



ALIANZA DE FUTBOL®
Pasión por la comunidad



Alianza de Futbol Hispano – Reglamento Oficial

RAM COPA ALIANZA 2014

REGISTRO EN TORNEO. Participarán en la RAM Copa Alianza 2014 todos los equipos que hayan entregado al Director del Torneo:

- a. Forma de Registro del Equipo y Roster (2 hojas).
- b. Waiver firmado de cada jugador enlistado en el Roster (1 Waiver por jugador).
- c. Fotocopia de la Identificación Oficial (vigente) de cada jugador con fotografía (1 fotocopia por jugador).
- d. Pago correspondiente a la participación en el torneo.

Todos los equipos deberán estar conformados por un mínimo de 13 jugadores y un máximo de 20 jugadores. RAM Copa Alianza es un torneo de categoría “libre” por lo que todos los jugadores deberán ser mayores de 18 años de edad a la fecha de su primer partido. Además cada equipo podrá registrar un máximo de dos (2) integrantes del cuerpo técnico ante el Comité Organizador del torneo. Por ningún motivo se aceptarán movimientos de altas y bajas de jugadores o cuerpo técnico una vez comenzado el torneo.

CHECK-IN: REGISTRO DE JUGADORES. Todos los equipos deberán entregar su Forma de Registro, Roster, Waivers firmados y copias de las identificaciones de cada jugador durante la fecha y día del “Check-in”. Los jugadores deberán tener esta identificación en todo momento durante el torneo en caso de algún reporte o aclaración por parte del Comité Organizador.

CHECK-IN: Lugar, fecha y horario.

1. Fecha: Viernes, Mayo 23, 2014
2. Horario: de 7:00 PM a 10:00 PM.
3. Lugar: Hampton Inn & Suites Houston-Medical Ctr-Reliant Park
1715 Old Spanish Trail, Houston TX 77054
4. Los jugadores no tienen que ir, solo los dirigentes del equipo.
5. Habrá una multa de \$60 si el equipo no hace el check-in en el día y horario indicado.

IDENTIFICACION OFICIAL. Para poder registrar a los jugadores, se deberá entregar una copia de su Identificación Oficial vigente y con fotografía al momento de registrar el equipo en el torneo. En todos los juegos del torneo se deberá presentar ante el Comité Organizador la Identificación Oficial en la carpa de registro para poder identificar a los jugadores y darles un brazalete. Ningún jugador podrá participar en el torneo si no se registra en la carpa de registro y se le entrega un brazalete; se solicitará cualquiera de las siguientes opciones de Identificación Oficial, siempre y cuando incluya fecha de nacimiento, fotografía y esté vigente:

- a. Credencial oficial de la liga donde juega el equipo.

]



ALIANZA DE FUTBOL
Pasión por la comunidad



- b. Licencia de conducir.
- c. Pasaporte o matrícula Consular.
- d. Acta de nacimiento original acompañada de una identificación con fotografía.

EQUIPOS Y JUGADORES. Solamente los jugadores registrados en el torneo podrán jugar en el bajo las siguientes bases:

- a. Los jugadores no podrán jugar en más de un equipo durante el torneo.
- b. A todos los jugadores se les asignará un número de camiseta y no podrán cambiar ésta camiseta una vez registrado el equipo.

SISTEMA DE COMPETENCIA. La competencia se desarrollará en dos fases, una fase de clasificación y la segunda fase de finales. En la fase de clasificación se aplicará el sistema de puntos tras el resultado de cada partido. Esta etapa se jugará bajo el formato round-robin a una vuelta.

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

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

Si al terminar la fase de clasificación, dos o más equipos estuvieran empatados en puntos en sus respectivas tablas de posiciones, aplicarán los siguientes criterios de desempate, en orden 1 a 4, para definir la ubicación de los equipos en la tabla:

1. Diferencia entre goles anotados y goles recibidos
2. Resultado directo del partido entre los equipos envueltos en el desempate
3. Mas Goles anotados
4. Sorteo (volado)

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

PARTIDO POR TERCER LUGAR. No habrán partidos para definir el tercer y cuarto lugar del torneo.

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 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 caso de que siga con actitud violenta o



ALIANZA DE FUTBOL®
Pasión por la comunidad



antideportiva por parte del jugador expulsado así como los jugadores de equipo, equipos en general, 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.

Todos los entrenadores son responsables por la conducta de sus jugadores, sus familias, amistades y porra.

SANCIONES DISCIPLINARIAS. 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 expulsará a cualquier jugador 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.

TIEMPOS DE JUEGO. Previo al inicio del torneo el Comité Organizador anunciará los tiempos oficiales de los partidos para la fase de clasificación así como para la fase de finales. En esta ocasión, todos los partidos serán de 30 minutos por tiempo con excepción de la final, que será de 45 minutos por tiempo.

TIEMPOS EXTRAS Y PENALES. No habrá tiempos extras. El equipo vencedor en la ronda de Cuartos de Final, Semifinales y Final será aquel que anote mayor número de goles que su contrario.

Si en Cuartos de Final, Semifinales y/o Final el marcador termina empatado, se deberá definir al triunfador directo en serie de penales. La tanda de penales se llevará a cabo bajo el sistema de cinco tiros desde el punto penal como lo establece el procedimiento FIFA, y de continuar el empate, se procederá a ejecutar tiros alternados hasta encontrar un vencedor (muerte súbita).

UNIFORMES Y ESPINILLERAS. Todo equipo debe registrar, con 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.



ALIANZA DE FUTBOL
Pasión por la comunidad



Si a juicio del Árbitro del encuentro, los uniformes de ambos equipos se prestan a confusión por los colores, éste solicitará el cambio de playeras, o en su defecto, el uso de casacas al equipo visitante.

LOCAL Y VISITANTE. El primer equipo que aparece en el rol de juegos se considera el equipo “local” y el segundo equipo es el visitante. En caso de existir un conflicto de colores en los uniformes, el equipo “visitante” será el responsable usar un uniforme alternativo.

PARTIDOS. Para la puntual iniciación de los partidos, los equipos deberán presentarse en la carpa de registro una (1) hora de anticipación al inicio de su partido. Solamente habrá cinco (5) minutos de tiempo de espera (tolerancia). Un equipo puede empezar a jugar un partido con un mínimo de siete (7) jugadores en la cancha, incluyendo al portero. Si el equipo no se presenta en el campo listo para jugar, o se presenta con menos de siete (7) jugadores, en el transcurso de esos primeros cinco (5) minutos, el partido se dará por concluido. En caso de que un equipo no se presente al campo de juego, el equipo presente ganará por un marcador de 3-0.

En la banca puede haber un máximo de nueve (9) jugadores en calidad de sustitutos y dos (2) miembros registrados del Cuerpo Técnico.

SUSTITUCIONES. Sustituciones ilimitadas. Los Jugadores que salen de cambio podrán re ingresar al juego a sustituir algún jugador dentro del terreno de juego siempre y cuando el arbitro lo permita. No hay límite de cambios.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS. Ya iniciados los partidos podrán suspenderse únicamente por causas naturales (granizo o tormenta eléctrica), por causas de fuerza mayor según lo dictamine el Comité Organizador, ya sea por falta de garantías y seguridad (invasión o agresión del público a participantes) o algún otro suceso imprevisto durante el torneo.

En caso de que un equipo se retire de la cancha una vez iniciado el partido, el equipo que permanezca en la cancha ganará el partido por un marcador de 3-0.

En caso de que un partido sea suspendido, el Comité Organizador se reservará el derecho a programar (o no programar) jornadas extras para cumplir el calendario del torneo sin derecho de apelación por parte de los equipos.

BALONES DE JUEGO. El Comité Organizador únicamente proporcionará balones para la final del torneo. Todos los equipos deberán ser responsables de presentarse con balones para los partidos.

HIDRATACIÓN. Se recomienda que todos los jugadores, familias y asistentes lleven agua e hidratación durante los días del torneo. El torneo no proveerá de hidratación a los participantes.



ALIANZA DE FUTBOL®
Pasión por la comunidad



PROTESTAS. El plazo para presentar una protesta será los 60 minutos inmediatos a la culminación del partido por el cual se presenta la protesta. En caso de que un equipo quiera solicitar una protesta, el capitán del equipo y un miembro del cuerpo técnico deberán hablar con el árbitro al final del partido para que se dictamine la protesta en la cédula de juego. Dicha protesta deberá ser entregada en la carpa de registro al Comité Organizador en el transcurso de los 60 minutos inmediatos a la culminación del partido. Toda protesta deberá ser presentada a través de un escrito firmado por el delegado acreditado del equipo, anexando las pruebas correspondientes para justificar su argumento. El delegado deberá dar un depósito de \$100.00 en efectivo por cada protesta. Si la protesta procede entonces el depósito de \$100.00 dólares se devolverá al delegado. Si la protesta no procede, entonces el depósito será propiedad del Comité Organizador.

Por cada protesta se deberá entregar el depósito correspondiente. Si se quiere protestar a más de un jugador, por lo tanto cada jugador equivale a una protesta.

Si la protesta se considera imprecisa, engañosa, o carece de evidencia como para llegar a implementar una acción disciplinaria, el depósito no será reembolsado. 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.

FRAUDE. 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.

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. La última palabra y definitiva será la del Coordinador Local y encargado del torneo en cada ciudad.