



Akron Premier League

ESTATUTOS

TABLA DE CONTENIDO

- I. REGLAS GENERALES
- II. REGLAMENTO ADMINISTRATIVO
- III. REGISTRO DE JUGADORES
- IV. REGLAMENTOS DEL JUEGO
- V. SANCIONES, PROTESTA Y RECLAMOS
- VI. SANCIONES QUE RIGEN PERTURBACIONES MAYORES
- VII. ENMIENDAS ESTATUTARIAS

I. REGLAS GENERALES

1. Nombre.

Esta liga llevará el nombre: Akron Premier League

2. Propósito.

El objetivo y propósito de esta Liga es unir a nuestra comunidad a través del Fútbol (Soccer) para el beneficio físico y moral de sus jugadores, junto con la protección de los intereses de sus clubes afiliados, y la promoción del fútbol entre nuestra juventud.

3. Disolución.

En caso de disolución de esta Liga, todos los activos irán a USASA para el avance del fútbol juvenil.

4. Membresía.

Esta Liga es miembro de una afiliada de la Asociación Estadounidense de Fútbol para Adultos (USASA) o afiliados según lo determinado por la membresía, a través de los cuales está afiliado con la Federación de Fútbol de los Estados Unidos. Esta Liga Reconocerá la autoridad, las normas y los estatutos de estas organizaciones.

5. Notificaciones oficiales.

Las notificaciones administrativas se realizarán a través del sitio web de la liga o por otros medios como determinado por la Junta Ejecutiva.

6. Reuniones oficiales, votos, avisos y comunicación de decisiones.

Todas las reuniones oficiales de la Junta Ejecutiva, directores de equipo / entrenadores, jugadores de equipo, árbitros / oficiales, o cualquier otro participante de la Akron Premier League puede llevarse a cabo en una variedad de formas que incluyen, entre otras, videoconferencias, conferencias telefónicas, reunión en persona, o por cualquier otro medio que determine la Junta Ejecutiva. Todos los votos oficiales, avisos y decisiones de la Junta Ejecutiva, directores de equipo / entrenadores, jugadores de equipo, árbitros / oficiales, o cualquier otro participante de la Akron Premier League pueden presentarse en una variedad de formas que incluyen, entre otras, responder a una encuesta electrónica, mensaje de texto, correo electrónico, correo postal, afirmación en persona o por cualquier otro medio que determine la Junta Ejecutiva.

II. REGLAMENTO ADMINISTRATIVO

1. Conducta de los asuntos.

La conducción de todas las actividades es supervisada por la Junta Ejecutiva.

2. Junta Ejecutiva.

La Junta Ejecutiva estará compuesta por:

2.1 Presidente

2.2 Vicepresidente de Operaciones

2.3 Vicepresidente de Finanzas

2.4 Vicepresidente de Disciplina

2.5 Vicepresidente de Comunicaciones

2.6 Vicepresidente de Mercadeo

2.7 Vicepresidente de Liga

3. Deberes.

3.1 Presidente.

El presidente supervisará todas las actividades de la Liga y el trabajo de los oficiales. El / ella nombra todos los Comités permanentes. Él / ella tiene el poder de tomar las medidas necesarias cuando los intereses de la Liga parecen estar en peligro. Es el representante general de la Liga en todos los asuntos legales y de otro tipo, así como presidente en todas las reuniones.

3.2 Vicepresidente de Operaciones

Dirige y ejecuta el proceso de registro de equipos y jugadores. Dirige y gestiona todos los datos y aspectos tecnológicos de la organización. Establece y mantiene procesos para el equipo y estadísticas del jugador y comunica actualizaciones a todas las partes interesadas. Supervisa el marketing y plataformas de redes sociales (sitios web) y es responsable del mantenimiento y las mejoras.

3.3 Vicepresidente de Finanzas

Responsable de la administración de todas las necesidades financieras de la Liga. Control de cuentas por cobrar y estados de cuenta. Informa a las partes interesadas del estado financiero mensual. Responsable de flujo de caja positivo.

3.4 Vicepresidente - Disciplina

Responsable de administrar disciplina. Responsable de la coordinación de árbitros y enlace entre clubes, jugadores y oficiales. Punto de contacto para tareas disciplinarias. Coordina disciplinaria apelaciones y audiencias.

3.5 Vicepresidente - Comunicaciones

Gestiona la comunicación. Dirige la cobertura de eventos y los medios, y es responsable de mantener todas las áreas de comunicación interna y externa. Responsable de toda la logística de eventos de la liga.

3.6 Vicepresidente de marketing

Gestiona todos los aspectos de marketing de la liga. Dirige el marketing social, orgánico y de pago iniciativas.

3.7 Vicepresidente - Liga

Administra el horario de los juegos y la disponibilidad del campo. Dirige todas las tareas de división abierta. Responsable de mantener todas las áreas de comunicación con los jefes de equipo y la junta

4. Poderes.

4.1 La Junta Ejecutiva tiene el derecho de suspender a cualquier miembro de la Junta cuyas acciones sean en detrimento claro y presente de los intereses de esta Liga. Una suspensión requiere el Voto unánime de todos los miembros restantes del Comité Ejecutivo que no se están considerando para suspensión. Un miembro suspendido puede exigir una audiencia de su caso ante una reunión especial de la Liga dentro de las dos semanas posteriores a la entrada en vigor de su suspensión.

4.2 La Junta Ejecutiva puede ordenar cualquier juego de temporada regular, play-offs o juegos finales suspendidos.

4.3 La Junta Ejecutiva decide sobre las interpretaciones de las reglas y regulaciones. Tiene el poder para tomar decisiones sobre asuntos no cubiertos por estas reglas.

4.4 El presidente y el vicepresidente de operaciones de esta liga actuarán como personal de emergencia. Pueden tomar decisiones de mutuo acuerdo en caso de emergencia. Las decisiones se revisarán en la próxima reunión de la Junta Ejecutiva y esta votará para su aprobación y continuación.

4.5 Límite de poderes. Los jugadores que actúen como miembros de la Junta Ejecutiva están sujetos a sanciones disciplinarias. Cualquier jugador actuando como miembro de la Junta Ejecutiva no se le permitirá votar sobre asuntos relacionados con sus propias sanciones disciplinarias

5. Compensación de la Junta Ejecutiva.

La Junta Ejecutiva está limitada a desembolsar fondos hasta la cantidad de \$ 200.00 de la ganancia neta incurrido por la liga durante la temporada anterior sin la aprobación de los delegados de los clubs. Esta cantidad cubrirá los gastos operativos y de viaje de los miembros de la Junta Ejecutiva.

6. Comisionado de División.

El Presidente tendrá derecho a nombrar, con el consentimiento de la Junta Ejecutiva, Comisionado de las divisiones de la liga. Si es designado, el Comisionado de división actuará como enlace entre los equipos en sus respectivas divisiones y el Presidente y tendrá cualquier otra responsabilidad y autoridad que les confiera el Presidente. Los comisionados pueden, pero no necesitan ser, miembros de la Junta Ejecutiva.

7. Retiro prematuro de miembros de la Junta Ejecutiva.

Cuando un funcionario de esta Liga renuncia o muere antes del final de su mandato, la Junta Ejecutiva estará facultada para cubrir su vacante hasta la próxima Reunión Anual de esta Liga.

8. Reunión de la Junta Ejecutiva.

Una reunión de la Junta Ejecutiva tendrá quórum cuando al menos la mitad de los votos están presentes los miembros del Consejo, excepto los vitalicios. Todas las decisiones están determinadas por un Voto mayoritario.

9. Inspección de libros y finanzas.

Los clubes miembros tendrán derecho a inspeccionar los libros de la Liga siempre que den un mes de notificación por escrito de su intención.

10. Premios.

El equipo campeón y los jugadores deben recibir un premio acordado al comienzo de la temporada, y recibirá el derecho a participar el año siguiente en el Torneo de Campeones (TOC) patrocinado por USASA y la Liga. El equipo Subcampeón recibirá una invitación para participar en el TOC en caso de que el equipo campeón no pueda participar o si no registrado en la Liga para el año calendario.

11. Año fiscal.

El año fiscal de esta Liga será del 1 de enero al 31 de diciembre.

12. Junta General de Accionistas.

12.1 La Junta Anual, así como todas las demás Juntas Generales, son públicas. sin embargo, La Junta Ejecutiva tendrá el derecho en todo momento de excluir al público.

12.2 Las invitaciones a todas las reuniones serán comunicadas por el Vicepresidente de Comunicaciones al menos 14 días antes de la reunión. Las invitaciones a las Reuniones Anuales deberán ir acompañadas por una copia de las actas de la Reunión Anual anterior, así como todos los cambios de reglas propuestos.

12.3 Se celebrará una reunión anual cualquier día que determine la Junta Ejecutiva para celebrar elecciones de funcionarios para la Junta Ejecutiva y para discutir asuntos comerciales.

12.4 Poder de voto: Los miembros gobernantes de la Junta Ejecutiva tendrán derecho a un voto cada uno. El poder de voto de los clubes miembros se determina sobre la base de los equipos registrados en una temporada actual. Cada club tendrá un voto por cada equipo adulto que haya jugado mínimo la mitad de los partidos de liga. Ningún club tendrá derecho a voto si sus obligaciones financieras con las Liga no se han cumplido.

12.5 Delegados de club / equipo. Cada club debe tener un delegado para representar al equipo en la reunión anual.

12.6 Ausencia en la reunión anual y otras reuniones: clubes que no estén representados por delegados durante la reunión anual serán multados con \$ 50.00. La multa por no estar representado en ninguna otra reunión será de \$ 30.00.

12.7 Mociones: Todas las propuestas de cambios de reglas y otras mociones de la Reunión Anual serán presentadas por escrito a la Junta a más tardar 14 días antes de la fecha de la Reunión Anual. Las mociones pueden ser debatidas solo después de que hayan sido apoyadas por otro delegado. Cuando se haya aprobado una moción para cerrar el debate, solo el autor de la moción y un orador a los que se opongan se les permitirá hablar. Tal moción solo puede ser hecha por un delegado que no haya hablado previamente sobre el tema.

12.8 Mociones de emergencia: Las Mociones de emergencia pueden realizarse en cualquier momento. Tales Mociones sólo se debatirán si surgen de decisiones anteriores de la reunión que disponga la presidencia oficial aprueba la emergencia.

12.9 Voto: Todas las Mociones, excepto cambios o adiciones a estas reglas, requerirán una mayoría simple para ser aprobadas. Las Mociones para cambiar o agregar a estas reglas requerirán una mayoría de 2/3 de todos los votos emitir. Las votaciones se realizarán de tal manera que se determine la moción de mayor alcance. Otras mociones seguirán en el orden en que fueron presentadas. Votos se contarán a mano alzada, o una "I" si la reunión es virtual. Una moción por voto secreto requiere el asentimiento de al menos 1/3 de todos los votos presentes.

12.10 Reuniones extraordinarias y reuniones de delegados: Las reuniones extraordinarias pueden ser convocadas por la Junta Ejecutiva en casos urgentes. Previa solicitud por escrito de al menos 2/3 de los clubes miembros, La Junta Ejecutiva debe convocar una reunión especial

dentro de los 14 días. El poder de voto de los clubes miembros se determina sobre la base de los equipos registrados en la temporada actual. Cada club tendrá un voto por cada equipo de adultos.

13. Membresía del club.

13.1 Admisión: la cuota anual de membresía del club es de \$ 200 (fianza) que servirá como depósito de garantía para el club. Los clubes nuevos pagarán un pago de \$ 150 y una garantía de \$ 50 para formar parte de esta Liga. Las cuotas anuales vencen en el momento de la Reunión Anual.

13.2 Depósito de seguridad: El depósito de garantía de \$ 200.00 con la Liga en el momento de admisión servirá como garantía para el cumplimiento de todas las obligaciones, financieras o de otro tipo, hacia la Liga.

13.3 Clubes inactivos: los clubes inactivos permanecen en esta Liga como miembros asociados después del pago de una tarifa anual de \$ 50.00. Tienen un voto.

13.4 Continuación de la membresía: cualquier club miembro que responda al pase de lista en la La reunión se considerará afiliada a esta Liga para la próxima temporada.

13.5 Cheque sin fondos: Cualquier club que sea declarado culpable de pasar un cheque sin fondos recibirá una multa de \$ 50.00 y deberá pagar cualquier pago futuro adeudado a la Liga mediante cheque certificado, money order, o efectivo.

13.6 Expulsión: Clubes que intentan eludir una decisión dictada, o que intenten dañar los intereses de esta Liga puede ser expulsado en la Reunión Anual, o en una reunión especial convocada para tal efecto. Una moción de expulsión requerirá la aprobación de al menos 2/3 de todos los votos emitidos para que sean efectivos.

13.7 Deberes y administración de los clubes: todos los clubes deben mantener registros ordenados de sus finanzas y reuniones. La Junta Ejecutiva tendrá derecho a inspeccionar estos registros. Los cambios en los cargos de presidente, secretario o dirección postal deben notificarse de inmediato a la Junta Ejecutiva de esta Liga. El club local es responsable de la conducta de sus jugadores, oficiales y espectadores. Es necesario tomar todas las precauciones necesarias para evitar que los espectadores o jugadores intenten amenazar o agredir a los árbitros antes, durante o después de la conclusión de los juegos. Clubs que deseen suspender a los jugadores debido a una infracción de sus reglas deberán notificar la naturaleza de la infracción y la duración de las suspensiones a la Junta Ejecutiva. Tal suspensión debe ser ratificada por la Junta Ejecutiva.

13.8 Préstamos: La Akron Premier League puede otorgar préstamos solo a clubes pertenecientes a la liga a una tasa del 15% que vencen en la fecha acordada. Este club solo puede ser liberado después de que el préstamo más los intereses se hayan pagado en su totalidad.

13.9 Clubes morosos: a menos que sea renunciado por la Junta Ejecutiva, todo el dinero adeudado a la Liga debe pagarse en un plazo de 30 días. Si el dinero adeudado a la Liga no se paga dentro de los 30 días, se cobrarán intereses a una tasa adicional del 1.5% por mes sobre los saldos pendientes hasta

pagado, y si no se pagó antes, se cobrará en la reunión de mitad de año o reunión anual, lo que sea primero.

13.10 Saldo adeudado para ser registrado para jugar: Si algún club miembro tiene deudas pendientes con la Liga en exceso de \$ 200.00 después de la fecha de la Reunión Anual, dicho club no podrá registrarse para la siguiente temporada. No obstante, un club delinciente puede solicitar por escrito a la Junta Ejecutiva una exención de la multa anterior indicando específicamente el motivo de dicha morosidad y el calendario de pagos propuesto por el club. La Junta Ejecutiva puede entonces renunciar a la multa anterior mediante el pago de la mitad de la morosidad pendiente a la fecha de la Reunión Anual y el balance el 1 de febrero siguiente.

13.11 Informes financieros: una lista de clubes con saldos pendientes en la liga, incluyendo su saldo pendiente y su antigüedad, se enviarán a todos los clubes y se publicarán en el sitio web de la liga anualmente.

13.12 Multas de la Junta General: Se emitirá una tarifa de \$ 15.00 a cualquier club que no envíe un representante del club a cualquiera de las 2 reuniones generales anuales.

III. REGISTRO DE JUGADORES

1. Reglas generales.

Los jugadores pueden participar en los juegos de esta Liga siempre que estén debidamente registrados y asegurados bajo las regulaciones de la Liga.

2. Jugadores.

Todo jugador aficionado deberá estar registrado en un formulario oficial de la USSF a través de estas Ligas en el sitio web. Es deber del Vicepresidente de Operaciones. Todos los jugadores deben tener pases oficiales con sus fotografías y número de camiseta, y debe estar en la lista activa de jugadores en el Sitio web oficial de la Liga.

3. Registro.

Las inscripciones de jugadores se aceptan a través del sitio web de la Liga si se cumplen todos los requisitos. La ventana de registro para el registro de jugadores se cierra 30 días después de que se haya jugado el primer juego de la temporada. La fecha límite para que un jugador se registre y sea elegible para jugar es de hasta 72 horas antes del juego. Un club solo puede inscribir a un jugador que esté actualmente o haya estado inscrito en otro club después de que el club obtiene un acuerdo de liberación adecuado. Cualquier jugador no registrado de acuerdo con las secciones de registro se considerará un jugador no elegible e ilegal.

4. Afiliación y membresía de jugadores y equipos.

Los jugadores deben recibir el consentimiento de un equipo para unirse a este. Un club solo puede registrar un jugador aficionado o profesional que está actualmente o ha estado inscrito en otro club dentro de la Liga después de que ese jugador haya sido debidamente liberado, según corresponda, por el actual o ex club. La liga tiene el derecho de negar el registro de jugador a cualquier individuo que se considere una amenaza para la liga y sus miembros.

5. Transferencia de jugador y liberación de pase.

Los jugadores deben solicitar la autorización de su club para unirse a otro equipo. Ningún jugador puede jugar por un club diferente una vez que haya jugado su primer partido con cualquier otro club durante el año calendario. Antes de jugar su primer juego, los jugadores solo pueden cambiar de club dos veces durante la temporada.

6. Pase de liberación.

Los jugadores pueden solicitar la liberación de su pase a la Junta Ejecutiva si han cumplido con toda obligación hacia su club, y en circunstancias especiales.

7. Jugadores bajo suspensión.

No se puede conceder una liberación a un jugador actualmente suspendido. El registro de un jugador suspendido será denegado.

8. Límites de jugadores.

No hay límite para el número de jugadores que registre un club, pero un equipo dentro de un club solo puede tener 30 jugadores activos en sus listas.

9. Jugadores elegibles.

Los jugadores son elegibles para jugar si se muestran en la lista de jugadores activos de cualquier club.

10. Números de Camiseta.

El número de camiseta de un jugador es el identificador único de la temporada. Un jugador debe usar su número en su pase. Un jugador declarado culpable de jugar con un número diferente será sancionado de acuerdo con el apartado de sanciones.

IV. REGLAMENTOS DEL JUEGO

1. Reglas generales.

Todos los juegos dentro de esta Liga se llevarán a cabo bajo las reglas reconocidas por esta Liga.

2. Apertura de temporada y formato de juego.

El día oficial de apertura de la temporada y el formato del juego se fijarán mediante proclamación de la Junta Ejecutiva.

3. Campo de juego.

Limitaciones en cuanto al tamaño del campo, la altura de las banderas de las esquinas, las medidas de la portería y las marcas requeridas del campo están de acuerdo con las Reglas y Reglamentos de la FIFA.

4. Ubicaciones de juegos.

Las ubicaciones de los campos de juego en casa y fuera de casa son determinadas por la Junta Ejecutiva.

5. Marcas.

El club local será responsable de las marcas visibles, correctas y claras del campo de juego y cercar el área de juego, si es posible.

6. Redes de portería.

Se utilizarán redes de portería estándar en todos los juegos.

7. Mantenimiento del pedido.

El campo de juego debe estar protegido contra el desbordamiento del público. El equipo de casa es responsable de los trastornos que puedan derivarse de una protección y supervisión insuficientes. Si alguna oficial o miembro del club visitante causa o participa en un disturbio el club visitante también puede ser considerado responsable

8. Notificación de juegos.

El calendario de juegos y la hora de inicio que se publica en el sitio web de la Liga sirve como aviso oficial a todos los clubes. Sin embargo, las revisiones posteriores a los horarios y horarios de inicio enviados por la oficina de la Liga sustituirán a los publicados en el sitio web de la Liga.

9. Horario.

La oficina de la liga programará todos los juegos y también determinará la hora de inicio. Excepto como se indica a continuación, los juegos programados para el domingo comenzarán entre las 8:00 am y las 9:00 pm, a menos que ambos equipos acuerdan una hora de inicio alternativa.

Los partidos jugados a más de 30 millas del Akron comenzarán entre las 10:00 am y las 7:00 pm. Si surge la necesidad de completar el calendario de la liga de la temporada, la Junta Ejecutiva tiene derecho a programar juegos entre semana.

Si un equipo local no tiene el campo debidamente marcado después de que el árbitro haya dado al equipo el tiempo necesario, el equipo será sancionado perdiendo el juego y multado con un monto especificado en la lista de multas por abandono de juego.

Si a los quince minutos pasó la hora de inicio programada, y uno o ambos equipos no pueden alinear el número mínimo de jugadores (7), el árbitro considerará que los equipos infractores han perdido el juego. Además de la pérdida, el equipo infractor será multado con una segunda ocurrencia durante el año calendario.

Cualquier club que no desee ser programado en las principales festividades religiosas, debe notificarlo a la oficina de la liga y la Junta Ejecutiva en la Reunión Anual.

10. Aplazamientos.

Ningún juego programado se pospondrá sin el consentimiento de la oficina de la liga y de ambos clubes.

11. Partidos abandonados.

Si el árbitro detiene un partido en curso debido al mal tiempo o por cualquier otro motivo independiente del comportamiento de cualquiera de los equipos, y no se reanuda, el partido se considerará incompleto y será completado por los dos equipos en otra fecha / hora que será determinada por la oficina de la liga con el marcador y las decisiones disciplinarias tomadas hasta el momento de la interrupción con los siguientes principios de aplicación:

11.1 La hoja de alineación para el partido reanudado solo puede contener los jugadores elegibles que estaban en Hoja de alineación del partido abandonado.

11.2 Cualquier sanción impuesta antes de la suspensión del partido seguirá siendo válida por el resto del partido.

11.3 Las tarjetas amarillas simples impuestas antes de la suspensión del partido no se transferirán a cualquier otro partido antes de que se complete el partido abandonado.

11.4 Los jugadores expulsados durante el partido abandonado no pueden ser reemplazados y el número de los jugadores de la alineación inicial permanece igual que cuando se abandonó el partido.

11.5 Jugadores que fueron suspendidos después de un partido jugado después del partido abandonado se pueden incluir en la hoja de alineación del partido reanudado.

11.6 El partido debe reiniciarse en el mismo lugar y circunstancia donde ocurrió la acción del partido abandonado (es decir, tiro libre, saque de banda, saque de meta, saque de esquina, penalti, etc.). Si el partido se detuvo durante el flujo normal del juego, se utilizará un balón a tierra en el lugar donde fue abandonado para Reanudar.

No obstante lo anterior, de común acuerdo entre los dos equipos participantes y la liga oficina, el partido abandonado se puede considerar completo con la puntuación y las decisiones disciplinarias en el momento de la interrupción.

12. Árbitros.

El árbitro es la máxima autoridad durante un partido de fútbol. Miembros de la Junta Ejecutiva de la Liga y los oficiales pueden ayudar a los árbitros a llevar a cabo la ley y el orden según lo indicado por el árbitro para el partido.

13. Número mínimo de jugadores.

Un equipo debe alinear al menos siete (7) jugadores en cualquier juego de esta Liga, a menos que de otra manera especificado, como en los torneos bajo techo.

14. Capitanes de equipo.

Los jefes de equipo y los capitanes son responsables de la conducta de su equipo.

15. Pasar la verificación.

Antes del comienzo de cualquier juego, cada equipo debe alinearse según las instrucciones del árbitro y ayudado por los capitanes para un control de pase.

16. Uniformes.

16.1 El equipo de casa siempre usará sus camisetas de "local". El equipo visitante debe cambiar camisetas si hay algún conflicto o conflicto de colores. Los colores de la camiseta deben coincidir o ser de un color similar y sombra. Se ordenará a los jugadores que, a juicio del árbitro, no estén debidamente vestidos fuera del campo.

16.2 Todos los jugadores deben tener un número claramente legible en la parte de atrás de su camiseta y en el frente. (La espalda debe tener un mínimo de 4 "y la parte delantera un mínimo de 3"). Sujeto a una multa de \$ 10.00. Los jugadores en rotaciones de porteros deben usar su número de pase durante el partido.

16.3 Equipo: Se deben usar espinilleras durante el juego. Sin joyas y / o dañinas. El equipo se puede usar durante los partidos.

16.4 Los capitanes de equipo llevarán un brazalete en la manga superior izquierda de su camiseta. Ellos son los únicos a los que se les permite hablar con el árbitro.

17. Procedimiento en caso de mal tiempo.

En caso de mal tiempo en los días previos a un partido programado, el club local deberá entrar en contacto con la Junta Ejecutiva 24 horas antes del juego. La Liga enviará entonces un miembro de la Junta Ejecutiva o un árbitro para inspeccionar el terreno para comprobar su aptitud. Después de conseguir el informe del inspector, la Liga actuará en consecuencia.

Si, después de que la Liga ha decidido que se puede jugar el partido, el tiempo empeora, el árbitro determinará si se puede jugar el juego. Si el árbitro decide que el juego no puede ser jugado, el club local llamará inmediatamente a la oficina de la Liga para determinar la disposición de juegos posteriores. Ningún equipo puede posponer juegos posteriores sin el permiso de la Liga. Si el siguiente juego está programado para comenzar dentro de las 2 horas posteriores a la hora en que La liga decide que el partido no se puede jugar, el club local deberá tener un representante en el campo para notificar a los jugadores y al árbitro que el juego ha sido pospuesto.

Si, después de que la Liga ha decidido que se puede jugar el juego, el propietario o el entrenador cierra el campo, el club local notificará inmediatamente a la Liga y tendrá un representante en el campo para notificar a los jugadores y al árbitro que el campo ha sido cerrado. Si un campo alternativo es disponible, el juego se puede mover bajo la dirección de la Liga. El club de casa tendrá un representante en el campo para dirigir a los jugadores y al árbitro al campo alterno.

18. No comparecencia del árbitro.

Si el árbitro designado no se presenta, los capitanes de los equipos competidores deben acordar otro árbitro para el juego que no necesita estar registrado oficialmente. En tales casos, el club de casa debe proporcionar a la Junta Ejecutiva en un plazo de 24 horas un informe completo, lista de jugadores y puntuación. Un juego jugado en estas condiciones se considerará oficial. Si ambos equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre una persona mutuamente aceptable para arbitrar los juegos, el juego se volverá a jugar a la hora que determine la Liga.

19. Suplentes.

Se permite que los equipos utilicen 30 jugadores y se permite la re-sustitución en todos los juegos. Ninguna sustitución se hará desde el terreno de juego por el árbitro.

20. Intermedio.

El árbitro tendrá derecho a acortar el período de descanso entre mitades, que debería no exceder los 10 minutos si el inicio del juego se ha retrasado, u otras razones lo hacen

aconsejable. Sin embargo, debe conceder un intermedio de al menos 5 minutos si alguno de los participantes los equipos lo solicitan.

21. Campeonato de Liga.

A menos que la Junta Ejecutiva determine lo contrario antes del inicio de la temporada, el campeonato de la Liga será determinados por el sistema de puntos y los play-offs.

22. Determinación de la clasificación.

La clasificación está determinada por la mayoría de los puntos. Cuando hay un empate en el número de puntos entre equipos que se hayan enfrentado en la misma cantidad de veces, la clasificación será determinada por:

- A. Diferencia de goles definido como goles por menos goles en contra anotados durante la liga regular temporada contra todos los demás equipos, excepto torneos, partidos de copa, etc.
- B. Mayor número de goles marcados durante la temporada regular de la liga contra todos los demás equipos, excluyendo torneos, juegos de copa, etc.
- C. Competencia mano-a-mano definida como el equipo con el mejor récord de victorias / derrotas en la temporada regular contra todos los demás equipos iguales en puntos.

23. Retirada del equipo antes del final de la temporada.

Si un equipo no completa su calendario regular de la liga, las siguientes reglas entrarán en vigencia:

- A. Si se ha jugado al menos la mitad del calendario completo de juegos, todos los puntajes se mantendrán. Los puntos de los juegos restantes se acreditarán a los oponentes.
- B. Si se juega menos de la mitad del calendario completo de juegos, se considerarán todos los juegos jugados nulos.
- C. Cualquier equipo que no se presente a esos juegos de liga programados puede perder el derecho a participar en cualquier otro juego de liga y estará sujeto a una multa de \$ 200.00

24. Árbitros.

Todos los árbitros utilizados por esta Liga deben estar en posesión de su tarjeta de identificación anual emitida por la USSF. Los honorarios de los árbitros serán fijados por las respectivas Asociaciones Estatales.

24.1 Los árbitros deben examinar los pases de los jugadores antes del comienzo del juego y observar la firma del formulario por cada jugador individual.

24.2 Se requiere que cada árbitro se presente en la oficina de la liga a más tardar 24 horas después del juego (en un formulario oficial en línea disponible en el sitio web) la puntuación del juego, así como otros asuntos, como jugadores amonestados u ordenados fuera del campo. En el último caso, el pase del jugador expulsado debe acompañar el informe del árbitro.

24.3 También deberá informar todos los accidentes y lesiones.

24.4 Los árbitros asistentes serán asignados por la Liga y / o la Asociación Estatal respectiva para todos los partidos de playoffs y campeonatos.

IV. SANCIONES, PROTESTA Y RECLAMOS

1. Derechos penales.

La Junta Ejecutiva y el Vicepresidente de Disciplina estarán facultados para sancionar al club o miembros o jugadores individuales del club. Las sanciones pueden consistir en multas, advertencias, pérdida de puntos, exclusión temporal o permanente de las actividades de la Liga o cierre del juego. Si alguna persona o representante de cualquier club dentro de la Asociación, se involucra en alguna conducta considerada antideportiva antes, durante o después de cualquier juego, el Vicepresidente de Disciplina tomará las medidas que se consideren necesarias contra el infractor y el Club. En caso de que el Vicepresidente de Disciplina tenga un conflicto o no esté disponible para administrar una decisión disciplinaria, el Presidente desempeñará dichas funciones disciplinarias.

2. Proceso de sanción.

Todas las sanciones, protestas y reclamaciones serán manejadas por el Vicepresidente de Disciplina, quien deberá notificar a todas las partes involucradas.

3. Apelaciones.

Si un Club desea apelar una decisión de sanción, puede hacerlo dentro de los 30 días posteriores a la publicación de la decisión. Las apelaciones se presentan ante la Junta Ejecutiva. La tarifa por tales apelaciones será en todos los casos de \$ 50.00, que serán reembolsados si la Junta Ejecutiva falla a favor de la apelación club.

3.1 Toda la documentación y los honorarios de la apelación deben proporcionarse 4 días antes de la fecha de la audiencia.

3.2 La apelación será revisada y aprobada por la Junta Ejecutiva y / o el Vicepresidente de Disciplina. Se programará una audiencia para revisar el caso.

3.3 No comparecencia: si una parte, que ha sido invitada a una audiencia o apelación de una reunión, no comparecer, el caso será escuchado y resuelto, independientemente.

3.4 Los árbitros que no se presenten serán informados a USASA.

3.5 Audiencia y votación: Ningún club estará representado en ninguna audiencia por un oficial de esta Liga. Cada miembro de la Junta Ejecutiva tiene un voto en las sanciones disciplinarias propuestas de jugadores iguales o superiores a un mes (es decir, un mes hasta la fecha de sanción). Se necesita una mayoría simple de votos de la Junta Ejecutiva para aprobar una sanción disciplinaria, sanción igual o superior a un mes y en caso de empate en la votación de dos o más diferentes propuestas de sanciones, el presidente realiza una segunda votación de desempate.

3.6 Procedimiento defectuoso en la presentación: serán rechazados sin audiencia protestas o reclamos no presentados dentro del límite de tiempo requerido, o que se envían sin detalles por escrito de los cargos y razones, o sin el envío de la tasa de protesta.

3.7 Publicación de Decisiones: Las decisiones del Vicepresidente de Disciplina, dando detalles completos, deberán Comunicarse a los Clubes involucrados y publicarse dentro de los cinco (5) días.

4. Infracciones involuntarias.

En caso en el que se demuestre más allá de toda duda que se ha cometido una infracción sin el conocimiento del club o de cualquiera de sus dirigentes, la Junta Ejecutiva puede desestimar el caso.

5. Suspensión oficial del jugador y del club.

Jugadores y oficiales de club que hayan sido ordenados a salir del campo o reportados por el árbitro después del juego por cualquier infracción de las reglas puede ser suspendido. Un jugador u oficial de club suspendido le está prohibido participar en un futuro juego o competición y asistir a él en el área que rodean inmediatamente el campo de juego, incluidos los bancos de los equipos y los vestuarios, y en participar en cualquier discusión de equipo inmediatamente antes, durante o inmediatamente después del juego (s) que está suspendido.

6. Sanciones mínimas.

Para determinar la duración de la suspensión, la pauta que se utilizará es el número de instancias dentro de una temporada.

A. Jugador no elegible:

Un club que permita la participación de un jugador inelegible en un juego será sancionado con la pérdida de puntos y una multa de no menos de \$ 100.00 por jugador por juego. A los efectos de este

regla, un jugador no elegible incluirá, pero no se limitará a, cualquier jugador que juegue debajo de un jugador pase, que se obtuvo mediante la falsificación de la información del jugador. Además, los jugadores no elegibles y el entrenador del equipo que jugó el jugador inelegible serán suspendidos por dos juegos cada uno.

B. Despidos

1. Recibir una segunda advertencia en el mismo partido, negar un gol o negar una oportunidad clara de gol, juego sucio grave y uso de lenguaje ofensivo, insultante o abusivo y / o gestos hacia un compañero de equipo u oponente:

- 1.1 Primera instancia: suspensión mínima de un (1) partido
- 1.2 Segunda y Tercera instancia: suspensión mínima de dos (2) partidos
- 1.3 Cuarto y todos los casos siguientes: suspensión mínima de tres (3) partidos

2. Morder o escupir a alguien y conducta violenta

- 2.1 Primera instancia: suspensión mínima de cuatro (4) partidos
- 2.2 Segunda instancia: suspensión mínima de cuatro (8) partidos
- 2.3 Tercera instancia: suspensión mínima de doce (12) partidos
- 2.3 Cuarto y todos los casos siguientes: suspensión mínima de dos (2) años

3. Lenguaje y / o gestos insultantes o abusivos hacia un árbitro del partido

- 3.1 Primera instancia: suspensión mínima de dos (2) partidos.
- 3.2 Segunda y Tercera instancia: suspensión mínima de cuatro (4) partidos.
- 3.3 Cuarto y todos los casos siguientes: suspensión mínima de dos (2) años

4. Conducta violenta hacia un oficial de partido

- 4.1 Primera instancia: suspensión mínima de un (1) año y multa de \$ 30.00 al club.
- 4.2 Segunda instancia: suspensión mínima de cinco (5) años y multa de \$ 50.00 al club.
- 4.3 Tercera instancia: suspensión de por vida y multa de \$ 100.00 al club.

C. Reglas relativas a los jugadores amonestados.

Un jugador que sea amonestado 5 veces durante los juegos de liga de la temporada regular deberá cumplir 1 juego de suspensión. Se debe pagar una multa de \$ 15.00 antes de que se

pueda restablecer el pase del jugador. Tarjetas rojas están sujetas a una tarifa de restablecimiento de \$ 15.

D. Gerentes, entrenadores y otros funcionarios del club que interfieran con el proceso ordenado del juego.

1. En primera instancia, multa de \$ 25.00
2. En segunda instancia, multa de \$ 50.00
3. En el tercer caso, multa de \$ 100.00 y puede suspenderse a discreción del Vicepresidente de Disciplina por un período de hasta 3 meses.

E. Retraso del juego

Si un equipo retrasa el inicio de un partido debido a que no tiene suficientes jugadores en el campo o no teniendo jugadores listos para jugar, el equipo será penalizado de la siguiente manera durante una temporada regular:

1. Primera infracción, \$ 25.
2. Segunda infracción, \$ 50.
3. Tercera infracción, y más de \$ 50, y deducción de 3 puntos.

F. Ausencia de aparición en el juego

Un club, que se niega a jugar un juego programado y en su lugar participa en un juego privado, o por otra razón no se presenta al juego programado, será penalizado con la pérdida del juego 3: 0 y una multa de \$ 50.00. Las distintas divisiones podrán acordar multas más elevadas y serán reconocidas por el Árbitro. El club infractor también es responsable de todos los honorarios de los árbitros, además de cualquier multa.

La multa por la pérdida o no presentación en un juego de liga regular programado para ser jugado en el último cuarto de la temporada será una vez y media las multas enumeradas anteriormente. Todas las multas cobradas por la Liga, como resultado de la ausencia de un club en un juego, serán pagado al club no infractor.

G. Pago de multas

Todas las multas deben pagarse 72 horas antes del juego para que un jugador sea elegible para jugar.

H. Interrupciones de Juego.

Los juegos en ningún caso serán interrumpidos por uno de los equipos participantes. Si un equipo interrumpe un juego sin permiso del árbitro, será sancionado con pérdida de puntos y multado. Se suspenderá a cualquier persona o jugador responsable de la interrupción del juego.

Los juegos interrumpidos se otorgarán con una puntuación de 3: 0 o con la puntuación en el momento de la interrupción, si el equipo perdedor tiene la culpa.

VII. SANCIONES QUE RIGEN PERTURBACIONES MAYORES

1. Disturbios mayores.

Esta regla fue creada para disuadir a todos los clubes miembros y se aplicará durante corriendo 36 meses después de cada primera infracción.

Un jugador o jugadores que disputan la decisión de un árbitro, provocando que el juego se interrumpa o espectadores de uno o ambos equipos que entran en el terreno de juego y hacen que el árbitro llame al juego. Cualquier equipo declarado culpable de causar un disturbio mayor será multado de la siguiente manera:

A. Primera infracción: Una multa de \$ 100.00 a la liga, pérdida de los puntos de ese juego y libertad condicional del club durante un año.

B. Segunda infracción: Multa de \$ 200,00, pérdida de los puntos del juego y deducción de 6 puntos, con un requisito de fianza adicional de \$ 500.00. Todos los partidos de liga se jugarán a domicilio (ya sea en oponentes o en un campo neutral) por un período de un año. Según la gravedad del caso: Posible suspensión de la liga según lo determine el Comité Ejecutivo de la liga y la recomendación del árbitro.

C. Tercera Ofensa: Una multa de \$ 1,000.00 y expulsión de la liga con la aprobación del Junta Ejecutiva de la liga por recomendación del Vicepresidente de Disciplina. Si un árbitro interrumpe un juego debido a que un jugador impugna una decisión del árbitro, amenazar al árbitro o agredir al árbitro, además de las reglas vigentes, la infracción el equipo recibirá una derrota (0 puntos) y el equipo contrario obtendrá una victoria por pérdida y 3 puntos. Ambos equipos pueden ser declarados culpables y multados en consecuencia.

2. No exclusión: La regla anterior no excluye otras multas o la pérdida de puntos, entregados en de acuerdo con nuestras reglas existentes.

3. Sanciones adicionales para equipos en libertad condicional.

Cualquier equipo que durante el período de prueba se haya involucrado en peleas, escupir o en un acto de racismo será multado y sancionado de la siguiente manera:

A. 1ª infracción: Multa de \$ 100,00 a la liga y deducción de 3 puntos

B. 2da infracción: Una multa de \$ 200.00 a la liga y una deducción de 6 puntos.

C. 3ª infracción: Expulsión inmediata de la Liga.

VII. ENMIENDAS ESTATUTARIAS

Estos estatutos de la Premier League de Akron pueden modificarse con el voto mayoritario del club. Representantes en cualquier reunión ordinaria o extraordinaria convocada a tal efecto, siempre que se notifique la propuesta. Los cambios en los estatutos se comunicarán de la mejor manera posible. Son los clubes responsabilidad de estudiar, comprender, acatar y ayudar a hacer cumplir los estatutos.