INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a la liga de fútbol del programa Atletismo de la Alcaldía de Eugene.

Nuestro propósito es ofrecerle la oportunidad de participar y divertirse en un programa de fútbol de calidad en el nivel que usted desee.

Somos conscientes de que las personas y los equipos están interesados en varios niveles de competencia y esperamos que nuestro programa ofrezca un medio en el que éstos puedan realizarse de una manera positiva. Pedimos su ayuda para mantener el programa en la perspectiva adecuada para el beneficio de los jugadores, oficiales y espectadores.

Tratamos de manejar un programa que esté bien organizado, que ofrezca instalaciones para jugar y oficiales de calidad y que sea justo para todas las personas y equipos involucrados.

Sus sugerencias y recomendaciones siempre son bienvenidas para que podamos seguir trabajando para mejorar el programa.

Le deseamos la mejor de las suertes a su equipo. ¡Que disfruten de la temporada!

PERSONAL DE ATLETISMO

Supervisor del programa de atletismo .....Laurel Mathiesen
Programador de Atletismo .....Jayson Beaty
Comisionado de oficiales.....

Pedido de luces, Jayson Beaty…541-682-5409 Llamada
si no hay oficiales, Ben Warren..... 541-790-1195

Directrices y reglamentos para las ligas de fútbol masculino, femenino y mixto 2024-2025

Todas las ligas de fútbol acatarán las directrices y/o los siguientes reglamentos de la FIFA 2023:

I. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

A. Dar a los interesados la oportunidad de jugar fútbol en forma organizada.

B. Ofrecer un juego recreativo completo y no solamente declarar al campeón de una liga.

C. Satisfacer adecuadamente las necesidades de programación de una amplia variedad de niveles de capacidad de los jugadores.

II. ADMINISTRACIÓN Y AUTORIDAD

A. La administración general del programa de fútbol y todos los equipos que participan en cada liga serán de responsabilidad del programa de Atletismo y la autoridad final sobre cualquier aspecto relativo al programa corresponde al personal de Atletismo. Cualquier problema relacionado con el programa deberá ser dirigido a esta área.

B. Si se necesita más programas para llenar alguna liga, el Comité Asesor de Fútbol y el personal de Atletismo tendrán total autoridad para tomar las medidas que consideren necesarias a fin de crear un equilibrio entre las ligas e involucrar en el programa a la mayor cantidad de equipos posible.

C. Al entrar a una liga, cada equipo y todos los jugadores aceptan acatar las directrices y las reglas que se establecen en este reglamento.

III. TARIFAS Y REEMBOLSOS

A. No se reembolsará ninguna tarifa a los equipos después de realizada la inscripción, a no ser que se encuentre un equipo de reemplazo.

B. No se reembolsará el dinero (las tarifas) a ningún jugador o equipo que sea expulsado de la liga.

IV. ELEGIBILIDAD DE LOS JUGADORES

A. **Requisito de edad**: Los jugadores deben tener 18 años de edad. Excepción: **Los jugadores pueden tener 17 años para la liga de mujeres y mixta de primavera y verano si van a cumplir 18 años al 31 de diciembre del año calen-**

dario en que juegue la liga. Los jugadores del equipo universitario de preparatoria no pueden participar durante su temporada de fútbol. Para las ligas 35+, todos los jugadores deben tener 35 años o más antes del 31 de diciembre del año calendario en el que juegue la liga.

B. **Listas de equipos**: Las listas de los equipos deben rellenarse completamente y devolverse a la oficina de atletismo en el momento de la inscripción.

C. Todos los jugadores deben estar en una lista de los equipos para ser elegibles. Los jugadores que infrinjan esta regla serán suspendidos durante un juego y hasta un año calendario. Cualquier partido en que juegue un jugador que no esté en una lista será multado y se pondrá a su equipo en período de prueba durante un año calendario.

D. Los jugadores varones se pueden inscribir en un equipo de 11 jugadores de la Liga Municipal y en un equipo de varones de 35 años y más, en un equipo de varones de 48 años y más, en un equipo mixto recreativo oficiado y/o en un equipo mixto auto oficiado recreativo. Las jugadoras mujeres pueden estar inscritas en un equipo de 11 jugadoras o de 8 jugadoras de la Liga Municipal, en un equipo mixto recreativo oficiado y/o en un equipo mixto recreativo auto oficiado. Los jugadores mixtos pueden jugar en un equipo en la liga oficiada y también participar en la liga auto oficiada recreativa mixta. Los jugadores que infrinjan esta regla serán suspendidos durante un año calendario.

E. **Identificación de los jugadores:** Todos los jugadores de las listas deben mostrarle al árbitro su identificación con fotografía antes de cada juego. Una identificación con fotografía válida puede ser una licencia de manejo, la tarjeta de identificación de Oregón, credencial escolar, un pasaporte, etc.

➔ **SIN IDENTIFICACIÓN NO SE JUEGA, ¡SIN EXCEPCIONES!**

Los jugadores que lleguen después de haber empezado el partido no podrán entrar al juego hasta que den su identificación al árbitro. El director tiene la responsabilidad de asegurarse de que todos los jugadores hayan presentado su identificación al árbitro.

F. **Altas y bajas**: Las altas de jugadores deben ser realizadas por el mánager en línea y confirmadas por el jugador dado de alta en línea.

*G. Se puede **agregar a jugadores el mismo día del partido**. Las altas de jugadores y la confirmación en Team Sideline deberán presentarse a más tardar las 4:00 p. m. del día del partido para que el jugador pueda ser elegible.

H. **Cambio de equipos**: Si un jugador decide cambiar de equipo, puede hacerlo, pero no podrá jugar para dos equipos diferentes en la misma semana.

I. **Seguro:** Todos los jugadores se encargan de su propio seguro personal. Los jugadores asumen y entienden también que existen riesgos inherentes en el fútbol.

V. SANCIONES

A. **Tarjetas amarillas:** Cualquier jugador que acumule tres tarjetas amarillas o sanciones equivalentes por mala conducta durante la temporada recibirá una suspensión por un partido. Cualquier entrenador o miembro del equipo en la banca de suplentes que se sepa está perturbando el partido recibirá una tarjeta amarilla.

B. **Tarjetas rojas:** Cualquier miembro del equipo que reciba una tarjeta roja debe abandonar el área de juego dentro de tres minutos. Si el miembro expulsado no abandona las instalaciones en ese período de tiempo, perderá el partido. Cualquier jugador que no dé su nombre tal como lo solicite el oficial o que dé un nombre falso después de una tarjeta roja será suspendido por el resto de la temporada y perderá el partido en el que participó.

C. Si un jugador recibe una tarjeta roja, recibirá como mínimo la suspensión de un partido. Cualquier jugador que reciba dos tarjetas rojas, o una tarjeta roja y una suspensión, será suspendido por el resto de la temporada actual, más un año calendario completo.

D. **Tarjetas rojas "suaves":** Las expulsiones consideradas tarjetas rojas "suaves" (cuando reciban una segunda advertencia en el mismo juego) se contarán como dos tarjetas amarillas para fines administrativos.

Una tarjeta roja emitida por una "infracción profesional", por ejemplo tocar el balón con la mano para evitar un gol o una escapada causará la expulsión del jugador solamente en ese partido. Este tipo de tarjeta roja "suave" contará como tarjeta amarilla para fines administrativos de Atletismo.

VI. REGLAS ESPECIALES DE CONDUCTA

A. **Comportamiento posterior a una expulsión y/o después del partido:** Los jugadores no mostrarán conductas antideportivas hacia un oficial después del partido o después de haber sido expulsados de un partido (a través de una tarjeta roja o dos tarjetas amarillas). Se denunciará este comportamiento al personal de Atletismo y se podrá tomar una acción equivalente a la resultante de una tarjeta roja o amarilla. No se tolerarán abusos a los árbitros después del partido.

B. Los árbitros juzgarán la conducta de los equipos a la conclusión de cada partido. Los equipos que no muestren buena deportividad serán puestos en período de prueba o se les suspenderá de la liga.

VII. REGLAMENTOS Y POLÍTICAS DEL SITIO

A. No se permiten bebidas alcohólicas en ninguna instalación del parque o del distrito escolar.

B. No se permite fumar en el campo de juego, en cualquier lugar dentro de los estadios con césped artificial ni en ningún terreno de la escuela (inclusive en los estacionamientos de la escuela).

C. No se permite envases de vidrio para bebidas.

D. Se prohíbe estacionar en lugares que no hayan sido designados específicamente para ese fin. Los infractores serán multados o remolcados.

E. Reglamentos y políticas para el campo de césped artificial (además de los ya mencionados):

1. No se permite perros dentro de la cerca del estadio.
2. No se permite semillas de girasol, chicles o cáscaras de cacahuate en las canchas de césped artificial.
3. Los jugadores no pueden utilizar zapatos de futbol o tacos que tengan algún metal expuesto.

VIII. UNIFORMES Y EQUIPOS (El asterisco ✶ designa reglas nuevas)

A. **Pelota de juego**: Los equipos locales deben proporcionar el balón para el partido.

B. **Camisetas (t-shirts):**

1. **Números**: Los equipos deben tener camisetas NUMERADAS PERMANENTEMENTE del mismo color para todos los jugadores para el primer partido. Los números deben estar visibles en la parte delantera o trasera de la camiseta. El incumplimiento de estos reglamentos causará que no se permita jugar a los jugadores que no tengan las camisetas. Si el equipo no puede llevar al campo cinco jugadores con los uniformes reglamentarios (además del arquero), perderán el partido.

2. **Camisetas de reemplazo**: Los equipos deben presentar su propia camiseta numerada de reemplazo. El equipo local designado debe usar las camisetas de reemplazo cuando ambos equipos tengan camisetas de colores similares.

C. **Brazalete del capitán:** Los equipos deben tener su propio brazalete de capitán.

Vea la Regla XVIII. (Se puede comprar brazaletes en Direct Kick, 2392 W 11th Ave, Eugene, OR 97402.)

D. **Canilleras/Espinilleras:** Todos los jugadores deben usar canilleras de goma, plástico, poliuretano o una sustancia similar y que estén cubiertas totalmente por las medias.

E. **Equipamiento para el partido:** Se proporcionará redes y conos. Los equipos deben poner las redes y quitarlas. (En muchos campos de césped sintético, las redes se quedan.)

F. Rodilleras y escayolas: Todas las rodilleras deben estar envueltas correctamente con espuma de recuperación lenta o con una funda de neopreno. No se permite en ninguna parte del cuerpo las escayolas duras, aunque estén acolchadas.

G. **Joyas: No se permiten joyas*.** Esto incluye anillos, pernos, brazaletes, aretes y collares. Se puede usar collares o brazaletes médicos de emergencia, pero deben estar pegados al cuerpo con cinta adhesiva. Si se encuentra a un jugador usando joyas, se le emitirá una tarjeta amarilla, se le pedirá que abandone el campo de juego para que se retire dichas joyas y no se le permitirá volver a entrar hasta la próxima vez que el balón esté detenido.
*Las clavijas de perforación de goma plegable o silicona necesarias para la protección de los jugadores no son consideradas joyas y están permitidas.
Los oficiales tienen la autoridad de considerar que una clavija de perforación no es segura para los jugadores y pueden solicitar que la retiren.

H. **Hemorragias**: Por la seguridad de todos los participantes, no se permitirá que los participantes jueguen después de una lesión donde haya sangre hasta que un vendaje apropiado impida cualquier goteo y se retiren todas las prendas o artículos manchados. Los participantes que vuelvan a jugar deben presentarse primero ante el oficial para que determine que ya no existe la probabilidad de riesgo para ellos mismos o para otras personas.

I. **Lentes:** Los jugadores que necesiten usar lentes pueden hacerlo. En las listas y en los formularios de alta que firman los jugadores para jugar no se incluye un descargo de responsabilidad.

IX. REGLAS DE JUEGO DE LA LIGA (El asterisco ✶ designa una regla nueva)

Cualquier regla no establecida abajo estará regida por los reglamentos de la FIFA.

A. Todos los equipos deben tener al menos seis jugadores para empezar el partido.

Si en cualquier momento durante un partido un equipo tiene menos de seis jugadores admitidos, el partido puede continuar mientras sea competitivo, a criterio del árbitro.

B. Cada partido tendrá medios tiempos de 45 minutos y un descanso de cinco minutos al medio. Si, a criterio del árbitro, prevalecen las condiciones climáticas y/o la oscuridad, se podrá acortar el partido. Los partidos que terminen empatados permanecerán en empate.

C. Todos los partidos se juegan sin importar las condiciones climáticas, a no ser que el personal de Atletismo se ponga en contacto con los equipos para cancelar el partido.

*D. Los reemplazos en el partido son ilimitados. Los jugadores pueden entrar al partido después de recibir el permiso del oficial en los siguientes momentos:

Cualquier equipo puede hacer cambios: Durante un saque lateral, tiro de esquina, tiro libre, medio tiempo, después de un gol, jugador lesionado (cuando se detenga el partido), jugador amonestado, saque de arco.

E. **Ventaja para un equipo (solamente para la liga femenina)**: En cualquier momento durante el partido en que un equipo esté ganando con 5 goles, el equipo contrario puede agregar a otra jugadora más en el campo para crear ventaja (es decir, 9 jugadoras contra 8 jugadoras). Una vez que el equipo con la jugadora adicional reduzca su ventaja a menos de 5 puntos, la jugadora adicional debe salir del campo y los equipos jugarán nuevamente con la misma cantidad de jugadoras por lado.

F. **Prohibido el derrapaje o atajar los resbalones.** Liga recreativa masculina: Los jugadores en el campo no pueden derraparse o atajar los resbalones en ningún momento durante el partido. Excepción: Solamente los arqueros en el recuadro de penales pueden derraparse para rescatar el balón pero no pueden deslizar primero los pies para quitar el balón a un adversario que esté en posesión del balón.

La falta causará un tiro libre para el equipo contrario. Respecto a cualquier falta concurrente, esta infracción podrá causar una amonestación (tarjeta amarilla) o una expulsión (tarjeta roja) cuando, a criterio del árbitro, dicha infracción sea por descuido, temeraria, exceso o violencia.

X. REGLAS PARA FÚTBOL MIXTO DE ONCE JUGADORES

A. **Composición de los equipos**: Los equipos están compuestos por cinco jugadores de campo y cinco jugadoras de campo. El arquero puede ser de cualquier género. Los equipos pueden jugar con seis jugadores, incluyendo al arquero. La

proporción de hombres y mujeres no tiene que ser igual, pero no más de cinco hombres (excluyendo al arquero) pueden jugar en el campo y los equipos deben tener al menos dos jugadores (excluyendo al arquero) de cada género en el campo, en todo momento.

Los equipos pueden sustituir a una mujer por un hombre SOLAMENTE bajo las siguientes condiciones:
1. Que no haya cinco jugadores hombres presentes para jugar en el campo y
2. Que el equipo que decida sustituir a una mujer por un hombre renuncie al puntaje femenino de dos puntos (durante el resto del partido, sin importar si otros hombres llegan al campo y el equipo vuelve a 5 jugadores hombres y 5 jugadoras mujeres en el campo).

B. **Prohibido el derrapaje o atajar los resbalones**: Los jugadores en el campo no pueden derraparse ni atajar los resbalones en ningún momento durante el partido. Excepción: los arqueros, sólo en el recuadro de penales, pueden derraparse para recuperar el balón, pero no pueden resbalar primero los pies para quitar el balón a un oponente que esté en posesión del balón. La falta causará un tiro libre para el equipo contrario.
Respecto a cualquier falta simultánea, esta infracción podrá causar una amonestación (tarjeta amarilla) o una expulsión (tarjeta roja) cuando, a criterio del árbitro, dicha infracción sea por descuido, temeraria, exceso o violencia.

C. **Puntaje**: En ligas mixtas, los goles de hombres cuentan como un punto y los goles de mujeres cuentan como dos puntos. Excepción: tiros de penal y goles propios cuentan como un punto, sin importar el género del goleador. Los equipos pueden, con el consentimiento mutuo de sus directores, cambiar esta regla a un punto por gol, sea cual sea el género del goleador. Antes de empezar el partido, se debe notificar al árbitro el cambio de esta regla para que sea válido.

D. **Ventaja de los equipos:** En cualquier momento durante el partido en que un equipo esté ganando por 6 puntos, el equipo contrario puede agregar a otro jugador en el campo para crear una ventaja de un jugador (por ejemplo, 12 jugadores contra 11 jugadores). El jugador añadido puede ser hombre o mujer. Una vez que el equipo con el jugador adicional reduzca el puntaje a menos de 6 puntos, el jugador o jugadora adicional debe salir del campo y los equipos participarán nuevamente con la misma cantidad de jugadores por lado.

E. Cuando se utilice el **sistema de un solo árbitro**, se señalarán los fueras de juego teniendo en cuenta que un único árbitro no siempre podrá estar en posición como para marcar todos los fuera de juego (especialmente si es una posición casi precisa o si los equipos intentan una trampa de fuera de juego).

Los equipos tienen la responsabilidad de pedir el balón fuera de juego. Si un pedido está en disputa, el árbitro: a) tomará una decisión o b) dejará caer el balón.

F. Los **cambios** en el partido son ilimitados. Los jugadores pueden entrar al partido después de recibir el permiso del oficial.

G. **Liga auto oficiada o Hat League *(Liga al azar):***Por favor vea en nuestro sitio web las últimas reglas de la liga.

XII. REGLAS PARA 7 JUGADORAS MUJERES POR LADO

A. No hay fuera de juego en el fútbol de siete jugadoras por lado.

B. Los equipos juegan con **siete jugadoras por lado, incluyendo a la arquera.** Todos los equipos deben tener al menos cinco jugadoras para empezar el partido. Si en algún momento después de que el partido haya empezado un equipo tiene menos de cinco jugadoras admitidas, el partido puede continuar siempre y cuando sea competitivo a criterio del árbitro.

C. Los partidos consistirán en dos mitades de 25 minutos y un medio tiempo de cinco minutos.

D. **Prohibido el derrapaje o atajar los resbalones.** Las jugadoras en el campo no pueden derraparse ni atajar los resbalones en ningún momento durante el partido. Excepción: Las arqueras pueden resbalar solamente en el recuadro de penales para rescatar el balón pero no pueden resbalar los pies primero para quitar el balón a una contraria que esté en posesión del balón. La falta causará un tiro libre para el equipo contrario.

Respecto a cualquier falta simultánea, esta infracción podrá causar una amonestación (tarjeta amarilla) o la expulsión (tarjeta roja) cuando, a criterio del árbitro, dicha infracción sea por descuido, temeraria, exceso o violencia.

Respecto a cualquier falta concurrente, esta infracción podrá causar una amonestación (tarjeta amarilla) o una expulsión (tarjeta roja) cuando, a criterio del árbitro, dicha infracción sea por descuido, temeraria, exceso o violencia.

E. Las suplentes no necesitan permiso del árbitro para entrar al juego (a no ser que la jugadora aún no se haya presentado en la lista de verificación del árbitro). Si una jugadora reemplaza durante el partido, la persona que deja el campo debe estar fuera del campo antes de que entre la suplente.

F. Disposición en el campo de césped artificial: El tamaño del campo tendrá un largo de 80 yardas (73 metros) (se colocarán las porterías en la línea de 10 yardas (9 metros) por un ancho de 53 yardas (48 metros) (laterales de fútbol americano). El área de penales se extenderá por la línea de 25 yardas (22 metros) con sus laterales extendidos visualmente desde el área de penales del campo reglamentario hasta la línea de 25 yardas (22 metros). Para los tiros al arco, se colocará el balón en la línea de 15 yardas (13 metros) (con los laterales del área de la arquera extendidos visualmente en los campos reglamentarios).

XIII. CASTIGOS

A. Cada equipo tiene la responsabilidad de llegar puntualmente. Un equipo que no esté listo para jugar a la hora programada del partido perderá el juego. **Los equipos de once jugadores deben tener seis jugadores para empezar el partido; los equipos de 8 jugadores deben tener cinco jugadores para empezar el partido.** Se registrará las multas como un puntaje de 3 a 0.

B. Los partidos no se reprogramarán bajo ninguna circunstancia. Los directores de equipo que sepan de antemano que no pueden presentar un equipo son responsables de llamar al personal de Atletismo.

C. Los equipos que pierdan uno o más partidos no podrán ser candidatos a un premio.

D. A solicitud mutua de los directores de los equipos, los árbitros oficiarán partidos castigados (debido a que los equipos no tienen la cantidad mínima de jugadores en el tiempo de partido o debido a infracciones en el uniforme) bajo las siguientes condiciones:

1. El tiempo del partido es tiempo castigado. Una vez que el árbitro haya declarado castigo, los equipos tienen 15 minutos después de la hora programada del partido para tener por lo menos seis jugadores en cada equipo listos para jugar. **Los equipos castigados pueden "prestarse" jugadores del otro equipo para cumplir el requisito de la cantidad mínima de jugadores.**

2. Todos los jugadores deben estar en la lista oficial de uno de los equipos participantes.

3. Si, por cualquier motivo, uno de los equipos se queda con menos de seis jugadores elegibles, el árbitro o árbitros no trabajarán en el partido. Los equipos podrán utilizar el tiempo restante si así lo desean.

4. La duración de todo el partido no excederá 95 minutos después de la hora del partido programada originalmente.

5. Se aplicarán todas las demás reglas, sanciones y castigos de otras ligas.

XIV. PROTESTAS

Se puede hacer protestas respecto a la interpretación de alguna regla o a la admisión de algún jugador.

A. **Interpretación de las reglas**: El director o el capitán debe manifestar su intención de protestar ante el árbitro inmediatamente antes de que el balón entre al partido. Las protestas deben ser por escrito y entregadas al personal de Atletismo hasta las 5:00 p. m. del siguiente día laborable, acompañadas por una tarifa de $25. Solamente se reembolsará su tarifa de $25 a los equipos que defiendan su protesta.

Las protestas deben incluir los nombres de los árbitros y de los directores del equipo, la fecha, la hora y el sitio del partido, y todos los hechos esenciales implicados en el asunto objeto de la protesta.

B. Admisión de los jugadores: Las protestas de un jugador no elegible deben ser por escrito y entregadas al personal de Atletismo dentro de las 24 horas o al siguiente día laborable. Las protestas deben incluir el nombre del jugador, el nombre del equipo, la fecha y el sitio del partido. No se requiere un depósito para la tarifa.

XV. OFICIALES

A. La liga masculina competitiva es oficiada por un árbitro y dos árbitros asistentes. Las ligas recreativas masculinas y las ligas mixtas de verano de 11 jugadores son oficiadas por el sistema doble de dos árbitros. Las ligas recreativas femeninas y mixtas son oficiadas por un árbitro.

B. El árbitro tiene la decisión final durante el partido. El árbitro tiene plena autoridad de tomar acciones o retirar jugadores o espectadores del área de juego cuando, a su criterio, dicha acción sea necesaria para mantener las condiciones de juego apropiadas.

XVI. POSICIONES Y EMPATES DE LAS LIGAS

A. Las posiciones de las ligas serán determinadas por el siguiente método:
   1. 3 puntos por ganar
   2. 1 punto por empatar
   3. 0 puntos por perder
   4. 0 por castigo y el equipo contrario recibe 3-0 puntos

B. En caso de empate (dos, tres o cuatro) en las posiciones finales de la temporada regular, éstas se definirán de la siguiente manera:
   1. Por el registro de partidos ganados y perdidos entre los equipos involucrados en el empate.
   2. Por la diferencia de goles de los partidos entre los equipos involucrados en el empate.
   3. Si persiste el empate, el equipo con mayor puntuación acumulada en conducta de equipo decidirá el puesto más alto.
   4. Si continúa un empate para el primer y segundo lugares, la diferencia de goles será calculada entre cada equipo involucrado en el empate y el equipo del siguiente lugar. Si fuera necesario, este procedimiento continuará por cada lugar hasta que se rompa el empate.

C. Se dará premios en todas las ligas masculinas de 11 jugadores. Se otorgará puntos a los equipos por partidos ganados, empatados, perdidos y conducta. El equipo con los mayores puntos acumulados puede recibir un premio, sea cual sea su posición en la liga. No se dará premios en las ligas mixtas.
   1. 3 puntos por partido ganado
   2. 1 punto por partido empatado
   3. 0 por partido perdido
   4. 0 puntos por multa; el equipo contrario gana por 3-0
   5. 0-10 puntos por conducta del equipo.

D. Cualquier equipo que sea castigado en uno o más partidos no recibirá un premio.

E. Se dispone de certificados de agradecimiento para los patrocinadores de los equipos, sin costo alguno. Para más información, póngase en contacto con el personal de Atletismo.

XVII. CAMPOS PARA PRÁCTICAS

A. Los campos de fútbol de pasto de la Alcaldía de la ciudad Eugene están disponibles en forma limitada por una tarifa de alquiler de $20.00 la hora. También se dispone de campos de césped artificial en los nueve distritos escolares y de la Alcaldía de Eugene con una tarifa de $25.000 por hora ($45.00 por hora con luces).

Para más información, póngase en contacto con la oficina de Atletismo. Se emitirá permisos sólo si las condiciones de las canchas y los horarios se acomodan a las prácticas.

XVIII. NORMAS PARA LOS CAPITANES

A. El deber del capitán del equipo es conocer sus responsabilidades antes de empezar el partido.

B. Cada equipo debe identificar al capitán de su equipo al inicio de cada partido. Esta persona será identificada como el capitán en la lista de participantes de fútbol y usará un brazalete de capitán. Si el capitán no está presente, el equipo nombrará a un jugador para que actúe como capitán en ese partido.

C. El capitán del equipo debe conocer las normas de Atletismo de la Alcaldía de Eugene y las reglas de admisión e informar a los jugadores sobre todas las reglas y expectativas de conducta.

D. SOLAMENTE EL CAPITÁN puede hablar con los oficiales y sólo si lo hace de manera breve y respetuosa. El capitán hablará por el equipo en todos los tratos con los oficiales. Los capitanes pueden estar en el partido o en la banca de suplentes.

E. El capitán enfatizará a los jugadores el juego limpio y una conducta positiva en el campo. El no hacerlo podría tener consecuencias no deseadas para su equipo.

F. Los capitanes son responsables de las acciones del equipo. Asegúrese de que su equipo conozca y cumpla los reglamentos del programa de fútbol de la Alcaldía de Eugene.

XIX. CÓDIGO DE CONDUCTA DE LOS JUGADORES

A. Los directores de los equipos son responsables de la conducta de los miembros de sus equipos y de los espectadores.

B. No se tolerará ningún contacto físico con los oficiales del partido (ni ninguna amenaza de intimidación o daño físico, por ejemplo empujar, jalonear, escupir, patear, lanzar algo o tratar de hacer un contacto físico). Todo jugador o personal de banca que agreda a un árbitro será expulsado del partido y podrá ser suspendido por un mínimo de un año completo.

C. Ningún jugador empujará, jaloneará, pondrá la mano ni atacará físicamente a un jugador antes, durante o después de un partido. A ese jugador se le presentará inmediatamente una tarjeta roja y podrá ser suspendido durante un mínimo de un año completo.

D. Ningún jugador utilizará ataques verbales abusivos ni amenazará a un árbitro o jugador durante o después del partido. A ese jugador se le presentará inmediatamente una tarjeta roja y podrá ser suspendido durante un mínimo de un año completo.

E. Ningún jugador se negará a acatar la decisión del árbitro o usar tácticas o demostraciones que muestren su disconformidad. El jugador que así lo haga recibirá una tarjeta roja.

F. Los jugadores no exhibirán conductas antideportivas hacia un oficial después del juego o después de haber sido expulsados de un partido (a través de una tarjeta roja o dos tarjetas amarillas). Este comportamiento será denunciado al personal de Atletismo y se podrá tomar una acción equivalente a una tarjeta roja o amarilla. No se tolerará ningún abuso hacia los árbitros después de la expulsión y/o después del partido.

G. El programa de Atletismo de la Alcaldía de Eugene se reserva el derecho de suspender de la liga y/o de las instalaciones a cualquier jugador, director de equipo o espectador por cualquier acción o amenaza verbal o física o por varias acciones o amenazas que se consideren incorrectas para esta liga.

H. El equipo o la persona cuyo comportamiento sea inapropiado para la División de Recreación podrá ser expulsado de la competencia durante un mínimo de un año calendario.