



Reglamento Oficial Alianza de Fútbol Hispano: Copa Alianza

Capítulos:

- I. Reglamento de registro e inscripción de equipos.
- II. Reglamento de competición.
- III. Reglamento de juego.



I. Reglamento de registro e inscripción de equipos.

El Registro de los equipos consta de dos partes:

- 1.Registro de equipos en línea.
- 2.Registro en el evento.

Registro de equipo en línea:

Todos los equipos que participan en los torneos de Alianza de Fútbol deberán registrarse y hacer el pago de su registro a través de la página de internet www.alianzadefutbol.com y seguir los pasos correspondientes.

- 1)Registro del equipo.
- 2)Pago en línea de la tarifa de inscripción.
- 3)Confirmación de participación del equipo por parte del comité organizador.
- 4)Registro en línea de cada jugador que estará en el roster del equipo.

*** Para cualquier duda o sugerencia del proceso de registro, pago y registro de equipo favor de contactarnos a través del correo electrónico alianza.info@forsoccer.com, 415-455-3023.**



Registro en el evento:

Para la puntual iniciación de los partidos, los entrenadores o representantes deberán presentarse en la carpa de registro, con una hora y media de anticipación antes del inicio de su primer partido, para la acreditación de su equipo, entrega de documentos y recoger su brazaletes

Cada Jugador registrado en la cédula del equipo tendrá que entregar un deslinde de responsabilidades (Responsiva) firmado (1 Responsiva por Jugador).

Es motivo de descalificación directa el no presentar la documentación y requisitos mencionados antes del comienzo del primer partido de cada equipo.

Para agilizar el proceso de entrega de documentos, a todos los equipos se les convocará a una reunión de pre-registro. La cual se realizará dos semana previas al torneo.

Cédula de jugadores

Todos los equipos de Verizon Copa Alianza deberán registrar un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 20 jugadores por equipo.

Cada equipo en Verizon Copa Alianza podrá registrar un máximo de dos (2) integrantes del cuerpo técnico ante el Comité Organizador del torneo.

Está estrictamente prohibido y por ningún motivo se aceptarán movimientos de altas y bajas de jugadores o cuerpo técnico 24 horas antes de su primer juego programado.



Los jugadores no podrán jugar en más de un equipo durante el torneo.

Todos los jugadores deberán portar un número en la espalda de su camiseta y no podrán cambiar ésta camiseta. El jugador deberá mantener el mismo número durante todo el torneo.

Deslinde de responsabilidades

Todos los equipos en Verizon Copa Alianza deberán que presentar una responsiva firmada por jugador.

La responsiva no nos hace responsables de cualquier accidente que le ocurriera a cada jugador en nuestros torneos y en el parque, entendiendo así que cada jugador participa bajo su propio riesgo.

Esta responsiva, se tendrá que descargar en la página www.alianzadefutbol.com. Es responsabilidad de cada equipo descargar las responsivas de todos sus jugadores y presentarlos en el registro. Ningún jugador podrá ser habilitado para jugar si no presenta la responsiva firmada.

Identificación Oficial

Para poder registrar a los jugadores en el roster del equipo, tendrán que presentar una identificación con fotografía, la cual tendrá que contener fecha de nacimiento. Todos los participantes deben estar dados de alta en el roster digital y aprobados por el comité organizador. El entrenador o representante deberá presentarse en la carpa de registro para poder corroborar que los jugadores registrados están en el roster oficial.



Una vez que se halla corroborado que los jugadores están en la cédula, a cada jugador el entrenador tendrá que colocarle un brazalete, el cual acreditará e identificará que el jugador está habilitado para jugar el torneo de su categoría exclusivamente. Cualquier jugador que se quite el brazalete o se le cayó no podrá jugar y tendrá que pedir un repuesto, este repuesto tendrá un costo de \$5 dólares sin excepción de jugador. En caso de participar sin pulsera se tendrá que sacar al jugador llevarlo a la carpa de registro y checar si esta en el roster, de ser así se le vuelve a dar una pulsera y puede seguir jugando, si no esta en el roster el equipo perderá el partido.

.

Las siguientes opciones de identificación podrán ser presentadas:

- a) Credencial oficial de la liga donde juega el equipo.
- b) Licencia de conducir.
- c) Pasaporte o matrícula Consular.
- d) Acta de nacimiento original acompañada de una identificación con fotografía.

Comprobante de pago:

El pago de la inscripción del equipo se realizará en línea. Les pedimos a todos los entrenadores tener impreso el comprobante del pago, o ficha de depósito para cualquier aclaración.



II. Reglamento de competición

La competición de Verizon Copa Alianza, se desarrollará en dos fases, una primera fase de clasificación y la segunda fase de finales en eliminación directa.

Primera Fase

Formato de juego primera fase:

Esta etapa se jugará bajo el formato round-robin a una vuelta.

Puntaje y clasificación en la tabla, primera fase:

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

- a) Tres (3) puntos por juego ganado.
- b) Un (1) punto por juego empatado.
- c) Cero (0) puntos por juego perdido.

En función a la cantidad de equipos registrados en Verizon Copa Alianza, se determinará la forma de clasificación a la segunda fase. Esta información será comunicada en los horarios de juego, los cuales se publicarán en www.alianzadefutbol.com

Criterio de desempate, primera fase:

En el caso que dos o más equipos estuvieran empatados en puntos en sus respectivos grupos, el criterio de desempate que se aplicará es el siguiente siguiendo en orden del 1 al 5 como criterio de prioridad, para definir la ubicación de los equipos en la tabla de posiciones por grupo:



- 1) Puntaje acumulado después de haber jugado sus partidos en la fase de grupos.
- 2) Diferencia entre goles anotados y goles recibidos.
- 3) Resultado directo del partido entre los equipos envueltos en el desempate.
- 4) Cantidad de goles anotados en la fase de clasificación (Productividad).
- 5) Ronda de 5 penales para desempatar a los equipos involucrados.

El formato de juego definitivo en la primera fase, será dictaminado por la cantidad de equipos inscritos por categoría y el armado de grupo correspondientes al número de equipos registrados. El formato se dará a conocer una semana antes de la fecha pactada para el torneo.

Segunda fase

Formato de juego, segunda fase:

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

Criterio de desempate, segunda fase:

En caso de que el marcador del partido finalice empatado. El partido se definirá en una ronda de 5 penales. En caso de que al finalizar los 5 penales reglamentarios el marcador permanezca empatado, el partido se definirá en muerte súbita.

Tiempos extras y penales en segunda fase:

No habrá tiempos extras. El equipo vencedor será aquel que anote mayor número de goles que su contrario.

En caso de que en la segunda fase el marcador termina empatado, se deberá definir al triunfador en serie de penales una vez consumado el tiempo regular de partido.



La tanda de penales se llevará a cabo bajo el sistema de cinco tiros desde el punto penal.

Al término del juego cualquier jugador que este en el roster del equipo podrá participar en la tanda de penales sin importar si estaba en la banca al momento del término del partido.

Se permitirá el cambio de portero por cualquier jugador que este en el roster de su equipo sin importar si el jugador viene de la banca o de estar en la alineación que terminó el partido.

De continuar el empate, se procederá a ejecutar tiros alternados hasta encontrar un vencedor (muerte súbita).

Tiempo de juego, primera y segunda fase:

El tiempo de juego de cada partido será definido por el árbitro central.

Partido por el Tercer Lugar:

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



III. Reglamento de juego

Tiempos de Juego

Los juegos en Verizon Copa Alianza están planeados para que cada partido sea de 2 tiempos de 30 minutos cada uno. Una semana antes del inicio del torneo, el Comité Organizador anunciarán los tiempos de duración oficiales de los partidos correspondientes a cada categoría. Esta información será comunicada en los horarios de juego, los cuales se publicarán en www.alianzadefutbol.com

Los tiempos oficiales de juego y los horarios podrán variar en caso de que el torneo se retrase.

El árbitro central será responsable de comunicar a los equipos si el tiempo de juego tuvo que modificarse. El árbitro tendrá que comunicarlo, previo al inicio del juego.

El árbitro central y el comité organizador serán responsables de comunicar si el horario de juego de alguno de los partidos se modificó.

El árbitro central según su criterio será la única autoridad en el torneo quien decidirá el tiempo agregado por partido.

Para la puntual iniciación de los partidos, los equipos deberán presentarse en la carpa de registro, con 1 hora y media de anticipación antes del inicio de su primer partido.

El árbitro central podrá dar hasta diez (10) minutos de tolerancia en caso de que un equipo no presente el número mínimo de jugadores para iniciar un partido. El tiempo que se tome de tolerancia no será repuesto.



Un equipo puede empezar a jugar un partido con un mínimo de 7 jugadores en la cancha, incluyendo al portero.

En caso de pasar el lapso de prórroga de diez (10) minutos. El árbitro central podrá dar por concluido el partido y dar como ganador por default al equipo que sí se presentó con al menos 7 jugadores. El equipo perdedor no tendrá ninguna sanción en el torneo, y el equipo que ganó por default ganará los 3 puntos correspondientes al partido.

En caso de que un equipo no se presente al campo de juego, el equipo presente ganará por un marcador de 3-0.

Alineación de juego

En Verizon Copa Alianza cada equipo tendrá que alinear al menos 7 jugadores en la cancha, para el inicio del partido.

En la banca sólo estarán los jugadores sustitutos y dos (2) miembros registrados del Cuerpo Técnico.

En caso de que un equipo pierda un partido por default, el comité organizador determinará si ese equipo será invitado para el próximo año.

Para la categoría Sub 23 tendrán derecho a 3 refuerzos mayores a 23 años presentando sus identificaciones oficiales para poder registrarlos, OJO forman parte del roster de 20 jugadores en total.

Sustituciones

Todo jugador que haya salido de la cancha como parte de una sustitución podrá reingresar al terreno de juego durante el resto del partido.

No hay un límite de cambios durante el transcurso del juego.



El árbitro es el único con la autoridad a no permitir cambios de jugadores si considera que se está haciendo tiempo deliberado o tomando ventaja del tiempo de juego restante.

Vestimenta de juego

Todo equipo debe registrar ante el Comité Organizador, el color de los uniformes con el cual participará en el torneo. El uniforme consta de: playera de juego, shorts, medias, espinilleras y calzado de fútbol.

Todo uniforme debe tener, sobre la espalda de la playera de juego, un número único que le será asignado a cada jugador del equipo. Ningún jugador puede participar en el torneo si su playera de juego no tiene número o tienen números repetidos. El jugador deberá mantener el mismo número durante todo el torneo.

En el Torneo de Verizon Copa Alianza no existe equipo local ni visitante.

En caso de cualquier infracción de esta regla, no es necesario detener el juego y:

- El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone el terreno de juego para que ponga en orden su equipamiento;
- El jugador saldrá del terreno de juego cuando se detenga el juego, a menos que se haya corregido ya el equipamiento.

Un jugador que abandone el terreno de juego para corregir o cambiar su equipamiento deberá:

- Someter el equipamiento al control de un miembro del equipo arbitral antes de poder volver a entrar;
- Volver a entrar únicamente con el permiso del árbitro (el cual puede concederse durante el juego).



Nota: Esta infracción NO se tomara en cuenta para descalificar al equipo o perder el juego, solo el cuerpo arbitral dará la instrucción de sacar al jugador del campo de juego para que se corrija el equipamiento y si es el caso pueda ingresar de nuevo al juego.

El uso de espinilleras es obligatorio para todos los jugadores durante los torneos que Alianza de Fútbol. Sin la protección adecuada se le negará la participación a los jugadores. Ningún jugador podrá ingresar al campo de juego sin portar las espinilleras.

El árbitro del encuentro determinará si los uniformes de ambos equipos se prestan a confusión por los colores. En este caso el árbitro solicitará el cambio de playeras, o en su defecto, el uso de casacas por medio de un sorteo.

El comité organizador obsequiará un juego de uniformes a cada finalista solo para los juegos de final.

Es mandatorio que los equipos que disputen la final se presenten con los uniformes obsequiados a jugar el juego final.

En caso de no presentarse a la cancha con los uniformes obsequiados para el juego de la final, el árbitro tendrá la facultad de detener el inicio del juego hasta que los dos equipos finalistas se presenten con sus uniformes obsequiados.



Balones de Juego

Cada equipo tendrá que presentar al menos 2 balones en óptimas condiciones y aprobado por el árbitro central.

El comité organizador obsequiará un balón a cada finalista, el cual tendrá que ser presentado obligatoriamente para el juego final.

En caso de no presentar los balones obsequiados en la final, el árbitro tendrá la facultad de detener el inicio del juego hasta que los dos equipos finalistas presenten sus balones obsequiados.

Hidratación

Se recomienda que todos los jugadores, familias y asistentes lleven agua e hidratación durante los días del torneo.

El torneo proveerá de un poco de hidratación a los participantes, mas no es responsable de la hidratación y de las consecuencias de una deshidratación del jugador por negligencia de su entrenador.

Se recomienda que cada jugador haga al menos tres tomas parciales de agua durante el encuentro.



Sanciones por conducta inadecuada:

Es responsabilidad de cada entrenador, equipo, jugador y porra, mantener una conducta adecuada dentro y fuera de la cancha.

Tarjetas amarillas

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

Tarjetas Rojas

Los jugadores que reciban tarjeta roja directa durante un partido no podrán continuar ese partido y se les suspenderá del siguiente partido (sin importar si es fase clasificación o fase de finales) debiendo abandonar el área de juego.

En el caso de que un jugador con tarjeta roja participe en el próximo juego sabiendo que fue expulsado, este será castigado con la expulsión definitiva del torneo, su equipo perderá el partido sin posibilidad de apelar.

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



Expulsión del torneo

El Comité Organizador tendrá la facultad de expulsar a cualquier jugador, entrenador o equipo del torneo que incurra en cualquiera de los siguientes actos:

- a. Actitud violenta o antideportiva.
- b. Agresión a miembros del Comité Organizador.
- c. Agresión al público o porras de equipos contrarios.
- d. Agresión al Cuerpo Arbitral

En caso de que el expulsado siga con actitud violenta o antideportiva así como los jugadores de equipo, entrenadores, cuerpo técnico, familias, fanáticos, amigos, porra del equipo o cualquier individuo relacionado con dicho equipo, el equipo podrá ser expulsado del torneo sin derecho a apelación, si así lo considera el Comité Organizador del torneo. Si el equipo es expulsado no existe la posibilidad de reembolso de registro de participación y dicho equipo será excluido de los siguientes torneos.

Suspensión del Partido por fuerzas de causa mayor

Iniciados los partidos, el cuerpo arbitral podrá suspender los juegos por causas naturales o de fuerza mayor como las que se enlistan a continuación:

- Granizo
- Tormenta
- Tornado
- Tormenta eléctrica
- Falta de garantías de seguridad
 - Invasión al terreno de juego: Invasión por cualquier persona que no estaba formando parte del juego.
 - Intento de agresión a un contrario resultando en batalla campal
 - Agresión verbal extrema al cuerpo arbitral
 - Agresión física a cuerpo arbitral o cualquier miembro del personal trabajando en el evento/ Torneo.

En caso de que las condiciones naturales o las garantías de seguridad no sean las óptimas para continuar con el partido, el cuerpo arbitral tendrá la facultad de suspender o terminar el juego.



Si un partido es suspendido por causas naturales o de fuerza mayor el Comité Organizador analizará la situación y determinará si se completó o no el tiempo reglamentario. Si el partido ya ha sido jugado mas de un 50% será declarado terminado. De ser necesario el Comité Organizador se reservará el derecho de reanudar y reprogramar jornadas extras para cumplir el calendario del torneo sin derecho de apelación por parte de los equipos.

Si el partido se declara terminado, se quedará conforme al resultado final al momento de la suspensión del juego. Esta decisión no tiene derecho de apelación por parte de los equipos involucrados.

Cancelación de los torneos de Alianza de Fútbol, previo al inicio del torneo por fuerzas de causa mayor.

En el caso de que un evento tenga que cancelarse por causas fuerza mayor como presencia o pronóstico de las siguientes causas:

- Granizo
- Tormenta
- Tornado
- Tormenta eléctrica
- Falta de garantías de seguridad

El comité organizador tiene la responsabilidad de comunicar el suceso. La ÚNICA comunicación oficial será publicada en el portal oficial de Alianza de Fútbol www.alianzadefutbol.com

El comité organizador, tiene la facultad de suspender y cancelar el evento hasta una hora antes del inicio del primer juego.



En caso de suspensión total del evento, el Comité Organizador se reservará el derecho a reprogramar el evento en una nueva fecha. La UNICA comunicación oficial será publicada en el portal oficial de Alianza de Futbol www.alianzadefutbol.com

En caso de que el torneo sea reprogramado en otra fecha, los equipos tendrán el derecho de retirarse del torneo. Si los equipos toman la decisión de retirarse del torneo, Alianza de Futbol reembolsará el

costo de la inscripción en un lapso de 30 días hábiles. Si los equipos toman la decisión de permanecer en el torneo a reprogramar, Alianza de Futbol, mantendrá su lugar en el torneo.

En caso de que el torneo no sea programado en otra fecha, los equipos tendrán el derecho de mantener su inscripción para el torneo del próximo año. Si los equipos toman la decisión de retirarse del torneo, Alianza de Futbol reembolsará el costo de la inscripción en un lapso de 30 días hábiles.

Protestas

La conducta del juego está bajo la jurisdicción del árbitro y el torneo no anulará la decisión del árbitro. Todas las disputas fuera del campo de juego serán resueltas por el Comité Organizador y si es necesario el Director del Torneo o su representante tomara la decisión que será definitiva.

Las protestas son un instrumento en el cual los entrenadores podrán probar que los jugadores fueron alineados de forma fraudulenta por el equipo contrario, por lo que las protestas son hacia los jugadores de los equipos contrarios.

El plazo para presentar una protesta es el siguiente: jugadores que iniciaron y jugaron el primer tiempo el coach tiene antes de terminar el primer tiempo para presentar su protesta al referee y a la carpa de registro, jugadores de nuevo ingreso en el segundo tiempo podrán ser protestados hasta antes de finalizar el partido.

NOTA: Por ningún motivo o circunstancia se acepta alguna protesta después de haber finalizado el partido.

Dicha protesta deberá ser entregada en la carpa de registro al Comité Organizador.



Proceso para ingresar protesta:

LAS UNICAS PERSONAS QUE PODRÁN PRESENTAR UNA PROTESTA ANTE EL COMITÉ ORGANIZADOR, SERÁN SOLAMENTE LO 2 MIEMBROS DEL CUERPO TÉCNICO QUE SE REGISTRARON.

Después de presentar y pagar la protesta antes de terminar el primer tiempo del partido protestado, el equipo protestado tendrá Diez (10) minutos para presentar los documentos.

Si el equipo protestado no presenta los documentos y pruebas dentro de los Diez (10) minutos este perderá el partido en la mesa y el marcador será 3-0. El equipo protestado perderá automáticamente los puntos ganados en dicho partido y será expulsado del torneo sin derecho a reembolso del pago de inscripción y vetado de futuros torneos por haber cometido fraude.

Dicha resolución será dada a conocer solamente a los miembros del cuerpo técnico de ambos equipos.

Toda protesta deberá ser presentada a través de un escrito firmado por el entrenador u auxiliar del equipo, anexando las pruebas correspondientes para justificar su argumento.

El entrenador deberá dar un depósito de **\$200.00** en efectivo por cada protesta. Si la protesta procede entonces el depósito de **\$200.00** dólares se devolverá al entrenador.

Si la protesta no procede la resolución será dada solamente a los miembros del cuerpo técnico de ambos equipos y el depósito será entregado como donativo a la Fundación: Access U: <https://www.accessufoundation.com/>



Por cada protesta se deberá entregar el depósito de cien dólares **\$200.00** en efectivo. Si se quiere protestar a más de un jugador, el costo de la protesta aumentará proporcionalmente al número de jugadores protestados. Ejemplo: (1) un jugador protestado tiene un costo de **\$200.00**. Dos jugadores protestados tienen un costo doscientos dólares **\$400.00**. Tres jugadores protestados tienen un costo de trescientos **\$600.00** y así sucesivamente.

Si la protesta se considera imprecisa, engañosa, o carece de evidencia como para llegar a implementar una acción disciplinaria, el depósito no será reembolsado. No se tomara cómo evidencia ninguna clase de video o fotografía.

Únicamente se considerarán protestas relacionadas con el Reglamento Oficial del torneo.

No se considerarán protestas por la interpretación de las reglas del juego.

Ningún partido será repetido, reprogramado, ni se implementará acción alguna que altere los horarios establecidos del torneo.

En su caso, todas las decisiones que se tomen se realizarán para tutelar el interés supremo del torneo y del Comité Organizador y no podrán ser apeladas.

Descalificación del equipo en el torneo

A continuación se enlistan los motivos por los que el Comité Organizador, tendrá la facultad de expulsar definitivamente a equipos que no cumplan con el reglamento, dichas expulsiones son sin derecho a reembolso del pago de inscripción y vetado de futuros torneos.



1. Actitudes violentas

- a. Equipos que inicien provocaciones que resulten en batallas campales. Esto se analizará por medio de una investigación, en tal decisión dada las circunstancias podría descalificarse a uno o en su defecto a los dos equipos involucrados dependiendo del resultado de la investigación. La decisión tomada será irrevocable e inapelable.
- b. Agresión física a cuerpo arbitral o cualquier miembro del personal de Alianza de Fútbol.
- c. Todos los espectadores deben estar en el lado opuesto del campo de las bancas del equipo. En el espíritu de la deportividad, les pedimos a los espectadores que estén en la misma mitad que su equipo "reflejando" a su equipo y que los espectadores no se mezclen entre sí. No se permiten espectadores en el lado de los equipo.

2. Fraude

Se considera como fraude:

- a) Aquel equipo que intente usar jugadores que no estén registrados de manera oficial en el torneo, automáticamente será expulsado del torneo sin derecho a reembolso del pago de inscripción y será vetado de futuros torneos.
- b) La falsificación de documentos oficiales o el uso de identidad falsa es un delito y se podría recurrir a demandas legales.

Disposiciones Generales

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

Todas las decisiones del árbitro se consideran finales. Las tarjetas rojas y las expulsiones no serán rescindidas.