

Reglamento 302 REGLAMENTOS PARA PROGRAMÁS DE CAMPO PEQUEÑO

Formato del Resumen para Programas de Campo Pequeño

	<u>U-6</u>	<u>U-7</u>	<u>U-8</u>	<u>U-9</u>	<u>U-10</u>	<u>U-11</u>
<u>Medidas del Campo</u>						
Ancho x Largo en Yardas	20 x 30	20/25 x 30/35	20/25 x 35/40	20/30 x 35/45	30/35 x 35/55	35/50 x 50/80
Círculo Central	6	6	6	10	10	10
Marca Penal	No	No	No	No	No	Sí
<u>Tamaño de Portería en Pies</u>						
Recomendado	6' x 6'	6' x 6'	6' x 8'	6' x 12'	6' x 18'	8' x 24'
Mínimo	conos	conos	6' x 6'	6' x 8'	6' x 12'	8' x 24'
Máximo	6' x 6'	6' x 6'	6' x 12'	6' x 18'	6' x 18'	8' x 24'
Tamaño del Balón	#3	#3	#3	#4	#4	#4
Tamaño del Registro	6	6	8	9	10	14
Jugadores en Campo	3	3	4	5	6	9
Porteros	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí
<u>Duración del Juego</u>						
Tiempo Máximo	32 Minutos	40 Minutos	50 Minutos	50 Minutos	50 Minutos	60 Minutos
Recomendado	(4) Periodos 8 minutos	(4) Periodos 10 minutos	(2) Periodos 25 minutos	(2) Periodos 25 minutos	(2) Periodos 25 minutos	(2) Periodos 30 minutos
Permitido	(2) Periodos 15 minutos	(2) Periodos 20 minutos	(4) Periodos 12 minutos	(4) Periodos 12 minutos	obligatorio 2 periodos	obligatorio 2 periodos
Implementación	2002	2002	2003	2004	2006	2006
Arbitro						
Recomendado	Padre/Entrenador	Nivel 8 – 11	Nivel 8 – 11	Nivel 8 o 9	Nivel 8 o 9	Nivel 8 o más
Recomendado						
Licencia de Entrenador	U-6 Certificado	U-8 Certificado	U-8 Certificado	U-10 Certificado	U-10 Certificado	U-12 Certificado

INTRODUCCION

El Programa de Campo-Pequeño de la Asociación Juvenil de Fútbol del Estado de Washington (WSYSA) es una modificación del juego de adultos para edades apropiadas. Estas reglas establecen dimensiones y tamaños para equipos, campos de juego y balones para partidos U-6 e incrementa las mismas cada año para jugadores de U-6 hasta U-11. Esto se hace por las siguientes razones:

- El número de jugadores en el campo de juego debe ser apropiado para que los niños desarrollen las habilidades necesarias para el juego de fútbol. Estas reglas permiten que los jugadores tomen decisiones tácticas apropiadas para su edad. También satisface las necesidades de desarrollo social de los jugadores.
- Estas reglas crean un ambiente confortable para los entrenadores juveniles nuevos. Al incrementar el número de jugadores paulatinamente cada año el entrenador puede enfocarse en crear sesiones de prácticas apropiadas sin temor o necesidad de enseñar posiciones específicas a los jugadores. Con énfasis en enseñar individualmente a los jugadores, la preocupación de los resultados en equipo es mínima.
- Al incrementar el número de jugadores poco a poco en el campo de juego y registros, es más fácil para que el entrenador maneje los desafíos de sumar nuevos jugadores al equipo. Muchas veces los jugadores que se suman a los equipos están jugando fútbol por primera vez. El uso de juegos de campo pequeño maximiza el tiempo que el jugador tiene contacto con el balón, lo cual ayuda al mejoramiento de los jugadores y su integración en el equipo.
- El uso de campos de juego más pequeños reduce el uso de espacio. Varios grupos pueden compartir el mismo espacio, o en la mayoría de los casos, más equipos pueden jugar en el espacio existente.

El programa estará completamente implementado para el 2006 en el estado de Washington. Nada prohíbe la implementación de este programa más temprano si así lo desea alguna jurisdicción.

TEMPORADA

El administrador de cada liga determinara la temporada y el número de juegos.

ASEGURANZA

1. Cualquier herida, durante practicas, partido o en camino a los mismos debe ser reportado al entrenador lo más rápido posible.
2. Todos los asuntos de seguridad serán manejados a través de la oficina de WSYSA.

302.1 Campo de Juego

(a) Las siguientes especificaciones son aplicables para todas las competencias en campo pequeño de la WSYSA:

U-11: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es de 80 yardas y la longitud mínima es 50 yardas. La anchura máxima es de 50 y la mínima es 35. Marcas interiores deben de seguir las reglas de la FIFA.

U-10: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es de 55 yardas y la longitud mínima es 35 yardas. La anchura máxima es de 35 y la mínima es 30. Marcas interiores deben de seguir las reglas de la FIFA, excepto el área de la portería debe ser 6 yardas. El área penal debe ser 14 yardas. No deberá usarse marca penal. El círculo central deberá ser de 10 yardas.

U-9: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es de 45 yardas y la longitud mínima es 35 yardas. La anchura máxima es de 30 y la mínima es 25. Marcas interiores deben de seguir las reglas de la FIFA, excepto el área de la portería debe ser 4 yardas. El área penal debe ser 10 yardas. No deberá usarse marca penal. El círculo central deberá ser de 10 yardas.

U-8: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es de 40 yardas y la longitud mínima es 35 yardas. La anchura máxima es de 25 y la mínima es 20. Marcas interiores deben de seguir las reglas de la FIFA, excepto el área de la portería debe ser 2 yardas. El área penal debe ser 6 yardas. No deberá usarse marca penal. El círculo central deberá ser de 6 yardas.

U-7: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es de 35 yardas y la longitud mínima es 30 yardas. La anchura máxima es de 25 y la mínima es 20. Marcas interiores deben de seguir las reglas de la FIFA, excepto el área de la portería debe ser 2 yardas. El área penal debe ser 6 yardas. No deberá usarse marca penal. El círculo central deberá ser de 6 yardas.

U-6 y abajo: El campo de juego tiene que ser rectangular. La longitud de la línea de banda tiene que ser más larga que la longitud de la línea de portería. La longitud máxima es 30 yardas y la longitud mínima es 20 yardas. No usará marcas interiores con la excepción del círculo central, la línea de medio campo y las arcas de las saques de esquina. El círculo central será 6 yardas.

(b) Las siguientes especificaciones para el campo y la portería son aplicables a todos los juegos de campo pequeño de la WSYSA:

Edades	Tamaño de la Área de Meta		
	Máxima	Mínima	Recomendado
U-11	El área de meta será 8' x 24'		
U-10	6' x 18'	6' x 12'	6' x 18'
U-9	6' x 18'	6' x 8'	6' x 12'
U-8	6' x 12'	6' x 6'	6' x 8'

U-7 y abajo

6' x 6'

Conos

6' x 6'

Porteria: En caso de que porterías permanentes no sean disponibles, porterías portátiles serán aceptables siempre y cuando están seguramente ancladas para la seguridad de los jugadores. Para U-7 y menor, en caso que porterías permanentes o portátiles no estén disponibles, conos de plástico o cualquier otro objeto que sea seguro pueden usarse para marcar las porterías. En este caso el árbitro establecerá la altura imaginaria del travesaño.

Marcas en el campo: El borde de afuera puede ser indicado por líneas de tiza o pintura no más de 4" de ancho. Cuando no sea disponible tener líneas pintadas, otros medios para marcar las líneas pueden ser usados.

302.2 Duración del Juego y Tamaño del Balón

<u>Edades</u>	<u>Duración Máxima (Recomendado)</u>	<u>Tamaño de Balón</u>
Menos de 11	60 Min. /dos periodos de 30-minuto	#4
Menos de 10	50 Min. /dos periodos de 25-minuto	#4
Menos de 9	50 Min. /dos periodos de 25-minuto (más permitido)	#4
Menos de 8	50 Min. /dos periodos de 25-minuto (más permitido)	#3
Menos de 7	40 Min. /cuatro periodos de 10-min (más permitido)	#3
Menos de 6	32 Min. /cuatro periodos de 8-minuto (más permitido)	#3

Será un descanso de cinco (5) minutos entre 2 periodos, o de dos (2) minutos cuando hay más periodos.

302.3 Numero de Jugadores

Equipos no tendrán más que el siguiente numero de jugadores y registros

<u>Edades</u>	<u># Jugadores en el Campo</u>	<u>Registro</u>
U-11	9	14
U-10	6	10
U-9	5	9
U-8	4	8
U-7	3 (no portero)	6
U-6 y abajo	3 (no portero)	6

302.4 Substituciones

(a) se pueden hacer substituciones con el consentimiento del árbitro durante cualquier tiempo que el partido esté parado.

(b) El número de substitutos no tendrá límite al menos que sea determinado por una jurisdicción que reemplace la regla de WSYSA. Cada jugador jugará un mínimo de **50%** del tiempo de juego total. Se permitirán substituciones para que todos los

jugadores juegan el mismo tiempo y para balancear en lugar de aumentar el número de goles.

- (c) Entrenadores, jugadores y espectadores que no estén en el campo de juego deberán permanecer dos yardas atrás de la línea de banda y fuera del límite de la portería.

302.5 Equipo para Jugadores

(a) **TODOS LOS JUGADORES DEBEN DE USAR ESPINILLERAS.** Calcetines deben de usarse sobre las espinilleras.

(b) Todos los jugadores deben de estar uniformados para jugar. El mínimo uniforme oficial consiste de una camisa con número que normalmente sea usada por la liga. Los porteros deberán usar camisas de colores que los distingan de los demás jugadores.

(c) Todos los jugadores deben usar zapatos. No se permite jugar sin zapatos.

(d) Jugadores no deberán usar o vestir cualquier cosa que sea peligrosa para si mismo u otros jugadores.

(e) Todos o cualquier miembro del equipo pueden vestir ropa extra para protección contra el frío. Esto puede incluir guantes que no tengan objetos duros. Siempre que:

- (1) El uniforme propio del equipo se vista afuera de otra ropa; y
- (2) Los gorros no deben tener picos, alas u objetos sobresalientes o colgantes de ningún tipo. Sin embargo, los porteros pueden usar un gorro con visor suave; y
- (3) El árbitro usará su discreción para determinar si un artículo de ropa para protección es adecuado.

302.6 Arbitros

(a) El equipo de casa será responsable de proveer árbitros. En caso que un árbitro no esté presente, los entrenadores de los equipos tendrán que ponerse de acuerdo y elegir un árbitro. Si no pueden llegar a un acuerdo, cada entrenador actuará como árbitro por una mitad del partido.

(b) Se utilizarán asistentes de árbitros cuando sea posible para ayudar al árbitro. Jugadores jóvenes o adultos voluntarios también pueden ser utilizados. Jueces de Línea voluntarios se utilizarán a discreción del árbitro con el único propósito de llamar si la pelota está dentro o fuera del campo de juego.

302.7 Atacar al Portero

(a) En todos los grupos de U-11 y menores: ningún jugador tendrá contacto físico o acosará al portero o intentará jugar el balón una vez que el portero obtenga control del balón.

(b) Nota: Incluido en el significado de “tener control del balón” es si el portero detiene el balón en el suelo.

302.8 Entrenando

El fútbol presenta una excelente oportunidad para aprender, establecer y desarrollar conducta en grupos, relaciones amistosas, jugar limpio, organización y ¡sobre todo, diversión!

- (a) El entrenador u otro adulto (18 años o mayor, al menos que sea aprobado por la Asociación) debe de asistir cada práctica y cada juego. Todos los entrenadores, director de equipo y asistentes deben de llenar las formas requeridas por la policía estatal de Washington, y cumplir con todos los requisitos de manejo de riesgo. Se requiere la presencia de un adulto aprobado por la Asociación en todas las funciones.
- (b) El entrenador es responsable por su comportamiento al igual que por el comportamiento de los jugadores y espectadores. Recuerda, es solo para diversión.
- (c) Cada jugador debe jugar al menos la mitad del partido (**50%** del total del juego) al menos que no pueda jugar por enfermedad o herida.
- (d) Todos los entrenadores deben de asistir una Clínica de Entrenadores que sea apropiada para el grupo de edad que están entrenando.
- (e) El entrenar desde la línea de banda es permitido pero no recomendado. El entrenamiento se debe conducir en una manera civil y el tono de voz será informal y alentador, no un tono de criticismo y demandante.
- (f) Para juegos en casa, usted es responsable de preparar el campo de juego (póngase en contacto con su club) y de tener árbitros para el juego. Póngase en contacto con el entrenador visita al menos **tres (3) días** antes del partido para reafirmar la hora, direcciones del campo y que color es el uniforme (el equipo de casa cambiará el color de camisa si el equipo visita tiene el mismo color). Si nadie se pone en contacto con el entrenador visita, él o ella debe de ponerse en contacto con el entrenador del equipo de casa.
- (g) Es la obligación y deber de cada entrenador asistir a clínicas para árbitros y entrenadores para adquirir información que en turno puede ser presentada a los jugadores. Estas son algunas de las clínicas recomendadas para los grupos de edades indicados:

<u>Grupo Edad</u>	<u>Clínica para Entrenadores</u>	<u>Instrucción de Arbitro</u>
U-6	U-6 Certificado	Entrenadores/padres
U-7 y U-8	U-8 Certificado	Nivel-11 al Nivel-8
U-9 y U-10	U-10 Certificado	Nivel-9 o Nivel-8
U-11	Licencia "E"	Nivel-8 o más alto

302.9 Las Reglas del Juego

Se avienta una moneda al aire; el equipo que gane decide que portería atacarán en la primera mitad del partido. El otro equipo tiene el saque de salida para empezar el

partido. Los equipos alternarán el saque de salida antes de empezar la segunda mitad del partido. Los equipos cambiarán porterías únicamente a la mitad del partido (medio tiempo).

(a) Empezar el Juego

- (1) El balón se situará en el centro de campo por el árbitro, y el juego empezará cuando el árbitro de la señal. Un jugador pateará el balón hacia la mitad del campo donde se encuentra el equipo oponente. Al tiempo del saque de salida, cada jugador estará en la mitad del campo que le corresponda. Cada jugador oponente al equipo que hizo el saque de salida deberá estar:

U-11 y U-10	diez (10) yardas de la marca de centro
U-9 y abajo	seis (6) yardas de la marca de centro
- (2) El balón está en juego una vez que sea pateado y se mueva hacia adelante. El pateador no podrá tocar el balón una segunda vez hasta que el balón sea tocado por otro jugador. Para cualquier infracción de estas leyes en grupos U-9 y menor, el árbitro explicará el procedimiento correcto y el saque de salida se repetirá. En grupos U-10 y mayores, el saque de salida será jugado de acuerdo a las reglas de la FIFA.
- (3) En grupos U-7 y menor, no se permitirá anotar un gol utilizando el saque de salida sin que el balón sea tocado por otro jugador de cualquier equipo. En grupos U-8 y mayores, esta limitación observará las reglas de la FIFA.

(b) Reanudar el Juego

- (1) Después de anotar un gol, el juego se reanudará de la misma manera por un jugador del equipo oponente al que anotó el gol.
- (2) Para empezar la segunda mitad, el juego empezará con un saque de salida pateado por un jugador del equipo contrario al que pateó el saque de salida al empezar el juego.
- (3) Reanudar el juego después de un retraso temporal: en caso de una suspensión del juego por herida o cualquier situación inusual, si un equipo tiene posesión del balón, el juego se reanudará por un tiro libre indirecto por el equipo que posee el balón desde el punto donde se encontraba el balón cuando el juego fue suspendido. Si no hay posesión clara del balón cuando el juego fue suspendido por herida o situación inusual, habrá que tirar el balón en el lugar donde el balón fue declarado "balón muerto." La pelota se declarará en juego al momento de tocar el suelo.

(c) Balón Dentro y Fuera de Juego

- (1) El balón está fuera de juego cuando éste haya cruzado en su totalidad la línea de la portería o la línea de banda, por aire o por suelo,
- (2) El balón está fuera de juego cuando el árbitro detenga el juego.

(d) Método para anotar

- (1) Un gol se anota cuando el balón cruza en su totalidad la línea de la portería por aire o suelo.
- (2) En el caso de que los marcadores de portería (conos) sean movidos o derribados como resultado de un golpe directo del balón cuando cruza la línea de portería, el gol no se considerará como anotado. En este caso, el balón será puesto en juego por un tiro a la portería o un tiro de esquina, dependiendo de

quien tocó el balón al último. Si el balón golpea el marcador y es desviado hacia dentro de la portería, será considerado como gol anotado. La decisión del árbitro será final en estos casos.

(e) Regla de Posición (Offside)

- (1) La regla de posición (offside) no se aplicará a grupos U-9 y menores, sin embargo el propósito de esta regla será aplicado. Colocar un jugador enfrente de la portería oponente sin importar donde se encuentre el balón en el campo de juego es contrario al objetivo del programa. El árbitro tomará medidas apropiadas para prevenir este tipo de acción. (Se dará un tiro indirecto al equipo contrario al que cometió la falta y un aviso verbal de la falta será dado al equipo que cometió la falta y su entrenador.)
- (2) Equipos U-10 y mayores jugarán usando la regla de posición (offside). El árbitro usará esta regla y las faltas serán evaluadas apropiadamente.

(f) Faltas y Mala Conducta

- (1) **TIROS LIBRES:** Tiros libres serán clasificados bajo dos títulos: "Directo," desde el cual se puede anotar un gol por medio de un tiro directo hacia el lado del equipo oponente, e "Indirecto" desde el cual no se puede anotar un gol al menos que el balón sea tocado o jugado por un jugador que no sea el mismo que pateo el balón antes de cruzar la línea de la portería.
- (2) **TIROS DIRECTOS NO SERAN CONCEDIDOS A GRUPOS U-9 Y MENORES. UNICAMENTE TIROS INDIRECTOS SERAN USADOS.**
- (3) **Tiros penales (penalti) serán concedidos únicamente a grupos U-11 y mayores.** El balón se colocará 10 yardas de la portería.
- (4) **TIROS DIRECTOS** se concederán por las siguientes faltas u ofensas intencionales:
 - Patear a un oponente
 - Tropezar a un oponente
 - Saltar sobre un oponente
 - Atacar a un oponente violentamente o peligrosamente
 - Atacar a un oponente por detrás
 - Golpear a un oponente
 - Detener a un oponente
 - Empujar a un oponente
 - Manipular el balón con las manos con la excepción del portero en el área designada.
- (5) Un **TIRO INDIRECTO** será concedido por las siguientes ofensas:
 - Jugar peligrosamente, (patear alto)
 - Ataque permitido (hombro a hombro) cuando el balón no está en una distancia en que el jugador pueda jugar el balón
 - Impedir que el oponente progrese (detener al oponente)
 - Obstruir al portero (NO habrá contacto físico INTENCIONAL con el portero en el "área penal")
 - Prevenir que el portero suelte el balón de sus manos
 - Echarse sobre el balón y no permitir que otros jueguen con el mismo
 - Comportamiento que no apoye al equipo
- (6) **¡NO SE PERMITIRA DESLIZARSE PARA DERRIBAR A UN Oponente EN U-10 Y MENOR!** Si algún jugador se desliza para derribar al oponente, esto será considerado juego peligroso. El árbitro parará el juego e informará al jugador que

cometió una infracción y luego concederá un tiro libre indirecto al equipo oponente en el lugar donde se cometió la falta.

(7) Consistente con el intento educativo del programa de tamaño pequeño, el árbitro debe de informar al jugador que cometió una falta.

(8) Para todos los tiros libres, la distancia requerida para un jugador defensivo será igual al diámetro del círculo central del campo de juego.

(g) Saque de Banda

(1) Cuando el balón pasa en su totalidad sobre la línea de banda por aire o por el suelo, el balón se pondrá nuevamente en juego por medio de un saque de banda. El saque se tomará desde el punto donde el balón cruzó la línea de banda por un miembro del equipo oponente.

(2) El jugador debe de estar de frente al campo de juego y deberá de mantener los pies en el suelo mientras está tirando el balón. El jugador deberá de usar dos manos en ambos lados del balón y deberá tirar el balón de atrás y sobre la cabeza.

(3) Para grupos de U-9 y menores en el evento de cualquier infracción a esta regla, se tomará un saque de banda. El árbitro proveerá instrucciones. Grupos de U-10 y mayores observarán las reglas de la FIFA.

(4) No se permitirá anotar un gol directamente de un saque de banda.

(h) Saque de Meta

(1) Cuando el balón en su totalidad pasa sobre la línea de la portería, excluyendo la porción entre los postes de la portería y debajo del travesaño (por tierra o aire), si el balón fue jugado por un jugador del equipo ofensivo, el balón será puesto en juego por medio de un saque de meta.

(2) Un saque de meta se podrá tomar de cualquier punto dentro del área de la portería.

(3) Cualquier jugador defensivo incluyendo el portero puede realizar el saque de la meta.

(4) El pateador no deberá jugar el balón una segunda vez hasta que el balón sea tocado o jugado por otro jugador.

(5) En grupos U-7 y menores, un gol no se podrá anotar directamente de un saque de meta.

(6) El balón está en juego cuando cruza el área penal.

(i) Saque de esquina

(1) Cuando el balón en su totalidad pasa sobre la línea de la portería, excluyendo la porción entre los postes de la portería y debajo del travesaño (por tierra o aire), si el balón fue jugado por un jugador del equipo defensivo, el balón será puesto en juego por medio de un saque de esquina.

(2) El balón será situado en un arco de tres (3) pies de la bandera o cono de esquina y será puesto en juego desde este punto por un jugador ofensivo.

(3) Un gol podrá ser anotado directamente de un tiro de esquina.

(4) Los jugadores del equipo oponente al pateador conservarán a una distancia de la esquina equivalente a la medida del círculo de centro hasta que el balón esté en juego.

(5) Si el jugador que está ejecutando el tiro de esquina toca o juega el balón una segunda vez antes que el balón sea tocado o jugado por otro jugador, entonces el árbitro explicará a este jugador el procedimiento adecuado para un tiro de

esquina. El árbitro concederá un tiro indirecto al equipo oponente desde el punto donde se cometió la falta.

(6) El tiro de esquina se repetirá por cualquier otra falta.

(j) Reglas de Miscelánea

(1) Las reglas del juego gobernarán, al menos que éstas sean modificadas.

(2) Buena discreción, disciplina y espíritu deportivo gobernarán las decisiones y acciones de todos los entrenadores, árbitros y espectadores.

(3) Para grupos U-10 y menores, no se usará un proceso de selección para equipos registrados para jugar en la liga. No se publicará en que lugar están los equipos y no se registrará los goles anotados.