

ECYSA

Asociación de fútbol juvenil del Condado de Essex



Resorte 2018 Manual

www.ecysa.org

Actualizado el 2018 de febrero

Refiera por favor a las reglas en línea para cualquier actualización

<u>Tabla de Contenidos</u>	1
<u>I. Registro</u>	<u>3</u>
A. Resumen	3
B. Grado Grupos	8
C. Elegibilidad del jugador	8
D. Entrenadores Elegibilidad (*)	12
E. Jugador& Entrenador Registro	13
F. Transferencias / Agrega	14
<u>II. Programación</u>	<u>15</u>
A. General	15
B. Juegos no jugados como programado	16
<u>III. Competencia</u>	<u>20</u>
A. Organización de divisiones & Grupos	20
B. Equipo Colocación	22
C. Reglas Generales	23
D. Excepciones para juegos G4	36
E. Excepciones para Juegos G6	39
F. Comunicación Directa	41
<u>IV. Disciplina</u>	<u>42</u>
A. Resumen	42
B. Tarjetas& Tarjeta de Puntos	42
C. Proceso Disciplinario	44
D. Eyecciones	46
E. Condiciones de Confiscación	47
F. Conducta Inapropiada	47
G. Apoyo y control de árbitrosde Espectadores	48
H. Protestas	48
I. Protesta Directrices	49
J. Resumen de los honorarios & Multas	50
<u>V. Árbitros</u>	<u>51</u>
A. Expectativas para Árbitros	51
B. Árbitro Cedente	52
C. Informes a Tiempo	52
D. Pre-juego Actividades	52
E. Lista de Equipos y juego Resumen Tarjeta	53
F. Actividades después del juego	53
G. Campos no jugables	53
H. Abandonado Juegos	53
I. Honorarios del árbitro y Cuota Confiscación	54
J. Árbitro Partido Informes	54
<u>VI. Torneo de Campeonato de ECYSA & Postemporada Jugar</u>	<u>54</u>
A. ECYSA Championship Torneo Director	54
B. Torneo Horario	55
C. Calificación & Siembra	55
D. Listas	57
E. Competencia	57
F. Lesiones del jugador y primeros auxilios durante ECYSA Playoffs	58
G. Massachusetts Torneo de Campeones	59
H. ECYSA Torneo Soportes	60

Asociación del fútbol de la juventud del Condado de Essex (ECYSA o "la Liga") no discrimina basado en raza, Color credo, religión, orientación sexual, o Género disforia y se compromete a la más normas deportivas en todos los eventos y en todos los niveles de fútbol juvenil.

El Consejo de administración de ECYSA se reserva el derecho de invocar a la autoridad disciplinaria sobre los miembros que violen las reglas operacionales de ECYSA como se indica en adelante.

La disciplina incluye, pero no se limita a imponer multas, amonestar, suspender y prohibir a los miembros (incluyendo jugadores, entrenadores, padres, Junta funcionarios y/o organizaciones miembros) que han violado las reglas operacionales de ECYSA.

Esto se aplica a ECYSA regularmente programado temporadas, torneos ECYSA, eventos sancionados ECYSA y cualquier juego/eventos donde los miembros están representando ECYSA.

ECYSA adhiere para Estados Unidos de la Federación de futbol (USSF) reglas y directrices excepto como contrario señaló.

ECYSA ha adoptado secciones de la ley de novatadas de Massachusetts (Commonwealth de Massachusetts leyes generales 269:17, 18, 19, 269:17 novatada, organización o participación, novatada definida). Esta ley fue aprobada y promulgada para instituciones educativas en el estado de Massachusetts. Violar cualquiera de estas leyes caries duras penas de multas y/o encarcelamiento. Aunque ECYSA no halla la jurisdicción para supervisar cada y cada organización miembro, ECYSA no tolerará ninguna actividad de novatada o intimidación. El término "novatada" significa cualquier conducta o método de iniciación en cualquier organización miembro, ya sea en propiedad pública o privada, que deliberadamente o imprudentemente pone en peligro la salud física o mental de cualquier participante u otras personas como conducta se

Incluyen: azotes, palizas, branding, calistenia forzada, forzada exposición para el tiempo, forzado consumo de cualquier alimento, licor, bebida, droga u otra sustancia, o cualquier otro tratamiento brutal o actividad física forzada que pueda afectar adversamente la salud física de cualquier participante u otra persona, o que somete a tal participante u otra persona a estrés mental extremo, incluyendo privación extendida de dormir o resto aislamiento extendido.

I. Registro

A. Resumen

1. El enfoque de ECYSA es proporcionar competencia entre los participantes, miembros y organizaciones.
2. Cada organización y miembro de ECYSA tiene jurisdicción sobre una región geográfica única que puede incluir una ciudad o múltiples ciudades, según lo reconocido por la Asociación juvenil de fútbol de Massachusetts (masa Juventud Soccer o MYSA) y ECYSA.
3. Organizaciones y miembros en buena posición con ambos Massachusetts Juventud Fútbol y ECYSA puede registrar equipos con ECYSA Asunto para la siguientes:
 - a. Cada miembro de Organización debe enviar al menos tres equipos para participar en una dada temporada.
 - b. Las exenciones a los mínimos de equipo deben presentarse al Vice Presidente Regional
 - c. Para las organizaciones miembros, no en buen pie, el registro de equipos está a discreción de ECYSA.
 - d. Para asegurar que tanto los niños como las niñas tengan la misma oportunidad de jugar al fútbol, ECYSA espera que el número de equipos de niños y niñas presentados por cada miembro de organización sea aproximadamente igual. ECYSA puede declinar a la lista cualquier número de equipos presentados por una organización de miembros si el número de equipos de niños/as niñas o equipos de la niñas/os excede de una a cinco relación.
4. La fecha de inscripción será fijada por el registrador y aprobada por el Consejo de la Administración de ECYSA. El registrador publicará registro y requisitos en avance de cada temporada.
5. Listados e identificación tarjetas:
 - a. Todas las listas y en la computadora impresa/tipo escrito tarjetas

con las fotografías tomadas en el plazo de dos años de grado actual se ser enviadas Para la Registrador en o antes de las fechas establecidas. Los jugadores con fotografías inaceptables no se registrarán en el registro y deberán añadirse posteriormente. La determinación de la aceptabilidad miente con el ECYSA Registrador.

- b. Mano escrito listas y tarjetas son No Aceptable.
 - c. Cada jugador y entrenador que aparece en la lista inicial y en el registro el archivo debe tener una identificación tarjeta conforme a los formatos aprobados por USYSA presentados al registrarse. Jugadores y/o entrenadores sin tarjetas no será aceptado como registrado y debe ser colocado usando el proceso de agregar/gota/transferencia en ese momento como la tarjeta es disponible.
 - d. Todas las tarjetas de identificación incluirán una fotografía en color del jugador/entrenador. Es posible que el jugador/entrenador no use anteojos oscuros o teñidos o un sombrero o una sudadera con capucha. El jugador/entrenador se enfrentará a la cámara.
 - e. Todas las fotografías del jugador deben haber sido tomadas en los últimos dos años.
 - f. Todos jugador identificación tarjetas se incluyen el nombre del jugador, género y fecha de nacimiento.
 - g. Todos los entrenadores con identificación de tarjetas se incluyen el nombre del entrenador.
 - h. (*) Los jugadores y los entrenadores sólo pueden tener una (1) tarjeta. La posesión y/o el uso de tarjetas múltiples están estrictamente prohibidos.
 - i. Entrenadores puede listarse en más de una lista siempre y cuando envíen una tarjeta con uno de los equipos en el registro o a través del proceso de agregar/soltar/transferir.
 - j. Jugador identificación tarjetas son válido para hasta Para dos años y debe ser reutilizado hasta que el jugador envejece hasta un grupo de alto grado. Las tarjetas de los entrenadores son válidas que son físicamente intacto y son colocarse con una etiqueta de registro de la temporada actual. ECYSA se cargará Miembro Organizaciones Para reemplazar dañado o perdido tarjetas.
6. ECYSA tendrá derecho a rehusar cualquier forma no debidamente completada.

7. Sólo aprobado ECYSA formas se ser aceptado. Un electrónico Real archivo registration formateado según lo especificado por el registrador debe ser enviado en o antes de la fecha de registro anunciada. Al presentar el archivo de registro, la organización de presentación certifica la exactitud de todos los datos contenidos en el mismo, a su mejor conocimiento y capacidad. Los gráficos de fuerza del equipo deben completarse y publicarse no más tarde de la fecha de registro especificada.
8. Al registrarse, la organización miembro debe presentar las listas según las instrucciones estacionales. Un formulario de reporte de jugador no residente será completado en línea antes del registro. Los jugadores que requieran aprobación por sección I. C. 6 no podrán agregarse para la de no residente forma y puede no ser colocado en a lista hasta después que la aprobación es recibida.
9. Cada miembro de organización proporcionará al Tesorero ECYSA la forma de honorarios presentados y pago para todas las cuotas adeudadas al registrarse. Las organizaciones miembros con honorarios facturados no pagados sólo podrán registrarse con la aprobación del presidente de ECYSA o su designado.
10. Las organizaciones miembros pueden formar y registrar equipos combinados bajo las siguientes condiciones:
 - a. Una de las organizaciones será el centro de coordinación para el registro. Un nombre regional puede ser usado en lugar del nombre de la organización miembro principal. Si se utiliza un nombre regional debe ser utilizado por todos los equipos combinados presentados por esas organizaciones miembro y todas las listas y las tarjetas del jugador deben utilizar el nombre regional.
 - b. Cada una de las organizaciones debe proporcionar a ECYSA- Vice Regional Presidente y registrador con un escrito de declaración reconociendo su intención de formar un equipo combinado y designar la organización única que será responsable del registro. Las declaraciones escritas se deben renovar cada estación a menos que ECYSA autorice una multi-estación o multi-año acuerdo.
 - c. Los requisitos de elegibilidad y residencia del jugador de la sección I. C. 6 se aplican a los equipos combinados. Un jugador está obligado a participar en el equipo combinado a menos que tenga una

liberación de su Casa Organización.

- d. Aceptación de la combinación de equipo en la Liga y colocación del equipo combinado es en la discreción de La Junta de Directores de ECYSA.
 - e. El punto focal para el registro también es responsable de identificar el campo de la casa que será utilizado para cada uno de los combinados equipos.
11. Las organizaciones miembros y los entrenadores están prohibidos de reclutar a otros jugadores de la organización sin permiso:
- a. El reclutamiento incluye directa o indirectamente (por ejemplo, a través de un intermediario) en contacto con un jugador en otra organización sin el consentimiento del jugador e organización casera.
 - b. En los casos en que un jugador inicie contacto con una organización diferente, esa organización y/o sus entrenadores deben asesorar al jugador para que se comunique con su organización y obtenga permiso por escrito antes que las discusiones tomen lugar.
 - c. Organizaciones, equipos, o entrenadores quién violar Este la regla puede estar sujeta a una acción disciplinaria incluyendo la confiscación del juego de la post-temporada para la organización y/o del equipo.
12. Grado Verificación:
- a. ECYSA tiene el derecho de solicitar grado, edad y residencia verificación. Esta petición deberá ser cumplida dentro de siete (7) días calendario o el jugador involucrado ser considerado registrado no elegible para jugar.
 - b. Cualquier Miembro Organización que para petición grado o la verificación de edad de los jugadores de otra organización miembro se limita a un máximo de tres (3) jugadores por temporada. Dichas solicitudes deberán ir acompañadas de la tasa requerida, que será reembolsado si el grado o la edad del jugador desafiado está en error.
 - c. ECYSA se reserva el derecho de seleccionar al azar un equipo o equipos de cualquier Miembro Organización (es) para grado, edad y/ o residencia verificación fines.

Esta solicitud debe ser cumplida dentro de siete (7) días laborables o el equipo o equipos involucrados serán considerados no registrados y no elegibles para jugar.

13. Listas:

a. ListaRequisitos:

(1) Un equipo consta de todos los registrados Jugadores y los entrenadores que cumplen el mínimo y máximo tamaño límites conjunto adelante en la mesa debajo.

(2) Un mezclado Género el equipo será llevado a la atención de ECYSA para asegurar la colocación apropiada.

(3) Cada equipo debe tener un mínimo de un (1) entrenador en la lista para ser aceptado en el registro.

(4) Cada entrenador y jugador debe tener una tarjeta de identificación válida enviadas en registro Para cuenta hacia el mínimo requisito.

Grupo de grado	Mínimo de inscripción	Tamaño máximo de la lista de ECYSA	Tamaño máximo de la lista de MTOC
G4	7	14	N/A
G6	9	16	16
G8	11	22	22
G10	11	22	22
G12	11	22	22
PG	11	22	22

b. ListaExcepciones:

(1) Las exenciones a los límites de tamaño de la lista (mínimo o máximo) deben presentarse al vicepresidente regional para consideración y aprobación.

(2) ECYSA no está autorizado para otorgar exenciones de límite de tamaño para MTOC listas.

(3) Todos G8, G10, G12, y PG listas puede llevar hasta Para 22 jugadores para MTOC.

(4) Para cualquier equipo elegible de MTOC que exceda el tamaño de la lista de MTOC, el Viaje Director y Coach debe

proporcionar al registrador ECYSA un reconocimiento formulario que indica que entienden las implicaciones para exponer temporada juego contenido en Sección VI.

(5) ECYSA puede cambiar lista límites en cualquier tiempo con el fin de cumplir con los cambios de límite de la lista adoptados por las ligas Comité

14. Cualquier organización miembro que no haya participado para un
 - 1) Año civil (365 días) puede ser caído de la Membresía por un voto de la calidad de miembro y sobre la notificación escrita del presidente de ECYSA. La organización abandonada tendrá que reaplicar para la aceptación para el juego futuro.
15. Antes del registro, cada organización miembro verificará su lista de contactos clave utilizando ECYSA sistema en línea. Los contactos clave incluyen al director de viajes, Presidente, Vicepresidente (s) y Secretario. Siempre que una organización miembro cambie uno o más contactos clave, deberá actualizar el sistema.
16. Una organización miembro que desea registrar un equipo después de la fecha de registro Publicada puede aplicar a las Vicepresidente Presidente para una excepción.
17. Si a Miembro Organización retira a equipo De la Liga después la ECYSA Equipo Colocación Reunión, que se renunciar a todos honorarios.

B. Grado Grupos

1. Los rangos de fecha de nacimiento para grupos de grado específicos se temporada Folleto Para miembro organizaciones y Publicada sobre el ECYSA Web.
2. Las solicitudes de excepciones y exenciones de las pautas del grado deben presentarse por correo electrónico a los Vice Presidente para Informe y decisión.
3. Si el Massachusetts Juventud Asociación del fútbol y/o el Comité de las ligas revisar Grupos de grado, ECYSA puede adoptar los nuevos grupos de grado y hacer excepciones a su funcionamiento reglas Obligatorio Para implementar el cambio.

C. Jugador Elegibilidad

1. (*) Todos los jugadores deben estar afiliados a la Misa Juventud Fútbol antes de que puede estar registrado en ECYSA. Las organizaciones miembros son responsables de

asegurar que los jugadores estén debidamente registrados y afiliados Juventud Fútbol. No jugador puede ser simultáneamente producirá en más de un equipo que participa en ECYSA.

2. (*) Cada jugador es elegible para competir en un equipo en su grupo de grado. Elegibilidad del grupo de grado se basa en el grado y fechas de nacimiento que la masa Juventud El fútbol establece los grupos de grado. ECYSA distribuirá una lista de grupos de grado a organizaciones miembros con documentos de registro estacionales.
 - a. Organizaciones miembros puede Coloque a los jugadores en el G4, G6 y G8, grupos de grado un nivel por encima de su grupo de grado elegible.
 - b. Los jugadores de los grupos G2 o de grado inferior no pueden ser colocados por encima de su grupo de grado elegible sin permiso de ECYSA y se ajustan a MYSA G2 políticas.
 - c. Una organización miembro que desee colocar una jugador más que uno nivel encima su elegibles Grupo (e.g.. G8 jugar G12) debe obtener permiso De ECYSA.
 - d. A jugador Quién es elegibles Para jugar en la G10 Grado Grupo es elegible Para jugar en la G12 o PG Grado Grupo.
 - e. Una vez que el primer juego de la temporada se juega, un jugador colocado en un equipo en un grupo de alto grado debe permanecer en el grupo de mayor grado durante la duración de la temporada, incluyendo cualquier post-temporada competencia.
3. (*) Para participar en la post-temporada jugar, un jugador debe estar registrado en o antes de la fecha estipulada en la masa actual Juventud Fútbol Ligas Acuerdo.
4. (*) Residencia. Los jugadores están obligados a registrarse con la Organización miembro que tiene jurisdicción donde tienen su residencia principal. Esto se llama la organización de la casa del jugador:
 - a. Jugadores que tienen padres o tutores legales que residen dentro la jurisdicción de dos diferentes Miembro Las organizaciones pueden inscribirse en cualquier organización. Que no puede registrarse con ambas organizaciones.
 - b. Los jugadores que se mueven pueden seguir registrándose con su anterior Casa Organizaciones hasta el primer tiempo que jugar para su nueva organización de casa. El jugador se

- considera adquiridos" Para que Miembro Organización.
- c. Jugadores Quién la escuela es en diferente comunidad puede registrarse en la organización miembro que tiene jurisdicción donde la escuela es situado.
 - d. Si las organizaciones miembros, los padres o los tutores legales no pueden ponerse de acuerdo en la organización de un solo hogar del jugador, ECYSA puede asignar ese jugador a una sola organización doméstica y como asignación se ser vinculante en el jugador.
 - e. Para los jugadores que se registren con otros que no sean su organización de origen, ECYSA puede solicitar fundamentación que con uno o más de las condiciones siempre por Secciones I. C. 5. a, I. C. 5. b, o I. c. 5. c. Las organizaciones miembros deben proporcionar fundamentación dentro siete
- 7) Calendario días o jugador involucrado deben ser considerados no registrados no elegibles para jugar.
5. (*) No residente Jugadores - Jugadores que no se registren con su Casa Organización son llamado no residente Jugadores.
- a. Los jugadores que deseen registrarse en una organización miembro diferente deben obtener el permiso por escrito (una liberación) de su Casa Organización y proporcionar la liberación a los Miembro Organización para que quiero jugar.
 - b. Organizaciones miembros que buscan lista de jugadores no residentes debe hacer la siguientes:
 - (1) ***petición una versión escrita con una razón indicada*** para cada jugador no residente de la del jugador Casa Organización.
 - (2) ***deleted 2/14/18***
 - (3) ***proporcione una copia del comunicado a la solicitud ECYSA de la organización Vice Regional Presidente para confirmar que la solicitud cumple con los principios de la liga. La ECYSA VP la aprobación se enviará al registrador de ECYSA para el registro del jugador.***
 - (4) proporcione a ECYSA una nueva o actualizada Reporte de jugador no residente listando a todos los jugadores no residentes.
 - c. Comunicados Para jugar para a diferentes Miembro

- Organización son válidos para una temporada sólo.
- d. Si a Miembro Organización declina permiso para jugar para una organización miembro diferente o no responde a una petición dentro siete (7) días de la de solicitud fecha, el jugador puede volver a presentar la solicitud original y fechada al Vice presidente ECYSA apropiado, quien podrá autorizar o negar la petición.
 - e. Si del jugador de organización de casa no le ofrece un equipo en grado del jugador, género y grupo, el jugador debe todavía obtener una nota de su organización de origen que confirma que no hay una oportunidad para que jueguen. Si un jugador no hay un grado de asignación, entonces deberá jugar con el grado basado en su nacimiento de su casa de la organización local público Escuela sistema.
 - f. ECYSA puede negar a cualquier organización miembro de la lista de un no-residente jugador, Si la participación de ese jugador es inconsistente con los principios de la Liga.
 - g. El correo electrónico se considera una forma aceptable de comunicación escrita para la liberación del jugador.
6. (*) Los jugadores que no pertenezcan a una organización miembro de ECYSA que deseen registrarse en un equipo de ECYSA deben seguir los siguientes procedimientos:
- (1) **petición** por escrito liberación de su organización casera,
 - (2) **petición** una liberación por escrito de su residente de la liga o designado,
 - (3) **petición** a escrito liberación De la ECYSA presidente o designado,
 - (4) **proporcione una copia del comunicado a la solicitud ECYSA de la organización Vice regional presidente para confirmar que la solicitud cumple con los principios de la liga. La ECYSA VP la aprobación se enviará al registrador de ECYSA para el registro del jugador**
 - (5) proporcionar ECYSA con a Nuevo o actualizado Jugador no residente Informe Listado todos no residente jugadores.
7. (*) Los jugadores que residen fuera de Massachusetts que quieran registrarse en un equipo de ECYSA deben cumplir con las Juventud El proceso de lanzamiento del fútbol fuera del estado y cualquier proceso aplicable requerido por su local y Estado Organización.

8. Un jugador que está sirviendo una suspensión emitida por la Misa Juventud Fútbol o ECYSA de tres o más consecutivos Juegos es no elegible para la colocación en una lista mientras que sirve tal suspensión. Un jugador suspendido debe solicitar y ser reintegrado por la Junta Directiva de ECYSA antes de ser colocado en a lista.
9. Jugando Abajo
 - a. El término "jugar hacia abajo" se refiere a una situación en la que un jugador de un grupo de grado más antiguo puede se le permitirá participar en a equipo en un joven GradoGrupo.
 - b. Solicitudes Para jugar abajo debe ser enviadas Para la Vice presidente regional a lo largo con fundamentación.
 - c. Las organizaciones miembros pueden justificar una solicitud de reproducción basada en cuestiones físicas, mentales o de comportamiento como bien como alojamiento basado en la Asociación Americana de discapacidades Acto (ADA). Miembro Organizaciones puede jugar jugadores' un grupo de grado abajo para jugar con los compañeros de clase basados en Masa Juventud Fútbol Política. Estos jugadores pueden ser a lo sumo 1 año mayor que sus compañeros de clase por MYSa designado grado/grupo.

10. Identificación de género

un. Las solicitudes para jugar en un equipo que no sea el género en el certificado de nacimiento del jugador deben ser presentadas al vicepresidente regional de ECYSA:

(1) cada solicitud se considerará caso por caso.

(2) la información y documentación para colocar al jugador apropiadamente puede ser requerida. ECYSA VP tendrá a su entera discreción con esta decisión.

b. Las decisiones de ECYSA serán sensibles a la privacidad y dignidad de los jugadores transgénero y tendrán en cuenta la seguridad de todos los participantes en el grado particular/género División.

D. Del entrenador Elegibilidad (*)

1. Cada ayudante y entrenador, el entrenador debe ser correctamente registrado y afiliado a la Asociación de fútbol juvenil de Massachusetts. Cada entrenador y asistente el autocar del

NT (18 y encima) debe **pantalla** una credencial válida de la foto de la juventud masiva I. D con ellos en cada juego/práctica. Cada organización miembro certifica que todos los entrenadores que se registren con ECYSA son completamente obedientes con los requisitos de la información de registro de delincuentes criminales de Massachusetts (CORI) y han completado un curso de entrenamiento de concientización de concusión especificado por ECYSA.

2. Cada entrenador y entrenador asistente debe tener una tarjeta de identificación de foto ECYSA válida sellada por el registrador de ECYSA. Sin importar cuando la tarjeta de un Coach es estampada inicialmente por el registrador de ECYSA, sólo permanecerá válida en cada temporada. Cada temporada la tarjeta del Coach debe ser presentada y recibir una nueva pegatina de temporada.

3. Cualquier entrenador que presente una tarjeta de identificación no válida en cualquier evento ECYSA sancionado o reconocido (juegos, torneos, exposiciones, etc.) no será autorizado a entrenar, será tratado como un espectador, y su tarjeta será retenida por el árbitro o cualquier otro funcionario de ECYSA para sumisión a ECYSA.

4. Los entrenadores y entrenadores auxiliares pueden ser transferidos, caídos y agregados a cualquier equipo sin limitación o plazo.

5. El nombre del entrenador no tiene que ser listado en la lista laminada.

6. Los entrenadores debidamente registrados con una tarjeta de identificación ECYSA válida son elegibles para entrenar a cualquier equipo de ECYSA.

7. Ya sea el entrenador en jefe o entrenadores asistentes listados en la lista de registro debe asistir a la reunión de entrenadores de primavera. Si uno de los entrenadores no a uno del programa reuniones, entonces los entrenadores se no ser elegible para entrenador la primera temporada de juego. El equipo puede jugar el primer juego con a registrado sustituto entrenador. Los juegos afectados por esta situación no pueden ser reprogramados por ninguna razón. Los entrenadores no asisten a una reunión programada se requerirá que asista a una reunión especial de maquillaje en/o antes del primer día de la temporada. Si el entrenador no asiste a la reunión especial, no se le permitirá entrenar durante toda la temporada.

8. Un entrenador que está sirviendo una suspensión emitida por Masa Juventud Fútbol o ECYSA de tres o más

juegos consecutivos no es elegible para participar en ECYSA Evento sancionado o se emitirá una tarjeta de entrenadores ECYSA. Un entrenador suspendido debe solicitar y ser reintegrado por la Junta Directiva de ECYSA antes de ser colocado en una lista o participar con cualquier Member Organización.

E. Registro de jugadores y entrenadores

1. Un jugador es considerado registrado si él/ella está debidamente afiliado y listado en la lista afiliada apropiada para el equipo que él/ella está jugando y tiene una tarjeta de identificación actual, sellada por el registrador de ECYSA. Para ser aceptables, las tarjetas deben ser completadas de acuerdo con las instrucciones emitidas por el registrador ECYSA. Deberán presentarse en la fecha fijada por el Consejo de administración.

2. El entrenador principal y los entrenadores auxiliares de cada equipo son considerados registrados si están debidamente registrados y afiliados con MYSA y ECYSA y tienen una tarjeta de identificación vigente/validada, sellada por el registrador de ECYSA. Identificación de entrenadores adicionales. Las tarjetas serán emitidas, a prueba de la afiliación de fútbol juvenil en masa, a cualquier individuo que esté en buena posición con esta liga. Las tarjetas de entrenadores deben ser enviadas al registrador de ECYSA para su validación cada temporada.

F. Transferencias/agregados

1. Nota: un equipo estará limitado a un total de tres jugadores transferidos por temporada. Una cuota de transacción será cargos por transferencias/anuncios después del archivo de registro inicial

y el paquete se envía. El completado

Agregar/Drop/formulario de transferencia acompañado por dos

(2) copias del papel del equipo "Mass Juventud

Fútbol/ECYSA I Lista de Equipo Formulario "observando

los cambios las tarjetas de pase de jugador con las

fotografías actuales adjuntas deben presentarse al

registrador al transferir, añadir o dejar caer un jugador.

Cuando realizar cambios en una lista del equipo, la lista

laminada debe también ser presentada. Si el jugador no está en la lista de laminado, no jugar.

2 Jugadores registrados, afiliados puede ser transferido

hasta las 9:00 p.m. el miércoles después de que el segundo juego de su equipo actual ha sido jugado.

3. Nota: un jugador afiliado registrado es un jugador que está afiliado con su organización miembro, ECYSA, y el fútbol juvenil masivo a través de los procedimientos de registro apropiados y se incluye en una lista de equipo como se presenta al registrador de ECYSA.
4. Los jugadores afiliados no registrados pueden ser agregados en cualquier momento a equipos que tienen jugadores de menos de máximo permitidos listados por la l. a. 8. a.

Nota: un jugador afiliado no registrado es un jugador que está afiliado con su organización miembro, ECYSA, y el fútbol juvenil masivo a través de procedimientos de registro apropiados, sin embargo, no está incluido en una lista de equipo como se presenta al registrador de ECYSA.

5. Las transferencias se basan en cambios en a lista de ECYSA estándar procesado en Sección I.A.5. Una gota y un Add de un jugador afiliado registrado se considera una transferencia. (véase la sección I. F. 2 supra para los plazos) El reemplazo siendo un jugador afiliado registrado de otro equipo es una transferencia, que se cuenta contra el máximo, limita ambos equipos que participan en la transferencia

6. Una gota y añadir de un afiliado previamente no registrado el jugador cuenta como un Add (ver Sección I. F. 2 supra para los plazos de entrega).

7. Jugadores puede ser transferido hasta un grupo de grado más antiguo, o un mayor nivel de competencia sujeto a Sección I. c. 2. c.

8. Para jugador transfiere o añade que no caen dentro otras secciones de las reglas, un director de viaje, autorizado por ECYSA, podrá presentar una transferencia por escrito o añadir una solicitud a la correspondiente Vicepresidente Presidente para la revisión y aprobación escrita.

9. Tarjetas de identificación de reemplazo y/o las listas serán tratadas como agrega" y ser cargado la asociado cuota.

II. Programación

A. General

1. ECYSA deberá desarrollar, publicar y mantener a Programa de partidos para la temporada respectiva.
2. ECYSA hará todo lo posible para asegurar que se jueguen

todos los partidos programados. Si por alguna razón un partido programado no se juega en su totalidad según lo publicado, entonces todas las partes harán todo lo posible para asegurar que dicho partido sea reprogramado por las políticas, pautas y procesos a continuación.

3. No habrá cambios o alteraciones en el calendario publicado a menos que se apruebe por ECYSA a través del proceso de reprogramación.

4. Si el campo programado se declara no jugable, entonces el funcionario designado de ECYSA se reserva el derecho de mover juegos el mismo día a un campo alternativo con 3 horas de antelación. ECYSA deberá notificar a ambos entrenadores del equipo de tal cambio no más tarde de tres horas antes de la hora de inicio originalmente publicada. Ya sea la publicación de la nueva ubicación de campo en el sitio web o una llamada telefónica al entrenador cumple con los requisitos de notificación.

5. ECYSA se regirá por las políticas de trueno y relámpago establecidas por USYSA.

B. Juegos no jugados como Programado

Reprogramaciones, aplazamientos, Cancelaciones, Abandonos, y cualquier otro juego no jugado según lo programado para cualquier razón.

1. Definición de términos.

- a. Un Partido abandonado es uno que será iniciado, pero no completado. Resolución de juego Estado se será determinado por ECYSA.
- b. Un partido pospuesto es uno que se ha programado todavía no jugado y no será jugado como originalmente programado; incluyendo el tiempo relacionado y otros campos cierres, y árbitro no-shows.
- c. Un El partido reprogramado es aquél que ha sufrido un cambio aprobado antes de la fecha de la programación publicada y ha recibido un Nuevo fecha, tiempo, y/o Ubicación.
- d. Partido cancelado es uno que se elimina de la Publicado Horario, ya sea jugado o no jugado. Los partidos cancelados no se reproducirán ni se reproducirán. ECYSA puede cancelar un **p r e v i a m e n t e** Partido perdido. Resultados de los partidos cancelados no se considerará en la determinación de las posturas del grupo. El Consejo de administración de ECYSA

puede cancelar un partido a su exclusiva y exclusiva discreción, por cualquier razón incluyendo, pero no limitado a clima inclemente, acción disciplinaria, disponibilidad de árbitro, disponibilidad de uno o ambos equipos, condiciones de campo, y campo disponibilidad. ECYSA hará esfuerzos razonables para asegurar que todos los partidos en el horario publicado sean jugados. ECYSA no garantiza que se reproducirán todos los partidos publicados.

2. (*) Plazos:

- a) ***Las solicitudes de reprogramación que cumplan con los criterios de la sección 5 (a) a continuación deben ser presentadas a ECYSA por 9:00 PM de la fecha establecida en el calendario publicado de la temporada de ECYSA. No se considerarán nuevas solicitudes de reprogramación una vez pasadas las fechas límite.***
- b) ***Las solicitudes de reprogramación deben presentarse no menos de 72 horas antes del partido originalmente programado para su consideración. Todas las solicitudes serán respondidas dentro de 48 horas de recepción.***
- c) ***Una vez aprobado, la notificación de una nueva fecha, hora y lugar a través del formulario de cambio de juego en el sitio web, debe presentarse a más tardar una (1) semana después de la fecha en que se aprobó la solicitud de reprogramación.***
- d) ***Para todos los demás partidos no jugados según lo programado, la notificación de nueva fecha, hora y lugar a través del formulario de cambio de juego en el sitio web, debe ser presentada a más tardar una (1) semana después de la fecha en el calendario original publicado.***
- e) ***Todos los partidos pospuestos y/o reprogramados pueden ser jugados en cualquier momento durante la estación antes del último sábado de los juegos programados según lo establecido en el calendario publicado de la estación de ECYSA.***

3. (*) Acuerdo

- a) En el caso de un partido aplazado o un partido reprogramado aprobado, ambos entrenadores deben aceptar la nueva fecha, hora y ubicación del partido. Si los dos entrenadores no pueden estar de acuerdo con los plazos aplicables, entonces ECYSA asignará

una fecha y hora en la ubicación originalmente programada en el **jueves por la noche después de una semana después de la fecha límite para la notificación a menos que en la última semana de la temporada, donde la fecha asignada será sobre una base caso por caso, a medida que el tiempo lo permita.**

b) En el caso de que uno o ambos equipos no puedan jugar en la fecha asignada, ECYSA puede, a su entera discreción, cancelar el partido o emitir perderás).

4. Honorarios

a. A las organizaciones miembros se les cobrará la tarifa de reprogramación por el calendario de cuotas para Aplazado o reprogramado Juegos.

5. Reprogramar Criterios

a. La sólo manera Para cambio o alterar la oficial ECYSA La programación publicada es con una solicitud de reprogramación debidamente enviada a ECYSA a través del sitio Web.

Las solicitudes de reprogramación elegibles incluyen:

1) Los equipos que tengan menos del número mínimo requerido de jugadores debido a:

a) Un evento religioso

b) Un evento escolar **curricular)**

Noe: mínimos requeridos para (a) y (b) son:

G4 7 jugadores

G6 9 jugadores

G8 y más de 11 jugadores

c) Semana de vacaciones escolares

(Véase Sección II. B. 6. c. 1)

(2) acontecimiento catastrófico

b. Todas las solicitudes de reprogramación deben ser enviadas al ECYSA usando procedimientos en la sección II. B. 6. ver más abajo.

c. Sólo ECYSA puede cambiar los partidos programados. ECYSA puede otorgar exenciones y excepciones cuando sea necesario para dar cuenta de circunstancias imprevistas en la búsqueda de completar todos los partidos programados.

d. El cedente del árbitro requiere un mínimo de 48 horas de aviso para reprogramaciones y hará todo lo posible para proporcionar árbitros para todos los partidos reprogramados. Para los partidos aprobados con menos de 48 horas de antelación, los entrenadores

deben estar preparados para jugar sin árbitros. La falta de un árbitro en este caso no es motivo para un aplazamiento ulterior.

6. Reprogramar el proceso de solicitud

- a) El Coach solicitante y el director de viajes deben revisar las secciones sobre la programación, asegurándose de que la solicitud se reunirá con el RESCHEDULECRITERIA.
- b) El director de viaje solicitante presentará solicitudes individuales para cada reprogramación del juego, incluso cuando un grupo de juegos se están reprogramando para la misma razón (p. ej. escuela/ evento religioso/ **semana de vacaciones**).
- c) El director de viajes de solicitud envía una solicitud por escrito a ECYSA utilizando el formulario del sitio web, incluyendo todos los detalles para la calificación bajo los criterios no más tarde que **72** horas antes del inicio programado del juego. ECYSA responderá al director de viajes solicitante, así como al director de viajes del oponente. Es responsabilidad de la TD comunicarse con los entrenadores del equipo afectado. Si se aprueba, el juego que aparece en la lista no tendrá lugar. Del oponente entrenador no tiene ninguna opinión en la decisión **excepto por una semana de vacaciones**. Sólo si el sitio web está abajo si el TD contacte con ECYSA por correo electrónico.

1) Vacaciones la reprogramación de la semana requiere el acuerdo de ambos coches.

2) cualquiera de los equipos puede estar involucrado en sólo una semana de vacaciones reprogramado partido.

3) la falsa representación del acuerdo del equipo contrario por el equipo solicitante resultará en una pérdida para el equipo solicitante. La confirmación será por correo electrónico.

4) cualquier intento de un determinado equipo de reprogramar 2 partidos diferentes en ambos extremos de la semana de vacaciones resultará en una denegación de la segunda solicitud de reprogramación.

- d) En ocasiones, el ECYSA BOD pre aprueba ciertas festividades religiosas para su posible reprogramación. En estos casos, la notificación lo más pronto posible para

permitir que el árbitro cedente para ajustar el calendario de árbitros, pero debe haber por lo menos una semana de antelación. Si la política de reprogramación se modifica para estos días, ECYSA notificará a la Liga antes de la temporada.

- e) **Si la solicitud es denegada, el juego debe ser jugado como programado**
 - f) **Si la solicitud es aprobada,**
 - a. El Coach solicitante se pondrá en contacto con el entrenador de oposición para determinar una fecha y hora mutuamente agradables.
 - b. El entrenador del equipo local confirmará la disponibilidad de campo para la fecha, hora y ubicación propuestas con el director de viajes en casa.
 - c. El director de viajes en casa presentará un formulario de cambio de juego con toda la información requerida.
 - d. ECYSA confirmará la recepción de la solicitud y validará la reprogramación por respuesta a los directores de viajes para ambos equipos, el árbitro cedente y el director de división del grupo de grado.
 - e. Ambos directores de viajes notificarán a sus entrenadores de la aprobación de la reprogramación.
7. La fecha, hora y lugar para todos los juegos reprogramados, incluyendo la noche juegos, está sujeto a la aprobación de ECYSA.
8. Aplazamiento Proceso
- a) Si un número significativo de partidos no se juegan, entonces el Consejo de administración de ECYSA puede decidir trasladar esos partidos a otra fecha, hora y/o ubicación.
 - b) Si no es práctico reprogramar estos partidos, entonces la Junta Directiva de ECYSA puede cancelar todos los partidos para la impactado fecha. Partidos que se han completado se cancelarán y los resultados se registrarán como "amistosos" y no se calcularán en la posición de los grupos. Los partidos cancelados no se reprogramarán.
 - c) Obligatorio acciones en el evento de a aplazamiento:

- i. Para cualquier partido que no sea jugado según lo programado, el entrenador del equipo de casa deberá introducir un aplazamiento sobre el ECYSA Informe de puntuación [Página Web](#). El aplazamiento no puede ser introducido antes el juego está programado hora de inicio. El aplazamiento debe ser entrado a más tardar 48 horas después del comienzo programado tiempo.
- ii. El entrenador del equipo local se pondrá en contacto con el opositor entrenador tan pronto como posible Para discutir un Nueva fecha mutuamente agradable y tiempo Para jugar el partido.
- iii. El hogar equipo entrenador se confirm (campo) disponibilidad para la fecha, hora y lugar propuestos con la casa Viaje Director.
- iv. El director de viajes en casa presentará un formulario de cambio de juego con toda la información requerida.
- v. ECYSA confirmará el recibo de la solicitud y validar la reprogramación respondiendo Para los directores de viajes de ambos equipos, el árbitro cedente y el grupo de grado División Director.
- vi. Ambos Viaje direa sus entrenadores de la aprobación de la reprogramar.

III. Competencia

A. Organización de divisiones & Grupos

1. ECYSA Junta Directiva organizará equipos en divisiones y grupos basados en el grado, género, y capacidad. Final colocación es en ECYSA discreción.
2. G4 Divisiones & Grupos
 1. Los equipos G4 se organizarán en dos divisiones: Premier y regional. La división Premier es para expertos altamente equipo seleccionado basándose en capacidad. La División regional es para equilibrar uniformemente, equipos recreativos. Viaje Los directores no deben lugar competitivo equipos en la Regional División.
 2. Los equipos colocados en la división Premier se organizarán en capacidad-grupos de base con menos respeto para la distancia viajado Para a juego.
 3. Equipos colocados en la división regional se colocará en grupos compuestos por equipos de organizaciones miembros vecinas y posiblemente equipos de su propia organización. El maquillaje de los grupos regionales dependerá del número de equipos que participen y puede variar de temporada en temporada. La intención es proporcionar fútbol competitivo mientras que también minimiza el tiempo de viaje a los juegos.
 4. Todo el juego G4 se ser no-resultados orientados de acuerdo con la masa Juventud Reglas del fútbol. ECYSA se no publicar partituras de juego o de posición. ECYSA se proporcionar resultados a las organizaciones miembros y los standings para ser utilizado solamente para los propósitos futuros de la colocación del equipo y no para amplia difusión.
 5. Los directores de viajes deben solicitar la colocación En Premier o Grupo regional en el momento de registro.
3. G6 Para PG Divisiones & Grupos – General
 - a. ECYSA se Organice los equipos en dos categorías: MTOC y Condado. Las divisiones de MTOC son para equipos selectos; Condado Divisiones son para equipos recreativos.
 - b. Los equipos de MTOC serán elegibles para representar a ECYSA en el Massachusetts Torneo de campeones (MTOC). La elegibilidad de MTOC será determinada por los resultados de la ECYSA Campeonato Torneo.

- c. Los equipos del Condado serán elegibles para representar Organizaciones miembros en el ECYSA campeonato torneo, pero no son elegibles para participar en MTOC.
4. Divisiones y grupos de G6 & G8 – detalle
- a. ECYSA organizará equipos en hasta cuatro divisiones incluyendo MTOC-1, MTOC-2, Condado-1 y, County-2. El número final de divisiones dependerá del número de equipos registrados en cada grado y género Grupo.
- b. Los directores de viajes deben solicitar la colocación en cualquiera de los MTOC o condado. ECYSA sembrará equipos en o la división de nivel 1 o el nivel2 división.
- c. Los equipos MTOC-1 serán elegibles para representar a ECYSA en división 1 en MTOC. MTOC-2 equipos será elegibles Para representan ECYSA en División 2 en MTOC.
- d. El objetivo porcentaje de grado de equipos en cada grupo es tan sigue:

Nombre de división	Pautas para la colocación del
MTOC 1	15%-25%
MTOC 2	25%-30%
Condado 1	25%-30%
Condado 2 (si es necesario)	15%-25%

5. G10 Divisiones & Grupos
- a. La formación de las divisiones y grupos G10 depende del número de equipos eso registro. El ECYSA La Junta se esforzará por organizar los equipos en tres divisiones: MTOC-1, MTOC- 2 y Condado.
- b. ECYSA puede formar una división del Condado si por lo menos 4 equipos de la capacidad apropiada están tan colocados por ECYSA. La división del condado está pensada para ser recreacional.
6. G12/PG Divisiones & Grupos
- a. Formación de G12, PG, o combinado G12/Divisiones PG depende del número de equipos que se registren. LaLa Junta de ECYSA intentará organizar los equipos en dos divisiones: MTOC y Condado.

- b. ECYSA puede formar una división del Condado si por lo menos 4 equipos de la capacidad apropiada son colocados por ECYSA. La división del condado está pensada para ser recreacional.

B. Equipo Colocación

1. ECYSA Placement- Juventud los jugadores de fútbol se agrupan generalmente juntos en equipos basados en el individuo Atlético capacidad, General habilidad nivel, madurez, y el nivel de habilidades del equipo en el que se colocan. Cualquiera que sea el método que una organización miembro utilice para su selección de jugadores y el proceso de colocación del equipo, debe enfatizarse que el objetivo es colocar el fútbol juvenil los jugadores en un nivel de competencia que es más beneficioso para su propio desarrollo.
2. El director apropiado de la división del grupo del grado de ECYSA colocará los equipos basados en maquillaje del equipo, expedientes del equipo De temporadas anteriores, entrada De Director de viajes. La colocación de cada director de división está sujeta a la aprobación del ECYSA Junta de Directores:
 - a. Como pauta, aproximadamente la mitad de los equipos de cada organización serán colocados en la (s) División (es) de MTOC y la mitad en el Condado División (s).
 - b. Todas las organizaciones miembros deben reportar el número de jugadores del Club para cada equipo registrado en el ECYSA Equipo Formulario de inscripción. En general los equipos con los jugadores del Club serán colocado en un MTOC División. Equipos con cinco o más jugadores del Club son típicamente colocado en el MTOC-1 división. La colocación de equipos con los jugadores del Club está en la discreción del ECYSA Director de la división y tema a la aprobación de la Junta Directiva de ECYSA.
 - c. Cualquier equipo que tenga un jugador de otra organización miembro, que no sea consistente con la sección i. c. 5. a a través de la sección i. c. 5. d, sería requerido para jugar en MTOC 1, después conforme Para Sección I. C. 6.
 - d. Campeones de la división general, que permanecen en el mismo Grupo de grado con 50% o más jugadores que regresan, se mover hasta uno División Cuando aplicable.
 - e. Campeones de la división general, que se mueven en el

- grupo de grado con 50% o más volver jugadores, se jugar No inferior a una división inferior a la actual.
- f. ECYSA se reserva el derecho de colocar un equipo del G8 solicitado por el miembro Organización para jugar Condado 1/Condado 2 con una lista completa de 20 jugadores en MTOC 2. Esto requeriría entonces que la organización miembro reduzca la lista para este equipo a 18 jugadores para cumplir la regla de la lista para MTOC 1 & MTOC 2
3. Regular Temporada Grupo Siembra para G12 y PG equipos:
- No habrá separación del juego regular de la estación para G12 y PG equipos.
 - G12 y 19 equipos jugarán como un grupo de grado. Cada equipo debe registrarse al principio de la temporada como G12 o PG. Un equipo registrado G12 puede No agregar un PG jugador en cualquier tiempo.
 - El G10 y los playoffs más viejos serán determinados por ECYSA basado en la disponibilidad de equipos de grado y colocación. El formato de playoff seleccionado se pondrá a disposición de los entrenadores antes del inicio del temporada.
4. La colocación final del equipo será decidida en la reunión de colocación, la cual resolverá cualquier desacuerdo con el ECYSA Recomendaciones del Director de división del grupo de grado. La sólo las restricciones en el poder de la reunión es que los equipos no pueden ser colocados debajo del estado Torneo nivel contra supetición.

C. General Reglas

- Reglas del juego – IFAB/FIFA Leyes del juego estará en vigor, excepto como se indica específicamente contrario en Estos reglas.
- Partido Requisitos
 - (*) Un coach registrado/afiliado con un identificador de foto válido de ECYSA tarjeta y **Masa válida Credenciales de identificación de fotos de fútbol juvenil** debe representar cada equipo.

(*) Equipos son necesarios para llegar a la campo a ser listo para jugar en la hora de inicio programada. El árbitro retardará el inicio de la emparejar por un mínimo de 15 minutos de la hora de inicio programada para que un equipo o equipos aparezcan especificado Número mínimo de elegible y juego jugadores y entrenadores legales. Una vez que el requerido número

mínimo de jugadores y entrenadores (consulte la sección III. C. 7. a) han llegado, el partido debe iniciarse. Hay ningún requisito para permitir el calentamiento u otra preparación tiempo.

- b. Confiscaciones voluntarias. Si un equipo sabe de antemano que tendrá que renunciar a un juego, el entrenador (u otro equipo oficial/representante de la organización miembro) debe Notifiqueme la oposición entrenador, apropiado ECYSA Grado Grupo División Director, y Árbitro cedente por lo menos 48 horas antes de la hora del juego, a menos que se indique lo contrario por un Oficial de ECYSA. Los procedimientos para la confiscación voluntaria son los siguientes: El entrenador que pierde (u otro equipo oficial/representante de la organización miembro) se pone en contacto con el entrenador, el director del grupo de grado ECYSA y el cedente árbitro que les notifica de juego perder (utilizando la palabra "perder" en dicha comunicación).

(1) El director de la división del grupo del grado de ECYSA (u otro funcionario de ECYSA) confirma esta comunicación con el coche que pierde, el director del recorrido que pierde, el opositor al coche, oponiéndose Viaje Director y ECYSA.

(2) El árbitro cedente se comunica a cubrir árbitro (s).

(3) Al recibir la confirmación del Director de la división del grupo de ECYSA grado (u otro funcionario de ECYSA) el equipo contrario no necesita aparecer en el campo para recibir la victoria de la confiscación.

(4) Si el equipo contrario no recibe la confirmación del Director de la división del grupo de ECYSA grado (u otro funcionario de ECYSA), debe aparecer en el campo, listo para jugar. Falta de aplicación el oído resultará en una confiscación pérdida a ambos equipos.

- c. Involuntario confiscación. Si a equipo es obligado Para perderá Debido a circunstancias ajenas a su control, por ejemplo, un jugador se lesiona durante el curso de un partido y el equipo ya no tiene el complemento mínimo de jugadores, el equipo será emitido una pérdida perdida y la Junta Directiva de ECYSA determinará si o no evaluar una multa.
- d. Cualquier equipo que no aparezca en el campo para un

juego programado, sin notificar al entrenador contrario, el director de división del grupo de grado ECYSA apropiado, y el árbitro cedente en menos 48 horas antes de la hora del juego, a menos que sea dirigido por un funcionario de ECYSA, se evaluará una pérdida de perder para ese juego y se ser multa por la ECYSA bien Horario. **Esto se considera un no-show.** Dos No las demostraciones por un equipo pueden dar lugar a la suspensión de ese equipo para resto de la temporada. Ver Sección IV. Me.

- e. Un equipo que pierde el día del mes del juego está programado, clima voluntaria o involuntariamente, puede ser evaluaron honorarios para cubierta del gasto de; árbitro **cedente**.
 - f. Los directores del grupo de grado de ECYSA publicarán los juegos confiscados como cero (0) goles para el equipo ganador y negativos tres (-3) objetivos para la perder equipo.
3. Equipo Uniformes – todos ECYSA sancionado eventos
- a. Equipo Uniforme jersey se:
 - (1) Todos se ser del mismo color. Las organizaciones miembros que están cambiando los estilos de Jersey pueden usar tan larga como la predominan colores son la mismo.
 - (2) Tenga un mínimo de tres (3) pulgadas número único de equipo en la parte posterior. Si hay números duplicados, la otra identificación tal como un nombre, permanente adicional marca o cinta que identifica de manera única el reproductor puede ser utilizado. El nombre o la cinta como identificador único es válido sólo para eventos sancionados por ECYSA- no incluyen MTOC
 - (3) Estar escondido y permanecer de esa manera en el juego (portero excluidos).
 - b. Protectores de sin Cumplir con USSF
Especificaciones Son Obligatorio para Todos los jugadores En absoluto niveles de grado. La espinilleras, guardias Debe Ser Profesionalmente Fabricado, Se

Grado/tamaño Apropiado, no Alterado En cualquier Manera, No Han Cualquier sostenido expuesto Bordes y debe Ser colocado bajo Los calcetines y Completamente Cubierto. No Jugador Se le permitirá Participar En un juego ECYSA Sin Espinilleras.

- c. Todos los jugadores con la excepción del portero tendrán los mismos shorts de color. Todos los jugadores con la excepción del portero tendrán el mismo color de calcetines.
- d. (*) Equipo local debe cambiar uniformes o usar diferentes colores pinnies (chalecos de práctica) en caso de conflicto de color con el oponente, según lo determinado por el árbitro.
- e. La camisa del portero debe ser de un color diferente los colores de su equipo, los colores del equipo del oponente, y el árbitro (s) color. Las camisas de portero no tienen que estar numeradas. Porteros de los equipos opuestos tienen el mismo color Jersey. Un pinnie contrastante puede ser utilizado para distinguir al portero. Si el portero lleva diferentes Shorts/Pantalones y calcetines (así como diferente Jersey o pinnie), él/ella debe cambiar a un uniforme del equipo (cortocircuitos/pantalones/calcetines) cumplir requisitos aplicables del jugador del campo antes jugando como a campojugador.
- f. Seguro calzado debe ser usado en todas las veces.
- g. Durante mojado y/o frío tiempo, las siguientes disposiciones puede aplicarse: sudaderas o chaquetas pueden ser usados bajo la camiseta del equipo, así como Para exponer el número y color del equipo. Las capuchas deben estar remetidas por debajo del Jersey. Del equipo, pantalones de sudor, debe ser usado sobre los shorts. La ropa interior expuesta debe (de cerca) partido la Color de la exterior uniforme pieza.
- h. Durante el tiempo caluroso, ECYSA puede dirigir árbitros (o un árbitro puede actuar por su cuenta dadas las condiciones actuales) para pausar el juego en el punto medio aproximado de cada mitad. No se permiten sustituciones durante esta pausa, a menos que la pelota ya esté fuera de jugar, en cuyo caso las reglas de sustitución regular aplicar.
- i. Los jugadores no se le permite participar en cualquier

ECYSA Match si están usando uno o más de los siguientes artículos prohibidos:

- (1) Joyería incluyendo, pero no limitada a los anillos, relojes, aretes, collares y brazaletes;
- (2) Dispositivos de control de cabello duros o metálicos como clips, broches o Bobby Pins;
- (3) Sudaderas de muñeca o sweatbands;
- (4) Máscaras faciales y equipo de cabeza que no son IFAB/Aprobado por la FIFA (entrenadores, padres y jugadores que tergiversan las aprobaciones de IFAB/FIFA a árbitros puede acción disciplinaria de la cara);
- (5) Casts oférulas;
- (6) Abrazaderas de la muñeca con el metal o los rellenos plásticos duros;
- (7) Artículos ornamentales tales como cinta o hilado no requerido para el control del cabello o para asegurar los datos médicos Etiquetas;
- (8) Cinta o cubiertas destinadas a ocultar artículos prohibidos (tal acción también puede justificar una PRECAUCIÓN para el comportamiento antideportivo si el árbitro cree que hay un intento deliberado de engañar ellos).

j. Jugadores se les permite usar los siguientes artículos siempre que el árbitro determine que no son peligrosos Para el jugador, compañeros, o opositores;

- (1) Brazaletes o collares médicos que se pegan al cuerpo de manera que los asegure durante el partido;
- (2) Dispositivos suaves del control del pelo tales como Sweatbands sin nudos, hilado, gomas, y cola de caballo del paño titulares;
- (3) Engranaje principal aprobado IFAB/FIFA o engranaje principal que conforman Para Americano Sociedad para Pruebas y materiales estándar F2439 Especificación estándar para Cabeza Engranaje Utilizado en Fútbol;
- (4) Rodilleras cubiertas por una manga del fabricante o envuelto con una venda de las y libre de clips expuestos.
- (5) Suave muñeca llaves sin plástico o metalinserta;
- (6) Tobilleras sin bordes afilados que son

Usado debajo de los calcetines.

- k. El árbitro es la autoridad final sobre si el equipo de un jugador incluyendo artículos lista en, o no lista en, secciones III. C. 3H y III. C. 3i es seguro.
4. Campos –
- a. (*) El campo de juego debe cumplir con los requisitos de IFAB/FIFA excepto para disposiciones especiales para G4 y G6 Play anotado abajo.
 - b. (*) Los postes de portería portátiles deben anclarse firmemente al suelo. Las redes deben ser utilizadas y estar firmemente Unidas a la metamensajes.
 - c. (*) Cualquier organización miembro que no logre anclar correctamente los puestos de portería y las redes seguras al comienzo de un Juego programado deberá ser reportado al Vice presidente ECYSA apropiado y al grupo de grado División Director por la visitar equipo.
 - d. El árbitro puede negarse a officiar un juego debido a cualquier condición de campo que consideren peligroso para los jugadores (una red que no está asegurado no se considera un peligro). La decisión de Si o no para reproducir el partido o emitir una pérdida se ser hecho por ECYSA o ECYSA Miembro de la Junta que actúe nombre después revisar la circunstancias.
 - e. Después de que comience el partido, el árbitro puede abandonar lel deterioro de cualquier condición de campo que que considere peligroso a los jugadores. La decisión de Si o no Para reproducir el partido o el problema una pérdida será hecha por ECYSA o ECYSA Miembro de la Junta que actúe en su nombre después de revisar la circunstancias.
 - f. (*) ECYSA puede inspeccionar los campos sin previo aviso. Campos que no cumplen con los requisitos de IFAB/FIFA como modificado por ECYSA estará sujeto a una multa por campo, no por condición, base.
 - g. (*) ECYSA puede posponer, reprogramar o cancelar cualquier juego en cualquier campo (s) que se encuentre en violación de IFAB/FIFA o ECYSA requisitos.
 - h. (*) Los campos deben estar disponibles durante todo el tiempo del juego programado. Si un juego no se completa debido a la carencia de disponibilidad de campo, el equipo local puede ser galardonado una pérdida perdida. En situaciones en las que un imprevisto retraso ocurre como como a serio lesión o

el tiempo, el abandono no puede dar lugar a una pérdida.

- i. Debe haber áreas técnicas en un lado del campo. Ambos equipos deben estar en el lado donde el equipo área técnica se encuentra. El área técnica comienza cinco (5) metros de la línea de campo y es tres (3) yardas por diez (10) yardas de tamaño, y por lo menos 3 pies del Touch line Vídeos.
 - j. Los entrenadores deben siendo dentro de los límites del área técnica, al margen, durante el juego o la cara expulsión del juego. Si las áreas técnicas no están delineadas, los entrenadores todavía están obligados a permanecer dentro de los límites descrito encima.
 - k. Los espectadores deben estar en el lado opuesto del campo de los jugadores y entrenadores y ser un mínimo de 3 pies del Touchline Vídeos en todo momento. Los espectadores no son permitidos detrás meta o línea de gol. Instrucción táctica desde el lado espectador es estrictamente prohibido, y puede resultado de una acción disciplinaria.
5. Requisitos mínimos de campo.
ECYSA requiere que cada organización miembro proporciona adecuada campo espacio para acomodar a sus equipos. Para equipos que jugar en Sábado, se requiere un (1) campo para cada diez equipos registrado. Los campos deben estar disponibles 9:00 a.m. hasta 6:30 p.m. Domingo jugar requiere uno (1) campo para cada cinco (5) equipos registrados. Los campos deben ser disponible de 1:00 p.m. a 7:00 p.m. porque de la inevitabilidad de las divisiones que contienen bye Juegos, cada Miembro Organización debe han a campo disponible durante la semana. Este campo debe estar disponible a partir de las 6:00 p.m. a 8:00 p.m.
6. Campos no jugable
- a. Una vez que un Director de viajes notifica al árbitro El cedente que los campos bajo su jurisdicción serán cerrados, no pueden reabrir el campo el mismo día.
 - b. Si un campo es injugable, la casa Equipo Director de viajes o para los juegos dominicales el director de viajes de hosting debe comunicarse con el cedente del árbitro sólo por teléfono (no por correo electrónico) y proporcionar el (los) número (s) del campo (s) ser cerrado como sigue:
 - (1) Para Sábado Juegos patadas apagado en 9:00 AM y 10:30 AM, el director de viajes

llamará el árbitro cedente no más tarde de 7am;

(2) Para los juegos del sábado iniciando a las 12:00 PM y más, el director de viajes llamará al árbitro cedente no más tarde than 9AM;

(3) Para todo el domingo Juegos, él director de viajes de hosting deberá llamar al árbitro cedente No más que 9am;

(4) Para todos los juegos a mediados de la semana, el director de viajes llamará al árbitro cedente a más tardar 12PM.

- c. Para los juegos del sábado y de la mediados de semana sólo, después de ponerse en contacto con el cedente, la casa Equipo Viaje Director se hacer la siguientes:

(1) Asegurarse de que todos los equipos impactados — domésticos y ausentes — sean contactados inmediatamente por teléfono. Correo electrónico genérico a todos los directores de viajes no son apropiados para esta notificación y no serán considerados como oficiales, como apagones u otras circunstancias imprevistas puede prevenir oportuna entrega de Correo electrónico.

(2) Enviar email a ECYSA At-Large 3 Director y el árbitro cedente enumerando los juegos impactados.

- d. (*) Si no se ha decidido sujeto a la sección III. C. 6un, entonces ambos equipos deben aparecen en el campo, donde el árbitro tomará la decisión final sobre Si o no Para jugar. Los directores de viajes siempre tienen el derecho de proteger el estado de sus campos. Sin embargo, una vez que los plazos anteriores han pasado los directores de viajes deben hacerlo a través del árbitro. Si sólo aparece un equipo, el otro equipo pierde, independientemente de cualquier decisión del árbitro, la Viaje Director, o la condición del campo.

7. Listas y tarjetas de jugador-solamente ECYSA oficial Laminado Y las formas de la lista en relieve y Laminado Jugador Tarjetas de El registrador Será permitido. Mano Escrito

Nombres, formularios fotocopiados, formularios escritos a mano o cualquier otro tipo De formularios de la lista O jugador Tarjetas No están permitidos. Otros que escritura número de jugadores en el espacio proporcionado, los entrenadores pueden no alteres la lista. El árbitro regirá inválido una lista alterada en cualquier manera, Aparte de agregar números de jugador. No se jugará ningún juego a menos que ambos equipos han conforme, inalteradas listas.

- a. (*) No se puede iniciar ningún juego G8 o superior con menos de siete (7) jugadores por equipo.
- b. No se puede iniciar el juego G6 con **menos de siete (7)** jugadores por equipo.
- c. No se puede iniciar un juego G4 con menos de cinco (5) jugadores por equipo.
- d. Si en cualquier momento el número de jugadores cae a menos de los mínimos, el juego será temporalmente suspendido. Si el número de los jugadores no puede ser llevado al mínimo en una cantidad razonable de tiempo, el juego será abandonado.
- e. (*) Los entrenadores proporcionarán una lista de laminado preimpreso, oficial, ECYSA con sello en relieve al árbitro antes del comienzo del juego. Esta lista incluirá:

- (1) Del jugador nombres.
- (2) Número de Jersey del jugador (manuscrito en la cinta blanca si no preimpreso).
- (3) Del registrador firma.

> Notas:

(1) Si el preimpresa, laminado y Liga lista de repujado no se presenta antes del inicio del juego, el árbitro no permitirá que se presentará hasta cinco minutos después de la terminación de la primera mitad y antes del comienzo de la segunda mitad. Si no presentado por este tiempo, el juego debe ser abandonado por el árbitro y el árbitro es obligatorio para enviar un informe del abandonado del juego para la liga.

(2) El "período de gracia" para la presentación de una lista oficial hasta el entretiempo no aplica Para I. D. tarjetas.

- f. Cualquier esfuerzo por un entrenador, un jugador, o espectador para persuadir a un árbitro que les permita participar sin la debida credenciales (la tarjeta del jugador/del coche y/o el nombre del jugador en la lista) está

conforme a acción disciplinaria.

- g. Un coach puede inspeccionar la lista de laminado del equipo oponente una vez por juego. La inspección puede tener lugar antes del partido o después del partido, no durante el partido o en el entretiempo (intervalo). La inspección deberá no dura más de cinco minutos. El árbitro decidirá Cuándo el período de inspección de cinco minutos esta completa.
- h. Si un equipo no cumple con los requisitos de la lista y de la tarjeta de esta sección, ECYSA puede multar al equipo Organización miembro una cantidad igual a el juego perderácuota.

8. Identificación Tarjetas

- a. **ECYSA emitió entrenador y jugador** Las tarjetas de identificación deben ser dadas al árbitro antes de all juegos ECYSA para que el (los) jugador (es) y entrenador(es) para participar en el juego. Cada jugador debe tener un **ID** tarjeta y ser listado en la lista para participar. **Cada Coach debe mostrar su credencial de foto de MYSA para poder entrenar.** El árbitro mantendrá las tarjetas de identificación y la lista hasta el final del juego. El árbitro debe permitir un retraso de 15 minutos del programa comienzo del juego para que las tarjetas del jugador lleguen al campo.
- b. Si un jugador/entrenador es expulsado su tarjeta de identificación será mantenida y remitida por el árbitro al árbitro ECYSA Cedente.
- c. (*) Si un equipo falta sus tarjetas de identificación, ese equipo recibirá una pérdida perdida. El equipo con su I.D. Tarjetas se le concederá una victoria. En caso de que ambos equipos falten sus tarjetas de identificación, ambos equipos serán premiados con una pérdida..
- d. Un árbitro no oficiará un juego donde todo un equipo es falta Identificación tarjetas.
- e. El árbitro cedente podrá autorizar un árbitro que va permitir que un jugador sin tarjeta participe en un juego si el cedente está en posesión de la tarjeta del jugador (por ejemplo, para una suspensión previa) o es consciente de que la tarjeta es en ruta al jugador y sabe de circunstancias atenuantes que impidieron que la tarjeta de ser en la campo.

9. Jugando Períodos / Bola Tamaño

Grupo de grado	Períodos	Tamaño de la bola
G4	(2) 25	#4
G6	(2) 30	#4
G8	(2) 35	#5
G10	(2) 40	#5
G12/PG	(2) 45	#5

- a. Halftimes oficiales son 5 minutos de largo y los tiempos son ser guardado sólo por la Centroárbitro.
 - b. Juegos que no se juegan en su totalidad debe ser reproducido en sutotalidad.
10. Sustituciones:
- a. Todas las sustituciones requieren permiso de la árbitro.
 - b. El número de veces que un jugador puede ser sustituido es ilimitado.
 - c. Con la excepción de sustitución para un jugador lesionado, no hay límite para el número de jugadores que pueden ser sustituidos en un tiempo.
 - d. Las sustituciones pueden tener lugar en el siguiente Paros en jugar:
 - (1) Antes de una meta patada;
 - (2) Después de una meta, ya sea equipo;
 - (3) Asistencia a un jugador lesionado sin emitir de la tarjeta. La del jugador heridos es la sólo se permite sustitución;
 - (4) Antes de un lanzamiento, el equipo en posesión puede sustituir. Si el equipo en posesión sustitutos entonces, y sólo entonces, puede de la oposición equipo también suplente;
 - (5) En el intervalo (medio tiempo)
 - e. Excepto para las lesiones y el intervalo, jugadores suplentes debe Introduzca el campo en la línea intermedia (medio campo). A excepción de lesiones, una meta, o el intervalo, los jugadores sustitutos deben estar en la línea intermedia (medio campo) antes de que el juego se detenga en para Para elegibles para sustitución.
 - f. El portero puede ser cambiado a través de sustituir por lo anterior. Además, el el portero puede ser cambiado con cualquier jugador en el campo proporcionado juego ya está detenido. Antes de cualquier cambio de guardián, el árbitro debe ser notificado. El Coach debe obtener una confirmación de esta notificación al árbitro.

- g. Los jugadores que hayan dejado el campo, a petición del árbitro, debido a problemas de sangre, joyería o equipo, deben Informe al árbitro para Informe sobre volver a entrar el juego como sustituto o la sustitución puede ser considerado ilegal y la jugador advirtió.
 - h. Una sustitución es obligatoria cuando un árbitro ha dejado de jugar para hacer frente a una lesión. Los Jugadores heridos, incluso del portero, se requiere ser sustituido. Ninguna otra sustitución deberá ser permitido en este paro.
11. Todos Grado Grupo Juego Puntuación Informes Responsabilidades
- a. El hogar entrenador:
 - (1) Colocará en la tarjeta de puntuación del juego la fecha del juego, tanto la organización del miembro del hogar/visitantes y los nombres de los equipos, y a lo largo del número de juego como se imprime en la programación.
 - (2) A continuación, proporcionará al árbitro la completamente lleno fuera juego puntuación tarjeta
 - b. El hogar Equipo Entrenador o Equipo El representante debe informar sobre el estado del juego a su director de grupo de grado ECYSA apropiado a través de la sección de informes de puntuación del sitio web ECYSA en www.ecysa.org dentro de dos (2) días después de jugar el juego por 9:00 P.m. (es decir, los juegos del sábado deben ser reportados antes del 9:00 pm lunes.) Fallar la capacidad de informar sobre el estado del juego a través del sitio web, el estado debe ser llamado al Director del grupo de grado apropiado dentro de (2) dos días después de jugar el juego antes de las 9:00 pm. los resultados del último juego de la temporada deben ser reportados el día que el juego es jugado por 9:00 pm. Falta de informar de una puntuación durante la temporada dará lugar a una junta ECYSA de Multa especificada por el director por ofensa a la organización del equipo infractor. El equipo opositor involucrado no se ve afectado de ninguna manera. Si un juego no se juega según lo programado, sigue siendo la responsabilidad del entrenador de casa de la lista del juego como no se juega en el sitio Web.
 - c. Los entrenadores deben conservar la copia respectiva de los juegos puntuación tarjeta dado Para ellos por él/la árbitro en la conclusión del juego. Este resumen del juego

tendrá la puntuación final, el nombre/número del árbitro y la fecha/número del juego. Esto podría ser importante si hay un desempate en la final de la temporada. Si a error es encontrado por uno de los entrenadores, debe poner esto a la atención del árbitro. Si el árbitro está de acuerdo en que se ha cometido un error, debe reunir a todas las partes para hacer la corrección. Si eso no puede hacerse, entonces se debe escribir un informe para que el árbitro cedente/El tablero de ECYSA puede verificar la puntuación correcta.

12. Clasificación

- a. ECYSA se mantendrá clasificación para cada Grupo en todas las divisiones de todos los grados soportes excepto G4.
- b. Puntos se serán galardonados como sigue:
 - (1) Tres (3) puntos para ganar.
 - (2) Uno (1) punto para empate.
 - (3) Punto cero (0) para una pérdida o perderá.
- c. Desempates por ECYSA Torneo reglas.

13. Árbitro No-shows

- a. En evento de que la/él árbitro no llegara dentro quince (15) minutos después del comienzo programado, ambos entrenadores deben hacer todo lo posible para ponerse de acuerdo en una actuación árbitro para que el partido se juegue y se cuenta como un oficial juego.
- b. Si el árbitro o árbitro interino de un partido con un solo funcionario de juego se lesiona y es obligado a retirarse del partido, los entrenadores de ambos equipos deben hacer todo lo posible para ponerse de acuerdo sobre un árbitro de reemplazo, que cumple con los requisitos de esta sección, de modo que el partido es jugado y contado como un oficial juego.
- c. Un árbitro interino puede ser un árbitro ECYSA con un número de árbitro válido o un entrenador con una tarjeta de entrenadores ECYSA válida. En los grupos de grado más jóvenes, también es posible tener un joven (menores de 18 años) árbitro el juego si ese joven tiene experiencia porque a Cori Compruebe es no Obligatorio.
- d. Los espectadores y los padres voluntarios que no están registrados con ECYSA puede no servir como árbitro interino.
- e. En el evento que ambos entrenadores no acuerdo en Actuando árbitro el juego se aplazará en la sección II. B. 7. el entrenador de casa deberá notifique su viaje Director

que notificará a los ECYSA apropiados Director de división del grupo de grado y el árbitro Cedente sobre la no-show árbitro.

- f. Después de que el cedente ECYSA haya notificado al Director de viajes en casa que un árbitro no será proporcionado por ECYSA, el director de viajes de la organización de origen puede Seleccione un árbitro sustituto que cumple los requisitos de Este sección.
- g. Para que un partido para ser considerado oficial, el nombre, afiliación de la organización miembro, dirección y número de teléfono del árbitro interino debe ser impreso en el juego tarjeta.

D. Excepciones para G4 Juegos

- 1. G4 Grado Grupo se jugar Siete vs. Siete (7 v 7).
- 2. El fútbol G4 es una forma de fútbol no-presión, orientada a los resultados, que tiene como finalidad proporcionar a Divertido atmósfera y a positivo jugando Experiencia para los niños que participan. Todos los participantes ganan cuando los entrenadores, Padres, árbitros y Los jugadores disfrutan juego. Las leyes de IFAB/FIFA se aplicarán con las siguientes excepciones.
- 3. El campo de Jugar
 - a. Mínimo recomendado de 35 yardas por 45 yardas, no exceder 45 metros por 60 metros.
 - b. Marcas necesario:
 - (1) Líneas de gol y Touchline Vídeos.
 - (2) Área de meta 18 yardas en la línea de gol. 6 yardas en la jugando campo.
 - (3) Una línea de 14 yardas paralela a la línea de la meta que funciona de Touchline Vídeos a Touchline Vídeos (no ser llamado área de la pena). Un portero puede manejar la bola cualquier en esta área.
 - (4) Línea intermedia y círculo central (8 yardas radio).
 - (5) Esquina Bandera y esquina cuarto círculos.
 - (6) Tamaños de la meta 6 pies de alto y de 12 pies a 18 pies amplia (12 pies es lo recomendado tamaño).
 - (7) Mid-Field Bandera (opcional).
- 4. Tamaño de la bola que puede ser utilizado será número 4.

5. Siete (7) jugadores incluyendo al portero estarán en el campo para cada equipo. Un equipo se juegue con no menos de cinco (5) jugadores. Si en cualquier momento el número de gotas de los jugadores debajo de cinco (5), el juego será temporalmente suspendido. Si después de una cantidad razonable de tiempo, el equipo no puede campo cinco (5) jugadores, el juego será abandonado. Número total de jugadores es cubiertos en la sección I. a. 13. a.
6. El juego se tiene dos (2) veinticinco (25) minuto periodos de juego.
7. Cualquier objetivo patada que hojas la campo de jugar (sobre el toque de línea o meta) antes de pasar por completo el 14-Yard línea será retomado. Un retroceso de la meta está en juego activo después de que haya pasado totalmente sobre el 14-Yard línea y entrado en el campo de jugar. El equipo defensor debe estar en su propia mitad del campo hasta que la bola es **patadas** para la meta patada.
8. La ley de fuera de OFF se aplica al equipo atacante sólo en el lado del campo entre la objetivo línea y la línea 14 yardas.
9. Una bola puesta en juego como patada de gol o liberado (tirar, Punt, o patada de gota) por el portero dentro de los 14-la línea de la yarda debe tocar el suelo u otro jugador antes de que cruce la línea intermedia. Si no toca el suelo u otro jugador, un tiro libre indirecto será concedido al equipo contrario en el punto donde la bola cruzó la mitad línea.
10. IFAB/FIFA las leyes del juego se aplicarán a los tiros libres directos e indirectos con las siguientes excepciones y adiciones:
 - a. Para la patada, los tirones libres, y los tirones de la esquina, los opositores deben estar por lo menos 8 yardas de la bola;
 - b. Si el equipo atacante comete una falta entre la línea de gol del equipo defensor y 14 yardas línea, ningún jugador atacante puede estar entre la línea de gol de defensa y la línea de 14 yardas en el reiniciar;
 - c. Cuando la defender equipo toma a libre patada entre su línea de meta y 14-la línea de la yarda, la bola debe pasar más allá la línea de 14 yardas antes de ser tocado por cualquier jugador. Si la bola se toca antes de pasar la línea de 14 yardas, la patada es retomado;
 - d. No Pena patadas se sertomado;

e. Todos los tiros libres directos e indirectos otorgados al equipo atacante por faltas o infracciones dentro de la línea de 14 yardas del equipo defensor se tomarán de la línea de equipo 14 yardas de la defensa en el punto más cercano a donde se cometió la falta o infracción

11. Un jugador que toma un saque o una patada inadecuadamente se ser dado a segundo tratar.
12. Sanciones para inadecuada sustitución:
 - a. En la primera ocasión cuando un jugador (o grupo de jugadores) entra o sale del campo de juego sin la permiso del árbitro, el árbitro le recordará el Coach que los jugadores no pueden entrar o salir del campo sin permiso. El/los jugador(es) no se mostrará una tarjeta amarilla. El entrenador no deberá recibir una advertencia oficial (equivalente a un amarillo Card).
 - b. En ocasiones posteriores cuando un jugador (o grupo de jugadores) entra o sale del campo de juego sin el permiso del árbitro, el árbitro puede sancionar al entrenador de ese equipo con una advertencia oficial (equivalente a una tarjeta amarilla). El (los) jugador (es) no se mostrará un amarillo tarjeta.
13. ECYSA invitará a todos los equipos registrados a participar en un Jamboree de amistad libre de honorarios que se celebrará después de la conclusión de la regular temporada.
14. La Asociación de fútbol de Estados Unidos ha adoptado políticas para reducir el número de conmociones cerebrales sostenidas por los jóvenes futbolistas. Implementación de ECYSA de estas políticas incluye tratar deliberadamente dirigir la pelota o tratar de dirigir la pelota como juego peligroso. Cuando un jugador dirige deliberadamente la pelota, o intenta dirigir el balón, el árbitro dejará de jugar inmediatamente (no jugar ventaja) y conceder un tiro libre indirecto al equipo contrario, incluso si la acción del jugador puede haber negado una meta. La ubicación del reinicio se según las leyes del juego enmendada por la sección G4.
15. G4 huésped Jugadores
 - a. Un "jugador invitado" es uno que puede jugar con un equipo en su organización que es diferente de su equipo principal donde su nombre se enumera en la lista laminada.
 - b. Un coach puede presentar hasta tres (3) Comentarios de los Jugadores

- en un partido de grado 4 de ECYSA.
- c. Un jugador invitado debe ser de la organización del equipo actual.
 - d. Cada jugador invitado debe presentar un ECYSA debidamente etiquetado jugador pasar para la actual temporada.
 - e. Cada jugador invitado debe figurar en un formulario oficial de la lista de invitados, presentado a la oficial del partido para el cheque junto con el oficial del equipo, laminado ECYSA lista.
 - f. Las organizaciones miembros no están obligadas para utilizar Comentarios Jugadores.
 - g. Las organizaciones miembros son responsables de establecer su propio procedimiento interno para utilizar y aprobar los Jugadores.
 - h. Las organizaciones miembros son responsables de asegurar que los entrenadores y padres entienden sus procedimientos incluyendo la transferencia y devolución de pases de jugador entre entrenadores.
 - i. Los jugadores invitados deben permanecer obligados a su equipo principal a menos que la ciudad y los entrenadores consideran su ausencia de un partido regular de equipo no compromete ni la viabilidad ni la competitividad del equipo regular que día.

E. Excepciones para G6Juegos

- 1. El grupo de grado G6 jugará nueve contra nueve (9 v 9). Las leyes de IFAB/FIFA se aplicarán con las siguientes excepciones.
- 2. Campo de jugar
 - a. Mínimo de 45 x 70 yardas y máximo de 55 x 80 yardas.
 - b. Marcasnecesario:
 - (1) Líneas de gol y Touchlines.
 - (2) Objetivo área 18 metros en la Objetivo línea. 6 metros en la jugando campo.
 - (3) El área de la pena es 34 yardas en la línea de la meta, extendiendo en el campo 14 yardas. Un portero puede manejar la pelota en cualquier lugar de esta área.
 - (4) Línea intermedia y círculo central (radio de 8 yardas).
 - (5) Esquina Bandera y esquina cuartocírculos.

- (6) Objetivo tamaños 6 pies alta y 18 pies amplia.
 (7) Bandera de campo medio (opcional).
3. La bola del tamaño que se ser utilizado se ser a número 4.
 4. Nueve (9) jugadores incluyendo al portero estarán en el campo para cada equipo. Un equipo va a jugar con no menos de siete (7) jugadores. Si en cualquier momento el número de jugadores 'gotas debajo siete, el juego se ser temporalmente suspendido. Si después de una razonable cantidad de tiempo, el equipo no campo 7 jugadores, el juego se ser abandonado. El número total de jugadores está cubierto en la sección I. a. 13. a.
 5. Fuera de los lados se ser llamado en la toda atacando mitad del campo.
 6. Un balón liberado tirar, puntar, o patada de caída) por el portero de su pena área debe tocar la tierra o otro jugador antes es alcanza la del oponente pena área. Si no toque la tierra o otro jugador, un indirecta tiro libre se ser galardonado Para la oposición Team en el punto donde la bola cruzado la mitad línea.
 7. Para patada, libre de patadas y la esquina patadas, opositores debe ser en menos 8 metros De la bola.
 8. El punto de penalti está a 10 metros de la línea de gol, centrado entre la objetivo mensajes. Todos jugadores otros que la kicker y el custodio debe estar en menos 8 metros de la pelota, detrás de la marca de penalización, fuera el área de la pena y arco. El custodio debe permanecer en la línea de gol hasta que se juegue la pelota.
 9. Sanciones por una inadecuada sustitución:
 - a. En la primera ocasión cuando un jugador (o grupo de jugadores) entra o sale del campo de juego sin el permiso del árbitro, el árbitro se recordar a los entrenador que jugadores no puede entrar o dejar el campo sin permiso. El jugador (s) no se se muestra una tarjeta amarilla. El entrenador no deberá recibir una advertencia oficial (equivalente a una tarjeta amarilla).
 - b. En la posterior ocasiones cuando un jugador (o grupo de jugadores) entra o sale del campo de juego sin el permiso del árbitro, el árbitro puede sancionar al entrenador de ese equipo con una advertencia oficial (equivalente a una tarjeta amarilla). El/los jugador (es) no se mostrará un amarillo tarjeta.

10. La Asociación de fútbol de Estados Unidos ha adoptado políticas para reducir el número de conmociones cerebrales sostenidas futbolistas juveniles. Implementación de ECYSA de estas políticas como peligroso jugar:

- a. Cuando a jugador deliberadamente cabezas la bola, o
- b. Intentos de dirigir la bola,

El árbitro deberá dejar de jugar inmediatamente (no jugar a la ventaja) y conceder un tiro libre indirecto al equipo contrario, incluso si la acción del jugador puede haber negado una meta. La ubicación del reinicio será de acuerdo con las leyes del juego.

F. Comunicación Directrices

1. Entrenadores:

- a. Los directores de viajes son el principal contacto entre ECYSA y los entrenadores. Si un entrenador tiene una pregunta que primero debe comunicarse con su director de viajes, entonces, si necesario, el ECYSA apropiado Director División grado. El director de viajes buscará una respuesta y regresará al autocar. En el caso de Reprograme la solicitud, el Coach Contacta a su director de viajes para hacer la petición. El entrenador no debe ponerse en contacto con el at-Large 3 Director.
- b. Los entrenadores individuales no deben comunicarse con miembros de la Junta que no sean directores de división de grupo. Los directores de viajes son las líneas de comunicación con la liga. Oficiales de la Liga otros que Grado División Directores se no aceptar teléfono llamadas Deentrenadores.

2. Viaje Directores/Liga Representantes:

- a. Cualquier pregunta que tenga debe dirigirse a la oficial de la Liga apropiada, es decir, registrador, Tesorero, Grado División Director, etc.
- b. Las cuestiones de normas, políticas o información general deben dirigirse a su vicepresidente regional primera.

3. Miembros del Consejo de ECYSA /OFFICIALS

- a. Los directores de viajes se incluirán en todas las comunicaciones entre ECYSA y cualquier miembro de su Organización.

4. Padres, guardianes, espectadores, y jugadores puede no

iniciar comunicación directa con cualquier funcionario ECYSA. Padres, guardianes, espectadores, y jugadores que quieran comunicarse con ECYSA deben hacerlo a través de su coach y/o su viaje Director utilizando procedimientos establecidos por ECYSA. ECYSA puede evaluar puntos de la tarjeta de los equipos para cada instancia en la que un padre, tutor, jugador, o espectador viola esta regla.

IV. Disciplina

A. Resumen

1. ECYSA El Presidente nombrará miembros a un Comité permanente para la disciplina (SCD). El SCD será presidido por un ECYSA Vice-Presidente. Si un Vice-Presidente de ECYSA no está disponible, el Presidente puede nombrar otra junta ECYSA Miembro como Presidente. El SCD puede incluir la representación de los miembros de la Junta Miembro Organizaciones.
2. ECYSA puede negar a un jugador, entrenador, espectador, equipo o organización miembro la oportunidad de participar en juegos y torneos sancionados por ECYSA para violaciones de la Reglas y Procedimientos.
3. Los árbitros aplican las leyes del juego y pueden tomar medidas disciplinarias de acuerdo con las leyes del juego. Las leyes del juego no proporcionan un remedio para impugnación de sanciones -tarjetas amarillas, tarjetas rojas, advertencias, o despidos issued por el árbitro durante un partido. Recibo de cualquier sanción puede no ser protestado o apelado.

B. Tarjetas y tarjeta Puntos

1. Cuando un árbitro sanciona a un jugador con una tarjeta amarilla, una tarjeta roja o una combinación de rojo y amarillo cartas, el jugador equipo se ser asignado tarjeta puntos como sigue:
 - a. Uno amarillo tarjeta en a juego = 1 punto
 - b. Una tarjeta roja en un juego = 2 puntos
 - c. Uno amarillo tarjeta y uno rojo tarjeta en a juego = 3points
 - d. Segundo amarillo tarjeta y rojo tarjeta = 2puntos
2. Un jugador que se muestra una tarjeta roja puede no participar en el resto de ese partido. El jugador debe abandonar el campo complejo inmediatamente. El evento

que un padre o el guardián no está disponible para transportar un G8 o un jugador más joven del complejo de campo, el jugador puede permanecer sobre el Banco, con un pinnie o cubierta sobre su Jersey, y ser colocado bajo la supervisión de un entrenador que asume la plena responsabilidad de la conducta del jugador y que será responsable de cualquier otra mala conducta cometida por el jugador. Además, el jugador será suspendido de su siguiente juego.

3. Cuando a árbitro sanciones a entrenador o Asistente entrenador, no muestran al entrenador un amarillo o tarjeta roja. El árbitro debe informar al Coach que ellos son ser advertido o despedido. Cuando una sanción del árbitro un entrenador, el equipo del entrenador será asignado puntos de la tarjeta como sigue
 - a. Una advertencia en un juego = 1 punto
 - b. Despedido de un juego = 2 puntos
 - c. Segundo ADVERTENCIA y despido = 2 puntos
4. Un entrenador que es despedido puede no participar en el resto de ese partido. El entrenador debe salir del complejo de campo inmediatamente. Además, el entrenador será suspendido De su siguiente juego.
5. Una vez que los puntos se evalúan a un equipo, entrenador, o jugador, no pueden ser anulados mediante la transferencia del jugador o entrenador a otro equipo o por dejar caer al jugador o al entrenador De la equipolista.
6. Equipos que reciben excesivos puntos de cartas en una sola temporada se recibir las siguientes sanciones adicionales:
 - a. Para los equipos con un programa de ocho juegos de temporada regular el siguiente juego puntos se deducirá del total del equipo en su grupo de pie:

Número de puntos de	Deducciones de puntos de
0-8	0
9-12	1
13-16	2
17-18	3
19 o más	No apto para Playoffs

- b. Para equipos con un seis-juego temporada regular Horario I a siguientes juego puntos se ser deducida del total del equipo en su grupo de pie.

Número de puntos de tarjeta	Deducciones de puntos de juego
0-12	0
13-16	2
17-18	3
19 o más	No apto para Playoffs

7. Cualquier jugador que reciba tres (3) personas Amarillo Tarjetas, en una temporada, sin la emisión de una tarjeta roja se resultar en una suspensión de un juego sirvió durante el próximo juego de su equipo jugado Para terminación.
8. Después de la conclusión de la temporada regular y antes del Campeonato de ECYSA Torneo, todos los puntos de la tarjeta para un equipo son anulados. Puntos de tarjeta para jugadores y los entrenadores llevan sobre en post-temporada jugar.
9. Las suspensiones sólo pueden ser servido en contra de un juego jugado a la terminación. Aplazamientos, renunciaciones o las reprogramaciones no cuentan hacia la suspensión(s) sirvió. ECYSA se considerará una suspensión servida Si un juego se juega a la terminación incluso si el juego es posteriormente cancelado.

C. DisciplinariaProceso

1. ECYSA y sus funcionarios designados puede tomar disciplinaria acción contra entrenadores, jugadores, árbitros, espectadores y funcionarios de las organizaciones miembros usando uno o más de los siguientes procedimientos:
 - a.Después de recibir y revisar un escrito Informe documentando la violación de las leyes del juego, las reglas y procedimientos de ECYSA, o la política de comportamiento de ECYSA, en el Comisionado de niños o niñas puede tomar las siguientes acciones contra jugadores, entrenadores, equipos y/o espectadores:
 - (1) Tomar No acción,
 - (2) Cuestión cartas de reprimenda,
 - (3) Coloque a un jugador, entrenador o espectador en libertad condicional,

- (4) Emitir una suspensión de uno o más Juegos,
 - (5) Emitir puntos a jugadores, entrenadores o equipos (por conducta inaceptable por espectadores),
 - (6) Recomendar a Completo Disciplinaria Audiencia.
- b. Una persona suspendida por un Comisario puede solicitar y tiene derecho a una audiencia disciplinaria completa mediante notificación escrita al Comisionado que emitió la suspensión en un plazo de 3 días (72 horas a partir de la fecha y hora de la notificación. Excepto en los casos que documentan asalto físico, se permite a la persona para participar en ECYSA actividades hasta el Completo Disciplinaria Audiencia es cabo y a gobernante emitido.
- c. Una audiencia disciplinaria completa realizarse de acuerdo a USSF y masa Juventud Requisitos de fútbol. El Presidente de ECYSA puede pedir una audiencia disciplinaria completa basada en cualquier información que sugiera una violación de las leyes de la Juego o de ECYSA Reglas y procedimientos. ECYSA SCD oirá todas las audiencias disciplinarias completas. El Presidente no puede votar excepto para romper lazos. El SCD no está limitado por las decisiones previamente tomadas por el Comisionado de niños o niñas y Puede, a su discreción, mantener, aumentar o disminuir la severidad de sanciones. El SCD puede tomar las siguientes acciones contra jugadores, entrenadores, equipos y/o espectadores:
- (1) Tomar acción, lo que efectivamente mantiene la del misionero gobernante,
 - (2) Anular o reducir las sanciones/decisiones de la Comisario,
 - (3) Cuestión cartas de reprimenda,
 - (4) Coloque un jugador, entrenador o espectador en condicional,
 - (5) Suspender jugadores, entrenadores o espectadores para uno o más Juegos,
 - (6) Tarjeta de emisión puntos a jugadores, entrenadores o equipos (por conducta inaceptable de los espectadores),
 - (7) Recomiende a la suspensión completa del tablero del ECYSA de equipos u organizaciones para una o más juegos, o para una o más temporadas.

- d. A una persona suspendida por la Comisión Disciplinaria de Audiencia puede apelar la decisión a la Junta Directiva de ECYSA. La Junta Directiva de ECYSA puede tomar las siguientes acciones contra entrenadores de jugadores, equipos y/o espectadores:
- (1) Defender las sanciones/decisiones de la Comisión Disciplinaria de Audiencia
 - (2) Anular o reducir las sanciones/decisiones de la Comisión Disciplinaria de Audiencia
 - (3) Aumentar las sanciones/decisiones emitidas por el pleno de la Comisión Disciplinaria de Audiencia
- e. ECYSA deberá notificar a cualquier entrenador, jugador, o espectador de acción disciplinaria tomada contra ellos por escrito por correo electrónico o correo ordinario. Esta notificación deberá incluir la fecha y hora en que debe presentarse una apelación. ECYSA también proporcionará la misma información al Director de viajes de su organización miembro.
- f. Una persona, equipo o Organización miembro puede apelar las decisiones disciplinarias de ECYSA Consejo de administración de conformidad con la juventud masiva Fútbol reglas y procedimientos.
2. Informes de asalto físico a un árbitro: Para el estado de Massachusetts Comité del árbitro del estado (MSRC). ECYSA puede todavía mantener una audiencia y administrar la acción disciplinaria antes o después de una audiencia MSRC.

D. Eyecciones

1. Cada uno en la eyección del jugador del campo se resultará en el ofender equipo que juega uno (por la eyección) jugador corto para el resto de ese juego. Las penas de eyección en el último partido de la temporada se transportan a la siguiente temporada. Una segunda eyección durante una temporada resultará en el destierro de todos los jugadores de la Liga para la siguiente temporada.
2. Falta de un jugador para salir del complejo de campo después de ser enviado fuera o de un entrenador para salir del complejo de campo después de ser expulsado es motivo para que el árbitro abandone el partido.
3. Si un miembro del equipo deja el Banco para participar en un disturbio

en el campo y por lo tanto es expulsado por el árbitro, que el miembro del equipo será suspendido automáticamente por la duración de la temporada y puede estar sujeto a una acción disciplinaria adicional.

4. Todos los asaltos al árbitro darán como resultado un mínimo de una suspensión del año civil (un año a partir de la fecha de la acción). Todos los asaltos de árbitros serán referidos a las asociaciones estatales (Misa Juventud Soccer y MSRC).
5. (*) Si todos los entrenadores son expulsados del mismo equipo y ningún entrenador afiliado (con tarjeta) está disponible para tomar sobre, el juego se ser considerado una pérdida perdida. Si todos los entrenadores son expulsados de ambos equipos y una situación existe donde no hay entrenador afiliado disponible, ambos equipos se les adjudica una pérdida.
6. Cualquier jugador, espectador o entrenador que haya sido suspendido por ECYSA o Misa Juventud El fútbol para tres o más juegos consecutivos debe replicarse a la Junta Directiva de ECYSA para reintegro.

E. Condiciones de Confiscación

1. Violación de la ECYSA Juego Comportamiento Política
2. Violación de Sección I.c. Jugador Elegibilidad
3. Violación de la sección I. D Entrenadores Elegibilidad
4. Violación de Sección II. B. 2 Reprogramar plazos
5. Violación de la sección II. B. 3 acuerdo
6. Violación de Sección III. C. 2 requisitos del fósforo
7. Violación de Sección III. C. 3. d Color conflicto
8. Violación de Sección III. C. 4. a y b Campos
9. Violación de Sección III. C. 6. d Aparecen en campo
10. Violación de Sección III. C. 7. a y b Mínimo número de jugadores; Listas
11. Violación de Sección III. C. 8c. ID Tarjetas
12. Violación de la sección IV. D. 5. No disponible entrenador
13. Para las divisiones no-resultados, orientadas (e.g. muchachos de G4 y las niñas) y las estaciones para las cuales no hay juego de la estación del poste, ECYSA pueden sancionar a un equipo con una pérdida administrativa. Una pérdida administrativa permite el resultado de un juego de pie y conserva Autoridad de ECYSA para emitir multas.

F. Impropia Conducta

1. Cualquier jugador, espectador, oficial, o entrenador Quién compromete in la conducta impropia puede estar sujeta a la acción disciplinaria de los niños apropiados o Comisionado de las niñas. Ejemplos de conducta impropia incluyen, pero no se limitan a, violaciones de la política de comportamiento del juego, proporcionando instrucción técnica desde el lado espectador del campo, peleas, lenguaje soez, burla, corriendo una puntuación excesiva o el uso de los fabricantes de ruido, tales como campanas de la vaca, bocear como y silbidos.
 - a. No hay más acción
 - b. ADVERTENCIA por escrito
 - c. Libertad condicional no exceder más de un año calendario
 - d. Suspensión hasta tres (3) juegos, incluyendo la pena original
 - e. Remisión al Comité de disciplina para una mayor revisión y acción
2. El comité de Disciplina da lo Correcto Para imponer más sanciones por violaciones múltiples por Equipo o Equipo Miembros.
3. La Apelaciones proceso para cualquier decisión prestados por un ECYSA Comisario se ser Para la siguientes:
 - a. Disciplina ECYSA Comité
 - b. ECYSA apelaciones Comité
 - c. Masa Juventud Fútbol
 - d. Unidos Estados Juventud Fútbol Asociación USYSA)

G. Árbitro Apoyo y Control de Espectadores

1. Consulte la política de comportamiento del juego detallada en la sección frontal de la Horario Manual.
2. Todos los jugadores y entrenadores deben permanecer dentro del área técnica excepto para los jugadores en el campo y los que esperan en el mid-line listo para sustituir. Los espectadores son se espera que permanezca a 3 pies de la Touchline Vídeos en el lado del campo frente a los equipos. Sin espectadores será permitido detrás de los objetivos o líneas.
3. Las sanciones para los aficionados indisciplinados serán recomendadas por la disciplina Comité Para la ECYSA Junta de Directores y podría incluir tener un equipo jugar a

todos los juegos de distancia, la suspensión de un equipo de la liga, y/o requerir un equipo para jugar sin ningún espectador apoyo.

H. protestas

1. Hay sólo dos causas aceptables para el Protestando de un juego después de que se ha jugado. Son:
 - a. Un equipo juega con conocimiento un no registrado, jugador no elegible o suspendido dentro de ECYSA, o
 - b. Ha habido un *desaplicación clara* de las leyes del juego que afecta directamente el resultado *del partido, y el árbitro lo reconoce. El cedente del árbitro debe obtener una admisión escrita del error del árbitro (s) dentro de las 48 horas de la protesta que se está presentando para que ésta sea oída por el Comité de protestas.***
2. Ninguna protesta será entretenida si se basan en el juicio decisiones hecho por el/la árbitro durante jugar. Las leyes del juego claramente estado en la ley V (árbitros) que... "cada partido es controlado por a árbitro Quién ha completo autoridad ". Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son finales. " Un juego no puede ser protestado porque un entrenador, o ambos para el caso, piensa que el árbitro no fue calificado. Este asunto puede ser manejado por las siguientes pautas de comunicación, sección III. F.

I. directrices de protesta

1. Todas las protestas deben ser tipo escrito y no será aceptado contrario.
2. El director de viajes de la organización miembro, o su representante autorizado aprobado por ECYSA, puede presentar una protesta, junto con la cuota de protesta, al Vicepresidente en cuyo área se jugó el juego. Si el juego se jugó en el noreste la protesta se ser enviados a la VP noreste; Si se juega en la costa norte, la costa norte VP. Vea el listado de los directores de viajes en la Página Web de ECYSA para la lista de organizaciones miembros y regiones.
3. Todas las protestas y cuotas deben ser recibidas por ECYSA con en 48 (48) horas de la terminación del juego protestado.
4. Todas las decisiones de protesta serán reportadas por

escrito, dentro de dos (2) semanas de la recepción de la protesta, a cualquier entrenador involucrados, los directores de viajes apropiados, árbitro Cedente y la apropiado División Director. Si la protesta se lleva a cabo, sólo se reembolsará la tasa de apelación. Una copia se mantendrá archivada con todos los documentos pertinentes.

5. Cualquier apelación de la decisión del Comité de protestas será dirigida al Comité de Apelaciones de ECYSA con la tarifa adicional especificada. Si se lleva a cabo la apelación, sólo se reembolsará íntegramente la tasa de apelación pagada a ECYSA. Cualquier apelación de la decisión del Comité de Apelaciones de ECYSA se dirigirá a la Misa Juventud Fútbol. Apelación allá Masa Juventud Fútbol se ser dirigida Para USYSF.
6. El Comité de protestas no excederá de cinco (5) miembros. El presidente con aprobación del Consejo de administración designará hasta cuatro (4) miembros, siendo el quinto miembro uno de los Vice presidentes que se sientan. Ninguna persona puede sentarse en ningún Comité de protestas Si esa persona está involucrada con alguno de los equipos, jugadores, o grupo de grado involucrado con la protesta.

J. Resumen de honorarios y multas

1. Honorarios

- a. Todos los honorarios deben ser presentados en el momento de la inscripción en el ECYSA actual Equipo Cuota Presentación Forma.
- b. El importe de los honorarios se determinará estacionalmente por la Junta de Directores.
- c. Aspecto Bond: en los siguientes casos, las organizaciones miembros deben publicar un bono de comparecencia, que se ser cabo en Fideicomiso por la Liga.

(1) Nuevo Miembro Organizaciones.

(2) Las organizaciones miembros existentes, para cada equipo que ha perdido dos o más juegos debido a no-shows en la última temporada en la que participó ese equipo. Cualquier multa se deducir de este bono. El resto de la Bond se ser regresó.

2. La estructura de los honorarios será repasada estacional por la Junta Directiva de ECYSA y publicada en el Operación Reglas.

V. árbitros

A. Expectativas para Árbitros

1. Los árbitros aplicarán las leyes del juego y las reglas de ECYSA a lo mejor de su capacidad y de manera imparcial.
2. Árbitros deberá llevar un uniforme aprobado consistente en un USSF amarillo, azul, rojo, verde, o negro Jersey, cortocircuitos negros, y calcetines negros con tres rayas blancas o logotipo aprobado. El árbitro llevará un año en curso USSF parche. Durante el tiempo inclemente, los árbitros pueden usar pantalones de calentamiento negro sobre sus pantalones cortos y un sombrero negro en su cabeza.
3. Árbitros se conducta mismos en a profesional manera.
4. Cada juego tendrá sólo un árbitro central. Cuando un sistema de tres árbitros está en uso, y sólo dos árbitros están presentes, uno de esos árbitros será el centro y uno será un ayudante. El árbitro del centro puede, a su discreción, utilizar un club de líneas en lugar de un segundo ayudante árbitro.
5. Las líneas del Club deben recibir instrucción del árbitro del centro antes del comienzo del juego. El árbitro central debe dejar claro que sus decisiones son definitivas y deben no ser cuestionado. La relación de las líneas del Club al árbitro central debe ser una de asistencia, sin interferencias indebidas o cualquier oposición. Líneas del Club señal sólo cuando la bola es totalmente sobre la objetivo línea o toque línea.
6. Los árbitros no emiten perdidas. Sólo ECYSA puede emitir pierde.
7. Donde la validez de la documentación de cualquier jugador (tarjeta y/o nombre en la lista) o derecho a participar en el partido es o se convierte en una cuestión de disputa entre los dos equipos, sin ninguna resolución antes del partido, el árbitro debe permitir que el jugador participe y luego debe incluir todos detalles en el informe del partido. (un ejemplo sería el caso en que un equipo dice que un oposición jugador tiene sido suspendido y es no elegibles Para jugar en Este juego, pero la del jugador equipo disputas esto.)
8. Todos los árbitros deben haber completado una conmoción cerebral curso de sensibilización en los últimos 2 años para participar en ECYSA eventos sancionados. Cada Árbitro deberá Enviar evidencia de curso terminación Para el ECYSA árbitro cedente.

B. Árbitro Cedente

1. El asignador del árbitro proporcionará árbitros y es responsable de asignar todos los juegos regulares de la estación y el Campeonato de ECYSA Torneo. Árbitros asignados por el cedente del árbitro tendrá Certificación USSF y desgaste a actual año placa.
2. Si el árbitro El cedente no tiene suficiente cobertura para todos los juegos, el cedente volverá al descubierto juego (s) al Director de viajes del equipo local para la asignación de un actuando árbitro.
3. Incluso si un árbitro interino cumple con la calificación requisitos, el equipo visitante tiene el derecho de aceptar o rechazar el uso de un árbitro interino antes de la hora prevista del juego. Una vez que el juego comienza, se considera un partido oficial. Si el juego no es jugado debido al desacuerdo sobre un árbitro interino, entonces el juego debe ser reprogramado usando el cambio del juego forma por siguiendo las pautas establecidas en otras partes de este documento. Tenga en cuenta también que el entrenador del equipo local debe reportar el juego como no se ha jugado en la sección de puntuación de el ECYSA Web. La Junta Directiva de ECYSA alienta a los entrenadores a aceptar árbitros que actúan a menos que es a convincente razón Para hacer contrario.

C. Informes Tiempo

1. Los árbitros deben estar en el campo quince minutos antes de la salida tiempo.

D. Pre-juego Actividades

1. Antes de todos los juegos en todas las divisiones, los árbitros deben verificar las credenciales de jugador, entrenador y equipo comprobando lo siguiente:
 - a. La fotografía de cada jugador y tarjeta de identificación del entrenador parece que el jugador/entrenador presentación de la tarjeta.
 - b. El nombre del jugador en cada tarjeta de identificación tiene una coincidencia en el laminado lista.
 - c. La fecha de nacimiento impresa en la tarjeta de cada jugador coincide con su fecha de nacimiento indicada en la lista laminada.

- d. Para G4 Games nombres de jugadores invitados, Jugador invitado Formulario, nombres de lista, tarjetas de identificación y fotografías.
 - e. La tarjeta de identificación de fútbol juvenil masiva de cada Coach
2. Los árbitros retendrán todas las listas laminadas, listas de invitados, y tarjetas de identificación de ECYSA (no las tarjetas de identificación de fútbol de la juventud masiva) para la duración de el fósforo para utilizar según lo necesitado para su juego puntuación tarjeta y juego informes.
 3. Los árbitros comprobarán la seguridad del calzado del jugador, protectores de espinilla con los calcetines que los cubren totalmente(obligatorio), y no permitirá que un jugador juegue con joyería o peligrosos artículos.
 4. No se permitirá a los jugadores con yesos o férulas jugar en cualquier ECYSA Juegos.

E. Equipo Lista y Juego Resumen Tarjeta

1. Todas las listas de equipos utilizadas en los Juegos serán aprobados por ECYSA, laminado, y llevará un relieve Liga sello.
2. La lista de equipos se ser presentado al árbitro para el check-in del equipo, retenido por el árbitro hasta la conclusión del juego, y regresó a los entrenadores respectivos a lo largo de con el entrenador copia de la Juego Resumen Tarjeta.

F. Después del juego Actividades

1. Árbitros se llenar en la puntuación, nombres de expulsado y advirtió a los jugadores/entrenadores y condiciones de campo en la tarjeta de resumen del juego proporcionada por el hogar entrenador.
2. El juego pre-dirigido Resumen tarjeta debe ser completado en el campo y las copias dadas a los entrenadores respectivos después de que el juego se ha completado.
3. La puntuación final debe ser introducida usando ECYSA en línea, informes de puntuación sistema.

G. Injugable Campos

1. El árbitro tomará la decisión final sobre Si o No un campo es jugable.

H. Abandonado Juegos

1. Si la Árbitro abandona a juego para cualquier razón, que debe no aceptar una oferta para seguir oficiando el partido como un juego "amistoso" porque el juego ya no es considerado sancionado por ECYSA.

I. Honorarios del árbitro y confiscación de honorarios

1. Los honorarios del árbitro serán establecidos antes del comienzo de la temporada.
2. Una vez completado el juego, el árbitro se llene el juego tarjeta incluyendo la puntuación y cualquier sanción.
3. Dentro 48 horas de a del juego terminación, él/la árbitro se introduzca toda la información en la tarjeta de juego en el informe en línea sistema.
4. Falta del árbitro para entrar en la información del juego en la línea sistema de manera oportuna puede resultar de la pérdida de pago para que juego.
5. Incumplimiento del árbitro para presentar un informe de partido puede resultar de pérdida de pago para que juego.
6. Un árbitro perderá las cuotas cuando no cumpla con las reglas y reglamentos establecidos por ECYSA. Esto incluye, pero no se limita al uso del uniforme adecuado y actual USSF parche.

J. Partido del árbitro Informes

1. Todos los reportes de partidos de árbitro serán presentados usando el formulario de reporte de ECYSA online Match dentro de 24 horas. Si el árbitro no tiene acceso al sistema en línea, que puede enviar el informe dentro de las 24 horas.
2. El árbitro presentará un informe de partido cada vez que uno o más jugadores es/son lesionados o para reportar incidentes inusuales incluyendo, pero no limitados a un juego abandonado, en disputa elegibilidad del jugador y despido de un coach o espectador.
3. El árbitro presentará un informe de coincidencia cuando lo dirigida por la Árbitro Cedente.

VI. torneo del Campeonato de ECYSA y juego de la estación del poste

A. ECYSA Campeonato Torneo Director

1. El torneo ECYSA se llevará a cabo bajo los auspicios del ECYSA nombrado director del torneo, que deberá 1) supervisar todas las facetas del torneo, 2) desarrollar procedimientos para gobernar el juego de torneos y hacer

cumplir el torneo Reglas, y 3) nombrar directores de sitio cuando los juegos se juegan en varios complejos de campo.

2. Las reglas que se delinean en la sección de torneos de las reglas de operación de ECYSA son sólo para propósitos informativos. La ECYSA Consejo de administración se establecerá reglas de torneos efectivas y el director del torneo les presentará y discutirá en los entrenadores de playoff reunión.
3. A menos que se especifique lo contrario en Torneo Reglas o en esta sección, todas las reglas de la temporada regular se aplican Torneo

B. Torneo Horario

1. El Campeonato de ECYSA Calendario de torneos es final después del Memorial Día. Los directores de la división ECYSA deben informar a los entrenadores de la elegibilidad de su equipo tan pronto como sea posible después de que finalice la temporada. Los directores de la División también deben notificar al Torneo Director en cuanto a los equipos que compiten en los playoffs. Todos los equipos que hacen que el ECYSA playoffs y saben que no pueden completar toda la los playoffs deben notificar al Director del grupo de grado apropiado y al Director at-Large antes de la reunión de entrenadores.
2. Si algún equipo tiene conflictos potenciales (sólo eventos religiosos y escolares) con las fechas (fijadas en el comienzo de cada estación de primavera) de la Torneo de campeonatos ECYSA, deben ponerse en contacto con el Director at-Large en o antes, el jueves antes del Memorial Día. ECYSA tratará de acomodar las solicitudes hechas en o antes de esta fecha. No todas solicitudes se ser capaz Para ser honor.
3. Entrenadores de equipos de playoffs están obligados a asistir a un pre-playoff reunión de entrenadores programada para el primer martes después del final de la temporada. Directores de división se notificar a los entrenadores de la hora y ubicación de la reunión una vez playoff equipos' Estado hasidodeterminado.

C. Calificación & Siembra

1. Para G6 y más, Torneo partidos se ser programado para disuadir a la mina ECYSA MTOC 1 & 2 y grado del Condado 1 & 2 Grupo Campeones.
2. Primera y segundo lugar equipos en cada grupo de la

temporada regular juegan en MTOC 1 & 2 y Condado 1 & 2 participará en el torneo de ECYSA.

3. Si dos equipos están empatados en puntos para todos los juegos jugados durante la regular temporada, la Torneo calificador se seleccionarse utilizando el proceso de desempate descrito a continuación. Si tres o más equipos están empatados para dos literas de playoffs, el mismo proceso se ser aplicado en dos rondas, el primer calificador se identifica, el proceso comenzará de nuevo desde el principio con todos los equipos originalmente involucrados menos la primera calificador:

(1) La competencia cabeza a cabeza. (puntos, en los juegos jugados contra cada otros. Nota: la competencia de cabeza a cabeza sólo se puede utilizar si todos los equipos actualmente involucrados han jugado el mismo número de juegos contra cada otros.)

(2) Menos en general pérdidas.

(3) Total meta puntos diferenciales según la tabla siguiente. Las metas contra no afectan a este interruptor TIE. El entrenador de un equipo que deliberadamente las puntuaciones propias para optimizar el diferencial de gol pueden estar sujetas a una acción disciplinaria incluyendo suspensión para uno o más juego:

Gol de juego diferencial	Gol puntos diferenciales por juego
1	1
2	2
3, 4, 5, o 6	3
7	2
8	1
9	0

(4) Más General objetivos contra, máximo de tres en contra por partido.

(5) A playoff juego entre los equipos. Equipos debe Prepárate para jugar un domingo o un juego de la semana. Playoff Juegos son típicamente programado para Lunes.

4. Calificación y siembra de G10 y mayores Equipos en el ECYSA Campeonato Torneo seguirá el mismo procedimiento utilizado para todos los demás grupos de grado ECYSA. ECYSA puede combinar los equipos G12 y PG en un solo playoff el soporte o establezca separado playoff soportes para cada grupo de grado. G12/PG Chicos y las divisiones de las niñas puede uso diferentes playoff formatos.

D. Listas

1. Todos los jugadores debidamente listados para la temporada regular son elegibles para jugar en los Playoffs de ECYSA. Esto incluye a todos los jugadores en equipos con ampliado listas.
2. Para los equipos que representan ECYSA en el Massachusetts Torneo de campeones (MTOC), el máximo el número de jugadores registrados por equipo se determinará de acuerdo con las reglas de MTOC. (ver ECYSA hecho Hoja.)
3. Masa Juventud Soccer fija una fecha para que las listas de MTOC sean congelado. En esta fecha, las organizaciones miembros que han elegido utilizar las listas ampliadas deben proporcionar al registrador de ECYSA una lista de la lista de MTOC en la mayoría de los máximos Obligatorio por grado de acuerdo con las reglas de MTOC. (ver ECYSA hecho Hoja).
4. Los mínimos de la lista de temporada regular se aplican a todos los juegos de torneos.

E. Competencia

1. Longitud departidos
 - a. Mismo como regular temporada jugar excepto que horas se ser utilizado.
 - b. Horas se ser jugado según Para MTOC reglas.
2. Todos entrenadores de equipo se deben chequear en la Tienda de inscripción en menos 1/2 hora antes de empezar el juego programado. Cualquier jugador no está debidamente registrado no se le permitirá jugar. Equipos se reportarán a su campo apropiado, 10 minutos antes el inicio programado. Los árbitros y asistentes revisarán los equipos, jugadores, tarjetas de identificación y listas del campo.
3. Solamente los uniformes del equipo serán permitidos en el campo. No suba, excepto en los porteros, ningún sombrero, tal como cabeza-vendas o los pañuelos, y todas las

camisetas deben ser remetidas en. Ningún otro artículo de ropa se permitido a menos que sea consistente con el uniforme del equipo. No se permiten yesos o férulas.

4. La Torneo El director del sitio resolverá conflictos de color uniformes. Casa el equipo (el grupo más alto) debe tener pinnies disponible en caso de colorconflictos.
5. La notificación de cualquier protesta sobre los playoffs ECYSA debe ser hecho dentro de quince (15) minutos después finalización del juego en el sitio de registro apropiado, seguido por un escrito protesta y tarifa especificada dentro de los 30 minutos de la notificación. Las protestas deben ser hechas al ECYSA Presidente o Torneo Sitio Director.
6. Los entrenadores serán responsables de las acciones de sus espectadores. Todos los espectadores se quedarán detrás de la línea del espectador a lo largo del lado del campo y puede se le pedirá que abandone la instalación para violación de Esta regla.
7. Durante el torneo, si un equipo ganador no puede participar en su próximo juego programado, el oponente perdedor se avanza para los siguientes juegos programados.
8. Conducta de los entrenadores: ECYSA playoffs son un escaparate para la organización. Como tal, se espera que los entrenadores se ponga un ejemplo y se comporten de la manera más alta de la deportividad hacia jugadores, árbitros y oficiales del torneo. Cualquier entrenador expulsado de un juego de torneo ECYSA estará sujeto a disciplina acción hasta, e incluyendo, la suspensión de participación en cualquier otra actividad de la liga determinada por el ECYSA Comité de torneos. Los entrenadores suspendidos deberán presentar una solicitud por escrito de reintegro a ECYSA antes de participar en la futura Liga actividades.
9. NO se permiten mascotas en los campos de torneos o en el torneo complejos.

F. Lesiones del jugador y primeros auxilios durante ECYSA Playoffs

1. Amaestrador atlético certificado (A.T., C. en adelante "amaestrador atlético") será proporcionado por ECYSA para la duración de los playoffs.
2. Si el árbitro deja de jugar debido a una lesión a un jugador, el entrenador deportivo asistirá a ese jugador. Los entrenadores no se quitan cualquier jugador herido del campo.

3. El Athletic Entrenador hará la determinación final en cuanto a la participación de cualquier jugador lesionado en el resto del juego y cualquier éxito Juegos en la Playoffs.
4. Si el juego se detuvo debido a una lesión, la Entrenador de atletismo debe atender al jugador lesionado(s) y todos los jugadores deben salir del campo hasta que el entrenador atlético aprueba el regreso del jugador. La única sustitución permitida será para el jugador lesionado.
5. Si el juego se detuvo durante el juego y la lesión Tratado después, el Athletic Entrenador determinará si el jugador o jugadores deben abandonar el campo o continuar jugar.
6. Sustituciones se producirá de acuerdo con las reglas del paro y/o si el jugador o jugadores lesionados son Obligatorio Para dejar el campo.

G. Massachusetts Torneo de Campeones

1. ECYSA MTOC 1 y 2 campeones de los respectivos grupos de grado (excepto G4) se representan ECYSA en MTOC.
2. Si un equipo no puede participar en MTOC, deben notificar al Presidente o torneo de ECYSA Director Prior al partido del campeonato. Si el campeón de la división no puede participar en MTOC, el finalista de la división será el primer equipo invitado para substituir al campeón y para representar ECYSA en MTOC. Si el finalista de la división es incapaz de participar en MTOC, ECYSA el representante será elegido utilizando un procedimiento establecido por la Torneo Director.
3. Si hay puntos de comodines en MTOC – la siguiente mejor el equipo en el Campeonato de ECYSA tendrá el lugar. Posibilidad de un juego adicional existe. Equipos debe ser capaz de jugar en cualquier tiempo a través de la conclusión de ECYSA fin de semana del torneo o perder su lugar en MTOC.
 - a. ECYSA Los representantes de G12 y PG a MTOC serán seleccionados basándose en el resultado del juego del Campeonato de ECYSA usando las siguientes pautas: si ambos equipos están registrados G12 – el ganador irá como ECYSA La entrada G12 y el subcampeón irá como ECYSAPG entrada;

- b. Si hay un equipo G12 y un equipo PG cada uno irá como ECYSA respectivos entrada;
 - c. Si ambos equipos son PG que jugarán para la ranura de una PG y ECYSA se anfitrión un G12 juego de campeonato de los dos equipos más altos G12 dentro de ECYSA (ver desempate reglas para determinar laequipos);
 - d. Si hay un punto comodín PG en MTOC, el siguiente mejor equipo, G12 o PG, en el Campeonato de ECYSA se dan el lugar;
 - e. Si ECYSA es galardonado con un punto comodín G12 en MTOC, el próximo mejor equipo de G12 en los campeonatos de ECYSA sedan el lugar;
 - f. Juegos adicionales puede se llevará a cabo a discreción de ECYSA para resolver el equipo o equipos que representarán a ECYSAenMTOC.
- 4. Las multas, incluyendo, pero no limitadas a multas no-presentadas, evaluadas a un equipo que represente a ECYSA en MTOC serán la responsabilidad de que equipoOrganización.
 - 5. Acciones disciplinarias — incluyendo tarjetas rojas y expulsiones — emitidas a jugadores y entrenadores en MTOC serán revisadas por la Junta Directiva de ECYSA para poder llevar a la próxima temporada de ECYSA en la que el jugador, entrenador, o el espectador es elegible para participar.
 - 6. Los jugadores que participan en ECYSA bajo los auspicios de un La extensión ADA no se califica automáticamente para participar en MTOC. La casa del jugador, la organización y el padre/guardián deben cumplir con las reglas y procedimientos MTOC actuales para que el jugador participe en MTOC.

H. Torneo ECYSA Soportes

- 1. El director del torneo se publicará el paréntesis en línea @ www.ECYSA.org antes del torneo.