

## **REGLAS DE JUEGO** **(Actualizado 30/07/11)**

### **LEY 1: EL TERRENO DE JUEGO**

Dimensiones:

Campo #1: 168 pies por 80 pies

Campo #2: 120 pies por 72 pies

### **LEY 2: EL BALÓN**

**2.1** Tamaño 5 balones de fútbol se utiliza para todos los juegos para adultos, así como sub-13 y U-19 niños y niñas.

**2.2** Tamaño de cuatro bolas se utilizan para todos los juegos de la juventud U-8 y U-12.

**2.3** Los equipos deben tener una bola de juego en buenas condiciones de juego presentes antes de que comience el juego. Si su equipo no tiene el balón de juego, su equipo puede estar sujeto a multa.

### **LEY 3: NÚMERO DE JUGADORES**

**3.1** Cada equipo debe tener no más de 4 jugadores de una división superior en su lista. Más de 4 conllevará la pérdida del juego.

**3.2** Los equipos de la división sexta de hombres no puede tener jugadores de la primera o segunda divisiones en la lista de los jugadores.

**3.3** Campo # 1 - Siete (7) jugadores, uno de los cuales será el portero. Mínimo de cinco (5) jugadores necesarios para iniciar y continuar un juego.

**3.4** Campo # 2 - Seis (6) jugadores, uno de los cuales será el portero. Mínimo de cuatro (4) jugadores necesarios para iniciar y continuar un juego. Para los jugadores sub-10 o menos: siete (7) jugadores, uno de los cuales será el portero. Mínimo de cinco (5) jugadores necesarios para iniciar y continuar un juego.

**3.5** Los equipos están obligados a tener un entrenador o capitán que aparece en la lista del equipo.

**3.6** Sustituciones ilimitadas están permitidas.

**3.7** Las sustituciones durante el juego - el jugador debe ser capaz de tocar la pared en la puerta de su caja de equipo o estar fuera de la cancha antes de que un jugador sustituto puede entrar en el.

**3.8** Las sustituciones cuando el juego ha dejado puede ocurrir: a) después de anotar un gol, b) después de una penalización de tiempo se otorga, c) en un tiempo de descuento a cabo, o d) cuando el balón sale del terreno de juego.

**3.9** Cualquier jugador puede cambiar de puesto con el guardameta, siempre que el árbitro haya sido informado antes de realizar el cambio, y siempre que el cambio se realiza durante la paralización del juego.

**3.10** Los suplentes deben permanecer en las cajas de los jugadores. Sólo los jugadores y dos entrenadores están permitidos en el cuadro. Un equipo que tiene una persona no autorizada en el cuadro se le otorgó un penal dos minutos.

**3.11** Cualquier jugador que, aparte de los dos entrenadores, que no están en uniforme con el equipo adecuado para jugar, no se permitirá en el cuadro de jugadores del equipo, independientemente de su estado en la nómina del equipo.

Una penalización de tiempo puede ser otorgado a la banca del equipo, si personas no autorizadas permanecer dentro de la caja de los jugadores.

**3.12** Si un jugador está sangrando o tiene sangre en su cuerpo o uniformes que están obligadas a abandonar el terreno de juego y sólo se les permite volver a entrar con permiso del árbitro y anotador. Si es permitido por el árbitro y permitido

por la política administrativa, un jugador cuyo uniforme manchado de sangre y no tratada puede llevar ropa alternativa.

**3.13** Los jugadores deben haber jugado al menos un partido de liga regular durante la sesión para ser elegible para los finales.

#### **LEY 4: EQUIPO JUGADOR**

**4.1** Los jugadores deberán vestir camisetas a juego con los números permanentes para la correcta identificación. Todos los números deben ser diferentes y debe tener un mínimo de 1 "de ancho por 6" de alto en el tamaño. Conmutación de uniformes durante el juego no está permitida.

**4.2** Los equipos están obligados a registrar su color del equipo y los equipos locales serán responsables de llevar una camiseta por separado en caso de conflicto entre los equipos de color debe ocurrir. Soccer Central puede tener chalecos para alquilar.

**4.3** Espinilleras son obligatorios y deben ser totalmente cubiertos por las medias / calcetines. El árbitro tiene el derecho de rechazar a cualquier persona el derecho a jugar, si no están equipadas con las espinilleras que, en opinión del árbitro, proporcionar "razonable" de protección. Espinilleras deben estar profesionalmente fabricadas y no se altera para disminuir la protección. Los jugadores deben usar los tamaños adecuados a su edad y tamaño de la espinilla.

**4.4** Sólo los zapatos de suela lisa o césped diseñado para superficies artificiales de interior debe ser utilizado. (No hay clavos / tornillos en los zapatos)

**4.5** Shorts debe estar por encima de la rodilla, sin bolsillos, sin remaches metálicos, cremalleras o expuestos. No pantalones de chándal o los pantalones. Polainas pueden usarse debajo de los pantalones cortos para mantener el calor.

**4.6** Las vendas son permisibles.

**4.7** No sombreros, gorros, pañuelos, ni gorras de béisbol de cualquier color se permite durante el juego.

**4.8** Los jugadores pueden usar guantes simples de algodón o lana para mantener sus manos calientes.

**4.9** No accesorios de la joyería o de otro tipo pueden ser usados. Si un jugador no puede quitar un collar o un anillo, que debe ser pegado a el pecho o el dedo. Yesos, férulas o soportes cuerpo hecho de un material duro debe ser acolchado para la satisfacción del árbitro. El incumplimiento de esta norma puede dar lugar a una penalización de tiempo.

**4.10** El portero debe usar un color de camiseta, lo que distingue a él / ella de todos los jugadores de campo y de los árbitros.

#### **LEY 5: ÁRBITROS**

**5.1** Por lo menos un oficial de campo estará presente durante el juego.

**5.2** Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego y la interpretación de normas son inapelables. El árbitro puede cambiar cualquier decisión antes de un reinicio en su / su propia consideración.

**5.3** Cuando dos árbitros están presentes, tendrán la misma autoridad y responsabilidad.

**5.4** Se llevará un registro del juego.

**5.5** Informes sobre EXPULSIÓN debe ser presentada antes de salir de las instalaciones.

**5.6** El oficial de segunda o tercera será un tiempo de guarda / marcador operador.

#### **LEY 6: DURACIÓN DEL JUEGO**

**6.1** Un partido se juega en dos mitades iguales de 24 minutos.

**6.2** Un intervalo de tiempo medio será de 1-1/2 minutos.

**6.3** El reloj sólo se detendrá a las lesiones graves, o en el comando del árbitro. El anotador no puede detener el tiempo, a menos que se lo indique el árbitro.

**6.4** No puede ser de hasta un intermedio de 2 minutos antes de cualquier período de tiempo extra (sólo se aplica durante los finales).

#### **LEY 7: COMIENZO DEL PARTIDO**

**7.1** Kickoff es un tiro libre indirecto y el balón puede ir hacia atrás o hacia delante en el primer toque.

**7.2** Kickoff se le dará al equipo de casa para iniciar el juego. Los visitantes tendrán kickoff al comienzo de la segunda mitad.

**7.3** Una patada de salida indirecta de la marca del centro empieza a jugar al comienzo de cada mitad y después de cada gol. Una vez que el árbitro señala el saque, un jugador del equipo con la patada de salida tiene 5 segundos para jugar el balón.

**7.4** Los equipos cambian de dirección en el medio tiempo.

#### **LEY 8: JUEGO DEL BALÓN**

**8.1** La pelota está fuera de juego cuando cruza completamente la pared del perímetro, se pone en contacto con redes de seguridad o la construcción de la superestructura / iluminación. Indirecta "saque de banda" se otorgará al equipo contrario y debe ser tomada dentro de la línea de banda perimetral.

**8.2** Cuando la pelota entra en contacto con la superestructura del edificio o de iluminación, una indirecta "saque de banda" será otorgado al equipo contrario desde la línea de banda en un punto cercano a donde el balón se puso en contacto.

#### **LEY 9: MÉTODO DE GOL**

**9.1** Un gol es anotado cuando toda la pelota ha pasado por encima de la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre y cuando no haya sido lanzada, lleva, o intencionalmente impulsados por la mano o el brazo por un jugador del equipo atacante, excepto en el caso de un portero que está en su propia área penal.

**9.2** El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador.

#### **LEY 10: TRES LÍNEAS VIOLACIÓN**

**10.1** La violación de tres líneas se produce cuando un jugador impulsa la pelota en las tres líneas blancas en el aire hacia la meta del oponente, sin tocar el suelo, muro perimetral, u otro jugador.

**10.2** De tres líneas regla no se aplicará a pequeño campo en ligas de adultos. Nota excepción al portero por debajo.

**10.3** Penalizado por la concesión de un tiro libre indirecto al equipo contrario en el centro de la línea blanca en primer lugar.

**10.4** Los equipos jugar dos jugadores a corto no será penalizado.

**10.5** El portero no puede impulsar la pelota por encima de las tres líneas en el aire.

#### **LEY 11: FALTAS Y CONDUCTA JUGADOR**

**SPORTING CONDUCT:** Las personas que se espera que el juego bajo control y dentro de las reglas del juego, y en la medida de su capacidad evitará causar daños a sí mismos ya otras personas que utilicen las instalaciones.

##### **11.1 Infracciones Graves: Tiro libre directo concedido**

- a. Patear o intentar patear a un oponente
- b. Disparo o el intento de lanzar a un oponente
- c. Saltar a un adversario

- d. Corriendo a un oponente de manera violenta o peligrosa
- e. Golpear o intentar golpear o escupir a un adversario o en
- f. Sujetar a un adversario
- g. Empujar a un adversario
- h. Intencional de gol (excepto el portero dentro de su propia área penal)
- i. Empujar a un rival en la pared

### **11.2 Infracciones Leves: Tiro libre indirecto concedido**

- a. Jugar de forma peligrosa
- b. Justo empujar a un adversario cuando el balón no está a una distancia
- c. Obstruir a un oponente
- d. Que desembocan en el portero, excepto cuando él/ella tiene la pelota
  - Tiene la pelota.
  - Es obstruir a un oponente.
  - El portero ha abandonado su área de su objetivo
- e. Resbalar los trastos (rodilla tocar el césped)- Excepciones en cuenta para el portero
- f. Jugar el balón desde el suelo
- g. Sustitución ilegal
- h. El retraso del juego: Cuando se juega como portero, caer en las tácticas, tales como dejar de jugar el balón fuera del área penal en cinco segundos, o la negativa a ejecutar un tiro libre o un tiro en menos de cinco segundos

### **11.3 Penalizaciones de Tiempo**

- a. Cualquier jugador que reciba una penalización de cualquier tipo tiene 5 segundos para salir del terreno de juego y entrar en la caja anotador. si el jugador no deje el campo en 5 segundos, una penalización por segunda vez se puede dar, puede dar lugar a la expulsión del juego.
- b. Para cada pena el tiempo que se sirve por un jugador, su equipo deberá jugar con un menor número de jugadores de campo, hasta la expiración tiempo de penalización, siempre que un equipo no puede tener menos de los jugadores mínimo en el campo (ver Regla 3: Número de jugadores). Si un jugador recibe una penalización de tiempo, mientras que dos o más compañeros de equipo ya están en el área, su equipo sigue jugando con el mínimo, mientras que él/ella se une a sus compañeros de equipo en la zona. Su pena el tiempo no se iniciará hasta que el jugador con la menor cantidad de tiempo restante en su pena se libera de la caja. Un jugador puede estar parado en el banco y jugar hasta que el jugador sancionado con la menor cantidad de tiempo que se libera de la caja de la pena, y en ese momento, el stand 05 volver al cuadro de los jugadores y el equipo sigue jugando con nada menos que el mínimo número de jugadores. Si no hay jugadores a disposición en el banquillo, el juego terminará inmediatamente y que pierde el equipo. Los objetivos de ambos equipos, pero contará con el oponente recibirá los puntos 3 para llevarse el triunfo.
- c. Una penalización de tiempo se pueden conseguir en:
  - 1) Jugador volver a entrar en juego, sin hacer ajuste de equipos
  - 2) Conducta antideportiva
  - 3) Invasión
  - 4) Retraso de más de 5 segundos para patear un tiro libre
  - 5) Incumplimiento de cualquiera de reglas de la casa (chicle o tabaco en el campo, etc)
  - 6) Dejando la puerta desbloqueada, mientras no esté en uso

7) Intencionalmente alcanzar un artefacto de iluminación o de rociadores contra incendios

8) Escupir en el campo o en la caja de jugador

9) Que personas no autorizadas en la caja de jugador

**d.** Los jugadores serán liberados de la caja de la pena a la expiración de su pena a tiempo completo. Sin embargo, el tiempo de sanción será heredado por el próximo período de tiempo de juego. Penalizaciones de tiempo expirará al final del juego.

**e. Sanciones Tarjeta Roja**

i. Cuando una tarjeta roja se le da a un jugador, ese jugador es inmediatamente expulsado de la institución y su equipo debe restar importancia a un jugador durante un período de tiempo de penalización de 5 minutos. Una sustitución para el jugador expulsado se le permite a la expiración de la pena de tiempo de 5 minutos.

ii. Si la tarjeta roja se da simultáneamente a un jugador de cada equipo, ambos jugadores deben salir de la instalación, pero ambos equipos se les permite sustituir al jugador expulsado sin la obligación de penalización de tiempo

**f. Cualquier jugador o entrenador que recibe una tarjeta roja por cualquier motivo será sometido a un mínimo de suspensión de un juego, además de la tarjeta de Bellas \$ 50.00 Rojo.**

**11.4 Mala Conducta: Amonestaciones**

**a. Tarjetas Azules: 2-minutos**

- 1) Culpable de un mal menor o mayor antes mencionados que el árbitro determina que se constituirá con una penalización de dos minutos.
- 2) Deslizante con los pies en cualquier lugar dentro del campo
- 3) Hacer frente a deslizamiento contra el portero se le dará un mínimo de una tarjeta azul.

**b. Tarjetas Amarillas: 2-minutos**

- 1) Infringir persistentemente las leyes
- 2) Demuestra con palabras o acciones, la disidencia hacia cualquier decisión del árbitro.
- 3) Es culpable de conducta antideportiva
- 4) Recibe una tarjeta azul segundo por un delito mayor o menor.

**c. Sanciones de Expulsión de Tarjeta Roja**

- 1) Es culpable de conducta violenta o juego brusco grave (Expulsión y 5-minutos de penalización de equipo)
- 2) Utiliza un lenguaje obsceno o abusivo.
- 3) Persiste en la mala conducta después de haber sido Advertido.
- 4) recibe una tercera tarjeta azul por un delito mayor o menor (Expulsión y 2-minutos en penalización de equipo)
- 5) recibe una tarjeta azul, después de recibir una tarjeta amarilla o viceversa. (Expulsión y 2-minutos de penalización de equipo)

### **11.5 Restricciones Portero**

**Para las siguientes violaciones por un portero, el equipo contrario recibirá un tiro libre indirecto:**

- a. Manejo ilegal: llevar el balón desde fuera del área penal a su mano dentro de ella, o recibir el balón de nuevo después de un portero un saque de banda sin el balón tras haber tocado a otro jugador
- b. Pasar de nuevo: el manejo del balón, habiendo sido aprobado de manera deliberada y directamente a él o ella de un compañero de equipo. El portero puede manejar un balón que un compañero de equipo pasa a él por la cabeza, el pecho o la rodilla y sin "trucos". En ningún momento el guardameta manejar una pelota que es intencionalmente jugar con él a los pies de un compañero de equipo.
- c. 5-Segundo Límite: El control de la pelota con su mano dentro del área penal por más de 5 segundos.
- d. Durante los tiros penales, el portero debe tener un pie en la línea de gol hasta que el balón es pateado.
- e. Portero tocar el balón fuera del área penal, dará lugar a una pena de tarjeta de 2 minutos en azul. un tiro libre directo será concedido al equipo contrario.
- f. El portero no se permite a deslizarse fuera del área penal. Esta violación resultará en un tiro libre directo al equipo contrario.
- g. Una penalización de tiempo evaluado en contra de un portero puede ser servido por otro miembro de su equipo que ya está en el campo. En el caso de la expulsión, el portero debe salir de las instalaciones.

### **11.6 Retraso de Juego**

- a. Si un jugador deliberadamente demora el juego, el árbitro podrá conceder una penalización por retraso de juego.
- b. Si un jugador, en opinión del árbitro, finge una lesión, el árbitro podrá conceder una penalización de tiempo de 2-minutos por retraso de juego.

### **11.7 Regla de La Ventaja**

El árbitro permitirá que el juego continúe a pesar de la comisión de un delito, si el equipo contra el que se ha cometido se beneficiarán de una ventaja ofensiva existentes. En los casos en que el árbitro emitirá una tarjeta azul o una tarjeta amarilla, pero para la ley de la ventaja, él o ella reconoce la infracción mediante la celebración de la tarjeta por encima de su cabeza hasta que el anterior que ocurra lo siguiente:

- 1) El equipo del jugador infractor gana el control de la pelota
- 2) Parada del juego: El árbitro detiene el juego por cualquier razón.

## **LEY 12: EQUIPO DE CONDUCTA**

**12.1** Conducta antideportiva de una caja de equipo resultará en una advertencia verbal contra el equipo. En caso de persistir la conducta, una pena de banquillo se emitirá contra el equipo infractor. El jefe de equipo o el entrenador debe quitar a los jugadores de campo para servir a una penalización de tiempo.

**12.2** Cualquier persona que pisa el campo oliendo a alcohol será expulsado de inmediato. Los entrenadores deben ser responsables por el comportamiento de sus jugadores.

### **12.3 Sanciones banco o equipo podrá ser expedido para los siguientes violaciones por un equipo o personas no identificadas:**

- a. Dejar el banquillo del equipo: Los jugadores abandonar el banquillo del equipo para unirse a una pelea cuerpo a cuerpo, o la confrontación con la oposición o el funcionario juego.
- b. La disidencia banco: después de una advertencia inicial entregará al capitán del equipo, uno o más jugadores de un banco del equipo abusar verbalmente al árbitro
- c. Otros: Comportamiento antideportivo, que en la discreción del árbitro, no garantiza otra categoría de la pena.

### **LEY 13: REINICIO DE JUEGO**

**13.1** Si una bola extraño entra en el terreno de juego, el juego continuará hasta que el árbitro hace sonar su silbato o ella para detener el juego

**13.2** Después de una parada del juego debido a una lesión, habrá un bote neutral en el punto central del campo, independientemente de los cuales tenían la posesión del balón cuando el silbato fue quemado, y donde se produjo la lesión.

#### **13.3 El siguiente se aplica a todos los reinicios:**

- 1) El balón está en juego cuando se recorre la mitad de su circunferencia
- 2) El jugador que realiza un tiro libre o poner en marcha, no puede volver a jugar hasta que alguien toca el balón.
- 3) Todos los jugadores del equipo contrario será de al menos 10 metros de la pelota. Si en el plazo de 10 pies de la meta del oponente, que permanecerán a lo largo de la línea de gol hasta que después de la reanudación.
- 4) Si un oponente se niega a moverse de nuevo 10 pies a petición de un árbitro, o menoscabe el ejecutor del tiro antes del partido, él o ella puede recibir una penalización de tiempo por conducta antideportiva.

#### **13.4 Tiros Libres**

- a. Un equipo recibe un tiro libre después de otras interrupciones que cuando un balón a tierra o al portero saque de banda es necesario. Antes de que el equipo tome el tiro libre, el balón deberá estar inmóvil.
- b. El pateador tiene 5 segundos para soltar la pelota después de haber sido señalado para ello por el árbitro. Una penalización de tiempo puede ser otorgado a la pateador por conducta antideportiva por retraso de juego si él o ella toma más tiempo que el permitido de 5 segundos para efectuar el saque.

#### **13.5 Penales**

- a. El juego se extendió al final de cada periodo para permitir la toma de un tiro penal.
- b. Jugadores de cada equipo no se le permitirá estar de pie delante de la línea blanca primero y no deberán interferir con el jugador que realiza un tiro penal.

#### **13.6 Saque de Banda**

- a. Saque de banda son tiros indirectos, ejecutado cuando el balón sale fuera de banda en los laterales

- b. Saque de banda deben ser tomadas a dos pies de la pared del perímetro en el punto más cercano donde el balón salió del terreno de juego. La pelota se considera fuera de juego cuando cruza completamente la pared del perímetro o hace contacto con una red de protección.
- c. Si el contacto se hace por el balón con la construcción de la superestructura o la iluminación, un tiro libre indirecto se concede a los adversarios en el centro de la línea blanca en primer lugar.

### **13.7 El Portero Saque de Banda**

- a. El juego se reiniciará con un portero un saque de banda después de que un jugador atacante ha pasado tocó el balón antes de cruzar un muro perimetral de final entre las marcas de esquina.
- b. El reinicio se toma desde cualquier punto del área penal. El portero tiene 5 segundos para lanzar la bola una vez que él o ella tiene la posesión de la misma. El balón está en juego una vez que el portero lanza el balón de sus manos.

### **13.8 Tiros de Esquina**

- a. Cuando el conjunto de la pelota pasa por encima del muro perimetral final entre las marcas de esquina, habiendo sido jugado por uno del equipo defensor, un tiro de esquina **directo** será concedido al equipo atacante. Toda la pelota debe ser colocado en la marca de la esquina, cercano al lugar donde el balón se fue fuera de juego.

## **LEY 14: COED REGLAS DEL FÚTBOL ADENDA**

- a. Intimidación Regla- Si el árbitro considera que un jugador intenta a través de la acción, para amenazar o intimidar a otro jugador, la Regla de intimidación será llamado y un tiro libre indirecto será concedido.
- b. Número de Jugadores-Campo # 1  
Campo # 1 tiene siete jugadores-tres mujeres y tres hombres, además de un portero de uno u otro sexo. Un equipo debe tener cinco jugadores para iniciar y continuar un juego, 2 mujeres y 2 hombres, además de un portero de uno u otro sexo. Un equipo no puede comenzar o continuar un juego con más de tres hombres en el campo. Sin embargo, un equipo puede jugar con más de tres mujeres. Un equipo debe tener al menos un hombre que juega en todo momento, ya sea en el campo o en la meta.
- c. Número de Jugadores-Campo # 2  
Campo # 2 tiene seis jugadores-2 mujeres y 3 hombres, más un portero de uno u otro sexo. Un equipo debe tener 4 jugadores para iniciar y continuar un juego, una mujer y 2 hombres, además de un portero de uno u otro sexo. Un equipo no puede comenzar o continuar un juego con menos de una mujer en el campo. Además, un equipo no puede comenzar o continuar un juego con más de tres hombres en el campo. Sin embargo, un equipo puede jugar con más de dos mujeres. Un equipo debe tener al menos un hombre que juega en todo momento, ya sea en el campo o en la meta.
- d. Durante un juego mixto en el Campo # 1 solamente, en caso de que sólo dos mujeres están jugando en el campo y uno se encuentra cumpliendo una pena de 2 minutos, el equipo puede jugar con una sola mujer durante el tiempo de castigo. Sin embargo, si la segunda mujer también recibe una penalización de 2 minutos, mientras que en la primera mujer todavía está hacia fuera, entonces el hombre debe servir a la pena de la segunda mujer.



Si una de las mujeres se expide una tarjeta roja o lesionada se vuelve, el juego se dará por terminado y sujeto a perder.

- e. Durante un juego mixto en el Campo # 2 solamente, en caso de que sólo una mujer está jugando en el campo y que se emite una sanción de 2 minutos, un hombre debe servir a su pena. Si se expide una tarjeta roja o lesionada se vuelve, el juego se dará por terminado y sujeto a perder.
- f. Cualquier cargo de alrededor de los tableros se traducirá en un tiro libre directo.

#### **LEY 15: LIGA DE LA JUVENTUD- REGLAS ADICIONALES**

- a. Los goles no se registró después de un gol de ventaja diez.
- b. Los equipos descubrieron con jugadores mayores de la edad permitida en el tramo de registro, perderá todos los juegos en los que el jugador(es) más participó.
- c. Actas de nacimiento se presenta cada año para cada jugador antes de la participación de la liga.
- d. Actas de nacimiento alteradas no son toleradas y su equipo será eliminado de la liga sin reembolso de pago, el equipo o la pertenencia.
- e. Equipos de aire libre de unirse a la liga de interior como dos equipos pueden utilizar un máximo de dos jugadores suplentes de cada equipo cada semana, suponiendo que el número total de jugadores de cada equipo no supere el máximo roster de 16 en cada juego. El anotador debe ser notificado de la adición nómina antes del silbatazo inicial. Los suplentes no podrán unirse a una partida en curso.