

REGLAS, REGULACIONES Y POLÍTICAS



**COAST SOCCER LEAGUE
TEMPORADA DE OTOÑO 2025**

Tabla de Contenidos

Section 1 - Política General

Sección 2 - Administración de la Liga

Sección 3 - Clubes/Ligas de Registro Admisión en el Circuito de Juegos CSL

Sección 4 - Admisión de Equipos en el Circuito de Juegos CSL

Sección 5 - Tarifas de Equipos

Sección 6 - Grupos de Edad

Sección 7 - Retiro de Equipo del Circuito de Juegos CSL

Sección 8 - Agrupación Competitiva para Participación en el Circuito

Sección 9 - Liga Premier CSL

Sección 10 - Reglas y Políticas Competitivas Generales

**Sección 11 - Requisitos de Registro y Documentación de Jugadores,
Administradores y Entrenadores**

Sección 12 - Jugadores Prestados y Jugadores Transferidos

**Sección 13 - Campos, Etiqueta de Campo y Procedimientos del Día del
Juego**

Sección 14 - Colores de Equipo, Uniformes y Seguridad del Jugador

Sección 15 - Número de Jugadores

Sección 16 - Sustitución de Jugadores

Sección 17 - Programación

Sección 18 - Competición de Liga

Sección 19 - Competición de Copa de Liga

Sección 20 - Procedimientos y Conducta del Juego y Tarifas de Árbitro

Sección 21 - Forfeits, Multas y Suspensiones

**Sección 22 - Protestas, Audiencias Disciplinarias y Procedimientos de
Apelación**

Sección 23 - Bebidas Alcohólicas, Tabaco y Fumar

Sección 1 - Política General

La Liga de Fútbol de la Costa (CSL) fue creada y establecida para operar un circuito de juegos competitivo diseñado para ofrecer la competencia más alta y mejor en el sur de California.

Sección 2 - Administración de la Liga

La CSL será administrada por la Junta Directiva de la Liga de Fútbol de la Costa, que se elige cada año par en la Reunión General Anual de la Liga de Fútbol de la Costa por los representantes de los equipos que están registrados por la Liga de Fútbol de la Costa y jugaron en la Liga de Fútbol de la Costa la temporada anterior.

Sección 3 - Admisión de Clubes/Ligas de Registro al Circuito de Juego de la CSL

- A) Ningún Club o Liga de Registro será miembro ni participante en el Circuito de Juego de la CSL. Dado que los Clubes y/o Ligas de Registro no son miembros ni participantes en el Circuito de Juego de la CSL, no tienen derechos de ninguna naturaleza o descripción, ni privilegios de ninguna naturaleza o descripción y tampoco expectativas de ningún requisito de debido proceso según lo exigido por Cal South, USYS y/o USSF.
- B) Cada temporada, un Club y/o Liga de Registro debe volver a solicitar al Circuito de Juego de la CSL para ser aprobado como organización administrativa. Los Clubes/Ligas de Registro no tendrán derecho ni expectativa de que, por haber sido aprobados el año anterior como organización administrativa, serán aprobados el año siguiente. Cada año de temporada es un año nuevo y cada Club y/o Liga de Registro debe volver a solicitar y cumplir todos los requisitos para Club/Liga de Registro del Circuito de Juego de la CSL establecidos a continuación:
1. Todos los Clubes/Ligas de Registro que soliciten aceptación como organización administrativa deberán presentar un formulario de solicitud de Club/Liga de Registro debidamente completado. Los formularios incompletos serán devueltos; en tal caso, la decisión sobre la aceptación del Club/Liga como organización administrativa se aplazará hasta que se reciban los formularios completos. Los formularios DEBEN recibirse en o antes de la fecha de cierre de la solicitud indicada en dichos formularios o la solicitud será rechazada.
 2. Todos los Clubes/Ligas de Registro solicitantes deberán contar con un mínimo de cinco (5) equipos (sin contar equipos Premier); permisos de campo para uso sábado y domingo desde septiembre hasta finales de noviembre (los datos de Parámetros del Campo deben introducirse en línea); y estar aprobados por Cal South como Liga de Registro.
 3. Los Clubes/Ligas de Registro que no hayan solicitado previamente al Circuito de Juego de la CSL para actuar como organización administrativa deben iniciar el proceso de solicitud antes del 1 de abril y deberán proporcionar al Circuito de Juego de la CSL el nombre propuesto del Club/Liga, una copia de su trámite para la carta de aprobación 501(c)3 del IRS y su solicitud a Cal South indicando que el club/liga solicita ser sancionado como una Liga de Cal South. La información anterior debe presentarse al Circuito de Juego de la CSL antes del 1 de mayo.

- C. Ningún Club y/o Liga de Registro que solicite aceptación como organización administrativa aprobada, junto con cualquiera de (entre otros) los siguientes: sus afiliadas, asociadas, socios, entidad matriz, subsidiarias, empresas conjuntas, socios gestores, socios limitados, propietarios de capital y/o patrocinadores financieros, podrá tener más de cinco (5) equipos en cualquier grupo de edad por género de U8 a U19. Los clubes podrán solicitar una exención a esta disposición mediante petición a Coast Soccer League indicando el motivo de dicha exención.
- D. Los Clubes/Ligas de Registro que sean aceptados por el Circuito de Juego de la CSL para actuar como organización administrativa en nombre de sus equipos aceptados en el Circuito de Juego de la CSL para la temporada actual están obligados a cumplir con las responsabilidades descritas en la SECCIÓN 13. CAMPOS Y ETIQUETA; SECCIÓN 14. COLORES DEL EQUIPO, UNIFORMES Y SEGURIDAD DEL JUGADOR; y SECCIÓN 17. PROGRAMACIÓN.
- E. Si se aprueba un club nuevo, el primer año es un año de prueba. Además, cualquier Club/Liga de Registro que haya sido aceptado como organización administrativa para sus equipos acepta ser responsable de una tarifa de \$500 por cualquiera de sus equipos que se dé de baja/retire del Circuito de Juego de la CSL después del 1 de agosto y acepta además ser responsable de una tarifa de \$25 por día por cada día transcurrido después del 1 de agosto hasta que el equipo se retire/se dé de baja, sin exceder un total de \$1000 por equipo.
- F. El Circuito de Juego de la CSL no está obligado a aceptar a ningún Club y/o Liga de Registro para actuar como organización administrativa y se reserva específicamente el derecho de negar la aceptación a cualquier entidad que, a juicio exclusivo del Circuito de Juego de la CSL, no cumpla con los requisitos establecidos anteriormente.

Sección 4 - Admisión de Equipos al Circuito de Juego de la CSL

- A. Los equipos que soliciten admisión al Circuito de Juego de la CSL deberán presentar una solicitud de equipo completa. Si el equipo no cuenta con un Club/Liga de Registro aceptado que actúe como su organización administrativa, el equipo debe recibir permiso de la CSL para solicitar al Circuito de Juego de la CSL como Equipo General (“CSL At Large Team”) y, si es aceptado, la CSL puede asignar al equipo un campo de juego y establecer sus obligaciones de árbitros. Sin embargo, la CSL no registra Equipos Generales, de modo que el equipo solicitante debe planificar que sus jugadores sean registrados por una Liga de Registro de Cal South aprobada.
- B. Las solicitudes y/o formularios incompletos serán devueltos; en tal caso, la decisión sobre la aceptación del Equipo se aplazará hasta que el Circuito de Juego de la CSL haya recibido todas las solicitudes y/o formularios completos. Las solicitudes, tarifas y todos los formularios DEBEN recibirse en o antes de la fecha de cierre de solicitudes indicada en dicha solicitud, o la solicitud será rechazada.
- C. Las Fechas de Juego del Circuito de Juego de la CSL son desde el fin de semana posterior al Día del Trabajo (Labor Day) hasta el fin de semana anterior al Día de Acción de Gracias para equipos de edad de preparatoria, y desde el fin de semana posterior al Día del

Trabajo hasta el segundo (2.º) fin de semana de Diciembre para equipos más jóvenes que no son de preparatoria. Al presentar una solicitud de equipo al Circuito de Juego de la CSL, toda la membresía del equipo reconoce que el equipo estará disponible para jugar en cada fecha de juego sin excepciones.

- D. El Circuito de Juego de la CSL se reserva el derecho de negar la admisión a cualquier equipo (nuevo o que regresa) que solicite participar en el circuito de juego.
- E. Para cada nueva temporada competitiva, un Equipo debe volver a solicitar al Circuito de Juego de la CSL para ser aceptado como equipo participante en la temporada actual. Los equipos no tendrán derecho ni expectativa de que, por haber sido aceptados el año anterior como equipo participante, serán aceptados el año siguiente. Cada año de temporada es un año nuevo, y cada equipo debe volver a solicitar y cumplir todos los requisitos del Circuito de Juego de la CSL establecidos a continuación:
- 1) Los equipos que soliciten admisión al Circuito de Juego de la CSL deberán presentar una solicitud de equipo completa y pagar las tarifas correspondientes; incluyendo una tarifa de desempeño no reembolsable de \$200 (si no se proporcionó previamente al circuito de juego) en o antes de la fecha límite de registro indicada en la solicitud de equipo de la temporada en curso. (Enmendado enero de 2022). Las tarifas de desempeño del equipo se mantienen de una temporada a otra hasta que el equipo llegue a la edad límite o ya no participe en la Liga.
 - 2) Se considerará que los equipos están aceptados únicamente cuando el Circuito de Juego de la CSL haya encuadrado provisionalmente al equipo y la Junta Directiva de la CSL haya aprobado el encuadre provisional. El equipo será retirado del encuadre provisional si no cumple con el Subinciso 3 a continuación.
 - 3) Para completar la aceptación de un equipo, una nómina (roster) completa de nombres y direcciones de correo electrónico que liste como mínimo a un (1) administrador, un (1) entrenador con licencia Cal South y un mínimo de once (11) jugadores registrados, o siete (7) jugadores registrados para equipos de formato reducido, debe estar en la nómina en línea del Circuito de Juego de la CSL en o antes del 20 de julio. Las nóminas deben verificarse con el Registrador del Club a solicitud del Circuito de Juego de la CSL. Si no se puede verificar el número mínimo de administradores y jugadores, el equipo se colocará en una lista de espera.
- F. Los equipos y sus Clubes/Ligas organizacionales administrativos deben cumplir todos los requisitos establecidos en las Secciones 1 y 3 anteriores antes de que se considere siquiera la aceptación en el Circuito de Juego. Además, a los equipos se les negará la aceptación en el Circuito de Juego de la CSL si el equipo o su Club/Liga organizacional administrativo han sido encontrados en violación de las Reglas y Reglamentos del Circuito de Juego de la CSL, de Cal South o de las reglas y reglamentos de la Asociación Nacional correspondiente; o debido a problemas disciplinarios excesivos previos causados por miembros del Equipo, incluyendo, entre otros, administradores, entrenadores, jugadores, padres y espectadores.

Sección 5 - Tarifas Del Equipo

- A. Todas las tarifas de equipo requeridas para participar en el Circuito de Juego de la CSL serán determinadas por la Junta Directiva de la CSL y publicadas a más tardar el 31 de marzo de cada año.
- B. Cualquier equipo será considerado en mala situación (bad standing) y no se le permitirá participar en ningún partido de temporada regular del Circuito de Juego de la CSL ni en sus competiciones de League Cup hasta que todas las tarifas y/o multas pendientes se paguen en su totalidad.

Sección 6 - Grupos De Edad

- A. Las Divisiones por Edad estarán compuestas por jugadores nacidos el primer (1.º) día de enero o con posterioridad dentro de ese año calendario:

2007 Año de nacimiento

2008 Año de nacimiento

2009 Año de nacimiento

2010 Año de nacimiento

2011 Año de nacimiento

2012 Año de nacimiento

2013 Año de nacimiento

2014 Año de nacimiento

2015 Año de nacimiento

2016 Año de nacimiento

2017 Año de nacimiento

2018 Año de nacimiento

Sección 7 - Retiro de equipos del Circuito de Juego de la CSL

- A. Todas las tarifas de solicitud serán reembolsadas si la solicitud de un equipo no es aceptada antes del inicio de la temporada competitiva. Esta disposición no se aplica a equipos que elijan retirarse o retirar su solicitud después del 15 de mayo. Como se indicó previamente, los equipos se considerarán aceptados una vez que el Circuito de Juego de la CSL haya encuadrado provisionalmente al equipo y la Junta Directiva de la CSL haya aprobado dicho encuadre.
- B. Cualquier equipo que se retire después de haber presentado su solicitud al Circuito de Juego de la CSL debido a que el equipo no se ha vuelto viable y, por lo tanto, no puede participar en ningún circuito de juego, y lo haga en o antes del 20 de julio, recibirá el reembolso de la tarifa de liga, pero no de su tarifa de desempeño no reembolsable. Si el equipo es determinado por la CSL como viable, entonces todas las tarifas podrán ser confiscadas. Cualquier equipo que se retire después del 20 de julio perderá todas las tarifas así como cualquier otro pago hecho al Circuito de Juego de la CSL a través del proceso de registro y no será readmitido. Cualquier reembolso proporcionado bajo este párrafo no se procesará hasta el 1 de septiembre o después.
- C. Si un club se disuelve o decide no participar más en el Circuito de Juego de la CSL y debe cualquier cantidad en una factura pendiente de la CSL, dicho club estará en mala situación.

Sección 8 - Encuadramiento competitivo para participación en el circuito

- A. PRINCIPIO BÁSICO: La Junta Directiva de la CSL tiene la absoluta discreción para encuadrar equipos que soliciten admisión al Circuito de Juego de la CSL de la manera que, a su juicio exclusivo, brinde la mejor competencia y cumpla los objetivos del circuito.
- B. La Junta Directiva de la CSL puede utilizar las siguientes directrices para encuadrar equipos. Estas directrices son únicamente de carácter orientativo, y la Junta no está obligada a seguirlas si considera que su aplicación en un caso particular no proporcionará la mejor competencia ni cumplirá los objetivos del circuito. Estas directrices no se aplican a la División Premier de la CSL, que al ser una división “invitacional” establece sus propias pautas para lograr el encuadre más competitivo, las cuales se detallan más adelante.

THE FOLLOWING ARE BRACKETING GUIDELINES ONLY AND ARE NOT TO BE CONSIDERED RULES OR REGULATIONS.

- C. Ningún equipo que haya competido en el circuito la temporada anterior tiene garantía ni expectativa de ser aceptado para participar en la temporada actual. Esto aplica tanto para “equipos que regresan” como para “equipos nuevos” según las definiciones siguientes

Definición de “equipo que regresa”

- D. Un equipo será considerado “equipo que regresa” para efectos de encuadre si:
- 1) El equipo participó en el Circuito de Juegos CSL la temporada anterior.
 - 2) El equipo debe tener varios de sus jugadores centrales, como determina CSL, returning al equipo. Un "jugador returning" se define como cualquier jugador que tenga un pase de jugador válido para el equipo en cuestión y haya jugado en un mínimo de cinco (5) juegos de temporada regular del Circuito de Juegos CSL y/o en la "Copa de Liga" del Circuito de Juegos CSL con el equipo durante la temporada anterior del Circuito de Juegos CSL. Los nombres de dichos "Jugadores Regresando" deberán estar en la solicitud de equipo presentada para aceptación en el circuito de juegos. En el evento de que los jugadores centrales de regreso requeridos, como determina CSL, no estén listados en la solicitud de equipo, el equipo puede ser considerado un equipo nuevo.
 - 3) El equipo debe tener un administrador de regreso que tenga un pase de administrador/entrenador válido.
 - 4) El equipo debe estar jugando con o haber solicitado jugar bajo la misma Club/Liga de Registro con la que jugó bajo la temporada anterior del Circuito de Juegos CSL; y
 - 5) La Junta Directiva de CSL puede hacer una excepción para equipos que no cumplan con todos los requisitos anteriores basado en una recomendación de un Comité de Competencia o por moción propia de la Junta Directiva de CSL.

POLÍTICAS DE AGRUPACIÓN PARA "EQUIPOS DE REGRESO"

- E. Los equipos que terminaron en primer lugar la temporada anterior serán promovidos. Si quedan vacantes en un grupo superior, podrán considerarse segundos lugares o equipos relegados. La Junta puede promover más de un grupo. Los equipos que terminaron en

quinto lugar o peor serán considerados para relegación, y también pueden ser relegados más de un grupo.

- 1) Es la intención de la Junta Directiva de CSL promover a todos los ganadores de grupo de primer lugar y considerar relegar dos (2) equipos de cada grupo de la temporada anterior. Sin embargo, la Junta de CSL puede, a su única discreción, negarse a promover o relegar equipos de un grupo si, en la opinión de la Junta de CSL, dicha promoción o relegación no proporcionará la mejor competencia o cumplirá con los objetivos del circuito de juegos.
- 2) La Junta Directiva de CSL puede agrupar en Premier, Championship o División 1 un equipo premier de otro circuito de juegos si, en la opinión de la Junta de CSL, dicha agrupación proporcionará la mejor competencia y cumplirá con los objetivos del circuito de juegos. Un equipo premier de otro circuito de juegos se define como un equipo de nivel "Premier, Championship o División 1" que jugó en otra liga de juegos la temporada anterior y que, en todos los aspectos, califica como un equipo de regreso.

DEFINICIÓN DE UN "EQUIPO NUEVO"

- F. Los equipos nuevos se definen como equipos que no participaron en el Circuito de Juegos CSL la temporada anterior o equipos que no cumplen con los requisitos de un "equipo de regreso" como se describe en la Sección 8, Párrafo D, arriba.
- 1) Todos los equipos nuevos estarán en probation para su primer año de participación en el Circuito de Juegos CSL y, como tal, pueden ser sujetos a remoción de la liga sin una audiencia si la Junta Directiva de CSL determina que el equipo ha violado cualquiera de las Reglas y Regulaciones contenidas en el presente.

POLÍTICAS DE AGRUPACIÓN PARA "EQUIPOS NUEVOS"

- G. Todos los equipos nuevos (como se describe en el Párrafo F arriba) serán agrupados en los grupos más bajos ofrecidos en cada grupo de edad, a menos que, a la única discreción de la Junta Directiva de CSL, hacerlo no proporcionaría la mejor competencia o cumpliría con los objetivos del circuito de juegos y entonces agruparía al equipo nuevo en el grupo que proporcionaría la mejor competencia y cumpliría con los objetivos del circuito de juegos.

Sección - 9 Liga Premier CSL

- A. The CSL A. La División de Liga Premier CSL del Circuito de Juegos CSL es una Liga "Invitacional" solamente. Cualquier equipo competitivo del sur de California, que, en la opinión del Comité Premier, califique puede ser invitado a participar en la Liga Premier. Los equipos premier de otras ligas pueden recibir prioridad en la admisión en la Liga Premier sobre otros equipos de regreso del Circuito de Juegos CSL. Un equipo premier de otra liga significa un equipo de nivel Premier, Championship División 1 que jugó en otra liga competitiva la temporada anterior y que en todos los aspectos califica como un equipo returning.
- B. Cualquier equipo que crea que está calificado para participar en la Liga Premier puede solicitar hacerlo durante el período de solicitud del Circuito de Juegos CSL.

- C. Como una Liga "Invitacional", la Liga Premier CSL no sigue todas las directrices de agrupación o todas las otras reglas y regulaciones establecidas en el presente (Ejemplos son (pero no limitado a): el número de jugadores centrales de regreso requeridos, reglas de jugadores prestados, juegos de local y visitante, tamaños de grupos, premios, protestas de competencia y forfeitures de juegos). La Liga Premier tiene Reglas y Regulaciones adicionales que el equipo debe seguir además de las Reglas y Regulaciones especificadas en el presente. Dichas Reglas y Regulaciones adicionales están contenidas en el "Contrato Premier" que el Entrenador y Gerente de cada Equipo deben reconocer y firmar antes de que el equipo sea aceptado para participar en la Liga Premier.
- D. Para cualquier equipo que solicitó participar en la División Premier CSL pero no fue aceptado, la Tarifa de Equipo Premier será reembolsada al Club en su totalidad después del 15 de julio.

Section 10 - Reglas y Polizas de Juego Competetivo en General

- A. Todos los juegos del Circuito de Juegos CSL se jugarán bajo las actuales "Leyes del Juego" como publicadas por FIFA, sujeto a reglas específicas del Circuito de Juegos CSL como creadas por la Junta Directiva de CSL y el Comité de Reglas y Regulaciones CSL apropiado.
- B. La Liga de Fútbol de la Costa publicará las Reglas y Regulaciones del Circuito de Juegos CSL en su sitio web y aplicación móvil para que los administradores de equipo, árbitros, jugadores y padres puedan familiarizarse con ellas.

Sección 11 Requisitos de Registro y Documentación de Jugadores, Administradores y Entrenadores

- A. La Junta Directiva de CSL y/o el Comité de Competencia pueden solicitar, de cualquier equipo participante, prueba de la edad de un jugador, prueba de una licencia de entrenador, prueba de certificaciones de live scan y/o cualquier otro documento relevante para la autenticación en cuanto a cualquier asunto que pueda afectar la elegibilidad de cualquier jugador, entrenador o administrador que desee, o esté actualmente, participando en el Circuito de Juegos CSL. La Junta Directiva de CSL se comunicará con el administrador del equipo, ya sea por correo electrónico y/o una llamada telefónica, solicitando la documentación necesaria para resolver el asunto o asuntos en cuestión. La Junta Directiva de CSL enviará una copia de la solicitud escrita a Cal South y cualquier otra Liga de Registro apropiada. La prueba de edad, certificación de licencia, certificación de live scan o cualquier otra documentación solicitada debe presentarse a la Junta Directiva de CSL dentro de siete (7) días de la fecha de la comunicación enviada al administrador del equipo. El incumplimiento para responder a dicha solicitud puede resultar en la suspensión inmediata del jugador, entrenador y/o administrador en cuestión y forfeiture de todos los juegos del circuito en los que cualquiera de las partes participó hasta que se pueda convocar un Trial Board.
- B. Cualquier alegación o indicación de Falsificación de Documentos recibida por la Liga de Fútbol de la Costa también será entregada a Cal South para mayor investigación. Si la

investigación adicional revela prueba de las alegaciones, se presentarán cargos con Cal South y se presentará una solicitud para persecución completa.

- C. Todos los jugadores y funcionarios de equipo y administradores deben tener un Pase de Jugador/Entrenador/Administrador laminado emitido de acuerdo con las Reglas y Regulaciones de Cal South.

Sección 12- Jugadores Prestados y Jugadores Transferidos

LA REGLA DE JUGADOR PRESTADO SOLO SE APLICA A JUGADORES REGISTRADOS DENTRO DEL MISMO CLUB Y CON UN EQUIPO JUGANDO EN CSL.

- A. Un equipo de la Liga de Fútbol de la Costa puede usar hasta **5 jugadores** prestados en un juego de liga regular siempre que se cumplan los siguientes requisitos:
- 1) El Club debe primero notificar a CSL que participará en el Programa de Préstamo.
 - 2) El jugador prestado debe estar registrado en el mismo Club y con un equipo que también esté participando actualmente en CSL.
 - 3) **Los Jugadores Prestados NUNCA PUEDEN ser prestados a un equipo en un grupo de edad más joven que el equipo al que el jugador prestado está actualmente registrado, incluso si es apropiado para la edad.**
 - 4) El jugador solo puede ser prestado "Arriba" a un nivel de grupo más alto o "Arriba" en edad al mismo nivel competitivo (o más alto). Excepción a la Regla Aprobada 3/15/2023: Los jugadores del mismo Club pueden ser prestados entre equipos en el grupo de edad más joven cuando solo haya un nivel de División en el grupo de edad.
 - 5) El nombre del jugador prestado y el Número de ID de Cal South deben ser ESCRITOS A MANO en el Reporte de Partido y presentados al árbitro antes de que comience el juego.
 - 6) Ningún jugador deberá jugar para dos equipos en el mismo día. **EXCEPCIÓN:** Un Portero puede jugar en dos juegos en un día si es apropiado para la edad y el grupo, pero en ambos juegos el jugador debe jugar como portero solamente.
 - 7) El número máximo de jugadores que pueden ser prestados a cualquier equipo es cinco (5).
 - 8) **Ningún jugador puede ser prestado a un equipo para la Competición de Copa de Liga CSL en cualquier momento.**
 - 9) **A)** Un jugador prestado con tarjeta Roja o Doble Amarilla debe cumplir con sus suspensiones para todos los juegos hasta después de que la suspensión para su equipo registrado haya sido cumplida. Esto significa que el jugador no puede participar en ningún otro juego o con cualquier otro equipo como jugador prestado hasta que el jugador haya sentado el número de juegos requeridos para el horario de su propio equipo.
B) Si cualquier jugador recibe una tarjeta "Doble Amarilla/Roja" o una tarjeta "Roja Directa" en el juego de su propio equipo, ese jugador no puede ser prestado a ningún otro equipo hasta que él o ella haya sentado el número de juegos requeridos del horario de su propio equipo.

C) Será responsabilidad de los administradores del equipo PRESTADOR determinar si el jugador prestado permanece elegible para jugar con su propio equipo una vez que el juego para el que el jugador fue prestado haya sido completado.

10) En el evento de que cualquiera de las políticas y reglas anteriores no sean seguidas o sean violadas, se puede llevar a cabo una Audiencia Disciplinaria y, en el evento de que el Club sea encontrado en violación de las Políticas y Regulaciones contenidas en el presente, el Club puede perder su derecho a participar en el Programa de Préstamo de Jugadores, también puede ser multado hasta \$1000 por cada violación de estas Políticas y Reglas, y cualquier juego en el que el jugador participó también puede ser forfeit.

REGLA DE JUGADOR TRANSFERIDO

- A. THE LA FECHA LÍMITE DE CONGELAMIENTO DE TRANSFERENCIAS ES EL 1 DE SEPTIEMBRE. Los jugadores que quieran transferirse necesitarán presentar formularios de liberación/transferecia con Cal South para el 1 de septiembre. Los jugadores que se transfieran de un equipo CSL a otro equipo CSL **DESPUÉS** del 1 de septiembre hasta el 10 de diciembre no pueden participar en ningún juego de Liga CSL y/o Copa de Liga por el resto de la temporada actual. [R&R CSL Sección 12 2014]. **Esta disposición incluye transferencias para jugadores dentro del club con que ya están actualmente registrados.** Los jugadores de otras Ligas son elegibles para transferirse a equipos CSL en cualquier momento.
- B. La regla anterior no afecta ningún juego, torneos u otros eventos fuera del ámbito de los juegos de Liga CSL y Copa de Liga CSL.

Sección 13 - Campos, Etiqueta de Campo y Procedimientos del Día del Juego

- A. Todos los Clubes deben presentar un Formulario de Parámetros de Campo en línea, detallando toda la información de campo solicitada. El Programador se esforzará por el uso máximo de cada campo en base a local y visitante, con consideración dada a la disponibilidad de árbitros.
- 1) Cada Club debe presentar un campo para juego los Sábados y Domingos y permitido para comenzar el juego a las 8:00AM y terminar el juego al anoecer (10:00PM si iluminado). El Club puede presentar campos separados para sábados y domingos para satisfacer este requisito.
 - 2) Cada campo presentado debe ser un mínimo de cien (100) yardas de largo y cincuenta (50) yardas de ancho para todos los equipos 11 v 11; y un mínimo de cuarenta (40) yardas de ancho, hasta un máximo de cincuenta (50) yardas de ancho, y un mínimo de setenta (70) yardas de largo, hasta un máximo de ochenta (80) yardas de largo, para campos usados por equipos de lados cortos. Para equipos 9 v 9: Los Clubes pueden elegir proporcionar un campo adicional para 9 v 9 solamente, que sea hasta cincuenta y cinco (55) yardas de ancho y ochenta (80) yardas de largo.
 - 3) Cada campo presentado debe estar disponible comenzando el fin de semana después del Día del Trabajo hasta el final de Noviembre.
 - 4) Basado en un día completo de tiempo de juego (9 horas) como se describe arriba, hasta nueve (9) equipos pueden ser asignados por campo.

- 5) Un mínimo de cinco (5) equipos 11 v 11 deben ser asignados a un campo de tamaño completo para acomodar árbitros.
 - 6) Cada campo presentado debe tener un permiso válido emitido por la autoridad apropiada para las fechas y horarios listados en el Formulario de Parámetros de Campo. Una copia del permiso de campo debe presentarse al Circuito de Juegos CSL antes del 20 de Julio cada año.
 - 7) Cada campo debe tener certificados de seguro nombrados adicionales como requerido por la autoridad de campo apropiada, nombrando todas las entidades como requerido por la autoridad de campo y nombrando a la Liga de Fútbol de la Costa como una parte asegurada adicional. Dichos certificados de asegurados nombrados adicionales pueden obtenerse a través de Cal South. Contacte Cal South para la solicitud de seguro.
 - 8) NO se usarán Bownets para cualquier juego de 9v9 o mayores. Bownets para juegos 7 v7 solo pueden usarse con aprobación de la Junta de CSL.
- B. Ningún Equipo, Club o Liga de Registro puede cobrar por estacionamiento para juegos de local a menos que la Junta Directiva de CSL apruebe dicho cargo. Cualquier Equipo, Club o Liga de Registro que solicite aprobación para cobrar una tarifa de estacionamiento para sus juegos de local debe presentar su solicitud a la Junta Directiva de CSL antes del 21 de Julio cada año.
- C. El término "Campo Local" puede representar un campo más cercano al área geográfica del equipo local en lugar del campo propio del equipo. El uso de "campos comunes" es necesario para la asignación de árbitros para cobertura completa de juegos. Para usar un campo como "campo común", la Junta Directiva de CSL debe obtener permiso del usuario autorizado (Equipo/Club/Liga) que tiene el permiso para ese campo. Los equipos 7 v 7 y 9 v 9 pueden colocarse en lugares "comunes".
- D. En un "campo común", el equipo local programado para el primer juego del día será responsable de la condición del campo de juego, el marcado adecuado del campo y la configuración adecuada del equipo, es decir, postes de portería, redes y banderas de esquina. Es responsabilidad de cada equipo tener un balón de juego.
- E. En el evento de que un campo no sea jugable o no esté disponible, es responsabilidad del equipo local notificar al Programador (schedulers@coastsoccer.com) y LUEGO NOTIFICAR A TODOS LOS EQUIPOS PROGRAMADOS PARA JUGAR en el campo al menos 48 HORAS antes de la hora programada del juego.
- F. Un campo puede ser declarado no jugable por el Programador veinticuatro (24) horas antes del juego(s) programado basado en información suministrada por la autoridad de campo no-club apropiada, es decir, distrito escolar, parque, distrito de recreación o árbitro.
- G. Si un juego no ha sido cancelado o pospuesto por uno de los métodos listados arriba, independientemente de las circunstancias, todas las partes involucradas deben proceder al campo de juego y prepararse para jugar observando las regulaciones de tiempo de juego. El campo puede entonces ser declarado no jugable por la autoridad de campo o árbitro. La cancelación de un juego programado anteriormente en un día particular no se aplica a los juegos siguientes y cada equipo es responsable de seguir el procedimiento adecuado. En el

evento de que el propietario de la instalación cancele un permiso de campo, o un campo sea cerrado por el Equipo Local, la Junta Directiva de CSL tomará la determinación en cuanto a si el juego/juegos deberán reprogramarse o declararse un forfait contra el equipo local.

ETIQUETA DE CAMPO

- A. Entrenar desde las líneas laterales está permitido, sujeto a las siguientes condiciones:
- 1) Entrenar está permitido solo dentro de diez (10) yardas en cualquier dirección de la línea de medio campo.
 - 2) El lenguaje y actitud del Administrador y/o Entrenadores del Equipo deberán ser tales que no sean conducentes a misconduct o violencia. No deberá resultar en abuso verbal o físico del árbitro u otros jugadores por parte de los jugadores, padres, administradores, entrenadores o espectadores del equipo.
 - 3) El lenguaje del equipo deberá ser de naturaleza técnica o táctica, consistente con el juego de fútbol, es decir, dar direcciones al equipo propio sobre puntos de estrategia y posición.
- B. Los Administradores y Entrenadores del Equipo son responsables de sus líneas laterales, y pueden recibir sanciones debido a comportamiento inapropiado de jugadores, padres y espectadores en sus líneas laterales.
- C. Credentialed Los Administradores y/o Entrenadores Acreditados DEBEN tener una tarjeta laminada blanca de Entrenador USYS y/o una tarjeta de Administrador de Cal South para estar dentro del área técnica (el banco del equipo). Tales Administradores y/o Entrenadores Acreditados DEBEN estar siempre en sus líneas laterales durante el juego, o el juego será forfait por el equipo sin la tarjeta laminada de Entrenador y/o Administrador.
- EN UNA EMERGENCIA, cualquier Administrador/Entrenador de Cal South de cualquier Liga/Club de Cal South que tenga al menos una licencia USSF "F" con una designación de Gestión de Riesgos aprobada actual puede entrenar al Equipo. EN UNA EMERGENCIA, una lista de fotos de Calsouth puede proporcionarse a los árbitros en lugar de cualquier tarjeta de jugador faltante.
- 1) Si un equipo que comenzó el juego cumpliendo este requisito deja de cumplir con el requisito durante el juego por cualquier razón, es decir, administrador expulsado, tuvo que irse, etc., y no hay otro entrenador carded y/o administrador carded presente, el equipo forfait inmediatamente el juego y el juego será terminado. Se sugiere que cada equipo tenga al menos dos (2) entrenadores/administradores con licencia y registrados para evitar forfeiture debido a la ausencia de uno de los entrenadores.
- D. Administrators/Managers Los Administradores/Gerentes con Gestión de Riesgos y una tarjeta laminada de Administrador USYS pueden firmar el reporte de partido y ser responsables de todo el papeleo para el equipo.
- E. Los equipos pueden ser expulsados de competencia adicional por conducta inaceptable para el titular del permiso de campo por la Junta Directiva de CSL.

- F. Se recomienda que cada equipo tenga un Kit de Primeros Auxilios disponible en cada juego y práctica.
- G. Dispositivos audio mecánicos/eléctricos, como megáfonos, hacedores de ruido y walkie-talkies, no se usarán en ninguna competición del Circuito de Juegos CSL excepto en las Finales de la Copa de Liga del Circuito de Juegos CSL y entonces solo con el propósito de anunciar equipos en las ceremonias de premios por la Junta Directiva de CSL o su designado. **NO SE PERMITIRÁN DRONES EN JUEGOS CSL.**
- H. Todos los jugadores, padres, administradores y espectadores de cada equipo deben, donde sea posible, permanecer en su lado respectivo del campo (al menos cinco (5) yardas fuera de la línea lateral) durante todos los juegos. Los espectadores deben estar en la mitad del campo lejos del Asst Ref. (Esta es la mitad izquierda del campo cuando los árbitros están haciendo una diagonal estándar de lado derecho). Los Administradores tienen el derecho de solicitar al árbitro que haga cumplir esta regla durante el juego. El incumplimiento para cumplir con estas reglas deberá, a discreción del árbitro, resultar en la suspensión del juego. El equipo ofensor puede ser llevado ante la Junta Directiva de CSL o su designado para acción disciplinaria.
 - A. **EL EQUIPO LOCAL deberá determinar el lado respectivo.** El EQUIPO LOCAL deberá seleccionar su lado del campo y el EQUIPO VISITANTE deberá ir al lado **opuesto** del campo. El EQUIPO LOCAL es el equipo que está listado primero en el Reporte de Partido CSL.

Sección 14 - Colores de Equipo, Uniformes y Seguridad del Jugador

- A. Cada jugador participando en los juegos deberá estar en un uniforme completo, con números permanentes de seis (6) pulgadas de alto o mayores en un color contrastante. Ningún uniforme puede mostrar un número mayor de dos (2) dígitos. Ejemplo: 99 es aceptable. 100 o mayor no es aceptable. Los uniformes deben estar limpios y presentables al inicio de cada juego con camisetas y calcetines subidos sobre las espinilleras. Estos requisitos también se aplican a uniformes alternos.
- B. El Portero de cada equipo deberá vestir una camisa que no se parezca a los colores de camisa de los equipos, según juzgado por el árbitro.
- C. El equipo local debe vestir uniforme claro/blanco. Los visitantes deben vestir oscuro. Sin embargo, cuando los colores de dos (2) equipos competidores son similares al punto de confusión durante el juego, según juzgado por el Árbitro, el equipo local (el primer equipo listado en el Reporte de Partido CSL) deberá cambiar camisas. Si el uniforme de un equipo conflictúa con el uniforme del Árbitro y el Árbitro elige no cambiar, el equipo conflictuante DEBE cambiar a su uniforme alterno.
- D. Se recomienda que cada jugador use un tipo aprobado de zapatos de fútbol, sin embargo, zapatos de tenis pueden usarse. Cualquier tipo de zapatos determinados como unsafe por el Árbitro no se usarán en el juego.

- E. Todos los jugadores DEBEN tener un número de uniforme individual asignado al inicio de la temporada, que no cambiará por la duración de la competencia del Circuito de Juegos CSL. Este número debe mostrarse en el uniforme del jugador durante cualquier competencia del Circuito de Juegos CSL en la que el jugador participe.
- F. La Junta Directiva de CSL debe aprobar todos los anuncios (incluyendo patrocinadores) en uniformes.

SEGURIDAD DEL JUGADOR

- G. Ningún jugador será permitido jugar en cualquier juego regular del Circuito o Copa de Liga del Circuito con una lesión que pueda agravarse al jugar o que constituya un peligro para otros.
- H. Un jugador no debe usar equipo o vestir algo que sea peligroso para sí mismo o para otro jugador, incluyendo joyería. (Ley IV de FIFA)
- I. Las espinilleras son obligatorias para todos los jugadores en prácticas, juegos y torneos.
- J. **Ningún jugador puede vestir un yeso duro/yeso en cualquier juego del Circuito de Juegos CSL.** Si un jugador puede usar un brace de rodilla, o cualquier otro tipo de brace, o no, será a la única discreción del árbitro en el campo, quien podrá determinar la seguridad del brace. La decisión del árbitro es final y no puede ser apelada.
- K. La infracción de cualquiera de estas reglas resultará en una advertencia formal por la Junta Directiva de CSL, y la infracción adicional resultará en acción por la Junta Directiva de CSL, según considere necesario para mantener los estándares descritos en el presente.

Sección 15 - Número de Jugadores

- A. Ningún equipo 2013 deberá tener más de dieciocho (18) jugadores en su lista en cualquier momento dado; y solo doce (12) jugadores para 2016-2018 y solo dieciséis (16) jugadores para equipos 2014 y 2015 están permitidos. Los equipos 2012 a 2007 están permitidos roster un máximo de veintidós jugadores (22) en cualquier momento dado.
- B. Cualquier equipo 2012 a 2007 que tenga más de dieciocho (18) jugadores hasta un máximo de veintidós jugadores en su lista debe cruzar suficientes jugadores en cada Reporte de Partido para mostrar una lista de Reporte de Partido consistiendo de un máximo de dieciocho (18) jugadores elegibles para jugar en el juego. Solo los dieciocho (18) jugadores elegibles en la lista del equipo para jugar deberán estar en uniforme.
- C. Cualquier jugador listado en el Reporte de Partido se considerará como habiendo jugado bajo el nombre y número de camisa como listado en el Reporte de Partido. La precisión de

las entradas de jugadores es responsabilidad de los administradores del equipo. La penalidad por cualquier infracción de estas reglas puede incluir forfeitures, multas, probation o suspensión a discreción de la Junta Directiva de CSL.

- D. El incumplimiento para cooperar con una solicitud razonable para substanciar la legitimidad de cualquier jugador que haya jugado en un juego particular resultará en una investigación y audiencia de Trial Board de CSL, y puede resultar en acción de la Junta Directiva de CSL, que puede incluir forfeiture, multas, probation y/o suspensión a discreción de la Junta Directiva de CSL.

Sección 16 - Sustitución de Jugadores

- A. Las sustituciones pueden hacerse, con el consentimiento del árbitro, en cualquier parada del juego.
- B. Las sustituciones deberán hacerse en medio campo dentro de diez (10) yardas de la línea de medio campo. El jugador sustituido no entrará al campo de juego hasta que sea permitido por el Árbitro y el jugador sustituido haya dejado el campo de juego.
- C. Las sustituciones excesivas que resulten en confusión o retraso del juego deben ser desalentadas por el Árbitro.

Sección 17 - Programación

- A. A. Todos los Presidentes de los Clubes/Ligas de Registro aceptados deberán revisar su Programación de Campo Local para cumplimiento con los parámetros de campo proporcionados por la fecha límite establecida anualmente y notificar inmediatamente al Programador de cualquier error de programación o la programación será considerada aprobada por el Presidente.
- B. El Circuito de Juegos CSL requiere que estos Presidentes no distribuyan su Programación de Campo Local a ninguna parte excepto a su propio Administrador de Campo.
- C. Una vez que la programación sea publicada, no se permitirán excepciones a la programación del Circuito de Juegos CSL por ninguna razón a menos que sea aprobado por la Junta Directiva de CSL.
- D. En un caso donde estén involucradas condiciones de campo o disponibilidad, el Presidente del Club/Liga que tiene el permiso de campo será responsable de informar al Programador de tales condiciones inmediatamente para facilitar la obtención de un campo alterno o para tener juego(s) reprogramado. NOTA: Los cambios solicitados de este tipo resultarán en una tarifa de \$50.00 evaluada contra cada equipo local que tenga un cambio de juego. Además, la tarifa será evaluada contra cada Equipo Local donde un cambio sea requerido bajo la Sección 13, Párrafo F como se establece arriba.

- E. Para cualquier juego que se cambie por cualquier razón, el Programador notificará a los equipos cuyos juegos son reprogramados tan temprano como posible antes de la nueva fecha y hora. Los equipos están requeridos a jugar juegos reprogramados oficialmente.
- F. Siempre que sea posible, los pools en agrupación para edades 2018 a 2013 resultarán en una programación estándar de catorce (14) juegos; siete (7) juegos local y siete (7) de visitante dependiendo de la disponibilidad de campo del Equipo Local. Sin embargo, la Junta Directiva de CSL puede ajustar los tamaños de grupo para acomodar requisitos de viaje y/o igualdad de la competencia. En edades 2012 y mayores, los grupos pueden consistir regularmente de 12 equipos y por lo tanto cada equipo solo jugará nueve (9) a once (11) juegos en la temporada regular. Un mínimo de nueve (9) juegos será programado para cada equipo, sin embargo este mínimo puede ponerse en peligro después de que la temporada comience si, por ejemplo, un equipo se retire o forfait.
- G. Cuando un equipo está programado como el Equipo Local en un campo distinto a su campo local, será responsable de las preparaciones de Campo Local. Una protesta basada en preparaciones de campo local, si es upheld, resultará en una reprogramación del juego en contención. El Árbitro será el único juez de la jugabilidad del campo. El Equipo Local puede ser responsable de las tarifas del Árbitro.
- H. El Programador no será responsable de una incapacidad para comunicar cambios de programación donde tal incapacidad resulte de una falla del Administrador de Equipo en tener direcciones de correo electrónico correctas en línea para su equipo.
- I. Cualquier equipo(s) cambiando juegos sin la aprobación del Circuito de Juegos CSL puede experimentar un double forfeiture, pérdida de puntos para ambos equipos, y una evaluación de \$100 a cada equipo para tarifas de árbitro y puede, a la única discreción de la Junta Directiva de CSL, ser eliminado del Circuito por completo.
- J. Cada equipo solicitando y aceptado para jugar en el Circuito de Juegos CSL ha acordado que el equipo estará disponible para jugar cada sábado y domingo durante la temporada del Circuito de Juegos CSL para su grupo de edad respectivo. No habrá excepciones a esta regla. La temporada del Circuito de Juegos CSL comienza el fin de semana después del Día del Trabajo para todos los equipos y termina el fin de semana antes de Acción de Gracias para todos los grupos de edad de secundaria y termina el segundo (2do) fin de semana en diciembre para todos los equipos más jóvenes. Los equipos que forfait cualquier juego del Circuito de Juegos CSL forfait la Tarifa de Desempeño CSL y pueden, a la única discreción de la Junta Directiva de CSL, ser eliminados del Circuito de Juegos por completo.
- K. Cualquier equipo que intente forfait cualquier juego DEBE inmediatamente notificar al Programador en schedulers@coastsoccer.com.
- L. Cualquier equipo que forfait un juego por cualquier razón automáticamente forfait su tarifa de desempeño de equipo de \$200. Para continuar en la Competición de Liga CSL, el equipo debe restablecer la tarifa inmediatamente cuando sea facturado.

- M. Los equipos que son NO-SHOW son multados \$200 además de forfeiture de la tarifa de desempeño de \$200. Para evitar una multa de NO-SHOW, los equipos/clubes se esperan notificar a schedulers@coastsoccer.com no más tarde de las 5pm el día antes del juego programado.
- N. Clima Inclemente
- 1) En el evento de clima inclemente, los equipos asumirán que el juego será jugado a menos que se notifique lo contrario por el Programador.
 - 2) Para jugar el juego, la autoridad de campo puede proporcionar un campo alternativo. Los equipos serán notificados en la oportunidad más temprana. Puede ser tan tarde como la mañana de juego.
 - 3) Siempre que la autoridad que tiene control del campo en cuestión no haya rechazado permiso para usar el campo, el Árbitro tendrá la autoridad única para decidir si un juego debe jugarse o suspenderse debido a clima inclemente.
 - 4) Si el juego es suspendido después de la conclusión de la 1ra mitad, el juego será considerado un juego completo, a menos que haya habido misconduct intencional o mal uso de esta regulación como determinado por el Comité de Competencias. Si el juego es suspendido durante la 1ra mitad de juego, el juego será replayed en su totalidad.
 - 5) Todos los equipos tienen la responsabilidad de verificar el sitio web de CSL para la información más reciente respecto.

Hay dos (2) competiciones organizadas por el Circuito de Juegos CSL: La competición de Liga y la Copa de Liga

Sección 18 - Competición de Liga

- 1) It Será una competición donde cada equipo en un grupo jugará a todos los otros equipos en ese grupo.
- 2) Las posiciones de los equipos en sus respectivos grupos serán determinadas por puntos, con tres (3) puntos otorgados a un equipo por cada victoria y un (1) punto otorgado a ambos equipos por un empate. No se otorgan puntos al equipo que perdió el juego.
- 3) Si los equipos están empatados en puntos para el primer lugar en su grupo, cada Equipo de Primer Lugar recibirá premios de Primer Lugar y no se emitirán premios de segundo lugar. Si los equipos están empatados para el segundo lugar, cada equipo de segundo lugar recibirá premios de segundo lugar. Las reglas anteriores no se aplican a la División de Liga Premier CSL.
- 4) Si un equipo se disuelve, o por cualquier otra razón, no completa todos sus juegos programados, el Comité de Competencias determinará los ajustes apropiados para las posiciones del grupo.
- 5) Después de que la temporada haya comenzado, todos los juegos se juegan bajo la autoridad del Circuito de Juegos CSL. Ningún equipo puede participar en cualquier

otra competencia organizada en cualquier fecha de juego del Circuito de Juegos CSL sin el permiso escrito de la Junta Directiva de CSL.

Sección 19 Competición de Copa de Liga

- A. El formato de competición de la Copa de Liga CSL será determinado por los Comités de Competencia y aprobado por la Junta Directiva de CSL.
- B. Las listas están congeladas el viernes por la noche antes del primer juego programado del grupo de edad.
- C. La carga de campo será utilizada para toda la competición.
- D. Todos los jugadores en buena posición están permitidos a participar en la Copa de Liga CSL para un equipo solamente. Todas las infracciones de "caution" y "send-off" (tarjetas amarillas y rojas) durante la temporada regular del circuito no se transferirán a la competición de Copa de Liga a menos que el Comité de Competencia CSL determine que la falta o faltas fueron tan graves como para requerir penalidades adicionales durante la Copa de Liga.
- E. Un SEND-OFF (tarjeta roja o doble amarilla) en la Competición de Copa de Liga resultará en una suspensión mínima de un (1) juego en la actual Competición de Copa de Liga y ese jugador o entrenador puede ser llevado al Comité de Competencia CSL y/o Trial Board para acción disciplinaria adicional y cualquier penalidad puede transferirse a la Competición de Liga el año siguiente.
- F. La competición de Copa de Liga será sembrada como sigue:
 - 1) La siembra será basada en posiciones lo más cerca posible del punto medio de la temporada.
 - 2) La siembra se hará en la moda estándar "snake" con el orden Premier-Championship-División 1-División 2. (Cada grupo comenzará con 1ro, 2do, 3ro, etc.)
 - 3) Durante la competición de Copa de Liga, si el equipo ganador se encuentra en violación de las Reglas y Regulaciones del Circuito que requiere un forfeiture, la competición continuará con el último oponente del equipo forfeit tomando el lugar del equipo forfeit. Bajo ninguna circunstancia la competición será replayed desde la entrada del equipo ofensor en la competición.
- G. La puntuación será como sigue; tres (3) puntos por una victoria, un (1) punto cada equipo por un empate y cero (0) puntos al equipo perdedor. Un juego forfeit en una ronda de pool play puede resultar en un puntaje forfeit en todos los otros juegos de pool involucrando al equipo forfeit independientemente de los puntajes anteriores (es decir, forfeit uno – forfeit todos).
- H. Formatos de juego y tiempos:
 - 1) Los pools pueden consistir de tres (3) equipos y jugar entre sí en un (1) día. Los juegos de pool pueden terminar en empates.

- 2) La Ronda de 32, Sweet 16 y Cuartos de Final irán directamente a tiros desde el punto de penal FIFA.
 - 3) Las semifinales jugadas en un día separado serán tiempo de regulación, irán a tiempo extra si necesario y luego a tiros desde el punto de penal FIFA, según sea necesario. Las semifinales jugadas en un formato "dos juegos" serán acortadas como un partido de Cuartos de Final y, si empatadas, irán directamente a tiros desde el punto de penal FIFA, según sea necesario.
 - 4) Las finales serán tiempo de regulación y irán a tiempo extra y tiros desde el punto de penal FIFA, según sea necesario.
 - 5) Tiempos de Juego:
 - a. 2018 - 2014.....50 minutos
 - b. 2013 - 2012.....60 minutos
 - c. 2011 - 2007.....70 minutos
 - 6) Overtime Periods:
 - a. 2018 - 2014..... dos mitades de 7 minutos
 - b. 2013 - 2012..... dos mitades de 8 minutos
 - c. 2011 - 2007..... dos mitades de 10 minutos
- I. Los ganadores de pool avanzarán a una ronda de 32, sweet sixteen o cuartos de final basado en el número de grupos. Habrá suficientes wild cards para equilibrar la ronda. El último Ganador de Wild Card jugará al primer (1ro) equipo sembrado.
- J. Los equipos top en cada división de edad pueden recibir un bye a través de la ronda de pool dependiendo del número de equipos jugando en la división de edad.
- K. Como determinado por el Comité de Competencia apropiado cada año, el grupo de División 3 solo puede competir en un pool play para avanzar a la siguiente ronda de pool play.
- L. Los Desempates Oficiales de Copa de Liga CSL son como sigue y serán usados en el orden establecido a continuación:
 - 1) Cabeza a Cabeza.
 - 2) Menor número de goles permitidos.
 - 3) Diferencial de goles.
 - 4) Más victorias por shut out.
 - 5) Menor cantidad de puntos de penalidad. Send-off = tres (3) puntos / Doble Amarilla = dos (2) puntos / Caution = un (1) punto.
 - 6) El equipo con el número de equipo CSL de 4 dígitos más bajo en años pares y el número de equipo CSL de 4 dígitos más alto en años impares será otorgado el desempate final.
- M. La Competición de Copa de Liga permite un período de gracia de cinco (5) minutos antes de que el juego sea forfeit. Sin embargo, si el juego está en un Complejo CSL y un Miembro de la Junta CSL está presente en el campo, él/ella puede extender el período de gracia basado en las circunstancias prevalecientes presentes en el Complejo.
- N. El Circuito de Juegos CSL puede hacer los siguientes premios de Copa de Liga:

- 1) Un premio a cada jugador y un representante de equipo para cada equipo campeón de división de edad de Competición de Copa de Liga CSL.
- 2) Un premio a cada jugador y un representante de equipo para cada equipo finalista de división de edad de Competición de Copa de Liga CSL.

Sección 20 - Procedimientos y Conducta del Juego y Tarifas de Árbitro

- A. Todos los juegos de liga regular programados deben jugarse en fechas programadas aprobadas. Ningún equipo será programado para jugar dos (2) juegos de regulación de liga en el mismo día sin aprobación por la Junta Directiva de CSL.
- B. El Programador puede reprogramar juegos del Circuito y/o Copa de Liga del Circuito en días consecutivos.
- C. La duración del juego y tamaño del balón para 2025 serán como sigue:
 - 2007 a 2009 – dos mitades de 45 minutos jugadas con balón tamaño 5.
 - 2010 y 2011 – dos mitades de 40 minutos jugadas con balón tamaño 5.
 - 2012 y 2013 – dos mitades de 35 minutos jugadas con balón tamaño 5.
 - 2014 y 2015 – dos mitades de 30 minutos jugadas con balón tamaño 4.
 - 2016 a 2018 – dos mitades de 25 minutos jugadas con balón tamaño 4.Se permitirá un intermedio de diez (10) minutos entre mitades.
- D. Reportes de Partido
 - 1) La información COMPLETA de los Jugadores debe registrarse en la lista de jugadores en línea antes de que el Reporte de Partido sea impreso. Cada jugador debe reportarse al árbitro antes de entrar al juego por primera vez. Los nombres de todos los jugadores que no estén presentes o no sean elegibles para jugar deben tacharse en el Reporte de Partido. Por favor asegúrese de que en cualquier equipo 2012-2007 con una lista de más de dieciocho (18) jugadores, que todos los jugadores sobre el máximo de dieciocho (18) jugadores de día de juego sean tachados.
 - 2) Es responsabilidad de los Administradores del Equipo Local proporcionar al Árbitro un Reporte de Partido oficial CSL Gaming Circuit actual preciso, legible y completado y un sobre de correo con postage adecuado antes del inicio del juego junto con sus pases de jugador. Después de la completación del partido, el Árbitro y los Administradores/Entrenadores de ambos equipos firmarán el Reporte de Partido.
 - 3) Los Oficiales del Equipo deberán presentar sus Pases de Jugadores y Administradores al Árbitro antes del inicio del juego. Si no hay Administrador/Entrenador con un pase válido de Entrenador USYS o un Pase de Administrador Calificado, el Árbitro deberá anotarlos en el Reporte de Partido y el juego no se jugará. El equipo en violación forfait el juego y pagará las tarifas de árbitro para ambos equipos.
 - 4) Todos los jugadores nombrados en el Reporte de Partido deben tener un Pase de Jugador válido para ese equipo. Los números de ID de los Jugadores deben listarse en el Reporte de Partido.
 - 5) El Árbitro debe hacer una Marca de Verificación en el Reporte de Partido junto al nombre de cada jugador con un Pase de Jugador válido y número de uniform. El

- Árbitro debe inicialar cualquier nombre de jugador que haya sido tachado en la lista y este jugador y número de uniform son ineligible para este juego.
- 6) En el evento de que un jugador se misrepresente durante un juego, cualquiera o ambos entrenadores pueden solicitar anotación de la irregularidad en el Reporte de Partido por el Árbitro, quien debe inicialar la anotación.
 - 7) Las llegadas tarde serán permitidas para jugar, siempre que el Árbitro esté al tanto de la llegada tarde antes del inicio del juego y el jugador se registre con el Árbitro antes de entrar al juego.
 - 8) El Árbitro debe hacer las anotaciones apropiadas de todas las instancias de irregularidad de ID en el Reporte de Partido. El Reporte del Árbitro constituirá prueba de la violación.
 - 9) El Árbitro debe firmar el Reporte de Partido oficial para verificar que los Pases de Jugador de ambos equipos hayan sido verificados.
 - 10) El Árbitro debe reportar en el Reporte de Partido Oficial todas las instancias de misconduct por parte de los Jugadores, Administradores, Padres o Espectadores que él/ella determine que sean adversas a la conducta del juego. Información adicional puede incluirse en una hoja de papel adicional acompañando el reporte.
 - 11) En casos donde un Jugador, Entrenador, Administrador o Padre sea expulsado, el Árbitro debe hacer anotaciones apropiadas en el Reporte de Partido Oficial CSL Gaming Circuit y presentarlo a la Liga de Fútbol de la Costa.
 - 12) Todos los Pases de Jugadores y Administradores deben devolverse al equipo al final del partido incluyendo los de Jugadores, Entrenadores y Administradores expulsados durante el partido. Solo en casos de asalto, conducta violenta o sospecha de falsificación de documentos los Pases de Jugador/Administrador/Entrenador deben retenerse. En tales casos, debe hacerse un Reporte Suplementario del Árbitro detallando los eventos y violaciones.
 - a. En el caso de Conducta Violenta solamente, el Reporte Suplementario, Reporte de Partido y Pases de Jugador/Administrador/Entrenador deben enviarse al Vicepresidente de la Liga de Fútbol de la Costa en las oficinas de la Liga de Fútbol de la Costa dentro de cuarenta y ocho (48) horas. Cualquier pase enviado a las oficinas de la Liga de Fútbol de la Costa puede ser recogido por el equipo en dichas oficinas.
 - b. En el caso de Asalto, Abuso de Árbitro, o sospecha de Falsificación de Documentos, el Reporte Suplementario, Reporte de Partido y los Pases de Jugador/Entrenador/Administrador deben enviarse a Cal South en la oficina de Cal South dentro de cuarenta y ocho (48) horas. Una copia de dichos reportes también debe enviarse a la Liga de Fútbol de la Costa en su oficina dentro de dicho período de cuarenta y ocho (48) horas. Contacte a Cal South sobre pases enviados a la oficina de Cal South.
 - 13) El árbitro puede mostrar una Tarjeta Amarilla (caution) y/o Tarjeta Roja (expulsión) a un entrenador/administrador o espectador.
 - 14) El Árbitro debe enviar por correo todos los Reportes de Partido Oficial del Circuito de Juegos CSL a la oficina de la Liga de Fútbol de la Costa dentro de cuarenta y ocho (48) horas del final del juego. El incumplimiento para presentar el Reporte de Partido Oficial CSL Gaming Circuit someterá al Árbitro a remoción de la lista de árbitros aprobados de la Liga de Fútbol de la Costa.

15) El Árbitro debe rechazar entradas en el Reporte de Partido Oficial CSL Gaming Circuit que no estén impresas o escritas legibles.

E. Árbitros y Tarifas de Árbitro..

- 1) The El Árbitro Oficial será el único juez en el campo de juego y sus decisiones serán finales. No se permitirá protesta basada en "Juicio del Árbitro".
- 2) Cualquier queja respecto a árbitros deberá enviarse por escrito/correo electrónico directamente al Asignador de Árbitro para la Asociación de Árbitros proporcionando los árbitros para el juego. Dicha información se establece en el Reporte de Partido.
- 3) Cualquier juego del Circuito de Juegos CSL arbitrado por cualquier administrador, padre o familiar de un jugador en el mismo juego será forfeit por el equipo del familiar a menos que dicho árbitro sea aprobado por ambos equipos por escrito en el Reporte de Partido antes de que el juego sea jugado.
- 4) Si el árbitro oficial no aparece en el juego, un árbitro certificado ya presente en el juego puede ser designado con el acuerdo mutuo de ambos equipos. Firmas en el Reporte de Partido oficial por el Administrador de cada equipo constituirán aceptación del árbitro designado.
- 5) A solicitud escrita de la Junta Directiva de CSL al asignador de una Asociación de Árbitro, dicha Asociación de Árbitro causará que un árbitro especificado sea evaluado por un evaluador licenciado USSF. La evaluación requerida debe tener lugar dentro de dos semanas de la solicitud escrita o el árbitro en cuestión no será asignado a ningún juego adicional hasta que la evaluación haya sido completada.
- 6) En el evento de un forfeit "no show", el equipo determinado responsable por el forfeit puede perder su tarifa de desempeño, ser multado un adicional \$200 y puede ser eliminado del Circuito. Los equipos que restablezcan su tarifa de desempeño al menos noventa y seis (96) horas antes de su próximo juego, pueden, a la única discreción de la Junta Directiva de CSL, ser permitidos continuar jugando en el Circuito. Un restablecimiento de tarifa puede hacerse por cheque o pagado por el club en línea. Cualquier cheque presentado debe tener el número de juego forfeit, el grupo de edad y nombre del equipo en él.
- 7) El incumplimiento para pagar la tarifa requerida y cualquier multa impuesta por la Junta Directiva de la Liga de Fútbol de la Costa antes del próximo juego programado someterá al equipo a acción adicional de la Junta Directiva de CSL.
- 8) Las tarifas de Árbitro para cada equipo serán como sigue:

	Premier	Premier	2007-2009	2010-2011	2012-2013	2014-2015	2016-2018
Game length	90 min	80 min	90 min	80 min	70 min	60 min	50 min
3 Ref	\$115	\$102	\$99	\$88	\$77	\$66	\$55

2 Ref	\$92	\$81	\$72	\$64	\$56	\$48	\$40
1 Ref	\$68	\$61	\$54	\$48	\$42	\$36	\$30

- 9) Los Árbitros deben pagarse en efectivo, para que puedan dividirlo con sus asistentes de árbitro.
- 10) Los linesmen de club no son pagados. Un booster de equipo, certificado o no, es un linesman de club.
- 11) Todos los Árbitros deben tener una Licencia de Árbitro USSF actual. El Sistema de Tres (3) Árbitros (sistema diagonal) deberá usarse para todos los juegos. El Sistema de Dos (2) SILBATO de Árbitro está prohibido. Si un Árbitro falla en aparecer o es incapaz de continuar, un linesman de club deberá ser designado por y a discreción del Árbitro como reemplazo. Si dos (2) Árbitros fallan en aparecer o son incapaces de continuar, dos (2) linesmen de club deberán ser designados por y a discreción del Árbitro. Pero independientemente de si el Árbitro elige usar linesmen de club o no, el Sistema de Dos (2) SILBATO de Árbitro no se usará.
- 12) La tarifa a pagar se determina por el número de árbitros que oficien el juego entero.
- 13) El Árbitro CENTRAL en el campo para cualquier juego 11 v 11 debe ser un mínimo de catorce (14) años de edad, debe ser dos (2) años mayor que el grupo de edad que está CENTRAL y tener dos (2) años de experiencia como Árbitro Asistente.
- 14) Los Árbitros Asistentes deberán ser un mínimo de doce (12) años de edad para todos los juegos 11 v 11.

F. Parada de Juego y Retrasos:

- 1) Si por cualquier razón un juego no se juega o no se completa, el Comité de Competencias decidirá el standing del juego dependiendo de la razón para la parada del juego.
- 2) El Comité de Competencias puede reprogramar el juego, ordenar que el juego se mantenga como jugado, ordenar que el tiempo restante se juegue después, o, dependiendo de las circunstancias, ordenar tal otra acción como deem apropiado.
- 3) Todos los juegos deberán comenzar a su hora programada y el retraso de un juego por cualquier razón no extenderá el inicio del juego siguiente más allá del período de gracia para el juego siguiente.
- 4) El período de gracia deberá ser quince (15) minutos para juegos de temporada regular del Circuito y cinco (5) minutos para juegos de Competición de Copa después de la hora de inicio programada del juego. En el evento de que un Miembro de la Junta CSL esté presente o un Miembro de la Junta CSL esté en contacto por teléfono con el Árbitro del Juego CSL en cualquier Juego CSL, ese Miembro de la Junta CSL puede extender el período de gracia del Juego CSL dependiendo de las circunstancias que rodean la necesidad de una extensión de tiempo. Los Pases de Jugador así como los Pases de Entrenadores deben presentarse antes de que el juego comience y el período de gracia no puede ser extendido por el Árbitro.
- 5) Un equipo debe comenzar un juego con un mínimo de siete (7) jugadores en buena posición que estén registrados en ese equipo. Cinco (5) jugadores son requeridos para comenzar un juego de lados cortos. Los jugadores deben estar en el campo listos para jugar al final del período de gracia o forfait el juego.

- 6) Será responsabilidad del Árbitro comenzar el juego a tiempo y él/ella será el juez de la tardanza de los equipos. Ninguna protesta de Administradores de Equipo u otros respecto a inicios tardíos será entretenida sin confirmación por el Reporte del Árbitro. Las acciones tomadas por los Comités de Competencia deberán basarse únicamente en anotaciones oficiales en el Reporte de Partido oficial CSL Gaming Circuit.
 - 7) El Árbitro verificará los Pases de Jugador del equipo presente y seguirá el procedimiento normal antes de que el equipo ausente sea sujeto a forfeiture.
 - 8) El Árbitro puede terminar o suspender el juego, pero solo el Comité de Competencia o la Junta Directiva de CSL puede determinar que un partido sea un forfait por uno o ambos equipos.
- G. Los equipos son responsables de las acciones de sus jugadores, administradores, padres y espectadores. Los equipos están requeridos a tomar todas las precauciones para prevenir y desalentar comportamiento unruly, amenazas y/o asaltos a jugadores, padres y/o oficiales, antes, durante y después del juego.

Sección 21 Forfeits, Multas y Suspensiones

- A. La Junta Directiva de CSL puede multar, suspender o terminar los privilegios de participación (o cualquier combinación de ellos) de cualquier equipo o individual si la Junta Directiva de CSL determina que (1) la conducta del equipo y/o individual(es) es adverse a los mejores intereses del fútbol o el Circuito de Juegos CSL, o (2) el equipo y/o individual(es) no ha cumplido con los requisitos de su/ su participación en el Circuito de Juegos CSL. La Junta Directiva de CSL actuará solo después de que se dé una audiencia, aviso razonable al equipo o individual(es), o ambos, de la hora y lugar de la audiencia, y haya proporcionado al equipo y/o el individual(es), o ambos, una oportunidad razonable para presentar evidencia en apoyo de su y/o su posición. (Bylaw 241 de USSF, Sección 2.)
- B. Debe notarse que el párrafo anterior no se aplica a ninguna decisión de la Junta Directiva de CSL y/o Comité de Competencia respecto a cualquier protesta de cualquier regla competitiva. Bylaw 705, Sección 1, párrafo (b) de los Bylaws de USSF establece: Ninguna decisión del Circuito de Juegos CSL (nombre sustituido por "Miembro Organizacional") que surja de una aplicación de las reglas de competición, que se haga durante la competencia, y no tenga consecuencia más allá de la competencia, es apelable.
- C. Ejemplos de alguna de la conducta o actividades que pueden llevar a acción disciplinaria se establecen a continuación. Además, las ofensas disciplinarias también se establecen en el Párrafo E a continuación. Debe notarse que las violaciones de conducta listadas a continuación no son una lista todo-inclusiva de violaciones de conducta y la Junta Directiva de CSL no está confinada a solo abordar la siguiente conducta exclusivamente.
- D. Violaciones Generales Sujetas a Audiencias Disciplinarias.
 - 1) Si cualquier Equipo o Individual se niega o negligencia a cumplir cualquiera de sus o sus obligaciones como se establece en el presente o viola cualquiera de las disposiciones contenidas en el presente.
 - 2) Si cualquier Equipo o Individual comete cualquier acto que se determine contrario a o inconsistente con los principios y estándares de buen deportivismo, fair play, o se

involucre en cualquier conducta o actividad que sea adverse a los mejores intereses del fútbol o el Circuito de Juegos CSL, o el equipo y/o individuals no hayan cumplido con los requisitos de su/sus participación en el Circuito de Juegos CSL.

- 3) Ser expulsado por segunda (2da) vez en una sola temporada o ser expulsado durante la Competición de Copa de Liga del Circuito.
 - 4) Incumplimiento para presentar documentos de acuerdo con una solicitud de la Junta Directiva de CSL para prueba de edad de cualquier jugador.
 - 5) Comportamiento de un Administrador, Jugador, Entrenador, Padre o Espectador que anima Abuso de Árbitro, Asalto a Árbitro, o cualquier abuso verbal por otros Administradores, Jugadores, Entrenadores, Padres o Espectadores.
- E. Violaciones Generales de las siguientes Reglas y Regulaciones Competitivas (pero no limitado a) que, si un Equipo es encontrado en violación de, puede causar forfeiture de un partido y una audiencia disciplinarian.
- 1) No pago de multas dentro de catorce (14) días de Audiencias oficiales de CSL o Audiencias de Trial Board.
 - 2) No pago de tarifas de Árbitro antes del próximo juego programado.
 - 3) Incumplimiento para presentarse a un juego programado.
 - 4) Incumplimiento para presentar identificación adecuada de jugadores en la forma de un Pase de Jugador USYS laminado blanco válido.
 - 5) Incapacidad para field (7) jugadores en buena posición que estén registrados en ese equipo. Cinco (5) jugadores en buena posición en el caso de equipos U7 a U9.
 - 6) Incumplimiento para estar en el campo de juego y listo para jugar a la hora de juego programada siguiendo cualquier período de gracia.
 - 7) Dejar el campo en total sin el permiso del Árbitro y con la intención de no continuar el juego.
 - 8) Incumplimiento o rechazo para continuar el juego.
 - 9) Violación de reglas de registro.
 - 10) Misconduct que causa la terminación del juego. Si cualquier padre o espectador de equipo es expulsado del juego/líneas laterales, antes, durante o después de un juego, sanciones pueden darse al equipo, el entrenador, el administrador del equipo, el padre y/o todos los arriba.
 - 11) Violación de regulaciones disciplinarias (tarjeta roja/amarilla).
 - 12) Incumplimiento para tener un Administrador/Entrenador con Licencia USSF/USYS con un pase laminado blanco válido de Administrador USYS según las Reglas y Regulaciones de Cal South.
 - 13) Incumplimiento para presentar documentación a la Junta Directiva de CSL, como solicitado, para prueba de la edad de cualquier Jugador.
 - 14) Falsificación de documentos relacionados con un juego, como un Reporte de Partido, Formulario de Registro de Jugador, etc.
 - 15) Incumplimiento para cumplir con la Sección 13, Requisitos de Campo, Párrafo G.
 - 16) Incumplimiento para cumplir con requisitos administrativos que resulten en la terminación, cancelación o suspensión del partido.
- F. Además del forfeiture de un juego, un equipo puede ser sujeto a ser eliminado del Circuito de Juegos CSL por completo.

- G. La Junta Directiva de CSL puede iniciar audiencias de suspensión para cualquier administrador, jugador, parte asociada, u otros individuals para un período especificado de participar en el Circuito de Juegos CSL. Las siguientes ofensas (pero no limitado a estas ofensas específicas) deberán someter a las partes a suspensión inmediata:
- 1) Cualquier jugador expulsado por el Árbitro será suspendido automáticamente sin apelación por el balance de ese juego y por los próximos dos (2) juegos programados para el mismo equipo del que fue expulsado y puede ser sujeto a una Audiencia de Trial Board de la Junta Directiva de CSL. Además, cualquier jugador expulsado no puede participar en el Programa de Jugador Prestado CSL con cualquier equipo hasta que su suspensión haya sido completada. Será responsabilidad del Administrador asegurar que la suspensión sea cumplida independientemente de si el Árbitro devuelve el Pase de Jugador ofalla en anotar la expulsión en el Reporte de Partido. Cualquier administrador encontrado en violación de esta regla será sujeto a una multa y/o suspensión, y será llevado ante un Trial Board CSL, y el Equipo del Administrador será sujeto a forfeiture de cualquier juego en el que el jugador participó hasta que él/ella se siente dos (2) juegos de suspensión.
 - 2) Cualquier jugador expulsado por conducta violenta puede ser suspendido sin apelación para los próximos seis (6) juegos programados para ese equipo (o cualquier equipo al que pueda transferirse) hasta que la suspensión de seis (6) juegos sea cumplida, lo que también puede incluir la Competición de Copa de Liga falla en anotar la expulsión en el Reporte de Partido.
 - 3) Cualquier Entrenador/Administrador expulsado por el Árbitro será suspendido automáticamente sin apelación por el balance de ese juego y por los próximos dos (2) juegos programados para el mismo equipo del que fue expulsado y puede ser sujeto a una Audiencia de Trial Board de la Junta Directiva de CSL. (Un entrenador/administrador despedido es suspendido por un mínimo de 2 juegos – un "double-yellow" solo es aplicable a un jugador; y nunca es aplicable a un entrenador/administrador). Será responsabilidad del Administrador asegurar que la suspensión sea cumplida independientemente de si el Árbitro devuelve los Pases del Entrenador/Administrador o falla en anotar la expulsión en el Reporte de Partido. Cualquier administrador encontrado en violación de esta regla será sujeto a una multa y/o suspensión, y será llevado ante un Trial Board CSL, y el Equipo del Administrador será sujeto a forfeiture de cualquier juego en el que el Entrenador/Administrador participó hasta que él/ella se siente los dos (2) juegos de suspensión.
 - 4) Cualquier jugador, entrenador y/o administrador de equipo que se alegue que ha cometido un asalto físico a un Árbitro o Árbitro Asistente puede ser inmediatamente suspendido y tal suspensión permanecerá en vigor y efecto hasta que el asunto sea adjudicado.
 - 5) Todos los asaltos físicos deben reportarse a Cal South en las oficinas de Cal South por escrito con una copia de los reportes enviada al Vicepresidente de CSL y al Comité de Competencia. Dichos asaltos estarán sujetos a acciones adicionales por Cal South y/o Liga de Fútbol de la Costa.
 - 6) Jugadores expulsados dos veces en una temporada (2 tarjetas rojas) por un Árbitro serán suspendidos automáticamente sin apelación para los próximos cuatro (4) juegos de Liga del Circuito programados para ese equipo (o cualquier equipo al que pueda transferirse hasta que la suspensión de cuatro (4) juegos sea cumplida) y deberán ser sujetos a una Audiencia de Trial Board CSL.

- 7) Entrenadores y Administradores expulsados dos veces en una temporada (2 tarjetas rojas) por un Árbitro serán suspendidos automáticamente sin apelación para los próximos cuatro (4) juegos de Liga del Circuito programados para ese equipo (o cualquier equipo al que pueda transferirse hasta que la suspensión de cuatro (4) juegos sea cumplida) y deberán ser sujetos a una Audiencia de Trial Board CSL.
- 8) Todas las suspensiones disciplinarias (tarjetas rojas/amarillas) incurridas durante la temporada regular de Liga del Circuito de Juegos CSL están en pleno vigor y efecto hasta que sean completamente cumplidas. La suspensión se transferirá a la siguiente temporada de Liga del Circuito de Juegos CSL.
- 9) Se aplicará un Punto Disciplinario a un equipo por cada Caution (Tarjeta Amarilla) recibida por un miembro de ese equipo. Dos (2) Puntos Disciplinarios se aplicarán por cada Send-off de Doble Amarilla recibido (colectivamente considerado como habiendo recibido una Tarjeta Roja). Tres (3) Puntos Disciplinarios se aplicarán por cada Tarjeta Roja Directa/Send-off recibida.
- 10) Cualquier equipo que acumule veinte (20) Puntos Disciplinarios durante la temporada será sujeto a una pérdida de (1) punto en las posiciones apropiadas. Si treinta (30) puntos disciplinarios se acumulan durante la temporada, dos (2) puntos adicionales serán deducidos de las posiciones del equipo (para un total de tres (3) puntos deducidos). En el evento de que un equipo acumule cuarenta (40) Puntos Disciplinarios en la temporada, el equipo será inmediatamente suspendido de participación adicional en eventos patrocinados por el Circuito de Juegos CSL. Si un equipo es suspendido bajo esta regla, todos los juegos jugados y aún por jugar para la temporada actual pueden declararse forfait.
- 11) Una segunda caution (double yellow/red) dada por faltas no violentas resultará en el jugador cumpliendo suspensión por el resto del juego existente y el próximo juego jugado. Esta infracción no cuenta hacia una sendoff (suspensión de dos juegos, o una segunda send off suspensión de cuatro juegos). Sin embargo, cuenta como dos puntos contra la acumulación de puntos disciplinarios del equipo. Como con todas las faltas penales, las segundas cautions (tarjetas double yellow/red) no pueden apelarse.

H. Cualquier administrador encontrado culpable de entrenar mientras está en suspensión será sujeto a una multa y/o un período adicional de suspensión y su equipo puede ser sujeto a forfeiture del juego. Para ayudar en la aplicación de esta regla, entrenar se define como cualquier interacción o comunicación de cualquier tipo con cualquier jugador, cualquier interacción o comunicación de cualquier tipo con el entrenador/equipo opuesto, y cualquier interacción o comunicación de cualquier tipo con oficiales de juego, Y/O estar dentro de la visibilidad del campo y/o Complejo en el día del juego. La violación de cualquiera de lo anterior será en violación de la suspensión.

I. La Junta Directiva de CSL también puede reconocer las suspensiones y fallos de organizaciones iguales que están afiliadas con USSF.

Sección 22 - Protestas, Audiencias Disciplinarias y Procedimientos de Apelación

A. **PROTESTAS.** Cualquier equipo participante en el Circuito de Juegos CSL puede protestar la acción de otro Equipo que crea que ha violado una o más de las Reglas y Regulaciones del Circuito de Juegos CSL como se describe en las Secciones apropiadas establecidas

arriba usando el procedimiento siguiente descrito a continuación. Cualquier protesta debe hacerse por escrito, y el sello postal determinará la fecha de presentación, o, si entregado a mano, por la fecha y hora recibida y reconocida por firma por la persona apropiada. Si entregado a mano, la persona entregando la protesta debe contrafirmar el documento.

1) PROCEDIMIENTOS PARA COMPETICIÓN DE LIGA DEL CIRCUITO.

- a. Una protesta de competencia debe recibirse por escrito dentro de setenta y dos (72) horas siguientes a la completación del juego.
- b. La protesta original debe presentarse a la Oficina de CSL con una tarifa de presentación no reembolsable de \$50.00.
- c. La protesta debe establecer claramente las Reglas alegadamente violadas y la conducta que llevó a las alegadas violaciones.
- d. El Reporte de Partido del árbitro será la base para evaluar todas las ofensas donde las penalidades predeterminadas sean aplicables.
- e. Otras ofensas alegadas pero no relacionadas con un fallo competitivo serán referidas y revisadas para acción disciplinaria por la Junta Directiva de CSL.
- f. Una copia adicional de la protesta debe presentarse al Presidente de Competencias.
- g. El Comité de Competencia escuchará la Protesta.
- h. Un fallo sobre la protesta se hará dentro de treinta (30) días de la recepción de CSL de la Protesta.
- i. Todos los fallos de los Comités de Competencias deberán ser revisados y aprobados por la Junta Directiva de CSL.
- j. El Presidente de Competencias notificará oficialmente a la parte protestante de la decisión oralmente y/o por escrito.
- k. Bylaw 705, Sección 1, párrafo (b) de los Bylaws de USSF establece: Ninguna decisión del Circuito de Juegos CSL (nombre sustituido por Miembro Organizacional) que surja de una aplicación de las reglas de competición, que se haga durante la competencia, y tenga no consecuencia más allá de la competencia, es apelable.

2) PROCEDIMIENTOS PARA COMPETICIÓN DE COPA DE LIGA DEL CIRCUITO DE JUEGOS CSL

- a. Una protesta de un juego de Copa de Liga del Circuito de Juegos CSL debe hacerse oralmente Y por escrito no más tarde de dos (2) horas siguientes a la completación del juego. La entrega de la protesta deberá ser a mano a la oficina de CSL o Presidente de Competencias o delegado designado con la tarifa de presentación no reembolsable de \$25.00.
- b. El Comité de Competencias fallará sobre la protesta y su decisión es final.
- c. El Reporte de Partido del Árbitro para el juego en cuestión deberá usarse con otra evidencia apropiada como el Comité de Competencias pueda determinar necesario para render un decisión.
- d. El Presidente de Competencias notificará oficialmente a la parte protestante de la decisión oralmente y/o por escrito.
- e. Ninguna protesta concerniente a Finales de Copa de Liga CSL será entretenida en cualquier tiempo o fecha.
- f. Bylaw 705, Sección 1, párrafo (b) de los Bylaws de USSF establece: Ninguna decisión del Comité de Competencia CSL (nombre sustituido por

Miembro Organizacional) que surja de una aplicación de las reglas de competición, que se haga durante la competencia, y tenga no consecuencia más allá de la competencia, es apelable.

- B. **AUDIENCIAS DISCIPLINARIAS/TRIAL BOARDS**. En todas las audiencias conducidas involucrando asuntos disciplinarios y/o violaciones de reglas y regulaciones que puedan resultar en la suspensión del Circuito de Juegos CSL de un equipo, una entidad, o cualquier individual, las partes deberán ser acordadas lo siguiente:
- 1) Aviso de los cargos específicos o violaciones alegadas por escrito y consecuencias si los cargos se encuentran verdaderos.
 - 2) Tiempo razonable entre la recepción del aviso de cargos y la audiencia dentro del cual preparar una defensa.
 - 3) El derecho a tener la audiencia conducida en un tiempo y lugar para hacerlo practicable para la(s) persona(s) cargada a asistir.
 - 4) Una audiencia ante un cuerpo de fact finders desinteresado e imparcial.
 - 5) El derecho a ser asistido en la presentación de su caso en la audiencia, pero las partes no pueden ser representadas en la audiencia misma por un abogado.
 - 6) El derecho a llamar testigos y presentar evidencia oral y escrita y argumento. El número de testigos a llamar deberá acordarse por las partes antes de la audiencia.
 - 7) El derecho a confrontar testigos, incluyendo el derecho a ser proporcionado la identidad de un testigo de antemano de la audiencia.
 - 8) Una decisión escrita, con razones para la decisión, basada únicamente en el registro de evidencia, emitida en una moda oportuna.
 - 9) Aviso de cualquier acción sustantiva y material del panel de audiencia durante los procedimientos; y
 - 10) Calidad concerniente a comunicaciones, y no se permiten comunicaciones ex parte entre una parte y cualquier persona involucrada en hacer la decisión o determinación procedimental excepto para proporcionar explicaciones involucrando procedimientos a seguir.
- C. **APELACIONES**. Cualquier equipo participando en CSL en su año estacional CSL actual o individual de dicho equipo puede apelar una decisión hecha por un Trial Board CSL o por la Junta Directiva de CSL relacionada con cualquier violación no competitiva de las Reglas y Regulaciones del Circuito de Juegos CSL.
- 1) La apelación deberá presentarse por escrito a Cal South a través del Comisionado del Distrito 3 de Cal South.
 - 2) Los Procedimientos de Apelación de Cal South apropiados se establecen en el Manual de Protestas Apelaciones y Disciplina de Cal South. Dicho Manual puede encontrarse en el sitio web de Cal South en www.calsouth.com bajo Recursos (PAD).
 - 3) Bylaw 705, Sección 1, párrafo (b) de los Bylaws de USSF establece: Ninguna decisión del Comité de Competencia CSL (nombre sustituido por Miembro Organizacional) que surja de una aplicación de las reglas de competición que se haga durante la competencia, y tenga no consecuencia más allá de la competencia es apelable. Este Bylaw también es aplicable a todas las Apelaciones de Grupo de Liga del Circuito de Juegos CSL.

Sección 23 - Bebidas Alcohólicas, Tabaco y Fumar

A. La compra y venta y/o el consumo de bebidas alcoholicas o el uso de tabaco o fumar en cualquier competencia o evento de sancion de CSL esta expresamente prohibido.