copa Legislador de Fútbol.
- c) Se efectuarán dos (2) congresillos previo al inicio de la Copa.
- d) Habrá una fecha límite para el proceso de registro y participación. No se recibirán documentos después de esta fecha. Se inscribirán los equipos según el turno en que sometan toda la documentación pertinente y hagan el pago de inscripción hasta que se llenen los espacios disponibles.

Artículo 2.1 Requisitos de Inscripción - Todo equipo interesado en participar en la Copa Legislador deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Cumplimentar la **Ficha o Plantilla de Inscripción** del equipo por división. Se aceptará sólo en formato digital.
No se aceptarán listados a manuscrito.
- b) Obtener y presentar en carácter oficial el aval requerido por la FIFA, FPF, ACBPR o la Asociación Nacional o Regional (en aquellos casos que sea reglamentario).
- c) Presentar y validar los carnets **2018** de los jugadores y la **Ficha de Inscripción** debidamente cumplimentada con toda la información y fotos. Se aceptarán copias a color de los carnets de los jugadores, en donde no será necesario someter credenciales de edad.
- d) En caso de que el jugador no presente un Carnet de la FPF o asociación nacional de origen, se presentará ante el Director Administrativo una copia del Certificado de Nacimiento o Pasaporte o REAL ID que emite el Gobierno PR a través de DTOP para cotejar edad. No se aceptará ningún otro documento.

SE ACEPTARAN LOS GUESS PLAYER RESIDENTE DE P.R.

*** Con documento del préstamo o pase temporero del Club de Procedencia**

- e) Proveer una (1) foto 2 X 2 del técnico y de cada uno de los oficiales del club o equipo que estarán en la cancha, hasta un máximo de tres (3) personas.
- f) Pago total de la cuota de inscripción .
- g) Pago de una fianza para cubrir posibles multas, la cual se devolverá al final de la Copa de no ser utilizada. Se fijará fianza de \$100.00 pagado en cheque y separado de la cuota de inscripción.
- h) Llenar documento de Relevó por Daños de la Organización.
- i) Llenar documento de Relevó por Daños del Jugador.
- j) Presentar el endoso de la compañía aseguradora de la Póliza de Seguro por Accidentes (GAP) de la Organización o Club participante a favor de la ACBPR y la Copa Legislador de Fútbol.
- k) Radicar documentos completos dentro de la fecha límite establecida en el congresillo.
- l) Complementar y firmar el Convenio de Aceptación del Reglamento de Competencia.
- m) Entregar la Hoja de Cotejo
- n) **TODO DOCUMENTO EN CARPETA CON NOMBRE DEL CLUB AL FRENTE.**

Artículo 2.2 Regulaciones de Inscripción - Todo equipo que participe en la Copa Legislador se compromete a aceptar las siguientes reglas de inscripción:

- a) La Copa Legislador de Fútbol Inc. se reserva el derecho de admisión.
- b) El club o equipo que esté suspendido provisional o temporariamente o expulsado por la FIFA, FPF, ACBPR, y una asociación nacional o regional no podrá inscribirse para participar en la Copa.
- c) Espacios disponibles mientras haya cupo.
- d) El proceso de pre-confirmación se puede llevar a cabo enviando la Hoja de Confirmación que ubica en nuestra página web www.copalegislador.com o por fax al 787-746-0147. Se dispone que el confirmar la participación en la CLF no garantiza un espacio.
- e) Se dispone que para que un equipo quede debidamente inscrito en la Copa y sea considerado en el programa oficial de la competencia tendrá que efectuar el pago de inscripción en su totalidad y entregar la documentación completa.
- f) No habrá cambios en el Programa de Competencia de la Copa Legislador de Fútbol.
- g) Se separarán fechas alternas de juego en caso de que por justa causa o situaciones ajenas a nuestra voluntad haya que suspender partidos en las fechas oficiales del evento.
- h) Los equipos inscritos vendrán dispuestos a poder cumplir con los compromisos de juegos en las diferentes Sub-Sedes asignadas por la Comisión de Competencia. Además, los equipos inscritos vendrán dispuestos a jugar según la programación de competencia oficial o ajustes en carácter oficial.
- i) No habrá devolución de la Cuota de Inscripción cuando exista la petición de un equipo en retirarse del torneo antes de este comenzar el mismo.
- j) No habrá devolución de la Cuota de Inscripción cuando por justa causa haya que cambiar la fecha de la Copa y un equipo no pueda cumplir con los nuevos días de juego (ver inciso f).
- k) La Cuota de Inscripción para la Copa podrá ser pagada en *cheque, giro o efectivo. **(NO CHEQUES POSDATADOS)**

- l) El Sorteo de Equipos para conformar los respectivos grupos se efectuará en las Oficinas de la ACBPR en la fecha previamente programada y anunciada por la Comisión de Competencias.
- m) El Programa Oficial de Competencia será emitido por la Comisión de Competencia en la fecha previamente programada y anunciada por dicha Comisión enviada por e-mail y plataformas digitales.

CAPÍTULO 3
NÚMERO DE JUGADORES PERMITIDOS PARA INSCRIPCIÓN Y REGISTRO
Y MÁXIMO PERMITIDO EN LA FICHA DE INSCRIPCIÓN

Artículo 3.0 El máximo de jugadores inscritos y registrados por división estará limitado a la cantidad indicada en la siguiente tabla:

DIVISIÓN	PARTICIPACION	LISTADO DE JUGADORES
Sub-5-Mix	Recreativa	8
Sub-6-Mix	Recreativa	10
Sub-7-Mix	Recreativa	10
Sub-8-Mix	Recreativa / Competitiva	12
Sub-9-Mix	Recreativa / Competitiva	12
Sub-10-Mix	Recreativa / Competitiva	15
Sub-11-Mix	Recreativa / Competitiva	15
Sub-13-M/F	Competitiva	18
Sub-15-M/F	Competitiva	18
Sub-17-M/F	Competitiva	18
Sub-20-M	Competitiva	18
MASTER M-F	Recreativa	12

- a) M/F significa que cada división incluye equipos masculinos y femeninos.
- b) * Referente a divisiones donde podrán jugar participantes de ambos géneros (Mixto)

CAPÍTULO 4 EIDADES DE LOS JUGADORES

Artículo 4.0 La edad de participación en las diferentes divisiones se basará en el **Año Natural** de acuerdo a lo establecido en la siguiente tabla:

4.1 Máster de 35 años adelante para Masculino. Para femenino 30 años adelante.

DIVISIÓN	AÑO DE NACIMIENTO
Sub-5- Mix	2013
Sub-6- Mix	2012
Sub-7- Mix	2011
Sub-8- Mix	2010
Sub-9- Mix	2009
Sub-10- Mix	2008
Sub-11- Mix	2007
Sub-13-M/F	2005-2006
Sub-15-M/F	2003-2004
Sub-17-M/F	2001-2002
Sub-20-M	1998
# MASTER M-F	35-M 30-F

CAPÍTULO 5 TIEMPOS DE JUEGO Y TAMAÑO DEL BALÓN

Artículo 5.0 Los tiempos de juego y el tamaño del balón de cada división serán basados en lo establecido en la siguiente tabla:

DIVISIÓN	TIEMPO DE JUEGO	TAMAÑO BALÓN
Sub-5-Mix	12 X mitad / 5 descanso	#3
Sub-6-Mix	15 X mitad / 5 descanso	#3
Sub-7-Mix	15 X mitad / 5 descanso	#3
Sub-8-Mix	15 X mitad / 5 descanso	#4
Sub-9- Mix	20 X mitad / 10 descanso	#4
Sub-10-Mix	25 X mitad / 10 descanso	#4
Sub-11-Mix	25 X mitad / 10 descanso	#4
Sub-13-M/F	30 X mitad / 10 descanso	#5
Sub-15-M/F	35 X mitad / 10 descanso	#5
Sub-17-M/F	35 X mitad / 10 descanso	#5
Sub-20-M	35 X mitad / 10 descanso	#5
MASTER M-F	35 X mitad / 10 descanso	#5

*Tiempo Agua 1: min (el tiempo no se repone) En los partidos diurnos.

Con previa coordinación Oficial y coach antes del comienzo partido.*Ver Artículo 13.4

CAPÍTULO 6

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Artículo 6.0 Todos los jugadores deberán utilizar espinilleras y zapatos diseñados para jugar al fútbol.

Artículo 6.1 El uniforme deberá estar numerado y el jugador utilizará el mismo número durante toda la competencia.

Artículo 6.2 Los zapatos diseñados para béisbol estarán terminantemente prohibidos.

Artículo 6.3 No se permitirá el uso de taquitos de metal ni de aquéllos con terminación de metal en las puntas.

Artículo 6.4 Los zapatos de fútbol conocidos como 4-2 (cuatro-dos) estarán limitados a la división Sub-15 y Sub-17, siempre que sus taquitos sean de goma.

CAPÍTULO 7

PROGRAMA DE COMPETENCIAS

Artículo 7.0 El programa de competencias ***no estará sujeto a cambios** y todos los equipos participantes vienen obligados a cumplir con el mismo. Por lo tanto, no se realizarán cambios de fechas y de tener problemas deberán realizar gestiones tal y como establece el Artículo 7.2.

***por motivos de eventualidad será excepción limitada.**

Artículo 7.1 La única excepción aplicable para realizar cambios al programa serán las condiciones climatológicas y esto será prerrogativa exclusiva de la Comisión de Competencias.

Artículo 7.2 Será responsabilidad de cada club o equipo el realizar las gestiones pertinentes para cumplir con el programa. Si surgiera el caso de que un entrenador no puede asistir por situaciones personales, familiares o profesionales, éste deberá hacer gestiones para que su equipo se presente a la cancha con un entrenador autorizado que le pueda sustituir.

Artículo 7.3 De ocurrir un accidente o desperfecto mecánico a un medio de transportación colectivo, entiéndase autobús o Van, en la que se transporta un equipo, quedará establecido el siguiente procedimiento:

- a) El partido no se jugará fuera de hora y si no es posible llegar puntualmente, quedará automáticamente suspendido.

- b) El equipo deberá llamar al Director de Operaciones de Campo de la Copa Legislador de Fútbol y reportar su imposibilidad de llegar antes de la hora señalada para su juego.
- c) El equipo afectado, entiéndase, el que no pudo llegar a tiempo o no llegó a su partido, deberá presentar evidencia del accidente o desperfecto en o antes de transcurridas setenta y dos (72) horas de la hora señalada para el partido que no pudo jugar. La evidencia aceptable será una querrela de la Policía de Puerto Rico, carta oficial del Municipio de residencia certificando la avería y/o carta de la compañía contratada certificando que su transporte se averió. Puede enviar la evidencia por fax al (787) 746-0147.
- d) El no cumplir con cualquiera de los procedimientos conllevará la suspensión del partido y se adjudicará al equipo contrario con marcador de **5-0**

Artículo 7.4 Equipos que viajan con sus padres y familiares no estarán cubiertos por el Artículo 7.3, salvo que uno de los vehículos se vea involucrado en un accidente grave que amerite el auxilio de otras familias. En este caso aplicarán los mismos procedimientos del Artículo 7.3.

CAPÍTULO 8 COMPARECENCIA E INCOMPARECENCIA A LOS PARTIDOS

Artículo 8.0 Todo equipo deberá reportarse a la cancha una (1) hora antes de la señalada para el inicio de su partido.

Artículo 8.1 Los jugadores deben estar listos para entrar a la cancha treinta (30) minutos antes de la hora señalada para el inicio del partido.

Artículo 8.2 No se concederá tiempo adicional para el inicio de partidos y todos deberán iniciar puntualmente, salvo que las condiciones climatológicas o problemas de alumbrado no lo permitan.

Artículo 8.3 Todo equipo que no se presente a la cancha en forma puntual será suspendido del partido. De tener problemas con la transportación, aplicará lo indicado en los Artículos 7.3 y 7.4 de este Reglamento. El no cumplir con el presente Artículo 8.4 conllevará una multa de cien dólares (\$100). La misma deberá ser pagada antes del próximo partido señalado para el equipo en el programa oficial.

Artículo 8.4 Si surgiera una causa de fuerza mayor para que un equipo no comparezca a juego, ésta será evaluada por la Comisión de Competencias quien podrá requerir evidencia antes de tomar su decisión, la que será final e inapelable.

CAPÍTULO 9 LAS PROTESTAS

Artículo 9.0 No se aceptarán protestas por asuntos relacionados a la interpretación de las Reglas de Juego por parte de los árbitros. Las protestas relacionadas a los árbitros sólo serán aceptadas si media conducta inmoral, palabras soeces, o maltrato a los niños, pero esto no cambiará el resultado del partido.

Artículo 9.1 Toda protesta deberá ser radicada en forma escrita y formal en el formulario preparado a estos efectos y deberá venir acompañada de setenta y cincodólares **(\$75)**. De resultar favorable la decisión de la Comisión de Competencias, el dinero será devuelto. De no ser favorable el dinero no será reembolsable.

Artículo 9.2 Sólo se aceptarán protestas por incumplimiento del Reglamento y las mismas deberán ser radicadas de acuerdo a lo estipulado a continuación:

- a) Protestas por dudas en la edad de un jugador deberán ser radicadas antes de iniciado el partido.
- b) Todas las restantes protestas por incumplimiento del Reglamento deberán ser radicadas inmediatamente concluido el partido.

Artículo 9.3 La Comisión de Competencias tendrá la decisión final respecto a las protestas y su decisión es final e irrevocable.

CAPÍTULO 10 REGLAS DE COMPETENCIA

Artículo 10.0 Aplicarán todas las Reglas de Juego de la IFAB vigentes y aprobadas por FIFA, salvo las modificaciones expresamente indicadas en este Reglamento.

Artículo 10.1 Dimensiones de la cancha: las mismas dependerán de la división y deberán estar dentro de las medidas establecidas en la siguiente tabla:

DIVISIÓN	DIMENSIONES
Sub-5- Mix	15 m x 25 m
Sub-6- Mix	20 m x 30 m
Sub-7- Mix	20 m x 30 m
Sub-8- Mix	30 m x 40 m
Sub-9- Mix	30 m x 40 m
Sub-10- Mix	Media Cancha a lo Ancho
Sub-11- Mix	Media Cancha a lo Ancho
Sub-13-M/F	Tamaño Oficial
Sub-15-M/F	Tamaño Oficial
Sub-17-M/F	Tamaño Oficial
Sub-20-M	Tamaño Oficial
MASTER M-F	Media Cancha a lo Ancho

Artículo 10.2 Tiempos de Juego: Véase Capítulo 5.

Artículo 10.3 Suspensión de Partidos: Solamente el árbitro tendrá la facultad de determinar las causas para la suspensión de un partido con coordinación con el comisionado de la sede y Director del evento. La cancelación de una fecha en el programa por condiciones climatológicas o de seguridad, será decisión de la Comisión de Competencias y deberá contar con el endoso del Director Ejecutivo de la Copa.

Artículo 10.4 Tarjetas Rojas: Las sanciones por Tarjetas Rojas estarán sujetas a lo indicado en el informe del árbitro y al imponerse seguirán las penalidades establecidas en la siguiente tabla:

MOTIVO DE TARJETA	SANCIÓN
Juego rudo o agresivo sin agresión	1 partido
Juego violento con agresiones verbales contra jugadores	2 partidos
Agresión verbal al árbitro u oficiales	2 partidos
Agresión física a un jugador	De 2 partidos a expulsión de acuerdo al informe del árbitro
Agresión física a un árbitro o entrenador	Expulsión del torneo
EXPULSION	SANCIÓN
A un técnico, asistente u oficial de un equipo en la banca por increpar al árbitro con palabras soeces o faltas de respeto en sus fusiones.	De 1 ó 2 juegos de expulsión de Acuerdo a la gravedad de la falta, en la categoría dirigida o todas. Con lleva multa.

- a) Las tarjetas Rojas no serán aplicables a los jugadores en las divisiones **Sub-5 al 9**.
- b) Cualquier jugador que haya sido expulsado por tarjeta roja y posteriormente realice actos de indisciplina serios tales como agresiones físicas y/o verbales, será expulsado del torneo mas multa.

Artículo 10.5 Conducta en el Banca: Los jugadores suplentes y el personal técnico permanecerán sentados todo el tiempo. Solamente el dirigente podrá estar de pie para dar instrucciones, pero no podrá salir del área técnica marcada a esos fines.

- a) Los jugadores suplentes y el personal en el banco no pueden dirigirse al árbitro para reclamar decisiones.
- b) El personal técnico en la banca es responsable de la disciplina de los jugadores suplentes.
- c) No se permitirá en el banca a ninguna persona que no esté autorizada y debidamente inscrita.
- d) Las protestas de los jugadores del banco y/o del personal técnico, podrían conllevar expulsión del partido, esto a discreción del árbitro.
- e) **Vocabulario obsceno y ofensivo.** No será Permitido.
- f) **NO MASCOTAS DENTRO CAMPO DEL JUEGO**

Artículo 10.6 Cambios Permitidos: Todos los equipos en todas las categorías podrán realizar tantos cambios como jugadores suplentes tengan en el banco, considerando que **es reglamentario que todos los jugadores tienen que jugar. (RE-INGRESO)**

Artículo 10.7 Uso de Uniformes: El uso de los uniformes es compulsorio y todo equipo deberá observar las siguientes reglas:

- a) Todos los jugadores deberán estar debidamente uniformados y numerados.
- b) Cada jugador deberá utilizar el mismo número durante la competencia.
- c) Los jugadores en la banca deberán permanecer uniformados en todo momento. Se dispone que no será necesario distinguir los jugadores de la banca con chalecos (pinnies, petos, baberos, etc.)
- d) No se permite el uso de la camiseta por fuera del pantalón.

Artículo 10.8 Número de Jugadores en el Terreno: El número de jugadores permitidos en el terreno de juego estará limitado a las cantidades establecidas en la siguiente tabla:

DIVISIÓN	JUGADORES PERMITIDOS	
	MÁXIMO	MÍNIMO
Sub-5-Mix	4	3
Sub-6-Mix	5	4
Sub-7-Mix	5	4
Sub-8-Mix	7	5
Sub-9-Mix	7	5
Sub-10-Mix	9	7
Sub-11-Mix	9	7
Sub-13-M/F	11	7
Sub-15-M/F	11	7
Sub-17-M/F	11	7
Sub-20-M	11	7
MASTER M-F	9	7

**No habrá la condición de igualdad en cancha.
Excepto en las categorías U-5,6 y 7.**

Artículo 10.9 Conducta Antideportiva: La conducta antideportiva será seriamente sancionada por constituir un elemento que atenta contra el objetivo primordial del deporte que es, el sano desarrollo físico y mental de los participantes y la confraternización entre todos los participantes. Serán consideradas acciones antideportivas las siguientes:

- a) Abandonar la cancha como señal de protesta.
- b) Utilizar palabras soeces, obscenas o denigrantes contra árbitros, jugadores, padres y oficiales.
- c) Peleas o agresiones verbales.
- d) Quitarse el uniforme como señal de protesta por decisiones del árbitro.
- e) Protestar constantemente y de forma irrespetuosa.
- f) Cualquier acción inmoral, ilegal o inapropiada que la Comisión de Competencias considere como Antideportiva.

Las sanciones por conducta antideportiva serán determinadas por la comisión de competencia. Su decisión será final e inapelable.

CAPÍTULO 11

DISPOSICIONES ESPECIALES DE LAS DIVISIONES SUB-5 al Sub-9.

Artículo 11.0 Las divisiones Sub-5 al Sub-9 serán consideradas divisiones recreativas y educativas, por lo que en las mismas aplicarán las disposiciones especiales contenidas en éste Capítulo:

- a) No aplicarán las tarjetas amarilla o roja.
- b) Los árbitros instruirán a los niños al cometer faltas y les permitirán realizar nuevamente la acción de forma correcta.
- c) No será permitido que se grite a los niños en forma descontrolada.
- d) Las Expulsiones aplicará solamente a los técnicos de los equipos que no mantengan una conducta ejemplar.
- e) No habrán tiros directos ni indirectos. (se reanudará el juego a través de un saque lateral con la mano el cual no podrá ser direccionado hacia el arco contrario)
- f) Los saques de portero y de meta no podrán llegar directamente al área contraria.
- g) No se podrá anotar gol directamente desde el saque inicial.

h) En la División Sub-5 No habrá portero

**CAPÍTULO 12
LAS SANCIONES**

Artículo 12.0 Las sanciones por faltas cometidas serán estipuladas por la Comisión de Competencias y las mismas serán de acuerdo y en justo balance a la falta cometida.

Artículo 12.1 Acciones antideportivas por parte de los técnicos y oficiales serán consideradas faltas graves y tendrán como mínimo dos (2) partidos de suspensión o expulsión del torneo.

Artículo 12.2 Si un técnico es expulsado del torneo, el equipo podrá continuar en la competencia con otro oficial a su cargo. El técnico expulsado no podrá entrar a las facilidades de hacerlo el equipo quedará eliminado de la competencia.

Artículo 12.3 Se tomará como base fundamental en toda decisión el informe del árbitro y la declaración de testigos miembros de la Comisión de Competencias de haberlo. Si así lo estima necesario, la Comisión citará a una vista antes de tomar cualquier decisión.

**CAPÍTULO 13
RESPONSABILIDAD DE LOS EQUIPOS**

Artículo 13.0 Cada equipo es responsable de dejar su área de banco limpia y lista para el uso de otro equipo. Sujeto a una multa de cincuenta dólares (\$50) si no lo hace.

Artículo 13.1 Será responsabilidad de los técnicos el controlar a sus jugadores en el uso de las facilidades sanitarias para evitar el uso indebido y disfrute de todos de las mismas.

Artículo 13.2 Al finalizar el partido los equipos que finalizan de jugar deben abandonar inmediatamente la cancha para no causar atrasos en el inicio de los próximos partidos.

Artículo 13.3 Estado Gestación:

Ante una eventualidad de que alguna participante se encuentre en estado de embarazo la responsabilidad será de la jugadora y de su club o equipo que este participando.

Artículo 13.4 Tiempo Agua: 1: min (no se repone el tiempo) Diurno

Con coordinación previa con oficial y ambos coach, el tiempo lo determina el oficial. No podrá salirse campo juego los jugadores, el coach será

responsable de tener la hidratación lista antes que el oficial lo indique el tiempo de agua.

CAPÍTULO 14 PREMIACIÓN

Artículo 14.0 Trofeos - Se otorgarán trofeos para el Equipo Campeón y Sub-Campeón.

Artículo 14.1 Premios Especiales – N/A

Artículo 14.2 Medallas – Se otorgarán medallas a todos los jugadores Sub-5, 6 y 7. Las demás divisiones 1^{ro}, 2^{do}.

Artículo 14.0 Actos de Premiación - Los Actos de Premiación se llevarán a en el evento. EN ACBPR Villa del Rey I, Caguas, P.R.

CAPÍTULO 15 PODERES DE LA COMISIÓN DE COMPETENCIAS

Artículo 15.0 Cualquier situación no contemplada en este Reglamento o en el Reglamento de las reglas de juego de IFAB o FIFA, será decidida por la Comisión de Competencias y su decisión será final e inapelable.

Artículo 15.1 Las sanciones impuestas a cualquier participante por la Comisión de Competencias serán inapelables.

Artículo 15.2 La Comisión de Competencias tendrá la potestad de imponer multas a aquellos equipos que entienda hayan violado el Reglamento o cometido alguna acción que vaya en detrimento del buen desarrollo de la copa.

Artículo 15.3 Las multas serán de cincuenta dólares (\$50) y deberán ser pagadas antes del próximo partido señalado para el equipo en el programa oficial.

CAPÍTULO 16

REGLAS GENERALES DEL TORNEO

Artículo 16.0 *El Director Técnico, Entrenador o Presidente del Club será responsable de la conducta de sus jugadores y fanáticos.*

Artículo 16.1 La Sede Principal de la Copa Legislador de Fútbol será la sede de la ACBPR en el Polideportivo de Villa Del Rey I, Caguas. La Comisión de Competencia, a necesidad del torneo, asignará canchas alternas para la competencia las cuales deberán cumplir con una serie de requisitos. Estas canchas serán denominadas SUB-SEDES del torneo y cada una tendrá un Coordinador de Facilidades asignado. Las canchas Sub-Sedes serán administradas por el Director de Operaciones de Campo y sus Coordinadores de Facilidades junto al personal adscrito a dicha facilidad. Las Sub-Sedes serán en Bairoa en Caguas, el Bayamón Soccer Complex I y el Complejo Deportivo en Cidra. Es imperante, para la seguridad y la armonía del torneo, que cada equipo o club inscrito siga al pie de la letra las políticas de funcionamiento de las facilidades donde le toque competir. Serán responsables los Delegados de Campo, Entrenadores o Presidentes de Club el orientar a todo su personal (jugadores, entrenadores, fanáticos, etc.) sobre las políticas de funcionamiento de las facilidades donde vayan a participar.

Artículo 16.2 El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido tendrá una multa de cincuenta dólares (\$50) que deberá pagar para poder dirigir en partidos subsiguientes. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido por segunda ocasión no podrá continuar dirigiendo en el torneo. El dirigente o asistente que sea expulsado de un partido por agresión o intento de motín será expulsado del torneo.

Artículo 16.3 Cuando se presente el caso en que los dos equipos a enfrentarse tengan el mismo color de uniforme o uno parecido, el Coordinador de Facilidades proveerá chalecos (baberos) para que éstos se distingan. Para decidir qué equipo utilizará los chalecos se lanzará una moneda.

Artículo 16.4 Previo a su participación, cada club o equipo deberá completar su proceso de inscripción y registró (ver Capítulo 2 sobre Reglas de Inscripción y Registro). El Registrador Oficial de la competencia se encargará de revisar toda la documentación y certificará los clubes y equipos listos para participar. Una vez se hayan registrado los clubes o equipos, no se podrán hacer cambios a la **Ficha de Inscripción**.

Artículo 16.5 *No se permitirá la doble participación excepto en las divisiones femeninas. Las jugadoras de estas divisiones tendrán la facultad de poder jugar en equipos mixtos de su edad o con un equipo de la edad subsiguiente de su misma organización. La doble participación de las féminas sólo aplicará en las divisiones **Sub-5 al Sub-11**. Se dispone que ninguna jugadora pueda estar fichada en más de dos (2) equipos. Se dispone que un equipo no podrá tener más de tres (3) Jugadoras en doble participación.No se permite que una jugadora facultada para doble participación **juegue en dos partidos al mismo tiempo. Ni arreglos de Horarios o calendario.**

***se estará permitiendo limitado a 5 en masculino una categoría.**

Artículo 16.6 Todos los equipos deberán presentarse 1 hora antes de la hora señalada para comenzar su partido. **TODOS LOS PARTIDOS COMENZARÁN A LA HORA SEÑALADA. NO HABRÁ PERIODO DE GRACIA EN ESTE ASUNTO.** De un equipo no estar preparado a la hora del partido se procederá a proclamar ganador al equipo rival por marcador de **5-0.**

Artículo 16.7 Será requisito indispensable que todo equipo en el área de juego esté atendido por dos personas (Entrenador, Asistente o Delegado de Campo) en todo momento. Este personal tendrá que ser mayor de 18 años. Equipo que no cumpla con este requisito no podrá entrar al área de competencia. Si en el transcurso del juego, una de las personas al comando del equipo es expulsada de la banca, la misma tendrá que buscar un sustituto que acompañe el equipo en el resto del partido. Se dispone que si ambas personas son expulsadas del juego, se dará el partido por terminado. Si el partido se encuentra empate o el equipo infractor está ganando el encuentro, se procederá a confiscar el partido a favor de su rival con marcador de **5-0**. Si el equipo infractor está perdiendo el partido, prevalecerá el resultado al momento de dar por terminado el mismo.

Artículo 16.8 Habrá RE-INGRESO en todas las divisiones.
Con autorización del oficial para entrar.

Artículo 16.9 ROUND ROBIN (Todos vs. Todos)- La Ronda Regular estará basada en formato "Todos contra Todos". Para determinar las posiciones en que terminó cada equipo se utilizará el sistema tradicional de puntos por victorias y empates. En caso de un empate en la puntuación se utilizará el siguiente sistema para establecer las posiciones: Gol Promedio, Mayor Cantidad Goles Anotados, Menor Cantidad Goles Permitidos, Partidos Cara a Cara, 1er Gol Anotado en Partidos Cara a Cara, **Resultado Tiro a Penales.**

Artículo 16.10 RONDA SEMIFINAL Y JUEGOS FINALES - Para proclamar el equipo campeón se jugará una ronda eliminatoria según el formato establecido en la tabla anterior. Todo partido eliminatorio, semifinal y final para decidir el campeonato que termine empate se decidirá con tiros desde el punto penal y según disposiciones de la FIFA.

No habrá tiempo Extra en ninguna división.

Artículo 16.11 “KNOCK-OUT” - Se aplicará la regla del “Knock-Out” cuando un equipo tenga ventaja de **7 goles** sobre su oponente. Se completará el tiempo de juego a discreción de los directivos de los equipos envueltos de no existir atraso en el calendario de partidos. Durante el periodo de tiempo que se juegue después de haberse consumido el “Knock-Out”, no se registrarán estadísticas (goles, tarjetas, etc.). No obstante, los directivos de ambos clubes serán responsables por la conducta de los jugadores y por el buen manejo de las acciones del partido.

Artículo 16.12 La Comisión de Competencia tendrá la facultad de modificar el horario de juego y el lugar de éstos cuando, por fuerza mayor o situaciones adversas, así lo amerite. Además, será la Comisión de Competencia la que evalúe y sugiera las medidas pertinentes a seguir en casos de protestas, reclamaciones y asuntos disciplinarios.

Artículo 16.13 Los equipos inscritos serán debidamente sorteados para conformar grupos según descrito en la siguiente tabla:

CANT. EQUIPOS	CANT. GRUPOS	COMPOSICIÓN DEL GRUPO	FORMATO DE COMPETENCIA
3	N/A	N/A	N/A
4	1	1 grupo de 4 equipos (10 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro vs. 4to / 2do v 3ro / Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
5	1	1 grupo de 5 equipos (14 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro vs. 4to / 2do v 3ro / Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
6	2	2 grupos de 3 equipos (12 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Eliminatoria: 1ro=BYE / 2do GA vs. 3ro GB / 2do GB vs. 3ro GA Semifinales: Ganador 2do GA vs. 3ro GB vs. 1ro GB Ganador 2do GB vs. 3ro GA vs. 1ro GA Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
7	2	2 grupos: 1 de 4 equipos (A) / 1 de 3 equipos (B) (15 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Eliminatoria: 1ro=BYE / 2do GA vs. 3ro GB / 2do GB vs. 3ro GA Semifinales: Ganador 2do GA vs. 3ro GB vs. 1ro GB Ganador 2do GB vs. 3ro GA vs. 1ro GA Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
8	2	2 grupos de 4 equipos (16 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 2do GB / 1ro GB vs. 2do GA Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
9	2	2 grupos: 1 de 5 equipos (A) / 1 de 4 equipos (B) (20 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 2do GB / 1ro GB vs. 2do GA Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
10	2	2 grupos de 5 equipos (24 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 2do GB / 1ro GB vs. 2do GA Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
11	*** NO HABRÁ FORMATO DE COMPETENCIA PARA 11 EQUIPOS		
12	3	3 grupos de 4 equipos (22 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 1ro GC / 1ro GB vs. Mejor 2do Lugar Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
13	3	3 grupos: 2 grupos de 4 equipos (A) y (B) / 1 grupo de 5 equipos (C) (26 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 1ro GC / 1ro GB vs. 2do GC Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
14	3	3 grupos: 2 grupos de 5 equipos (A) y (B) / 1 grupo de 4 equipos (C) (30 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 1ro GB / 1ro GC vs. Mejor 2do Lugar de los grupos A y B Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
15	3	3 grupos de 5 equipos (34 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 1ro GC / 1ro GB vs. Mejor 2do Lugar Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores
16	4	4 grupos de 4 equipos (28 partidos)	Ronda Regular: T vs. T Semifinales: 1ro GA vs. 1ro GB / 1ro GC vs. 1ro GD Ronda Final: Ganadores=Final / Perdedores

- a) Se garantizarán **3** partidos mínimo.
- b) **División Sub-5 - Se podrán inscribir un máximo de dieciséis (16) equipos mixtos y 4 femeninos.**
- c) Divisiones Sub-6 y Sub-7 - Se podrán inscribir un máximo de dieciséis (16) equipos mixtos y 4 femeninos.
- d) Divisiones Sub-8y Sub-9 - Se podrán inscribir un máximo de ocho (8) equipos mixtos y 4 femeninos.
- e) Divisiones **Sub-10** a Sub-17 (ambos géneros) - Se podrán inscribir un máximo de ocho (8) equipos.
- f) Una categoría quedará debidamente constituida y hábil para competir con cuatro (4) equipos o más.

Artículo 16.14 CLÁUSULA GENERAL - Cualquier situación no contemplada en este reglamento será decidida por la Comisión de Competencia de la Copa Legislador de Fútbol. Su decisión será final e inapelable.

CAPÍTULO 17 REGULACIONES DE COMPETENCIAS

Artículo 17.0 No habrá acumulación de Tarjetas Amarillas durante la Copa.

Artículo 17.1 La cantidad de partidos de suspensión que tendrá un jugador en el caso de haber sido expulsado de un partido (Tarjeta Roja) será determinado según el Capítulo 10 art.10.4 o decidido por la Comisión de Competencia de la Copa. La decisión será final e inapelable.

Artículo 17.2 Se cobrarán tiros penales a base de muerte súbita (uno y uno) cuando un partido finalice con marcador de 0-0 en partidos de “Ronda Regular”. El resultado del partido se registrará como empate. El resultado de los tiros penales será archivado como garantía de desempate en caso que haya que decidir un puesto en la tabla general de posiciones al finalizar la Ronda Regular del torneo entre estos equipos.

Artículo 17.3 El área de juego está reservada para jugadores, entrenadores y personal designado por los organizadores. **Padres y público en general deberán permanecer fuera del área de competencia en todo momento.**

Artículo 17.4 No se permiten balones de juego en el área de competencia que no sean los provistos por los organizadores del evento.

Artículo 17.5 Por motivos de seguridad y estética del evento los equipos vendrán obligados a entrar y a salir del área de competencia acompañados de su entrenador o adulto a cargo por las entradas y salidas designadas.

Artículo 17.6 En las áreas de competencia donde se permitan adultos, no se permitirán jugadores sin la supervisión de éstos.

Artículo 17.7 No se permiten entrenadores ni jugadores en el área de competencia cuando no estén en turno de juego.

Artículo 17.8 No habrá tiempo de calentamiento en el área de competencia. Los equipos deberán hacer sus trabajos de calentamiento antes de entrar al área de competencia.

Artículo 17.9 En las Divisiones Sub-5 a Sub-9 (M, F Y Mixta) se disponen las siguientes modificaciones a las reglas:

- a) No se podrá anotar un gol directamente desde el saque inicial.
- b) No se podrá hacer un saque de meta en dirección a la portería contraria con la intención de anotar un gol.
- c) **En Sub-5 el saque de banda será con los pies. En Sub-6 y Sub-9 el saque de banda se hará con las MANOS.**
- d) **No se podrá** hacer un saque de banda en dirección a la portería con la intención de anotar un gol.
- e) No habrá fuera de lugar.
- f) **No habrán tiros penales, tiros directos ni indirectos. Para las infracciones de esta índole se les indicará a los(as) pequeñines(as) a realizar un saque lateral con las manos (Sub-5 será con los pies). En estas categorías no habrá estadísticas, el ambiente de juego será uno de carácter formativo y se premiarán todos los participantes.**
- g) **En la División Sub-5 no habrá portero.**

Artículo 17.10 En Partidos Semifinales, Campeonato en Doble Jornada, se reduce **5 min.** del tiempo de juego para los partidos semifinales, y campeonato de las divisiones **Sub-13 A Sub-20** (ambos géneros).

El reglamento Competencia está sujeto a cambio de la reglas juego por las regulaciones de IFAB, FIFA, FPF, ACBPR. **Rev.5/04.2018**

CAPÍTULO 18
APROBACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Artículo 18.0 Los abajo firmantes hacemos constar que este Reglamento de la Copa Legislador de Fútbol fue revisado y aprobado finalmente hoy, 12 de abril de 2018 para estos fines, en la sede de la Asociación Central de Balompié de Puerto Rico, localizada en el Polideportivo de la Primera Sección de la Urbanización Villa del Rey I, Calle Luxemburgo extensión Edimburgo, en la ciudad de Caguas, Puerto Rico, tomando efecto este mismo día.

Dr. José O. Ortiz Martínez
Presidente

Ing. Iván E. Rivera Gutiérrez
Director Ejecutivo