

LIGA DE FÚTBOL (SOCCER) DE ALBUQUERQUE

REGLAS Y REGLAMENTOS

Reglas Generales de la Liga

- GL1. Estas reglas y reglamentos deben considerarse en conjunto con los estatutos y las políticas de United States Soccer Federation (“USSF”), United States Adult Soccer Association (“USASA”) y New Mexico State Soccer Association (“NMSSA”).
- GL2. Sólo los jugadores inscriptos que estén en regla podrán jugar en competencias bajo el auspicio de Albuquerque Soccer League ("ASL" o la "Liga"). El equipo que a sabiendas admita jugadores no inscriptos o inscriptos que estén en situación irregular, automáticamente perderá todos los juegos en los que dichos jugadores hayan participado y podrá ser objeto de medidas disciplinarias. Por infringir esta regla, se aplicará una suspensión de un año calendario al jugador y a la administración responsable del equipo.
- GL3. Todos los equipos afiliados a ASL cumplirán cualquiera y todas las órdenes de suspensión emitidas por ASL o sus afiliados. El jugador suspendido se encuentra en situación irregular.
- GL4. Todos los equipos deben jugar en conformidad con las reglas oficiales de la Liga.
- GL5. La asistencia de los Representantes de los Equipos a las asambleas de pretemporada y temporada de otoño y primavera es obligatoria. Se aplicará una multa de \$50 a los equipos no representados en la asamblea de pretemporada, que se pagará dentro de los siete (7) días de la asamblea a la que no asistieron.
- GL6. Las enmiendas de las Reglas y Reglamentos pueden introducirse en cualquier asamblea a través de la mayoría de los miembros con derecho a voto presentes, siempre y cuando todos los equipos miembros hayan recibido la convocatoria por escrito a la asamblea a través de correo electrónico y correo regular de primera clase. Un miembro con derecho a voto es un Representante de un Equipo afiliado que se encuentra en situación regular.
- GL7. La ignorancia de las Reglas y Reglamentos no constituye un argumento de defensa ante las sanciones impuestas en conformidad con aquéllos.
- GL8. El jugador que practica o juega mientras es socio de ASL asume todos los riesgos de sufrir posibles lesiones en su persona o bienes y acepta indemnizar a la Liga por todos los daños o costos que sufra la Liga. Ésta es una condición de la membresía de la Liga.

Inscripción de Jugadores y Equipos

PT1. El equipo que desee participar en los juegos de la Liga enviará al Representante autorizado del Equipo a las asambleas de la Liga y cumplirá con todos los requisitos que se estipulan en este documento. Un equipo nuevo sólo podrá participar y ser miembro de la Liga cuando se realicen las asambleas de la Liga antes del inicio de cada temporada de juego.

PT2. El Comité Ejecutivo fijará anualmente la última fecha permitida para inscribir a un equipo en ASL para la temporada de fútbol de otoño.

PT3. No menos de dos (2) semanas antes del inicio de las temporadas de otoño y primavera, ASL llevará a cabo asambleas obligatorias de pretemporada sobre Reglas y Conducta para revisar los procedimientos y las reglas operativas, como también las sanciones disciplinarias que se han de aplicar. En esa asamblea, cada equipo inscripto debe enviar a un representante, si bien dicha persona no necesita ser el Representante oficial del Equipo. De todos modos, dicho representante del equipo será el responsable de transmitir a los demás miembros del equipo toda la información recibida en la asamblea.

PT4. Cada uno de los jugadores se inscribirá completando debidamente el formulario de inscripción oficial de ASL. Los formularios de inscripción deben tener las firmas del jugador que se inscribe y la del Representante del Equipo. Una vez que se complete el formulario de inscripción de ASL y la institución lo acepte, el representante del equipo recibirá la identificación emitida para el jugador inscripto. La afiliación al equipo constará en la etiqueta de validación que acompaña a la identificación del jugador. La identificación sin la etiqueta de validación actualizada o sin el nombre del equipo en la etiqueta no será válida y no servirá para ser aceptado en los juegos oficiales de ASL o NMSSA.

PT5. La inscripción de los jugadores debe completarse antes de que el jugador participe en cualquiera de las actividades oficiales de la Liga. La inscripción incluye la presentación de un formulario de inscripción completo y firmado, la exhibición de la identificación y el pago de las cuotas de inscripción de cada jugador.

PT6. El jugador puede registrarse durante el período de inscripción regular o en el horario de oficina publicado de ASL y ser elegible para competir en el siguiente juego en el equipo en el que se ha inscripto.

PT7. La cuota de inscripción debe acompañar al formulario de inscripción. El Comité Ejecutivo fijará anualmente las cuotas de inscripción.

PT8. El jugador que pierda o extravíe su identificación podrá solicitar la emisión de una nueva tarjeta con el mismo número de identificación de NMSSA. El costo por reemplazar la tarjeta es de \$10.

PT9. El año de juego se extiende desde el 1° de septiembre hasta el 31 de agosto del año siguiente, y está formado, cronológicamente, por tres temporadas: otoño, primavera y verano. La temporada de otoño se extiende de septiembre a diciembre, la de primavera se extiende de enero a mayo y la de verano de junio a agosto. Un juego cuenta para la temporada en la que realmente se juega, a menos que reemplace un juego previo cancelado.

PT10. Cada uno de los Representantes de los Equipos inscribirá al equipo completando el formulario oficial de inscripción de los equipos de ASL. Este formulario acompañará las inscripciones de cada jugador. Los colores de cada equipo, que deben tener la aprobación de ASL, se describirán en este formulario.

PT11. La presentación del formulario de inscripción firmado del jugador compromete a ese jugador a participar en ese equipo durante la temporada, a menos que se completen los procedimientos de transferencia. Los jugadores sólo pueden inscribirse en un equipo masculino por vez. Para cambiar de equipo durante la temporada, el jugador debe seguir el siguiente procedimiento:

- (a) Firmar un nuevo formulario de inscripción de NMSSA para el nuevo equipo, pagar la cuota de transferencia fijada por el Comité Ejecutivo, devolver la tarjeta de identificación que tiene y pegar el nuevo adhesivo de validación en la tarjeta de identificación de jugador. No se considerará que la transferencia ha finalizado hasta que se complete el nuevo formulario de inscripción de NMSSA CON las firmas del jugador transferido y del representante del equipo al que se transfiere el jugador. El Secretario no emitirá el adhesivo de validación y el jugador continuará en el listado del equipo anterior hasta que se complete el proceso.
- (b) Abstenerse de jugar el primer juego inmediatamente después de la transferencia.

PT12. No se efectuarán transferencias de jugadores en la mitad de una temporada (por ejemplo, en el quinto juego en una temporada de nueve o diez juegos).

PT13. Las transferencias que se completen durante el período de invierno en que no se realizan juegos al aire libre (generalmente comprendido entre diciembre y febrero) no exigirán que el jugador deje de jugar una semana.

PT14. El Comité Ejecutivo resolverá los conflictos que surjan entre los jugadores y los Representantes de los Equipos o entre los Representantes de los Equipos sobre la facultad de transferir jugadores entre equipos.

PT15. Los jugadores sólo podrán efectuar una transferencia por temporada.

PT16. No hay límite en la cantidad de jugadores que un equipo puede tener inscripto en un momento. Un equipo sólo podrá presentar veintiuna (21) identificaciones de jugadores al árbitro en cada juego. Antes del juego, cada equipo presentará al árbitro un listado

escrito de los jugadores y los números de los uniformes.

PT17. Se considerará que un jugador es prescindible cuando se devuelve la identificación al Secretario o se completa debidamente y entrega al Secretario el formulario de Prescindibilidad del Jugador.

PT18. Los jugadores que participan en las temporadas de otoño y primavera no tienen un límite específico de edad, pero la política de ASL dispone que los equipos no compitan por jugadores con las asociaciones de fútbol juvenil de New Mexico, ni que obstaculicen el desempeño de éstas de ningún otro modo.

PT19. Si un equipo se disuelve o abandona dos o más juegos oficiales de la Liga durante una temporada de juego, se decomisarán automáticamente todas las cuotas pagadas a la Liga y esta institución conservará el dinero y el equipo que se disolvió o no jugó renunciará automáticamente al derecho de devolución de los pagos y se lo considerará disuelto.

PT20. No se permitirá a los equipos o a los jugadores inscriptos participar en juegos de la Liga a menos que la membresía del equipo esté activa y en situación regular, incluido el pago de todas las cuotas y multas. Se enviará una notificación por escrito al Representante del Equipo cuya membresía activa esté en riesgo. Dicha notificación se enviará por correo certificado, con acuse de recibo, a la última dirección postal conocida del Representante autorizado del Equipo y constituirá la notificación válida aunque se la rechace o no sea entregada.

PT21. Ningún jugador inscripto para jugar en la Liga podrá ser transferido o jugar para otro equipo de la Liga a menos que el equipo al que pertenece esté, haya estado o estuviese inscripto por última vez con todas las cuotas operativas y multas adeudadas pagas. El jugador que paga el diez por ciento (10%) del saldo que adeuda el equipo a la Liga podrá completar los procedimientos de transferencia de la manera contemplada en este documento. El pago del diez por ciento debe sumarse al pago de la cuota de transferencia regular fijada anualmente por el Comité Ejecutivo.

PT22. Los jugadores de un equipo que se disuelve durante una temporada de juego serán elegibles para su transferencia a otros equipos de la Liga cuando se completen los procedimientos de transferencia que se describen en la Regla R11, si la disolución del equipo se efectúa conforme los siguientes pasos:

- (a) el pedido por escrito de la disolución debe presentarse al Comité Ejecutivo, dirigido al Presidente, con la firma de siete (7) jugadores que integren el listado del equipo en ese momento.
- (b) se deben pagar todas las cuotas, multas y contribuciones adeudadas a la Liga o a NMSSA.

PT23. Entonces, el Comité Ejecutivo podrá aprobar la disolución y seguirá los pasos

necesarios correspondientes para notificar a los otros equipos y al programador de árbitros.

PT24. No se podrán transferir más de tres jugadores de un equipo en disolución a otro equipo de ASL durante el año de juego en que se produce la disolución.

PT25. Si un equipo abandona dos juegos durante una temporada de juego sin notificar debidamente a la Liga (como se define en el sistema de Puntos), los miembros del equipo no serán elegibles para su transferencia a otro equipo de ASL mientras se tramita la disolución del equipo en conformidad con las reglas que se describen en este documento.

Reglamento de Juego y Programación

PS1. Antes de cada juego de la Liga, cada equipo debe presentar al árbitro un listado del equipo en el formulario oficial y la tarjeta de identificación, emitida por la Liga, de cada jugador que se incluye en el listado. En el listado deben incluirse los nombres de todos los jugadores elegibles para el juego. Los jugadores no incluidos en el listado no podrán participar del juego. Cada jugador debe vestir la camiseta con un número que será diferente del de los demás jugadores del equipo y corresponderá con el número del jugador incluido en el formulario de listado.

PS2. El jugador que no tenga la identificación no podrá participar del juego. Cuando la Liga o un árbitro haya extraviado la identificación de un jugador, éste podrá participar del juego sin la identificación mediante los procedimientos implementados por el Comité Ejecutivo. Los arreglos deben hacerse 24 horas antes del juego en el que el jugador desea participar.

PS3. Antes del inicio del juego, cada jugador presentará su identificación al árbitro. Todas las identificaciones deben devolverse al capitán o al Representante del Equipo una vez finalizado el juego, a menos que el árbitro conserve la identificación debido a conductas incorrectas o infracciones.

PS4. Cuando los colores de los uniformes del equipo no se diferencien suficientemente, el equipo local cambiará los colores.

PS5. Cada equipo debe presentar un balón de juego al árbitro, quien decidirá cuál se utilizará en el juego.

PS6. Con sujeción a las disposiciones que se establecen más adelante, la duración de los juegos será de dos tiempos de cuarenta y cinco (45) minutos, con un entre tiempo mínimo de cinco minutos.

PS7. Los juegos comenzarán a la hora indicada en el programa publicado de la Liga. Si cada equipo tiene siete (7) jugadores vestidos y listos, con las tarjetas de identificación verificadas y el listado presentado, entonces el árbitro está autorizado a iniciar y desarrollar un juego de noventa (90) minutos según las Reglas del Juego de FIFA.

PS8. Si un equipo está vestido, verificado por el árbitro y listo para comenzar el juego y el otro equipo no está listo, el equipo listo tiene la opción de jugar el partido, menos el tiempo que le lleve prepararse al otro equipo, o no presentarse a jugar. Si el equipo que está listo para jugar decide jugar, el juego deberá reducirse por la misma cantidad de minutos en cada tiempo y ambos equipos serán notificados de ello antes de iniciarse el juego. El árbitro deberá tomar nota de ello en el informe de juego que envíe a la Liga.

PS9. Si ninguno de los dos equipos está vestido, con siete jugadores verificados, a la hora del juego, se acortará el juego por la cantidad de minutos que les lleve a ambos equipos prepararse y verificar las tarjetas de identificación y el listado del equipo,

contando desde el momento de inicio del juego. Si acuerdan acortar el juego, el tiempo reducido deberá asignarse por partes iguales a los dos tiempos del juego y se deberá a comunicar a ambos equipos, antes de iniciar el juego, la cantidad de tiempo en que se ha reducido el juego. El árbitro deberá tomar nota de ello en el informe de juego que envíe a la Liga.

PS10. Durante el juego, los entrenadores y los jugadores suplentes permanecerán cerca de los bancos asignados.

PS11. Las sustituciones serán ilimitadas. Se pueden realizar sustituciones, con el consentimiento del árbitro, en los siguientes momentos:

- (a) Antes del saque de meta a favor de cualquiera de los dos equipos;
- (b) c) Después de un gol marcado por cualquiera de los equipos;
- (c) Después de una lesión en cualquier equipo, cuando el árbitro detiene el juego;
- (d) En el entre tiempo, por parte cualquiera de los equipos;
- (e) Antes de un saque de banda a favor del equipo que hace la sustitución.

PS12. El equipo que abandone el juego debido a una protesta o discusión, automáticamente perderá el juego. Las protestas no se presentan al árbitro. Toda indicación al árbitro de que se participa del juego “bajo protesta” no tiene validez y la protesta no se registra en la Liga, en conformidad con las disposiciones de estas reglas de la Liga.

PS13. El equipo que no baja las redes por negligencia según el reglamento de ASL será objeto de una multa de \$25. Si las redes se extravían o son objeto de robo debido a la negligencia, el equipo recibirá una multa de \$50 más el costo de reemplazo que pague la Liga por las redes y las tiras de fijación. No se permitirá la transferencia de jugadores que pertenecen a equipos sancionados por esos motivos ni se los considerará equipos en situación regular mientras no paguen las multas. Los juegos de ASL programados durante el tiempo en que las multas estén pendientes de pago se considerarán juegos abandonados que la Liga no volverá a programar.

PS14. Para que un equipo pueda aplazar un juego, se deben seguir los siguientes pasos cronológicos:

- a. Se requiere una notificación previa dos (2) semanas antes de que se pueda aplazar un juego.
- b. Los capitanes del juego deben acordar el aplazamiento. Si no hay acuerdo, el juego no se puede aplazar.
- c. Si los Capitanes lo acuerdan, el Comité Ejecutivo debe recibir la notificación del aplazamiento y aprobarlo. Si el Comité no lo aprueba, el juego no se puede aplazar.

- d. EXCEPCIÓN: En el caso de un equipo de ASL que participe en USASA National Cup, NMSSA State Cup o en un torneo oficial de USASA fuera del estado, ASL reprogramará los juegos de los equipos participantes que ocurran en esas fechas.

PS15. Las reglas de ascenso y descenso se aplicarán al finalizar el año de juego.

PS16. Si un equipo recibe los equipamientos de la Liga, como uniformes, redes, marcadores de esquina, balones, etc., el Representante o entrenador de ese equipo firmará un recibo y el equipo asumirá la responsabilidad total del equipamiento hasta el momento de devolverlos y anular el recibo.

PS17. Cuando se hayan decidido los ganadores de la competición de la Liga, esta institución entregará a los oficiales del equipo los premios para el equipo y los jugadores.

PS18. A los efectos de las clasificaciones de los equipos, se obtendrán 3 puntos por juego ganado, 1 punto por juego empatado y ningún punto por juego perdido. No se otorgarán puntos por los goles marcados.

PS19. Para jugar contra un equipo fuera de la ciudad, el equipo de ASL debe obtener el permiso del Comité Ejecutivo. Para que un equipo de ASL juegue contra un equipo de otro estado, debe obtener el permiso del Comité Ejecutivo de ASL y de NMSSA.

Relaciones y Facultades del Árbitro

RA1. Si un jugador es expulsado del campo por mala conducta, el árbitro entregará la identificación a la persona designada por el Coordinador de Árbitros y el jugador no podrá jugar hasta que se le devuelva la identificación.

RA2. El árbitro tendrá la autoridad para decidir el estado del campo de juego en todos los partidos. El árbitro también tendrá la autoridad para aplazar el inicio real del juego o de interrumpirlo en el caso del mal estado del tiempo o accidentes dentro o alrededor del campo de juego.

RA3. Todo juego al que se asigne oficialmente un árbitro no se considerará un juego oficial de ASL si no está arbitrado por un árbitro designado oficialmente por ASL.

RA4. Los árbitros recibirán como pago una remuneración fijada por el Comité Ejecutivo El pago se efectuará mediante un cheque de la Liga.

RA5. Al finalizar el juego, el árbitro verificará la exactitud del informe del juego antes de firmarlo. El árbitro enviará por correo o entregará el informe por otros medios a la autoridad correspondiente designada por el Coordinador de Árbitros. El árbitro también entregará al Coordinador de Árbitros una copia del informe del juego en los casos en que se haya expulsado a un jugador por mala conducta u otra infracción, junto con la identificación del jugador expulsado.

RA6. Si un árbitro ataca físicamente a un jugador, los capitanes tienen el derecho de detener el juego. En ese caso, el juego deberá volver a jugarse. Se debe enviar un informe al Coordinador de Árbitros.

RA7. Se podrá solicitar a los árbitros que comparezcan ante los comités de ASL en cualquier momento para explicar sus informes o atestiguar en audiencias de apelaciones y disciplinarias.

RA8. El árbitro tendrá la facultad de detener o interrumpir el juego en cualquier partido cuando lo considere necesario debido a la interferencia de los espectadores y para solicitar que las personas que están provocando alteraciones se alejen de inmediato del área de juego, a una distancia mínima de 100 yardas del campo. Dichas personas permanecerán en silencio durante el resto del partido. Si la persona expulsada por los árbitros no abandona el lugar, el árbitro dará por terminado el juego. El árbitro comunicará el incidente de inmediato al Coordinador de Árbitros. El Comité de Apelaciones y Disciplina determinará la decisión a tomar como consecuencia de la terminación.

RA9. Los entrenadores y oficiales del equipo deberán cumplir todas las reglas relacionadas con la mala conducta que se establecen en este documento, incluidas las amonestaciones, expulsiones y suspensiones regulares. Las otras personas que razonablemente pueden comprenderse como asociadas con un equipo, como familiares y espectadores, también deberán sujetarse a la autoridad y jurisdicción de la Liga y NMSSA.

RA10. El entrenador u oficial del equipo será el responsable de los actos de las personas en un partido que, en opinión del árbitro, sean seguidores del equipo. El árbitro solicitará al entrenador u oficial del equipo que controle la conducta inaceptable de las personas que efectúen comentarios recurrentemente o tengan un desacuerdo ofensivo con el árbitro o el árbitro asistente. Si el entrenador u oficial del equipo no puede controlar o no intenta controlar a las personas involucradas, el árbitro tendrá la facultad de amonestarlo por conducta indebida. Si la alteración continúa fuera de control y el entrenador u oficial del equipo no intenta controlarla, el árbitro tendrá la facultad de expulsar al entrenador u oficial del equipo por persistir en mala conducta después de haber sido amonestado.

RA11. El jugador u oficial del equipo expulsado por mala conducta abandonará las instalaciones del campo de inmediato y no regresará después del juego. Ante el incumplimiento de esta regla, el árbitro dará por terminado el partido e informará el incidente al Coordinador de Árbitros.

Comité de Apelaciones y Disciplina

AD1. Todas las apelaciones contra medidas disciplinarias o protestas de juego se dirigirán por escrito a la oficina de la Liga, acompañadas de un cargo de \$25. El cargo se devolverá si se aprueba la apelación o protesta o volverá al tesoro de ASL si se la niega. En el caso de suspensión personal, podrá aprobarse la exención del pago del cargo a pedido del interesado. Todas las protestas deben efectuarse antes de que finalice el horario de trabajo de la oficina de la Liga el tercer día posterior a la medida que se protesta. Si la protesta se relaciona con actos resultantes de un juego celebrado el domingo, debe recibirse en la oficina de la Liga, con el pago de \$25, antes de que finalice el horario de trabajo el miércoles inmediatamente posterior al juego del domingo.

AD2. Las decisiones del Comité de Apelaciones y Disciplina pueden apelarse ante el Comité Ejecutivo de la Liga. Los procedimientos y la cuota para la presentación serán los mismos que se describen precedentemente y se dirigirán al Secretario. Las apelaciones de las decisiones del Comité Ejecutivo se efectuarán ante NMSSA en conformidad con los procedimientos de la Asociación. En todas las decisiones dictadas por el Comité de Apelaciones y Disciplina y el Comité Ejecutivo, se debe comunicar por escrito a la parte que presenta la protesta la decisión y los procedimientos a seguir en el siguiente nivel de apelación.

AD3. Los entrenadores y oficiales del equipo, como también los espectadores, se someten a la jurisdicción del Comité de Apelaciones y Disciplina al igual que los jugadores.

AD4. Cualquier jugador (que no sea el capitán del equipo en un intento por restablecer el orden o impedir el desorden) que no tenga el permiso del árbitro para estar en el campo y que corra por el campo durante, inmediatamente antes o después de una alteración pública será objeto de una suspensión de todos los juegos de ASL por un año. El jugador que, en las circunstancias descritas anteriormente, lleve un arma al campo será objeto de una suspensión permanente de todos los juegos de ASL.

Sistema de Puntos, Multas y Suspensiones

P1. El sistema de puntos forma parte de estas Reglas y Reglamentos.

P2. La intención del sistema de puntos es representar las sanciones mínimas que se toman contra los jugadores, entrenadores y oficiales de juego. Se pueden aplicar suspensiones adicionales y multas si, a juicio del Comité de Apelaciones y Disciplina, las circunstancias del incidente justifican otras medidas. El sistema de puntos es el siguiente:

Puntos individuales:

Amonestación al jugador	5 puntos
Expulsión del jugador	10 puntos
Expulsión del jugador por agresión	20 puntos

P3. El jugador amonestado dos veces en un juego, con la consecuente expulsión por persistir en la mala conducta, sólo recibirá los puntos por la expulsión. El jugador amonestado y expulsado, cuando la expulsión no sea consecuencia de persistir en la mala conducta (segunda amonestación) recibirá puntos por la amonestación y la expulsión.

P4. El jugador expulsado por conducta agresiva, incluido salivar a otra persona o un oponente, será objeto de una suspensión por tres juegos de la liga y de una multa de \$50. La persona expulsada por conducta agresiva deberá depositar una garantía de \$50 en efectivo en la Liga durante un año a partir de la fecha de la expulsión. Si el jugador recibe otra expulsión por conducta agresiva durante ese período de un año, perderá la garantía de \$50 en efectivo y sufrirá otra suspensión por un período de un año a partir de la fecha de la segunda suspensión. El Comité Ejecutivo de ASL podrá imponer sanciones adicionales.

P5. El jugador expulsado por juego con falta seria será objeto de una suspensión por un período de dos juegos de la Liga y de una multa de \$25.

P6. El jugador expulsado por pelear antes, durante o después de un juego será objeto de una suspensión por un período de seis juegos de la Liga y de una multa de \$100. La persona expulsada por pelear debe depositar una garantía de \$50 en efectivo por un período de un año a partir de la fecha de la suspensión. Si el jugador recibe otra suspensión por pelear en un juego oficial de NMSSA, incluido un juego de la Liga, perderá la garantía de \$50 en efectivo y será objeto de una suspensión por un período de un año a partir de la fecha de la segunda pelea. El Comité Ejecutivo de ASL podrá imponer sanciones adicionales.

P7. El jugador expulsado de un juego de la Liga por los siguientes motivos:

- Niega al oponente un gol o una oportunidad evidente de marcar un gol reteniendo deliberadamente el balón; o
- Niega una oportunidad evidente de marcar un gol a un oponente que se desplaza hacia el arco del jugador mediante una falta sancionable con un tiro libre o tiro de

- penalti; o
- Utiliza un lenguaje ofensivo, agravante o abusivo (sin incluir insultos al árbitro);
o
- Recibe una segunda amonestación en un juego

será objeto de una suspensión en el siguiente juego de ASL para el que su equipo está programado, cuando ocurra dicho juego, y de una multa de \$10 por la suspensión antes de que recupere su situación regular.

P8. Los juegos cancelados no cuentan para el cumplimiento de la suspensión de un juego.

P9. Los jugadores expulsados del juego final de la temporada de otoño serán objeto de una suspensión por el número correspondiente de juegos de la temporada de primavera para completar la suspensión. Los jugadores expulsados del último juego de la temporada de primavera serán objeto de una suspensión por el número correspondiente de juegos de la siguiente temporada de otoño. Los jugadores suspendidos de la competición al aire libre de la liga de ASL no pueden cumplir la suspensión ausentándose de los juegos de la competición mixta o de la competición para Jugadores Mayores de 30. Los jugadores que no paguen la multa de las expulsiones no serán elegibles para jugar en las temporadas futuras hasta que no paguen las multas.

P10. El jugador que agrede al árbitro, según la definición de las políticas de USSF, será objeto de una multa de \$50 y una suspensión mínima de tres juegos de la liga. El jugador que agrede al árbitro una segunda vez será objeto de una suspensión por un mínimo de un año de todos los juegos oficiales de NMSSA y deberá depositar una garantía de \$250 por un período de un año cuando ese jugador regrese a jugar en la Liga. Otros casos de agresión al árbitro que pueda cometer un jugador tendrán como consecuencia suspensiones adicionales de un año por cada incidente.

P11. El jugador culpable de agredir al árbitro, según la definición de las políticas de USSF, será objeto de una multa mínima de \$250, además de las suspensiones dispuestas en dichas políticas. El jugador culpable de agredir a un árbitro por segunda vez será objeto de una multa mínima de \$1,000 y de una suspensión de la Liga durante un período mínimo de cinco años.

P12. El equipo cuyos aficionados, espectadores o seguidores ingresen en el campo de juego durante un juego o agredan al árbitro o a los jugadores del equipo contrario será objeto de una suspensión mientras el Comité Ejecutivo de ASL lleva a cabo la investigación. Dichos equipos, si están autorizados a continuar participando en los juegos de la Liga, depositarán una garantía de cumplimiento de obligaciones de \$1,000 por un período de por lo menos un año. Cualquier pelea o alteración adicional por parte de los aficionados durante el período de garantía de un año del equipo tendrá como consecuencia la pérdida de la garantía y la eliminación del equipo de futuros juegos de la liga.

P13. El jugador que se transfiera a otro equipo durante un período de suspensión por expulsión u otra mala conducta no podrá jugar el juego requerido por la regla de

transferencia de jugadores de la Liga y el juego o los juegos por la suspensión. El jugador no podrá considerar el mismo juego para la transferencia y la expulsión. Todas las disposiciones del límite de 25 puntos se aplican al jugador, independientemente de la transferencia a otro equipo.

P14. Al acumular 25 puntos durante la temporada de otoño, primavera o verano, el jugador queda suspendido por el resto de la temporada (otoño, primavera o verano).

P15. El jugador que reciba tres amonestaciones durante una temporada será objeto de suspensión por un juego luego de la tercera amonestación. No se aplican multas a la suspensión por tercera amonestación.

P16. El jugador que reciba dos expulsiones durante la misma temporada será objeto de una suspensión por dos juegos adicionales luego de la segunda tarjeta roja. Si fuera necesario, la suspensión se cumplirá en la temporada siguiente.

P17. Todos los puntos individuales se cancelan al finalizar la temporada de juego, pero las suspensiones se trasladarán al año siguiente.

P18. El equipo que abandone un juego en la competición de la Liga sin notificar debidamente a la Liga o que abandone el juego sin el consentimiento del equipo contrario y del árbitro deberá pagar la cuota del juego como multa. Dicha multa deberá pagarse dentro de los 5 días del juego no jugado o abandonado. La mitad de la multa recibida de un equipo que abandona un juego sin la notificación debida o abandona el campo se devolverá al equipo beneficiado con el juego no jugado o que jugaba con el equipo que abandonó el juego. Se define como notificación debida la dirigida al Representante del Equipo contrario, al Presidente de ASL y al Coordinador de Árbitros enviada la medianoche del tercer día anterior al juego, por ejemplo, la medianoche del jueves para el juego del domingo.

P19. En todas las circunstancias en que el Comité de Apelaciones y Disciplina declare que un juego de ASL no se ha jugado o se ha abandonado, los puntos por sanciones de los jugadores continuarán asignados al registro de antecedentes de cada jugador y todas las suspensiones y multas que puedan haberse aplicado continuarán vigentes.

P20. Las expulsiones por peleas y conducta agresiva tendrán como consecuencia la presentación del jugador ante el Comité de Apelaciones y Disciplina antes de que recupere su situación regular en la Liga. Ningún jugador participará en las actividades oficiales de la Liga durante el período de suspensión.

P21. Durante las temporadas de otoño y primavera de la Liga (primavera u otoño), el Comité de Apelaciones y Disciplina llevará a cabo audiencias todos los sábados para escuchar las protestas y apelaciones.

P22. Los equipos que participen en peleas con varios jugadores de cada equipo o aficionados y espectadores serán objeto de una suspensión por un período mínimo por el resto de la temporada en que se produzca el hecho. El Comité Ejecutivo determinará el período de

suspensión que le corresponde al equipo. Durante dicha suspensión, el equipo no será elegible para participar en los torneos oficiales y no se podrán transferir los jugadores de un equipo suspendido. El Comité Ejecutivo podría exigir que el equipo deposite una garantía de cumplimiento de obligaciones cuando se le permita volver a jugar.