



GUIA DE ARBITROS DE AYSO

Información fundamental para los árbitros





Organización Americana de Fútbol Juvenil

TEL (800) 872-2976

FAX: (310) 525-1155

www.AYSO.org and www.AYSOvolunteers.org

Todos los derechos reservados. © Organización Americana de Fútbol Juvenil 2025

Se recomienda la reproducción total o parcial, siempre que no se realicen cambios en el contenido y se haga referencia a la Guía para árbitros de AYSO.

Contenido

¡BIENVENIDO AL EQUIPO!	1
¡GRACIAS POR SER VOLUNTARIO!.....	1
AYSO	2
VISIÓN DE AYSO.....	2
MISIÓN DE AYSO	2
LAS SEIS FILOSOFÍAS DE AYSO	3
PROTECTORES DEL JUEGO (STEWARDS OF THE GAME)	4
APLICACIÓN EN EL CAMPO.....	4
ZONA DE NIÑOS (KIDS ZONE)	5
MANTENLO AMIGABLE.....	5
METODOLOGÍA DE COACHING	6
POR QUÉ LOS ÁRBITROS NECESITAN CONOCER LA METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO	6
DESARROLLAR POR ENCIMA DE GANAR.....	6
COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN APROPIADAS PARA LA EDAD	7
DESARROLLO APROPIADO PARA LA EDAD (DEL JUGADOR)	8
LA CIENCIA DE LA FORMACIÓN APROPIADA PARA LA EDAD.....	8
Psicosocial.....	8
Físico	8
Técnico.....	8
Táctico	8
ESPÍRITU DEL JUEGO	10
APLICACIÓN	11
REGLAS DE JUEGO SIMPLIFICADAS	12
REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO.....	12

REGLA 2: EL BALON.....	14
REGLA 3: LOS JUGADORES.....	14
REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	15
LAS FUNCIONES DEL ÁRBITRO Y DEL ÁRBITRO ASISTENTE	17
REGLA 5: EL ÁRBITRO.....	17
LAW 6: LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL.....	18
ADMINSTRANDO EL JUEGO.....	24
REGLA 7: LA DURACIÓN DEL PARTIDO.....	24
REGLA 8: INICIO Y EL REANUDACION DEL JUEGO.....	24
REGLA 9: BALON EN JUEGO	26
REGLA 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO	27
FUERA DE JUEGO, FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA	28
REGLA 11: FUERA DE JUEGO.....	28
REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA.....	29
INICIAR Y REINICIAR EL JUEGO	35
REGLA 13: TIROS LIBRES	35
REGLA 14: EL PENAL	37
REGLA 15: EL SAQUE DE BANDA.....	38
REGLA 16: EL SAQUE DE META	39
REGLA 17: EL SAQUE DE ESQUINA.....	39
PRE-JUEGO.....	40
CONECTAR CON COMPAÑEROS	40
REUNIÓN DE LOS PROTECTORES DEL JUEGO	41
DESPUÉS DEL PARTIDO	42
RESPONSABILIDADES DESPUES DEL PARTIDO	42
RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES DE AYSO	43
PREGUNTAS FRECUENTES	44
JUGADORES	44

¿Los jugadores pueden usar brazaletes de alerta médica?.....	44
¿Puede un jugador usar un yeso o una férula?	44
¿Puede un jugador quitarse un yeso o una férula para poder participar?.....	44
¿Se permite a los jugadores usar rodilleras?.....	44
¿Se permite a los jugadores usar algún otro tipo de dispositivo médico?	45
¿Los jugadores pueden usar gafas?.....	45
¿Pueden los jugadores usar audífonos?	45
¿Se permite a los jugadores usar protectores bucales?	45
¿Se permite a los jugadores usar joyas, aretes o tachuelas?	45
¿Se les permite a los jugadores usar sombreros por razones médicas o religiosas?	46
¿Hay algún requisito especial con respecto a las uñas de los jugadores?.....	46
¿Hay algún requisito especial para las zapatillas de fútbol y las espinilleras?	47
¿Son ilegales los tacos en los dedos de los pies en los zapatos de fútbol?	47
¿Se permite a los jugadores usar camisetas sin mangas?	47
¿Están obligados los capitanes a llevar brazaletes de capitán?	47
¿Están permitidos los jugadores jugar con cuentas para el cabello/pinzas/horquillas?	47
¿Pueden los jugadores usar equipo de protección adicional?	48
¿Pueden los jugadores usar bandas para el sudor, pañuelos, bufandas u otros artículos para asegurar el cabello?.....	48
¿Pueden los jugadores usar guantes?	48
¿Se le permite a una jugadora usar sus manos para proteger su pecho?	48
EQUIPAMIENTO DEL ÁRBITRO.....	49
¿Cuál es el código de vestimenta uniforme para los árbitros?	49
¿Cuál es el estándar de uniforme de árbitro de la USSF?	49
¿Puede el árbitro usar prendas alternativas por motivos religiosos o médicos?	50
¿Pueden los árbitros usar sombreros o lentes de sol?	50
PROCEDIMIENTOS	51
¿Quién es responsable de los formularios de registro de jugadores de los jugadores?	51

¿Se requiere que los árbitros vean un "Formulario de autorización de participación" antes de permitir que un jugador participe en juegos después de una lesión o enfermedad grave conocida que requirió atención médica profesional?	51
¿Cuál es la forma recomendada de lidiar con la violencia de los jugadores?	51
¿Hay alguna sanción adicional para los jugadores o entrenadores que son expulsados (tarjeta roja) o los espectadores a los que se les pide que abandonen las inmediaciones del campo debido a su comportamiento?.....	52
¿Puede un árbitro mostrar una tarjeta de conducta incorrecta a un jugador 10U?	52
¿Puede un jugador de 10U eludir el "no despeje" rebotando la pelota a un compañero de equipo para que la volea?	52
¿Pueden los jugadores beber agua durante el juego?	52
Si el árbitro permite que un entrenador, padre u otro adulto responsable ingrese al campo para evaluar a un jugador lesionado, ¿debe ese jugador abandonar el campo y, de ser así, cuándo puede volver a ingresar el jugador?	52
¿Qué procedimiento se debe seguir con respecto a las tormentas eléctricas y eléctricas?	53
MISCELÁNEO	54
¿Pueden las regiones adoptar reglas de juego locales fuera de las reglas de IFAB y AYSO?	54
¿Tiene AYSO alguna "Regla de Misericordia", "Reglas de Sacrificio" o "Reglas de Explosión"?	54
¿Cuándo se permiten las sustituciones en los partidos de AYSO 13U/14U, 15U/16U y 17U/18U/19U en los que se utiliza la sustitución supervisada (gratuita) en lugar de la sustitución normal de AYSO en los "cuartos"?	55
HOJA RESUMEN DEL ÁRBITRO	57
ACTIVIDADES ANTES DEL PARTIDO	57
SAQUE INICIAL	57
TIROS LIBRES DIRECTOS.....	58
TIROS LIBRES INDIRECTOS	58
INVASIÓN DE PENALTI	58
POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO	59
FUERA DE JUEGO OFENSIVO	59
INFRACCIONES DE AMONESTACION	59
INFRACCIONES DE EXPULSION	59

LA CONDUCTA INCORRECTA SE REINICIA.....	60
POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO	60
POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO ASISTENTE	60
APÉNDICE	61

Esta página está intencionadamente en blanco.

HISTORIAL DE VERSIONES

DATE	DESCRIPTION
6/12/2021	Integrado en la Adenda de AYSO a LOTG, fechas actualizadas
6/8/2022	Terminología cambiada para que sea coherente con LOTG
6/27/2023	Se agregó orientación de NRR sobre cuentas para el cabello y dispositivos médicos, se agregaron consejos sobre condiciones de campo preexistentes y se corrigieron errores tipográficos. Se han actualizado las señales de los árbitros.
10/25/2023	Se agregó la asignación de dispositivos médicos implantados y no permitir joyas permanentes en los jugadores.
6/1/2024	Se agregó directiva de conducta incorrecta en 10U, brazaletes de capitán, insignias especiales de aniversario, guía de elusión de PDI
6/2/2025	Cambios de LOTG de 2025, Insignias Verdes para Juveniles, Excepciones de Uniformes de Árbitros
8/28/2025	Preguntas y respuestas actualizadas sobre el tratamiento de lesiones graves en el campo
11/12/2025	Aclaración sobre férulas de muñeca con plantillas rígidas

Esta página está intencionadamente en blanco.

¡BIENVENIDO AL EQUIPO!

¡GRACIAS POR SER VOLUNTARIO!

La Organización Americana de Fútbol Juvenil y el Consejo Nacional de Árbitros dan la bienvenida a voluntarios al mundo del arbitraje de fútbol juvenil.

AYSO es un lugar donde todos los niños juegan en un ambiente de buen espíritu deportivo y entrenamiento positivo. Además de los componentes técnicos, tácticos y físicos del juego, la organización reconoce y prioriza las necesidades psicosociales del niño y trabaja para satisfacer esas necesidades en todos los programas de AYSO. Mantenerse verdaderamente centrado en los niños hace que AYSO sea un modelo para los grupos deportivos juveniles y es clave en su posición como líder en el desarrollo de jugadores.

Las filosofías centradas en los niños de AYSO hacen que la participación en el fútbol juvenil sea una experiencia maravillosa para jugadores, entrenadores y árbitros. Esta Guía para Árbitros ha sido diseñada para familiarizar a nuestros Árbitros con las herramientas, regulaciones, filosofías y pautas necesarias para el éxito. El objetivo de AYSO es que nuestros árbitros y voluntarios disfruten de un juego seguro, justo y divertido junto a los jugadores.

Los cursos de árbitros de AYSO y las orientaciones locales para árbitros son clave para el éxito como árbitro. Un Comisionado Regional o un Administrador Regional de Árbitros son los principales puntos de contacto para garantizar que continúes teniendo información actualizada, tutoría y apoyo mientras oficias en AYSO.

De parte de toda la organización, ¡gracias por formar parte del equipo!



AYSO

Fundado en Torrance, California en 1964, AYSO es una piedra angular distinguida del fútbol de EE. UU. y, con aproximadamente 60,000 equipos en todos los grupos de edad, AYSO es el club de fútbol más grande del mundo.

El éxito se puede medir de muchas maneras, desde las carreras de los jugadores profesionales que comenzaron a jugar en AYSO hasta los miles de árbitros (juveniles, de secundaria, universitarios y profesionales) que desarrollaron su pasión y comprensión del juego en AYSO. Independientemente de la perspectiva, nuestra contribución al éxito del juego estadounidense se basa en nuestra visión, misión y seis filosofías únicas.

VISIÓN DE AYSO

Proporcionar programas de fútbol juvenil de clase mundial que enriquezcan la vida de los niños.

MISIÓN DE AYSO

Desarrollar y ofrecer programas de fútbol juvenil de calidad en un ambiente divertido y familiar basado en las seis filosofías de AYSO.

LAS SEIS FILOSOFÍAS DE AYSO

TODOS JUEGAN

Nuestro objetivo es que los niños jueguen fútbol, por lo que exigimos que cada jugador de cada equipo juegue al menos la mitad de cada partido.

EQUIPOS EQUILIBRADOS

Cada año formamos nuevos equipos lo más equilibrados posible, porque es justo y más divertido cuando juegan equipos de igual habilidad.

REGISTRO ABIERTO

Nuestro programa está abierto a todos los niños entre 4 y 19 años que quieran registrarse y jugar fútbol. El interés y el entusiasmo son los únicos criterios para jugar.

ENTRENAMIENTO POSITIVO

Fomentar el esfuerzo de los jugadores proporciona un mayor disfrute por parte de los jugadores y, en última instancia, conduce a jugadores más capacitados y mejor motivados.

BUEN ESPIRITU DEPORTIVO

Nos esforzamos por crear un entorno seguro, justo, divertido y positivo basado en el respeto mutuo, en lugar de una actitud de ganar a toda costa, y nuestro programa está diseñado para inculcar el buen espíritu deportivo en todas las facetas de AYSO.

DESARROLLO DE JUGADORES

Creemos que todos los jugadores deben poder desarrollar sus habilidades y conocimientos futbolísticos lo mejor que puedan, tanto individualmente como como miembros de un equipo, para maximizar su disfrute del juego.

PROTECTORES DEL JUEGO (STEWARDS OF THE GAME)

Stewardship del Diccionario Merriam-Webster:

"La conducción, supervisión o gestión de algo; especialmente: la gestión cuidadosa y responsable de lo que se ha confiado a su cuidado"

APLICACIÓN EN EL CAMPO

Los árbitros y entrenadores deben ser protectores del juego y trabajar juntos para garantizar que la seguridad de los jugadores, a nivel físico y emocional, sea la prioridad número uno en el campo. En cada partido, todos los árbitros y todos los entrenadores participan en igualdad de condiciones y están allí con el único propósito de garantizar un entorno seguro y protector para los jugadores. El Árbitro iniciará una breve reunión entre el Árbitro, los Árbitros Asistentes y los Entrenadores antes del partido de la AYSO para colectivamente:

- Identifique cualquier problema potencial que pueda afectar la capacidad de los jugadores para divertirse de manera segura; como el campo, las áreas laterales, el equipo del campo, el equipo de los jugadores, los estados físicos y emocionales de los participantes y otras preocupaciones relacionadas con el juego.
- Revise y siga un proceso simple que fomente la comunicación y la colaboración cuando haya una inquietud o problema con los jugadores/participantes.

ÁRBITROS

Los árbitros, como protectores del juego, son responsables de mantener el juego seguro, justo y divertido. Los árbitros deben apoyar y trabajar con los entrenadores para gestionar el comportamiento de los jugadores y espectadores.

ENTRENADORES

Los entrenadores, como protectores del juego, deben mantener su participación en la línea de banda para ser: positiva, instructiva y alentadora en todo momento. Los entrenadores deben garantizar el respeto y el apoyo a los árbitros por parte de los jugadores, los padres y todos los demás espectadores.

PADRES

Se espera que los padres respeten a los entrenadores y árbitros y modelen un comportamiento deportivo positivo y, al mismo tiempo, mantengan expectativas realistas.

ZONA DE NIÑOS (KIDS ZONE)

MANTENLO AMIGABLE

A los fanáticos de AYSO (incluidos los padres) se les pide que sean porristas, no críticos o entrenadores de banda. Zona de niños es un programa único que pide a los padres que firmen un compromiso de padres comprometiéndose a un comportamiento positivo y alentador.

El fútbol es un juego de jugadores. Los jugadores aprenden el juego probando cosas nuevas, cometiendo errores y volviendo a intentarlo.

El comportamiento negativo e incluso violento de jugadores, entrenadores y padres involucrados en deportes juveniles se ha convertido en una epidemia en nuestro país. Zona de niños es un esfuerzo proactivo para contrarrestar esta tendencia.

Para ayudar a promover este programa, se puede colocar un cartel grande en la línea lateral que enumere las normas de comportamiento positivo (disponible en [la tienda de AYSO](#)) en la entrada de los campos participantes. Los padres y espectadores que cumplan con estos estándares son bienvenidos.

Puede encontrar más información sobre Zona de niños en aysovolunteers.org/the-kids-zone-pledge.



METODOLOGÍA DE COACHING

POR QUÉ LOS ÁRBITROS NECESITAN CONOCER LA METODOLOGÍA DE ENTRENAMIENTO

Los árbitros y entrenadores son maestros del juego y ambos están capacitados para enriquecer la vida de los jóvenes guiándolos a través del juego de fútbol.

La información dentro de las secciones de Metodología de Entrenamiento y Desarrollo de Jugadores Apropriados para la Edad ayudará al Árbitro a comprender los objetivos clave de las pautas de Entrenamiento de AYSO y para establecer un entorno seguro, justo y divertido; Un entorno que permite a los jóvenes jugar y desarrollar un amor por el juego, ya que mejora los valores familiares fundamentales.

DESARROLLAR POR ENCIMA DE GANAR

Si bien el aspecto técnico de un partido es ganar, la forma en que se adquiere una victoria se convierte en una cuestión de desarrollo frente a ganar.

¿El desarrollo del jugador tiene lugar cuando un jugador patea el balón 30 yardas a un compañero de equipo que se dirige a una portería? No es así. Sin embargo, esta es la forma en que muchos equipos de todas las edades ganan partidos y miden su éxito. Las filosofías de AYSO desafían esa metodología en la búsqueda de la victoria.

Priorizar el desarrollo sobre ganar no reduce la competencia, lo cual es fundamental para el desarrollo de un jugador. Sin embargo, un entorno competitivo no necesariamente tiene que basarse completamente en ganar o perder.

Haz que los jugadores sean mejores animándolos a jugar con propósito, intención, creatividad y habilidad. Luego, dales instrucción de calidad para que desarrollen sus habilidades, la libertad de expresarse y cometer errores y la plataforma para mejorar jugando. Haciéndose eco del famoso futbolista y entrenador holandés Johan Cruyff: "Irónicamente, si el club mejora a cada jugador, los resultados del equipo mejoran". Los árbitros y entrenadores deben trabajar juntos como un equipo para garantizar un entorno seguro, saludable y competitivo para los jugadores.



COMPRENSIÓN Y APLICACIÓN APROPIADAS PARA LA EDAD

El árbitro debe esforzarse por comprender y controlar el comportamiento de los jugadores jóvenes para guiarlos hacia un juego seguro y limpio y hacia la diversión. La capacidad de identificar la frustración de un jugador es fundamental para que el árbitro pueda formar equipo con los entrenadores según sea necesario para proporcionar un entorno divertido para los jugadores. Saber qué esperar del comportamiento de los jugadores jóvenes ayudará al árbitro a anticipar mejor los casos negativos y, por lo tanto, ayudará a los jugadores a mantenerse positivos.

CARACTERÍSTICAS APROPIADAS PARA LA EDAD	
6U	¡6U es un momento para la libertad y la EXPLORACIÓN! ¡Déjalos jugar! El entrenamiento debe basarse en juegos divertidos, aventuras, narración de cuentos y paisajes coloridos. Habla en su término y en su idioma. ¡Animar! ¡Pinta imágenes vívidas! ¡Demostrar! Mantén las sesiones en movimiento o el aburrimiento se aparecerá rápidamente.
7U	Las habilidades motoras fundamentales (equilibrio, caminar, correr, saltar, etc.) deben destacarse y combinarse con el control del balón. Los jugadores deben maximizar su contacto con la pelota y la mayoría de las actividades deben ser individuales (pelota por jugador). Los jugadores deben familiarizarse con la pelota y ¡JUGAR! Los jugadores de esta edad son egocéntricos y, por primera vez, tienen que establecer relaciones con otros jugadores. Dar diferentes responsabilidades a los jugadores para desarrollar un sentido de equipo (ayudantes de cono, capitanes de descanso, cronometradores, etc.).
8U	Deje que cualquier visión táctica se desarrolle a través de partidos y actividades en espacios reducidos. ¡8U es un momento para el DESCUBRIMIENTO! ¡Déjalos jugar! ¡Prioriza la diversión e INSPIRA a tus jugadores!
10U	De 9 a 12 años es la edad de oro para el aprendizaje y la edad perfecta para aumentar el enfoque en técnicas y habilidades específicas. ¡Es el momento de la AVENTURA! Físicamente, las edades de 9 a 10 años todavía están en las primeras etapas de desarrollo. Los jugadores prepúberes (9-12 años) son receptivos a los modelos a seguir, a las amistades y a la aprobación de sus compañeros. Los jugadores disfrutan del concepto de equipo, pero participarán con entusiasmo en arenas competitivas, por lo que las situaciones de 1 contra 1 y 2 contra 1 son perfectas para desarrollar habilidades individuales. La técnica de pase/actividades ayudará a desarrollar su concepto de equipo.
12U	Los jugadores tienen una mayor comprensión de la estrategia y las tácticas, por lo que los partidos reducidos pueden ayudar a desarrollar principios básicos de ataque y defensa. Los jugadores deben seguir rotando posiciones para evitar la especialización temprana (así como participar en otras actividades o deportes). Mejora la alfabetización física (equilibrio, agilidad, velocidad, coordinación, etc.). 12U es el momento de "pulir" las habilidades técnicas del jugador

DESARROLLO APROPIADO PARA LA EDAD (DEL JUGADOR)

LA CIENCIA DE LA FORMACIÓN APROPIADA PARA LA EDAD

AYSO Vision Statement:

“Proporcionar programas de fútbol juvenil de clase mundial que enriquezcan la vida de los niños”.

Esta visión solo se puede lograr si nos preguntamos continuamente si la actividad, el método o la decisión realmente enriquecerá la vida del jugador. Para lograr este objetivo, nuestros entrenamientos deben adaptarse a la edad y etapa de desarrollo específica del jugador.

A lo largo de cada sesión deben entretenerse componentes de formación técnica, táctica, física y psicosocial; sin embargo, en todo momento con un profundo respeto a la edad específica del jugador y la etapa de desarrollo.

En AYSO, priorizamos estos aspectos importantes de la siguiente manera:



Psicosocial

El respeto, la motivación, la confianza, la cooperación, la competitividad, etc. y cómo estas emociones y sentimientos impactan en el desarrollo de un jugador. Además, incluye la capacidad de un jugador para razonar, aprender y resolver problemas. **¡En AYSO, desarrollamos a la persona en su totalidad!**

Físico

Los atributos físicos de un jugador: velocidad, agilidad, resistencia, fuerza y potencia, etc. **¡En AYSO, promovemos un estilo de vida saludable a través del fútbol!**

Técnico

La capacidad de un jugador para dominar las habilidades con el balón, *por ejemplo, el control del balón, el tiro, el pase*. **En AYSO, priorizamos el desarrollo de habilidades y el dominio del balón.**

Táctico

La capacidad de un jugador para usar su habilidad y habilidad dentro de un entorno de juego, *por ejemplo, crear espacio en el centro del campo, posesión y transición, crear amplitud*. **En AYSO, educamos a nuestros jugadores sobre cómo jugar como parte de (y dentro de) una dinámica de equipo.**

Los árbitros deben esforzarse por comprender los diferentes niveles de habilidad de los jugadores dentro de las áreas enumeradas anteriormente. Comprender y adoptar estos conceptos permite al árbitro mantener a los jugadores física y emocionalmente seguros.

Trabajar en equipo con el entrenador para apoyar el mejor ambiente para los jóvenes que juegan al fútbol y otros, proporciona al árbitro una gran satisfacción y un sentido significativo de participación en el enriquecimiento de la vida de los niños.

INICIATIVAS DE DESARROLLO DE JUGADORES

AYSO quiere desarrollar jugadores con más habilidad individual, inteligencia, creatividad y confianza. Los jugadores deberían divertirse y sentirse libres de tomar sus propias decisiones. Con este fin, AYSO ha implementado las Iniciativas de Desarrollo de Jugadores de la USSF para jugadores más jóvenes en situaciones que incluyen cabecear el balón, saques de banda, despejes de porteros y uso de la línea de construcción.

CABECEAR LA PELOTA (14U Y MENORES)

- El cabeceo está prohibido para todos los jugadores de división Sub 11 y menores (Sub 12 y menores para programas sin divisiones de una sola edad) tanto en las prácticas como en los partidos.
- El cabeceo de los jugadores en 14U está limitado a un máximo de 30 minutos por semana con no más de 15-20 cabezazos, por jugador. No hay restricciones para cabecear en los partidos.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si un jugador en las divisiones mencionadas anteriormente toca deliberadamente el balón con la cabeza durante un partido. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el lugar donde el jugador tocó el balón con la cabeza, con las siguientes excepciones:
 - a. Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de portería del equipo contrario, debe ejecutarse en la línea del área de meta que corre paralela a la línea de meta en el punto más cercano a donde el jugador tocó el balón con la cabeza.
 - b. Un tiro libre indirecto concedido al equipo defensor en su propia área de portería puede ser ejecutado desde cualquier lugar de esa área.
- No se emitirán amonestaciones ni expulsiones por infracciones persistentes o por negar una oportunidad obvia de gol relacionada con las infracciones de cabeza.

SAQUES DE BANDA (6U Y 8U)

- Para 6U, el saque de banda se sustituye por el pass-in. Los jugadores contrarios deben estar al menos a dos yardas de la pelota hasta que sea pateada.
- En el caso de 8U, cada región tendrá la facultad discrecional de utilizar saques de banda, pases o regates para reiniciar el juego.
- El entrenamiento de la técnica de saque de banda puede comenzar en 8U.

DESPEJES DE PORTERO (9U Y 10U)

- Para 9U y 10U, el portero no debe despejar, ni dejar caer el balón.
- Se concederá un tiro indirecto al equipo contrario en el punto de la infracción si un portero de 9U y 10U despeja deliberadamente el balón durante un partido, excepto que un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área de portería del equipo contrario debe ejecutarse en la línea del área de gol que corre paralela a la línea de gol en el punto más cercano a donde el portero pateó el balón.

LÍNEA DE CONSTRUCCIÓN (9U Y 10U)

- La línea de construcción se colocará a lo largo del campo equidistante entre la parte superior del área penal y la línea de mitad de cancha.
- El equipo contrario debe moverse detrás de la línea de construcción para un saque de meta o cuando el portero tiene la posesión.
- El jugador que realiza el saque de meta no tiene que esperar a que los jugadores contrarios se muevan detrás de la línea de construcción para poner el balón en juego. El saque de meta se puede jugar a ambos lados de la línea de construcción. La pelota está en juego después de que la pelota es pateada y se mueve claramente, después de lo cual el equipo contrario puede cruzar la línea de construcción. Si un oponente cruza la línea de construcción antes de que el balón esté en juego e interfiere con el saque de meta, el tiro se vuelve a ejecutar.
- El portero en posesión del balón en sus manos no tiene que esperar a que los jugadores contrarios se muevan detrás de la línea de construcción para soltar el balón. La pelota puede ser lanzada a cualquier lado de la línea de construcción, después de lo cual el equipo contrario puede cruzar la línea de construcción. Si un oponente cruza la línea de construcción antes de que se suelte el balón e interfiere con el juego, se concede un tiro libre indirecto al equipo del portero en el punto donde el oponente cruzó la línea de construcción.
- La línea de construcción en la mitad del campo del oponente se utilizará como línea para determinar el fuera de juego. Los jugadores no pueden ser penalizados por una infracción de fuera de juego entre la línea de mitad de cancha y esa línea de construcción.

ESPÍRITU DEL JUEGO

El fútbol está diseñado para ser un deporte de jugadores y la participación de personas que no son jugadores, como entrenadores y árbitros, está destinada a ser limitada. Este puede ser un concepto nuevo para muchas personas que están acostumbradas a entrenadores y oficiales que participan activa y visiblemente en otros deportes populares.

Los entrenadores que participan en estos otros deportes dirigen la acción de los jugadores, debaten las decisiones de las reglas con los árbitros y detienen la acción pidiendo constantemente tiempos muertos. Los oficiales en estos otros deportes participan deteniendo el partido por cada violación de las reglas; y no continuar jugando hasta que se haya identificado la infracción y el infractor, se hayan explicado las opciones de castigo al equipo contrario y se haya anunciado o señalado a los espectadores un recuento final de todo el incidente. No es raro en estos deportes que se dedique una cantidad considerable de tiempo a estos asuntos, en comparación con el tiempo real permitido para que los jugadores jueguen.

El Espíritu del Juego promueve el partido como una herramienta para enriquecer la vida de los jugadores en un entorno seguro, justo y divertido. El papel, entonces, de los entrenadores y árbitros de AYSO es facilitar un partido que proporcione el máximo disfrute a los jugadores en este entorno seguro. Comprender el espíritu del juego y la filosofía del arbitraje puede contribuir significativamente a la realización y el disfrute del juego para todos los involucrados: jugadores, entrenadores, árbitros y espectadores.

APLICACIÓN

La aplicación del Espíritu de Juego en el fútbol juvenil es mucho más importante que la aplicación estricta de la Letra de la Ley (ver Reglas de Juego del IFAB). El fútbol es un deporte de ritmo rápido que debe fluir con interrupciones mínimas. Los árbitros tienen una flexibilidad considerable a la hora de determinar si detener o no el juego. La violación de la letra de la Ley puede pasarse por alto si el árbitro considera que es una infracción insignificante o dudosa. El árbitro también puede decidir no detener el juego cuando podría ser más ventajoso para el equipo que recibió la falta continuar el juego.

Los estándares implementados durante las competencias internacionales, universitarias o de escuelas secundarias no son necesariamente apropiados para todos los niveles del fútbol juvenil.

Al igual que los jugadores se esfuerzan por alcanzar la excelencia en las habilidades de los partidos y los entrenadores se esfuerzan por desarrollar jugadores y equipos exitosos; Los árbitros deben esforzarse por inculcar un sentido de justicia y buen espíritu deportivo a través de la aplicación justa y coherente de las Reglas de Juego.



REGLAS DE JUEGO SIMPLIFICADAS

INTRODUCCIÓN

Los partidos de la AYSO se llevarán a cabo de acuerdo con las Reglas de Juego vigentes de la International Football Association Board (IFAB) y las decisiones de la IFAB vigentes el 1 de agosto de cada año calendario y las Iniciativas de Desarrollo de Jugadores de Fútbol de EE. UU., con excepciones y aclaraciones como se explica en detalle en las Reglas y Regulaciones Nacionales de la AYSO. Lo que sigue es una explicación simplificada de las leyes, políticas y procedimientos utilizados en AYSO.

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO



ESPÍRITU DE LA REGLA

El campo de juego debe ser seguro para los jugadores; y las porterías y marcas deben ser adecuadas para que el árbitro desempeñe sus funciones y ser claras para los jugadores.

MEDIDAS

Las mediciones de varios aspectos de un campo se encuentran en el [Apéndice](#).

ASPECTOS ESPECIALES DEL CAMPO DE JUEGO EN AYSO

Una área técnica de entrenadores que se extienda diez yardas a cada lado de la línea de mitad de cancha estará marcada por dos líneas fuera del campo de juego y perpendiculares a la línea de banda. El área debe ser tan larga como el diámetro del círculo central. Siempre que sea posible, el área técnica de los entrenadores incluirá dos líneas adicionales, con una línea paralela y al menos a una yarda de la línea de banda, y una segunda línea paralela a no más de tres yardas de la línea de banda.

El campo estará marcado, siempre que sea posible, con una línea de control del espectador paralela a la línea de banda a una distancia de al menos tres yardas de la línea de banda. Los entrenadores y oficiales deben ayudar a los árbitros asistentes a mantener a los espectadores detrás de la línea de control de espectadores.

No se permitirá la presencia de espectadores detrás de las líneas de gol, con excepción de los fotógrafos que hayan recibido autorización del árbitro, y que permanezcan en silencio y lo suficientemente alejados de las líneas de gol.

REVISAR EL CAMPO DE FÚTBOL PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD

Las dimensiones y marcas del campo de juego y las porterías quedarán a discreción de la Región y, siempre que sea posible, se ajustarán a las Reglas de Juego de la IFAB para mayores de 13 años o a los requisitos de partidos reducidos de las Iniciativas de Desarrollo de Jugadores de Fútbol de AYSO/EE. UU., según lo documentado en las Reglas y Regulaciones Nacionales de AYSO.

El equipo arbitral debe revisar el campo para asegurarse de que sea seguro para los jugadores y espectadores. Después de revisar el campo, el árbitro debe notificar al oficial apropiado para corregir todos los problemas de seguridad antes de comenzar el juego. Si hay problemas en el campo que no son lo suficientemente críticos como para detener el inicio del juego, discuta los problemas con todos para ayudar a manejar posibles problemas de seguridad.

Las cosas que hay que comprobar son las siguientes::

- Hoyos en el suelo que pueden hacer que los jugadores se lesionen los tobillos y/o los pies.
- Vidrios, objetos punzantes y cualquier otro elemento que pueda causar lesiones a los jugadores.
- Asegúrese de que las porterías y las redes estén bien aseguradas.
- Cuando estén disponibles, las banderas de esquina o los conos deben colocarse correctamente.
- Las marcas de campo deben ser claras y correctas.

TRATAR CON LOS ACCESORIOS AL CAMPO

Las condiciones preexistentes incluyen árboles que sobresalen del campo, cables que corren por encima del campo y cubiertas en los sistemas de rociadores o drenajes. No afectan a un equipo más negativamente que al otro y se consideran parte del campo. Si la pelota abandona el campo después de haber entrado en contacto con cualquier elemento considerado por las reglas básicas locales del campo como una condición preexistente, el reinicio se realiza según las Reglas de Juego.

REGLA 2: EL BALON

ESPÍRITU DE LA REGLA

La pelota debe ser segura para los jugadores y de tamaño y peso adecuados.

TAMAÑO Y PESO CORRECTOS DE LA PELOTA

Los tamaños y pesos de las pelotas para las diferentes divisiones se encuentran en el [Apéndice](#).

REGLA 3: LOS JUGADORES

ESPÍRITU DE LA LEY

Cada equipo tiene derecho a comenzar el juego con un máximo de 11 jugadores y no continuará el juego con menos de 7 jugadores. En AYSO, se permiten excepciones a este número mínimo para los partidos de equipos reducidos, como se indica en el [Apéndice](#).

Todos los miembros elegibles del equipo que asistan deben jugar al menos la mitad del juego, excluyendo el tiempo extra, excepto los jugadores que lleguen durante el segundo o tercer "cuarto" que deben jugar un mínimo de un "cuarto".

Las oportunidades de sustitución de AYSO son aproximadamente a la mitad de la primera mitad, al medio tiempo, aproximadamente a la mitad de la segunda mitad, al comienzo de cualquier período de tiempo extra y en cualquier momento por una lesión. Cuando se sustituye a un jugador lesionado, solo al jugador lesionado se le acredita un "cuarto" de juego.

En las divisiones que se permite la sustitución supervisada, cada jugador debe jugar al menos la mitad del partido, excluyendo la prórroga. Para reemplazar un jugador por un suplente, se debe observar lo siguiente:

- Un entrenador puede solicitar una sustitución en cualquier interrupción del juego (AR indicará la solicitud al árbitro)
- El árbitro debe ser informado antes de realizar cualquier sustitución
- El jugador sustituido:
 - a. Recibe el permiso del árbitro para abandonar el campo de juego, a menos que ya esté fuera del campo, y debe salir por el punto más cercano en la línea divisoria a menos que el árbitro indique que el jugador puede salir directamente, e inmediatamente en la línea de mitad de cancha u otro punto (por ejemplo, por seguridad o lesión)
- El sustituto solo entra:
 - a. Durante una interrupción del juego
 - b. En la mitad de la cancha
 - c. Después de que el jugador que está siendo reemplazado se haya ido
 - d. Después de recibir una señal del árbitro

La sustitución se completa cuando un sustituto entra en el terreno de juego; A partir de ese momento, el jugador reemplazado se convierte en un jugador sustituido, y el sustituto se convierte en un jugador y puede tomar cualquier reinicio.

Team Captain: Each team must have a designated captain on the field but is not required to be wearing an identifying armband.

REGLA 4: EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

ESPÍRITU DE LA REGLA

Los jugadores de cada equipo deben estar equipados de forma segura y distinguirse fácilmente del equipo contrario.

UNIFORME BÁSICO DEL JUGADOR

El equipo arbitral debe asegurarse de que los jugadores tengan el equipo adecuado.

LAS COSAS QUE HAY QUE COMPROBAR SON:

- Cada jugador debe tener el equipo básico que consiste en una camiseta, pantalones cortos, calcetines, espinilleras y zapatos.
- Las espinilleras son obligatorias en todos los entrenamientos y partidos. Los jugadores deben usar espinilleras que proporcionen un grado razonable de protección, y que estén completamente cubiertas por sus calcetines, para participar en cualquier práctica o partido.
- Se permiten las mangas arremangadas o atadas, siempre que el árbitro apruebe que se hace de manera segura.
- La camiseta del portero debe ser de un color diferente al de todos los demás jugadores en el campo.
- Los brazaletes de capitán deben ser usados por el capitán o capitanes. Anote en la tarjeta del juego si los brazaletes no están disponibles.

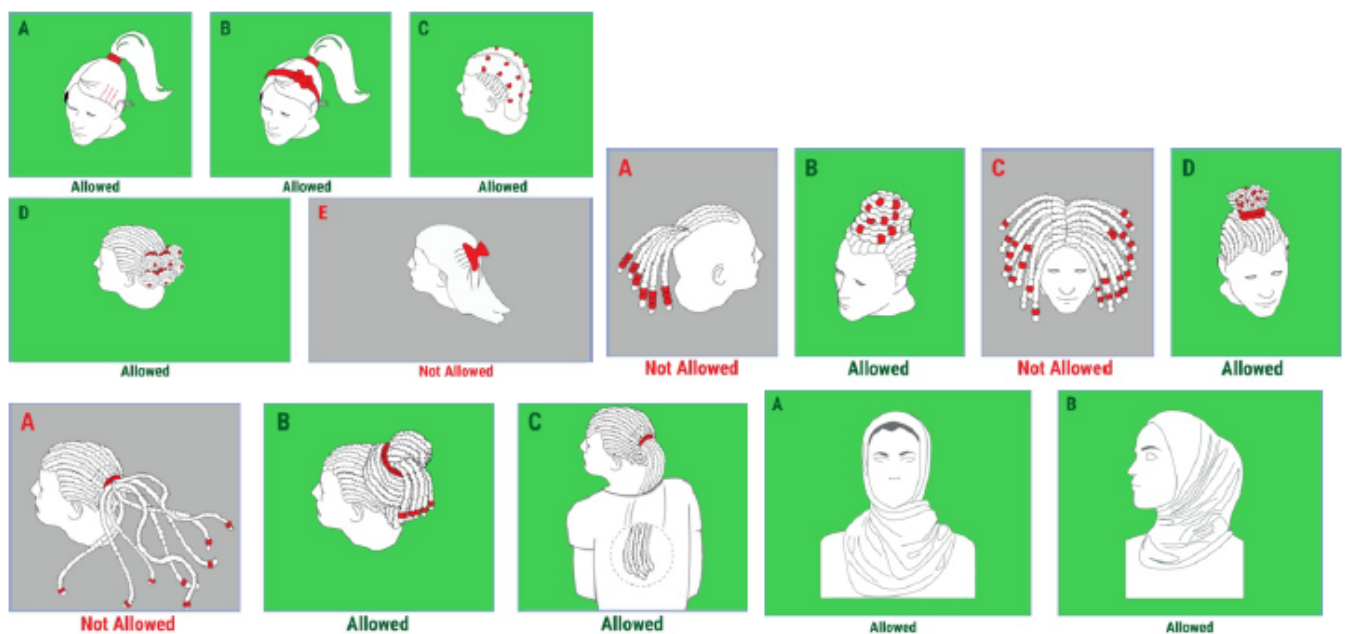
REQUISITOS DE SEGURIDAD PARA EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El árbitro es responsable de decidir la seguridad del equipo de los jugadores.

- No se permiten escayolas ni férulas, joyas, relojes y otros artículos de adorno.
- A los jugadores no se les permitirá practicar o participar en ningún partido con ningún tipo de yeso o férula. La remoción de cualquier tipo de yeso o férula en el campo o en el área circundante para participar descalificará al miembro del equipo para participar en la práctica o en el partido.
- Los jugadores no podrán llevar ningún objeto que pueda suponer un peligro para ellos mismos o para otros jugadores. Está prohibido el uso de cualquier tipo de joyería —ya sea removible o permanente— incluyendo collares, anillos, pulseras, pulseras de amistad, relojes, pendientes, dilatadores, bandas elásticas, piercings, adornos decorativos en el cabello, entre otros. Todos estos elementos deberán ser retirados antes de que el jugador pueda participar. No está permitido cubrir las joyas con cinta adhesiva.
- Se permitirá el uso de material blando y seguro para sujetar el cabello o absorber el sudor, a discreción

del árbitro.

- Se permite el uso de pulseras médicas de alerta, siempre que la información permanezca visible. Para garantizar que la pulsera no represente un riesgo para el jugador ni para los demás, deberá sujetarse firmemente con cinta adhesiva, una banda de tela u otro material equivalente, sin cubrir la información médica. Si se requiere un dispositivo médico rígido (como un yeso, férula, férula de muñeca con insertos rígidos, etc.) para restringir la movilidad, proteger una lesión o mantener una alineación adecuada durante el proceso de curación de una lesión temporal, no estará permitido. En cambio, si el dispositivo tiene como fin proporcionar apoyo, flexibilidad o permitir que un jugador sano se desempeñe con normalidad —por ejemplo, una rodillera, prótesis, audífono, bomba o monitor de insulina, dispositivo de monitoreo o ayudas para reducir impactos por conmoción como cascos blandos o collares apropiados para la edad y el tamaño—, sí se permitirá, siempre que esté debidamente acolchado para evitar lesiones al portador y a los demás jugadores.
- Cuentas y pasadores para el cabello: Los dispositivos para sujetar el cabello y otros adornos, como cuentas, deben cumplir con los siguientes criterios: estar firmemente sujetos a la cabeza; no representar un riesgo adicional para el jugador, sus compañeros ni sus oponentes; se permiten pasadores planos de menos de cinco centímetros (dos pulgadas) de longitud para mantener el cabello en su lugar cerca de la cabeza, siempre que su colocación no represente un riesgo adicional para ningún jugador. Los dijes o colgantes para el cabello se consideran joyería y, por tanto, no están permitidos. (Véanse los diagramas a continuación para ejemplos).



El árbitro toma la decisión final sobre lo que es seguro usar durante el juego.

LAS FUNCIONES DEL ÁRBITRO Y DEL ÁRBITRO ASISTENTE

El fútbol, como muchos otros deportes, genera pasión y, a veces, viene con desafíos de comportamiento. El entorno para los jugadores debe permanecer seguro y justo en todo momento, por lo que el árbitro y los árbitros asistentes utilizan las Reglas de Juego de la IFAB para gestionar el juego. Esta sección explicará las responsabilidades del equipo de árbitros, explicará las oportunidades para desarrollar relaciones con los entrenadores a lo largo del juego y proporcionará técnicas simples para ayudar a los árbitros a moverse y posicionarse en el campo de juego para estar cerca de los jugadores y tener un buen ángulo de visión. El movimiento en el campo de juego y la capacidad de ver claramente las cosas ayudarán al árbitro a influir en el comportamiento del jugador y a tomar decisiones correctas relacionadas con la detención y el reinicio del juego.

REGLA 5: EL ÁRBITRO

ESPÍRITU DE LA LEY

El deber del árbitro es garantizar que el partido sea seguro (física y emocionalmente), justo y divertido para los jugadores. Este concepto se expresa en la siguiente cita de las Reglas y Regulaciones Nacionales de AYSO:

“Las Reglas de Juego tienen por objeto establecer que los partidos deben jugarse con la menor interferencia posible y, en este sentido, es deber de los árbitros sancionar solo las infracciones deliberadas de la Regla. Los silbidos constantes por infracciones insignificantes y dudosas producen malos sentimientos y pérdida de temperamento por parte de los jugadores y estropean el placer de los espectadores.”

El Árbitro tiene la responsabilidad de las siguientes funciones básicas:

- Actuar como cronometrador y mantener un registro del partido.
- Realice un seguimiento de la puntuación del juego según lo requiera el nivel del juego.
- Gestiona las sustituciones con la ayuda de los árbitros asistentes.
- Completar y enviar un informe del juego.
- Detener el juego cuando un jugador está o puede estar lesionado.
- Reiniciar el juego cuando se haya detenido.

El árbitro debe prestar atención para ayudar a identificar a los jugadores que puedan estar experimentando frustración y/o posible lesión. El árbitro debe comunicar todas las inquietudes sobre los jugadores a su entrenador.

Los auriculares, los sistemas de comunicación electrónica y las escorias de los zumbadores electrónicos no deben usarse durante las evaluaciones.



LAW 6: LOS OTROS MIEMBROS DEL EQUIPO ARBITRAL

ESPÍRITU DE LA REGLA

El trabajo del árbitro asistente es ayudar al árbitro a officiar el partido. El Árbitro Asistente siempre debe asistir, nunca insistir.

SEÑALES DE ÁRBITRO Y ÁRBITRO ASISTENTE

Las señales, aprobadas por el IFAB y de uso universal, se ilustran en las Reglas de Juego. Se utilizan señales de bandera estandarizadas para evitar confusiones. La comunicación adicional con el árbitro también se realiza a través del contacto visual frecuente y mediante otras señales aceptadas acordadas durante las instrucciones previas al partido del árbitro.

Los Árbitros Asistentes deben seguir el ejemplo y las instrucciones del Árbitro. Sus posiciones están determinadas por la posición de los jugadores, la posición de la pelota y las instrucciones del árbitro y deben estar listos para ajustarse en función de las condiciones constantemente cambiantes durante el juego. También se espera que juzguen la conducta incorrecta o las faltas fuera de la vista del árbitro y, cuando ocurran estas actividades y según las instrucciones, las pongan en conocimiento del árbitro.

JUEZ DE LÍNEA DEL CLUB

Los jueces de línea del club a veces se utilizan cuando los árbitros asistentes neutrales no están disponibles. Los jueces de línea de los clubes suelen ser seleccionados entre los voluntarios presentes en el partido y, a menudo, son seguidores de uno de los clubes o equipos que juegan en el partido, de ahí la derivación del nombre "jueces de línea de los clubes". Debido a su falta de formación oficial, los jueces de línea de los clubes tienen responsabilidades muy limitadas.

Para obtener la cooperación más efectiva de los jueces de línea del club, se adoptará el siguiente procedimiento:

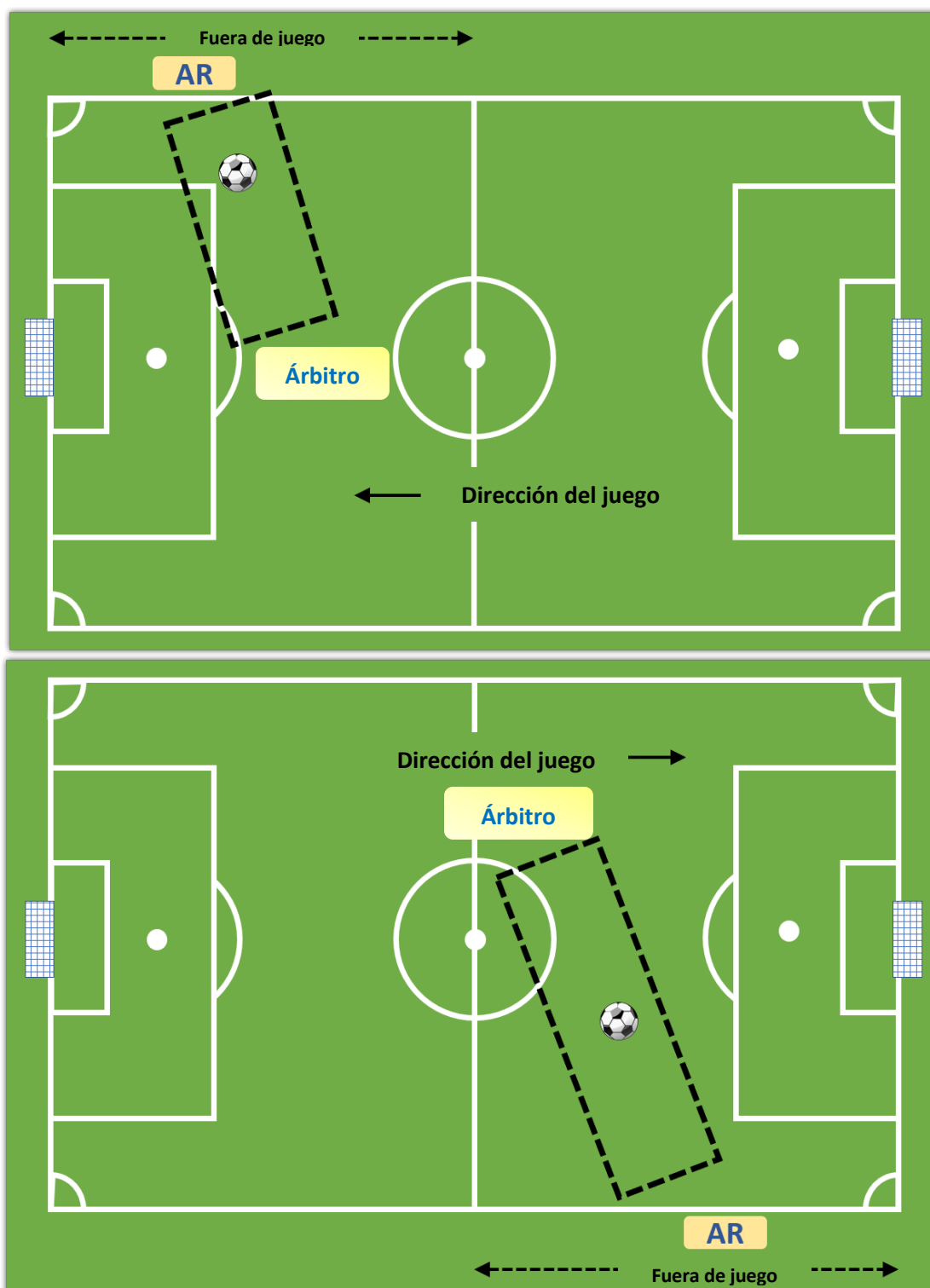
- El juez de línea del club se presentará ante el árbitro antes del comienzo del partido para recibir instrucciones. El árbitro les informará de que, independientemente de su opinión personal, la decisión del árbitro es definitiva y no debe ser cuestionada.
- Su trabajo como juez de línea del club es señalar cuando el balón está completamente por encima de la línea de banda o la línea de gol, sujeto siempre a la decisión final del árbitro.

Una demostración rápida de una pelota completamente fuera del campo de juego suele ser beneficiosa para el juez de línea del club.

Nota: Si un árbitro certificado no está uniformado y es reclutado como juez de línea del club, solo debe realizar las funciones asignadas a un juez de línea del club para no crear confusión para el jugador, los entrenadores o los espectadores, o para mostrar parcialidad entre los jueces de línea.

MECÁNICA DEL EQUIPO ARBITRAL

El árbitro siempre debe tratar de mantener la jugada entre él y el árbitro asistente principal. Esto se conoce como "Juego de boxeo".



SEÑALES DEL ÁRBITRO ASISTENTE

SAQUE DE BANDA



Punta en la dirección del equipo que realiza el saque de banda es atacar

FUERA DE JUEGO



bandera hacia arriba

UBICACIÓN EN FUERA DE JUEGO



Cerca

Centro

Lejos

SAQUE DE META



Punte al área de meta

SAQUE DE ESQUINA



Punta a la esquina cerca

SUSTITUCIÓN



Baja cuando el árbitro

Reconoce mirada;

después de que el árbitro detenga el juego, indique la dirección de reinicio

FALTA NO VISTA POR EL ÁRBITRO



Levante la bandera en la mano que indicará la dirección de reinicio; después del contacto visual del árbitro, leve meneo de la

SEÑALES DE ÁRBITRO

TIRO LIBRE



Apunte en la dirección de reinicio; si es IDFK, siga con la señal IDFK

TIRO LIBRE INDIRECTO



Mantenga la señal hasta que otro jugador toque, salga del juego o esté claro que no se puede marcar un gol directamente

SAQUE DE META



Apunte al área de portería con la palma

SAQUE DE BANDA



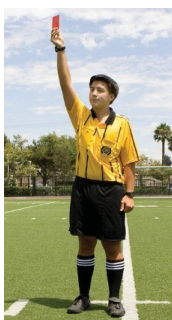
Apuntar en la dirección en la que el equipo que realiza el saque de banda está atacando

SAQUE DE ESQUINA

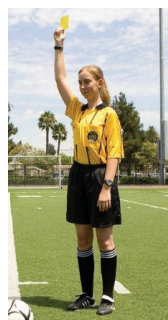


Señale la esquina más cercana donde se ejecutará el tiro

CONDUCTA INCORRECTA



Expulsión
Tarjeta Roja



Amonestación
Tarjeta Amarilla

VENTAJA



Grita "Ventaja, sigue jugando"
(con uno o ambos brazos)

TIRO PENAL



Apunta hacia abajo, hacia el punto de penalti

COMUNICACIONES CON EL ÁRBITRO Y EL ÁRBITRO ASISTENTE

Cuando el balón sale fuera de juego, el árbitro asistente debe hacer contacto visual con el árbitro y, si es necesario, proporcionar una señal que indique la reanudación.

Saque de banda : después de hacer contacto visual con el árbitro, el árbitro asistente debe usar la señal de saque de banda para indicar la dirección del saque de banda.

Saque de meta : después de hacer contacto visual con el árbitro, el árbitro asistente debe usar la señal de saque de meta para indicar que se debe otorgar un saque de meta al equipo defensor.

Saque de esquina : después de hacer contacto visual con el árbitro, el asistente debe usar la señal de tiro de esquina para indicar que se debe otorgar un tiro de esquina al equipo atacante.

Fuera de juego : el árbitro asistente debe levantar la bandera hacia arriba, luego, después de hacer contacto visual con el árbitro, el árbitro asistente debe indicar la ubicación del reinicio de la infracción de fuera de juego. El árbitro debe indicar el tiro libre indirecto hasta que otro jugador toque el balón, el balón salga del juego o esté claro que no se puede marcar un gol directamente.

Se cometerán errores... ¡Y está bien!

Un buen proceso para garantizar la toma de decisiones correctas incluye los siguientes pasos.

- El árbitro debe tomarse un par de segundos más para indicar y/o señalar una interrupción del juego y la reanudación. El tiempo adicional permite que el funcionario piense y confirme la decisión antes de que se señale.
- El árbitro asistente debe hacer contacto visual con el árbitro antes de señalar un reinicio. Esto brindará la oportunidad para que el árbitro y el árbitro asistente compartan información. Por ejemplo, el árbitro puede ayudar a indicar la dirección de un saque de banda con una señal sutil que el árbitro asistente puede seguir con la señal de bandera.

Habrán ocasiones en las que el árbitro o el árbitro asistente tomarán una decisión equivocada o darán la señal equivocada. Esto está bien, ya que los errores son parte del juego porque es un juego rápido con muy poco tiempo para tomar decisiones. Todo el mundo comete errores, incluidos los jugadores, los entrenadores y los árbitros. Si el árbitro o el árbitro asistente se dan cuenta de que se ha cometido un error, pueden cambiar su decisión siempre y cuando el juego no se haya reiniciado.

Un proceso para que el equipo de árbitros cambie una decisión incluye los siguientes pasos:

- Si el árbitro asistente toma la decisión equivocada, levanta la bandera para llamar la atención del árbitro.
- El árbitro asistente o el árbitro deben explicar a los jugadores que se ha tomado una decisión equivocada.
- Indique la decisión correcta y proporcione la señal correcta.
- Para ser justos con ambos equipos, no permita que el juego se reanude hasta que los jugadores se hayan colocado en posición, ahora que conocen la decisión corregida. Para mayor claridad,

reinicia el juego con un silbato.

- Olvídate de la decisión equivocada y concéntrate en el resto del juego.

ADMINISTRANDO EL JUEGO

REGLA 7: LA DURACIÓN DEL PARTIDO

ESPÍRITU DE LA REGLA

Los jugadores tienen derecho a todo el tiempo de juego designado. A menos que se defina lo contrario en las reglas locales de la competencia, la duración del partido se especifica en el [Apéndice](#).

Los períodos de medio tiempo serán de un mínimo de cinco y un máximo de diez minutos, según lo designado por el árbitro.

ADMINISTRANDO TIEMPO DE JUEGO:

- Configure su reloj de tiempo para registrar el tiempo y, cuando todo esté listo, silbe para que se lleve a cabo el inicio.
- El tiempo comienza cuando la pelota se ha puesto en juego, es decir, la pelota se patea y se mueve claramente.
- El partido consta de dos períodos de tiempo iguales. Si el saque inicial es posterior a la hora programada, el árbitro puede deducir el mismo tiempo de cada mitad para no retrasar el siguiente juego.
- Se puede agregar tiempo por el tiempo excesivo perdido debido a la pérdida de tiempo o retrasos inusuales. En la mayoría de los partidos de AYSO, hay muy poco tiempo entre partidos. Asegúrese de que el próximo partido pueda comenzar a tiempo.
- La cantidad de tiempo perdido, si lo hubiera, es determinado por el Árbitro.

El árbitro debe animar a los jugadores a reiniciar el juego lo antes posible para evitar perder tiempo.

REGLA 8: INICIO Y EL REANUDACION DEL JUEGO

ESPÍRITU DE LA REGLA

Ninguno de los equipos tendrá una ventaja injusta al comienzo o reinicio del juego.

Hay ocasiones en las que el árbitro tiene que detener el juego y determinar cómo reiniciarlo en función de las reglas que respaldan las decisiones justas del árbitro. El árbitro identifica las infracciones, quién las comete y el correcto reinicio del juego. En la Regla 8 y en varias Leyes siguientes, se especifican hechos simples y específicos sobre cómo reiniciar el juego y quién obtiene la posesión de la pelota para el reinicio. Técnicas sencillas para ayudar al árbitro a tomar decisiones correctas.

SAQUE-INICIAL

- El equipo que gana el lanzamiento de la moneda decide qué portería atacar en la primera mitad o sacar el saque inicial.
- Dependiendo de lo anterior, sus rivales sacan el saque inicial o deciden qué portería atacar en el

primer tiempo.

- El equipo que decidió qué portería atacar en el primer tiempo toma el saque inicial para comenzar el segundo tiempo
- Para la segunda mitad, los equipos cambian de lado y atacan las porterías opuestas.
- Después de que un equipo marca un gol, el saque inicial es ejecutado por sus oponentes

Procedimiento del saque inicial

- La pelota está parada en el centro del campo.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que realiza el saque inicial, deben estar en su propia mitad del campo.
- Los oponentes del equipo que realiza la patada de salida deben estar al menos a 10 yardas (fuera del círculo central) de la pelota hasta que esté en juego.
- El árbitro hace sonar el silbato para comenzar el juego.
- The ball is in play when it is kicked and clearly moves.

BALON A TIERRA

Un balón a tierra se utiliza para reiniciar el juego cuando el árbitro detiene el juego por una razón inusual pero neutral, como una lesión, un perro en el campo o una pelota perdida en el campo, o si el juego se detiene porque la pelota tocó a un oficial del partido bajo las condiciones establecidas en la Regla 9.

Procedimiento del balón a tierra

- El balón es dropado por el portero del equipo defensor en su área penal si, cuando el juego fue detenido:
 - el balón estaba en el área penal o
 - El último toque de balón fue en el área
- En todos los demás casos, el árbitro deja caer el balón por UN jugador del equipo que tocó el balón por última vez en la posición en la que tocó por última vez a un jugador, agente externo u oficial del partido
- Todos los demás jugadores (de ambos equipos) deben permanecer al menos a 4.5 yardas de la pelota hasta que esté en play
- La pelota está en juego cuando toca el suelo
- La bola se vuelve a dropar si:
 - Toca a un jugador antes de que toque el suelo
 - abandona el terreno de juego después de tocar el suelo sin tocar a un jugador
- Si un balón dropado entra en la portería sin tocar al menos a dos jugadores, el juego se reanuda con:
 - Un saque de meta si entra en la portería contraria
 - Un tiro de esquina si entra en la portería del equipo

REGLA 9: BALON EN JUEGO

ESPÍRITU DE LA REGLA

La pelota debe pasar completamente por encima de la línea divisoria en el suelo o en el aire para estar fuera de juego.

DEFINICIONES SENCILLAS DE BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego cuando abandona completamente el terreno de juego en el suelo o en el aire, incluso cuando se marca un gol.



El balón también está fuera de juego cuando el árbitro detiene el juego:

- Debido a influencias externas, como una mascota que corre hacia el campo o un hermano pequeño que corre hacia el campo de juego..
- Cuando ocurre una lesión.
- Cuando se comete un delito.
- Cuando expira el tiempo para cualquiera de las mitades.

El balón también está fuera de juego cuando toca a un árbitro del partido, permanece en el terreno de juego y:

- Un equipo inicia un ataque prometedor o
- El balón va directamente a la portería o
- Cambio en el equipo que tiene la posesión del balón

El balón está en juego en cualquier otro momento cuando toca a un árbitro del partido en el terreno de juego y cuando rebota en un poste de la portería, el travesaño o el poste de la bandera de córner y permanece en el terreno de juego.

REGLA 10: EL RESULTADO DE UN PARTIDO

ESPÍRITU DE LA REGLA

El árbitro concederá un gol cuando todo el balón entre en la portería, excepto que las Reglas de Juego dispongan lo contrario.

DEFINICIÓN SIMPLE DE UN GOL MARCADO

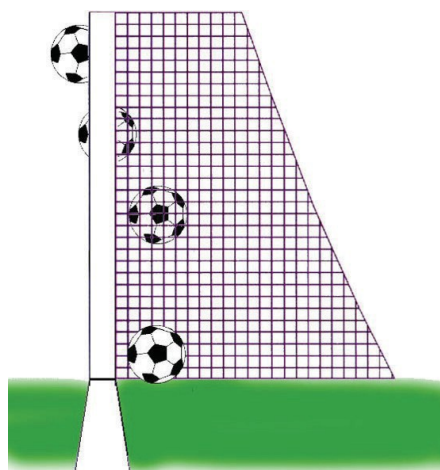
Se marca un gol cuando el balón cruza completamente la línea de meta entre los postes de la portería y debajo del travesaño.

NO ES GOL

NO ES GOL

GOL

NO ES GOL



FUERA DE JUEGO, FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

Hay dos conceptos en el fútbol que normalmente no aparecen en los partidos con jugadores más jóvenes o, simplemente, no se aplican a edades específicas (8 años o menos). Esta sección cubrirá los conceptos básicos de la Regla 11 Fuera de juego y la Regla 12 Faltas y conducta incorrecta y explicará qué ofensas son comunes en los juegos con jugadores más jóvenes y qué tan simple es manejarlas. En los partidos con jugadores más jóvenes, el árbitro es más una extensión del programa de entrenamiento y, por lo tanto, el enfoque está más en asesorar y guiar a los jugadores que en aplicar la Regla 12.

REGLA 11: FUERA DE JUEGO

ESPÍRITU DE LA REGLA

Un jugador no puede participar ni interferir con el juego desde una posición de fuera de juego. La ley del fuera de juego tiene como objetivo garantizar que los jugadores se ganen el derecho a disparar a puerta de manera justa.

Una ofensiva de fuera de juego tiene dos requisitos: (1) un jugador tiene que estar en posición de fuera de juego y (2) el mismo jugador tiene que estar involucrado en el juego activo.

JUGADOR EN POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

- Un jugador está en posición de fuera de juego si el jugador está:
 1. en la mitad del campo rival;
 2. más cerca de la línea de meta de los oponentes que al menos dos oponentes; y
 3. más cerca de la línea de gol del rival que del balón.
- La posición de fuera de juego del jugador se juzga en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero de equipo.
- Un jugador puede estar en posición de fuera de juego siempre y cuando no participe en la jugada.

JUGADOR INVOLUCRADO EN EL JUEGO ACTIVO

- Un jugador puede estar involucrado en el juego activo de la siguiente manera::
 1. interferir con el juego o
 2. interferir con un oponente o
 3. obtener una ventaja al estar en posición de fuera de juego.

SIN OFENSA

- No hay fuera de juego si un jugador recibe el balón directamente de:
 1. Un saque de meta
 2. Un saque de banda
 3. Un tiro de esquina

Si se produce una infracción de fuera de juego, el árbitro concede un tiro libre indirecto cuando

se produjo la participación en el juego activo, incluso si es en la mitad defensiva del campo de juego del jugador.

REGLA 12: FALTAS Y CONDUCTA INCORRECTA

ESPÍRITU DE LA REGLA

Los jugadores u oficiales de equipo que no jueguen de manera deportiva, justa o segura serán penalizados.

TIRO LIBRE DIRECTO

Se concede un tiro libre directo si un **jugador** comete cualquiera de las siguientes infracciones **contra un oponente, cuando el balón está en juego**, de una manera considerada por el árbitro como ***imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva***:

- cargar
- saltar encima
- dar una patada o intentarlo
- empujar
- golpear o intentarlo (cabezazos incluidos)
- hacer una entrada o disputarle el balón
- poner la zancadilla o intentarlo

Se concede un tiro libre directo si un jugador comete cualquiera de las siguientes infracciones:

- Infracción por mano (excepto el guardameta dentro de su propia área penal)
- sujetar a un adversario
- obstaculizar a un adversario mediante contacto físico
- morder o escupir a alguien
- lanzar un objeto contra el balón, a un adversario o a un árbitro, o golpear el balón con un objeto

Cuando ocurre una de estas doce ofensas, se ejecuta un tiro libre directo desde el lugar donde ocurrió la infracción. Si la infracción es cometida por un defensor dentro de su área penal, se otorga un tiro penal al equipo atacante.

TIROS LIBRES INDIRECTOS

Se concede un tiro libre indirecto si un portero, dentro de su área penal, comete cualquiera de las siguientes infracciones:

- tocar el balón con las manos o los brazos después de lanzarlo y antes de que lo toque ningún otro jugador
- tocar el balón con las manos o los brazos, a menos que el guardameta haya golpeado con el pie el balón claramente (o lo haya intentado) con el fin de ponerlo en juego, después de que:
 - un compañero se lo haya cedido con el pie
 - lo haya recibido directamente de un saque de banda para su equipo

Se concede un tiro libre indirecto si un jugador:

- juega de forma peligrosa
- obstaculiza el avance de un adversario sin que exista contacto físico
- actúa mostrando desaprobación, utilizando lenguaje o comportándose de modo ofensivo, insultante o humillante, o cometiendo otras ofensas verbales;
- impide que el guardameta saque el balón con la mano, lo juegue o lo intente jugar cuando el guardameta está en proceso de soltarlo;
- inicia una acción que trate de burlar la Regla deliberadamente para hacerle llegar el balón al guardameta (incluso desde un tiro libre o un saque de meta) con la cabeza, el pecho, la rodilla, etc., independientemente de que el guardameta llegue a tocar el balón con la mano o el brazo. Se sancionará al guardameta en caso de ser responsable de iniciar la acción de manera deliberada;
- comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada en las Reglas de Juego, por la cual se interrumpe el partido para amonestar o expulsar a un jugador.

Cuando ocurre una de estas nueve infracciones, se ejecuta un tiro libre indirecto desde el lugar donde ocurrió la infracción (consulte las excepciones establecidas en la Regla 13 a continuación).

SAQUE DE ESQUINA

Se concederá un saque de esquina si un portero, dentro de su área penal, controla el balón con la(s) mano(s) o brazo(s) durante más de ocho segundos antes de soltarlo.

Se considera que un portero tiene el control del balón con la(s) mano(s) o brazo(s) cuando:

- El balón está entre sus manos/brazos o entre su(s) mano(s)/brazo(s) y una superficie (por ejemplo, el suelo o su propio cuerpo).
- Sostiene el balón con la(s) mano(s) abierta(s) y extendida(s).
- Hace rebotar el balón en el suelo o lo lanza al aire.

El árbitro determinará cuándo comienza el control del balón y el inicio del conteo de los ocho segundos, realizando una cuenta regresiva visual de los últimos cinco segundos con la mano alzada.

Un portero no podrá ser desafiado por un adversario mientras tenga el control del balón con la(s) mano(s) o brazo(s).

CONDUCTA INCORRECTA

El comportamiento de un jugador que esté en grave conflicto con el espíritu del juego y la buena deportividad se convierte en un delito de conducta incorrecta. La conducta incorrecta es rara en los juegos de los jugadores más jóvenes, pero si ocurre en el juego 9U o 10U, las tarjetas no deben mostrarse. En lugar de mostrar una tarjeta, el árbitro debe explicar la conducta incorrecta al entrenador del jugador, lo que permite que el entrenador retire al jugador del juego. En el juego 11U y 12U, se desaconseja la exhibición de una carta y es

preferible manejarla a través del entrenador, pero en casos raros la exhibición de la tarjeta puede ser apropiada.

Infracciones sancionables con amonestación

Se amonestará al jugador que realice alguna de las acciones siguientes:

- retrasar la reanudación del juego;
- mostrar desaprobación con palabras o acciones;
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro;
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda;
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica «infringir reiteradamente»);
- conducta antideportiva;
- entrar en el área de revisión;
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión).

“Si se muestra una tarjeta a un jugador debido a que ha habido faltas reiteradas por parte de su equipo contra un mismo jugador, la amonestación (tarjeta amarilla) debe ser por infracciones reiteradas. En estos casos, se recomienda que el árbitro realice una advertencia pública previa para prevenir este tipo de conducta. Recomendamos aplicar el mismo criterio de gestión si un jugador comete infracciones reiteradas.”

– Kari Seitz, Vicepresidenta de Arbitraje, US Soccer, 10 de febrero de 2025

Infracciones sancionables con expulsión

Se deberá expulsar al jugador, suplente o jugador sustituido que cometa alguna de las siguientes infracciones:

- impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol (excepto en el caso del guardameta dentro de su propia área);
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre (excepto aquellas situaciones descritas más abajo);
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza);
- escupir o morder a alguien;
- conducta violenta;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- entrar en la sala de vídeo

DOGSO (Oportunidad manifiesta de gol)

Cuando un jugador comete una infracción contra un adversario dentro de su propia área penal que impide una oportunidad manifiesta de gol y el árbitro señala un tiro penal, el infractor será amonestado si la infracción fue un intento de jugar el balón o disputar el balón; en todas las demás circunstancias (por ejemplo, sujetar, jalar, empujar o cuando no existe posibilidad de jugar el balón), el jugador deberá ser expulsado.

Cuando un jugador impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una infracción por mano deliberada, será expulsado sin importar en qué lugar del campo se cometa la infracción (excepto si se trata del portero dentro de su propia área penal). “Deliberado se refiere a tocar el balón con la mano o el brazo como resultado de mover intencionadamente la mano/el brazo hacia el balón o colocarlo en la trayectoria del balón.” – El IFAB, 9 de junio de 2024

Cuando un jugador impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol del equipo adversario mediante una infracción por mano no deliberada y el árbitro concede un tiro penal, el infractor será amonestado. “No deliberado se refiere a tocar el balón con la mano o el brazo cuando esta acción hace que el cuerpo ocupe un espacio antinaturalmente mayor.” – El IFAB, 9 de junio de 2024

“Accidental se refiere a una acción no intencional, como marcar un gol directamente o inmediatamente después de que el balón toque la mano o el brazo. Esto constituye una infracción por mano.” – El IFAB, 9 de junio de 2024

OFICIALES DEL EQUIPO

Por lo general, las siguientes infracciones tendrán como resultado una advertencia, la reiteración en la infracción o su posible carácter impropio podrían suponer una amonestación o, incluso, la expulsión:

- entrar en el terreno de juego de manera respetuosa y pacífica;
- no cooperar con un árbitro, p. ej. al desobedecer una orden o una petición del asistente o del cuarto árbitro;
- desacuerdo con una decisión (con palabras o actos) de poca intensidad;
- salir del área técnica de manera ocasional sin cometer ninguna otra infracción.

Amonestación

- no respetar de manera obvia o persistente los límites del área técnica de su equipo;
- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo a su equipo;
- entrar de manera premeditada al área técnica del equipo adversario (sin ánimo de confrontación);
- mostrar desaprobación con palabras o acciones, por ejemplo:
 - lanzando o golpeando con los pies botellas u otros objetos;
 - actuando de modo que se falte al respeto a uno o varios miembros del equipo arbitral (p. ej. aplaudir de forma sarcástica);

- entrar en el área de revisión;
- pedir con gestos exagerados o de manera insistente que se muestre tarjeta;
- repetir de forma insistente el gesto de «revisión» del VAR;
- proceder de manera provocativa o exaltada;
- comportarse persistentemente de forma inaceptable (incluidas las infracciones reiteradas merecedoras de advertencia);
- mostrar falta de respeto al espíritu del fútbol.

Expulsión:

- retrasar la reanudación del juego cuando le corresponde hacerlo al equipo adversario, p. ej. reteniendo la pelota, alejándola con el pie, obstaculizando a un jugador, etc.;
- abandonar el área técnica de forma deliberada para:
 - mostrar su desacuerdo o protestar a uno de los árbitros;
 - proceder de forma provocativa o exaltada;
- entrar al área técnica del equipo adversario de manera agresiva o con ánimo de confrontación;
- lanzar voluntariamente con la mano o con el pie un objeto al terreno de juego;
- entrar en el terreno de juego para:
 - enfrentarse a uno de los árbitros, incluso si la acción se produce en el descanso o al finalizar el partido;
 - intervenir en el juego u obstaculizar a un jugador adversario o uno de los árbitros;
- entrar en la sala de vídeo;
- comportarse de manera agresiva o con intimidación física (p. ej. escupir o morder) con un jugador, un suplente o un miembro del cuerpo técnico adversario, con un árbitro, un espectador o con cualquier otra persona (p. ej. recogepeletas, personal de seguridad o de la competición, etc.);
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido;
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante;
- utilizar equipos electrónicos o dispositivos de comunicación no autorizados o comportarse de modo inapropiado por el uso de estos equipos o dispositivos;
- conducta violenta.

Cuando se cometa una falta, y no se pueda identificar al infractor, el entrenador senior presente en el área técnica recibirá la sanción.

Prevención del abuso hacia los árbitros

Las Políticas Nacionales de AYSO han sido modificadas para adoptar la Política 531-9 de U.S. Soccer, incorporando dicha política y sus sanciones en los documentos normativos pertinentes de AYSO:

- Sección E. Deberes y responsabilidades de entrenadores, árbitros, oficiales, otros voluntarios, espectadores, miembros de equipo y demás participantes:
 - Se prohíbe y se debe abstener de hacer comentarios negativos o quejas sobre el arbitraje. Cualquier abuso, agresión y/o conducta gravemente inapropiada dirigida a cualquier oficial del partido será sancionada conforme a la Política 531-9 de U.S. Soccer sobre conducta indebida hacia los árbitros en partidos amateurs, la cual entra en vigor en marzo de 2025.
- Las sanciones podrán variar desde varios años de suspensión hasta la expulsión permanente, dependiendo de la gravedad de la infracción.
- Las infracciones cometidas contra árbitros juveniles serán sancionadas con el triple de la penalización correspondiente si se tratara de un árbitro adulto.

Continuar con el procesamiento de los informes de conducta indebida de la misma manera que antes:

- Los informes de conducta indebida para miembros del equipo (jugadores y entrenadores) y los informes de incidentes para espectadores deben incluir lo siguiente:
 - Detalles del partido, incluyendo pero no limitándose a la información de los equipos, grupo de edad, marcador y fecha.
 - Una declaración detallada sobre el incidente, describiendo con precisión el comportamiento o la acción (por ejemplo, agresión, abuso, maltrato).
 - Lenguaje específico, sin omitir detalles, por incómodos que puedan resultar al escribirlos.

El reporte debe ser entregado al Comisionado Regional, Director de Área o Director de Sección, quienes determinarán las acciones disciplinarias correspondientes.

INICIAR Y REINICIAR EL JUEGO

REGLA 13: TIROS LIBRES

ESPÍRITU DE LA REGLA

Los tiros libres deben ejecutarse sin interferencia del equipo contrario.

TIPOS DE TIROS LIBRES

Un tiro libre se usa para reiniciar el juego cuando el juego se detiene debido a una infracción. Hay dos tipos de tiros libres: tiro libre directo y tiro libre indirecto.

TIRO LIBRE



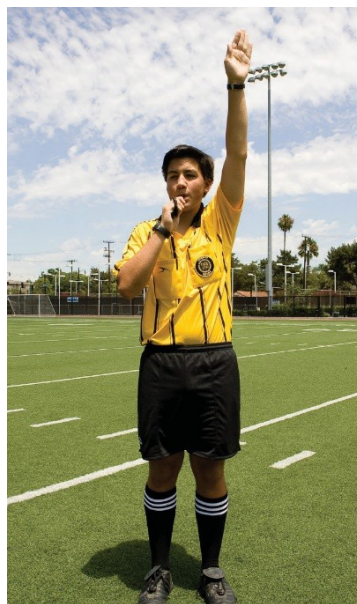
Levante el brazo a 45 grados en la dirección de la patada.

Si el bombo es indirecto, siga inmediatamente esta señal de dirección con la señal IDFK.

Un gol se puede marcar directamente.

Un tiro libre indirecto debe repetirse si el árbitro no señala que el tiro es indirecto y el balón se pateó directamente a la portería.

TIRO LIBRE INDIRECTO



Después de señalar la dirección para el tiro libre, levante y mantenga el brazo estirado hasta que se haya ejecutado el tiro y la pelota toque a otro jugador, salga del juego o esté claro que no se puede marcar un gol directamente.

La pelota debe ser tocada por cualquier otro antes de que se pueda anotar un gol.

EL BALÓN ENTRA EN LA PORTERÍA

- Si un tiro libre directo se pateo directamente a la portería contraria, se concede un gol
- Si se pateo un tiro libre indirecto directamente a la portería contraria, se concede un saque de meta
- Si un tiro libre directo o indirecto se pateo directamente a la portería del equipo, se concede un tiro de esquina

Procedimiento:

Todos los tiros libres se ejecutan desde el lugar donde ocurrió la infracción, excepto:

- Los tiros libres indirectos al equipo atacante por una infracción dentro del área de portería contraria se ejecutan desde el punto más cercano de la línea del área de portería que corre paralela a la línea de gol
- Los tiros libres al equipo defensor en su área de portería pueden colocarse en cualquier lugar de esa área
- Los tiros libres por infracciones que involucran a un jugador que entra, vuelve a entrar o sale del campo de juego sin permiso se toman desde la posición del balón cuando se detuvo el juego. Sin embargo, si un jugador comete una infracción fuera del campo de juego, el juego se reinicia con un tiro libre ejecutado en la línea divisoria más cercana a donde ocurrió la infracción; En el caso de las infracciones directas de tiro libre, se concede un tiro penal si se encuentra dentro del área penal del infractor

La pelota:

- Debe estar estacionario
- El pateador no debe volver a tocar la pelota hasta que haya tocado a otro jugador
- Está en juego cuando es pateado y se mueve claramente

Hasta que la pelota esté en juego, todos los oponentes deben permanecer:

- Al menos a 10 yardas del balón, a menos que estén en su propia línea de gol entre los postes de la portería
- Fuera del área de penalti para tiros libres dentro del área de penalti del rival

Cuando tres o más jugadores del equipo defensor forman un "muro", todos los jugadores del equipo atacante deben permanecer al menos a 1 yarda del "muro" hasta que el balón esté en juego.

REGLA 14: EL PENAL

ESPÍRITU DE LA REGLA

Se concede un tiro penal al equipo ofendido cuando un jugador defensor comete una infracción directa de tiro libre dentro de su propia área penal.

PROCEDIMIENTO DE TIRO PENAL

- El balón debe estar parado en el punto de penalti y los postes de la portería, el travesaño y la red de la portería no deben moverse.
- El árbitro asistente se coloca en la intersección de la línea de gol y el área de penalti para juzgar si el balón cruza completamente la línea de gol y si el portero sale de la línea de gol antes de que se ejecute el tiro.
- El jugador que ejecuta el tiro penal debe estar claramente identificado.
- El portero defensor debe tener al menos parte de un pie tocando o en línea con la línea de gol, mirando hacia el pateador, entre los postes de la portería, sin tocar los postes de la portería, el travesaño o la red de la portería, hasta que el balón haya sido pateado.
- Todos los jugadores, excepto el pateador y el portero, deben estar fuera del área penal y del arco penal, detrás de la marca penal hasta que se juegue el balón.
- El árbitro pita que se ejecute el penalti.
- El pateador debe patear la pelota hacia adelante; Se permite el taconazo hacia atrás siempre que la pelota se mueva hacia adelante.
- Cuando se patea el balón, el portero defensor debe tener al menos parte de un pie tocando, en línea o detrás de la línea de meta.
- La pelota está en juego cuando se patea y se mueve claramente
- El pateador no puede tocar la pelota por segunda vez hasta que sea tocada por otro jugador.
- El tiro penal se completa cuando el balón deja de moverse, sale del juego o el árbitro detiene el juego por cualquier infracción.
- Si se tiene que ejecutar o repetir un tiro penal, la duración de cualquiera de las mitades se extiende hasta que se complete el tiro penal (el balón deja de moverse, sale del juego y es jugado por cualquier jugador (incluido el pateador) que no sea el portero defensor, o el árbitro detiene el juego por una infracción del pateador o del equipo del pateador).
- Se concede un tiro libre indirecto al equipo defensor si un tiro penal se patea hacia atrás; un compañero de equipo del pateador identificado realiza la patada (amoneste al jugador que realizó la patada); o fintar para patear la pelota una vez que el pateador ha completado la carrera (amonestar al pateador)
- Si un compañero de equipo o el portero ofende, si el balón entra en la portería, se concede un gol; Si la pelota no entra a la portería, solo si el pateador fue impactado, se vuelve cobrar el penal
- Si un jugador que ejecuta el penal o un compañero de equipo comete una infracción, si el balón entra en la portería y no hubo impacto para los defensores, es gol; Si el balón entra en la portería y hubo un impacto en el equipo defensor, se vuelve a ejecutar el tiro; Si el balón no entra en la portería y el equipo defensor fue impactado, el árbitro detiene el juego y se reanuda con un tiro

libre indirecto.

REGLA 15: EL SAQUE DE BANDA

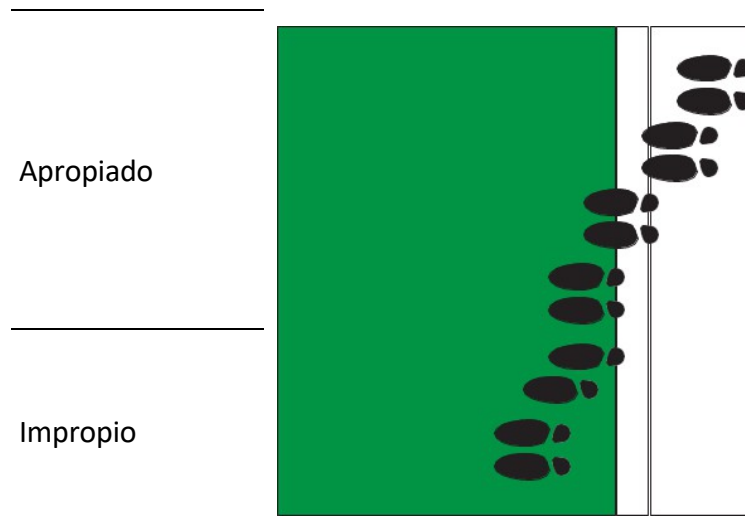
ESPÍRITU DE LA REGLA

Cuando el balón cruza completamente la línea de banda, será devuelto al terreno de juego por un jugador del equipo opuesto al del último jugador que lo haya tocado.

PROCEDIMIENTO DE SAQUE DE BANDA

Se concede un saque de banda cuando el balón pasa completamente fuera de juego sobre una línea de banda.

- El saque de banda es ejecutado por un oponente del equipo que tocó el balón por última vez antes de que saliera fuera de juego.
- El saque de banda se realiza desde el punto aproximado de la línea de banda donde el balón salió del terreno de juego.
- El jugador que realiza el saque de banda puede moverse hasta 2 yardas en cualquier dirección.
- Los oponentes deben estar al menos a dos yardas del punto del saque de banda y no deben distraer o impedir injustamente al lanzador.
- Al momento de entregar el balón, el jugador debe mirar hacia el terreno de juego; que parte de cada pie toque el suelo, ya sea sobre o detrás de la línea de banda; y usar ambas manos para lanzar la pelota desde atrás y por encima de la cabeza.



- La pelota está en juego cuando se suelta y cualquier parte de ella está sobre o sobre la línea de banda.
- El lanzador no debe volver a tocar la pelota hasta que haya tocado a otro jugador.
- Un gol no puede ser marcado directamente desde un saque de banda.

REGLA 16: EL SAQUE DE META

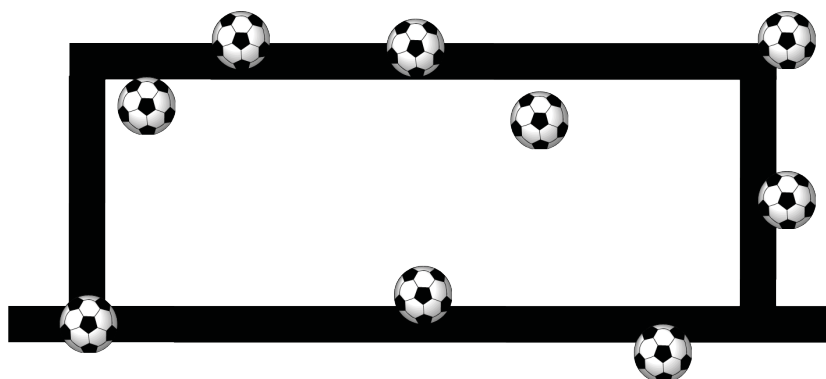
ESPÍRITU DE LA REGLA

Se concede un saque de meta cuando la totalidad del balón pasa por encima de la línea de meta, en el suelo o en el aire, habiendo tocado por última vez a un jugador del equipo atacante, y no se marca un gol.

Un gol puede ser marcado directamente desde un saque de meta, pero solo contra el equipo contrario; Si el balón entra directamente en la portería del pateador, se concede un tiro de esquina a los oponentes.

PROCEDIMIENTO DE SAQUE DE META

- El balón debe estar parado y ser pateado desde cualquier lugar del área de portería.
- La pelota está en juego cuando se patea y se mueve claramente.
- Los oponentes deben estar fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El pateador no puede tocar la pelota por segunda vez antes de que sea tocada por cualquier otro jugador.



Todos estos balones están colocados correctamente dentro del área de portería para la ejecución de un saque de meta

REGLA 17: EL SAQUE DE ESQUINA

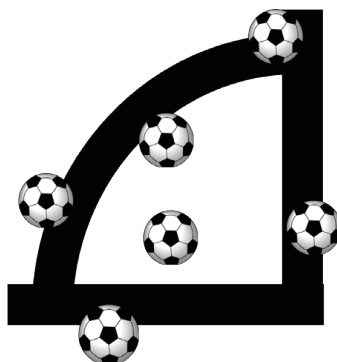
ESPÍRITU DE LA REGLA

Se concede un tiro de esquina cuando la totalidad del balón pasa por encima de la línea de meta, en el suelo o en el aire, habiendo tocado por última vez a un jugador del equipo defensor, y no se marca un gol.

Se puede marcar un gol directamente desde un tiro de esquina, pero solo contra el equipo contrario; Si el balón entra directamente en la portería del pateador, se concede un tiro de esquina a los oponentes.

PROCEDIMIENTO DE TIRO DE ESQUINA

- El balón debe estar parado y colocado en cualquier lugar dentro del área de la esquina más cercana al punto donde el balón pasó por encima de la línea de gol.
- La pelota está en juego cuando es pateada y se mueve claramente; No es necesario que salga de la zona de la esquina.
- El poste de la bandera de la esquina no debe moverse
- Los oponentes deben permanecer al menos a 10 yardas del área de la esquina hasta que la pelota esté en juego
- El pateador no debe volver a tocar la pelota hasta que haya tocado a otro jugador



Todos estos balones están colocados correctamente dentro del área de córner para el lanzamiento de un tiro de esquina

PRE-JUEGO

CONECTAR CON COMPAÑEROS

"El equipo de árbitros tiene que estar en la misma página para trabajar de manera efectiva".

TENGA EN CUENTA: Los miembros del equipo de árbitros deben ayudarse mutuamente a registrarse. El árbitro y los árbitros asistentes deben estar listos para disfrutar de la experiencia del juego y brindar una gran experiencia a los jugadores, entrenadores y padres.

ESTABLECER EL TONO PARA EL ENTORNO ADECUADO PARA EL TRABAJO EN EQUIPO

Después de llegar al campo, el árbitro y los árbitros asistentes deben conectarse y tomarse un par de minutos para confirmar que todos están mental y físicamente listos para arbitrar el juego. Unas pocas preguntas para generar la discusión deberían encargarse de este paso.

TENGA EN CUENTA: El árbitro debe mantener las instrucciones relacionadas con el juego simples y enfocadas en la seguridad física y emocional de los jugadores.

RESPONSABILIDADES DEL ÁRBITRO Y DEL ÁRBITRO ASISTENTE

Después de que el equipo de árbitros se registre, deben tener una breve discusión sobre el juego. El énfasis debe estar en mantener una conciencia que ayude a los tres árbitros a identificar posibles problemas físicos y/o emocionales con los jugadores. El árbitro debe discutir el proceso para conectarse con el entrenador según sea necesario para obtener ayuda y manejar a los jugadores con problemas físicos y/o emocionales. El árbitro también debe proporcionar instrucciones básicas relacionadas con el posicionamiento y las señales del árbitro asistente, incluidos los goles, el fuera de juego, los saques de banda, los saques de meta y los saques de esquina.

JUEZ DE LÍNEA DEL CLUB

Un "juez de línea del club" es una persona no certificada, como un padre u otro espectador de un equipo, al que le pedimos que se ofrezca como voluntario para dirigir la línea de banda cuando no hay un árbitro asistente disponible. El árbitro debe dar una sola instrucción a los jueces de línea del club: "Cuando la pelota salga del campo de juego, por favor levante su bandera hacia arriba. Indicaré la dirección para el reinicio".

REUNIÓN DE LOS PROTECTORES DEL JUEGO

"El entrenador puede ser el mejor amigo del árbitro".

ÁRBITROS Y ENTRENADORES TRABAJANDO JUNTOS PARA GARANTIZAR UN JUEGO SEGURO, JUSTO Y DIVERTIDO

El equipo de árbitros debe acercarse al entrenador y a los jugadores con una actitud amistosa y servicial para solicitar permiso para revisar el equipo de los jugadores. Recuerde que el equipo de árbitros y los entrenadores han tenido una discusión sobre la responsabilidad que tienen de trabajar juntos para garantizar un entorno seguro para los jugadores. Este próximo contacto tiene que ser breve, amistoso para ayudar a los jugadores a relajarse y confirmar los problemas de última hora, si los hay. Cosas que hay que incluir:

- El árbitro debe presentar al equipo arbitral a los jugadores.
- ¡Gracias a los jugadores por ser la mejor parte de AYSO!
- A veces, con los jugadores más jóvenes, pídeles que "agradezcan" a su entrenador.

REVISA A LOS JUGADORES:

El equipo de árbitros ahora debería revisar el equipo de los jugadores. Cosas que hay que incluir:

- Pida a los jugadores su atención y escuche.
- Haz que un árbitro asistente diga los nombres de los jugadores uno por uno y los compare con la tarjeta de alineación.
- A medida que se nombra a cada jugador, verifique que tenga espinilleras, que no use joyas ni ningún otro artículo peligroso y que los zapatos sean seguros.
- La camiseta del portero debe ser diferente a la de todos los demás jugadores.

- Deséales buena suerte y diles cuándo tienen que entrar en el campo de juego. Ejemplo: "Cuando escuches mi silbato, por favor sal al campo de juego y prepárate para comenzar el juego. Gracias y buena suerte".

ACTIVIDADES ANTES DEL PARTIDO PARA ÁRBITROS

- Revisa el campo y la portería
- Reunión previa al partido del equipo de árbitros
- Registro del jugador: proporciona una guía de procedimiento única
- Reunión de Stewards of the Game
- Convocatoria de capitanes
- Lanzamiento de moneda
- Revisa las tarjetas de alineación
- Saque inicial



DESPUÉS DEL PARTIDO

RESPONSABILIDADES DESPUES DEL PARTIDO

"¡El trabajo no está terminado hasta que el papeleo esté hecho!"

SUPERVISAR EL APRETÓN DE MANOS DE LOS EQUIPOS

Cuando el tiempo de juego expira, el árbitro hace sonar el silbato y se prepara para supervisar el proceso de apretón de manos de los equipos con la ayuda de los árbitros asistentes.

Las cosas que hacer incluyen:

- Recoja y devuelva la(s) pelota(s) de fútbol al propietario.
- Permita que los entrenadores hagan que sus equipos se alineen en el centro del campo y se preparen para estrechar la mano.
- A medida que los jugadores se mueven en la dirección opuesta para darse la mano, el equipo de árbitros puede proporcionar comentarios positivos y alentadores a ambos equipos. "Buen juego" "Bien hecho" "Buen trabajo"
- Si es necesario, anime a los jugadores a mostrar un buen espíritu deportivo durante este proceso.
- Cuando los jugadores se acercan a estrechar la mano de los árbitros, pueden decir "Gracias"
- Los entrenadores y árbitros deben aprovechar esta oportunidad para modelar un buen comportamiento dándose la mano y ofreciéndose palabras amistosas entre sí.
- Supervisar este proceso de manera positiva y amigable proyecta buen espíritu deportivo y profesionalismo.



COMPLETA Y ENVÍA EL REPORTE DEL JUEGO

El equipo de árbitros completa las cartas de alineación mientras el juego está fresco en su mente:

- Confirme el resultado del medio tiempo y el resultado final con ambos árbitros asistentes.
- Asegúrese de que se registre la misma puntuación en cada tarjeta de juego. Complete el informe de conducta incorrecta si es necesario.
- Pida a ambos árbitros asistentes que revisen los informes completados.
- Presentar el/los informe(s) cumplimentado(s) a la autoridad de competencia correspondiente.

El árbitro debe agradecer a los árbitros asistentes o al juez de línea del club por su ayuda en la gestión del juego.

RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES DE AYSO

TODOS LOS PARTICIPANTES

Será deber de cada entrenador, árbitro, otro voluntario, miembro del equipo, espectador y otros participantes:

- Comportarse de una manera que se convierta en miembro de AYSO y sea coherente con las filosofías de AYSO y los más altos estándares de conducta.
- Trabajen juntos como equipo para apoyar a los niños que juegan el partido y en alineación con los programas Stewards of the Game y Kids Zone para promover un ambiente seguro, justo y divertido.
- Cumplir y promover el cumplimiento de los Estatutos, Normas y Reglamentos y Políticas, incluidos los relacionados con el registro, la certificación y la capacitación.
- Fomentar la competencia limpia y el buen espíritu deportivo.
- Prohibir y abstenerse de hacer comentarios negativos y quejas sobre el arbitraje.
- Presentar un ambiente saludable y atlético para los miembros del equipo, que incluye, entre otros, no consumir bebidas alcohólicas, usar productos de tabaco o fumar o simular fumar o el uso de productos de tabaco durante las prácticas o partidos o en las inmediaciones de los campos de fútbol..

ENTRENADORES

Cada entrenador debe:

- Permanecer dentro del área técnica de los entrenadores durante el partido; Se permite un máximo de dos entrenadores para cada equipo.
- Limite su participación en la línea de banda durante los partidos de AYSO a comentarios que sean positivos y/o alentadores, con instrucciones de apoyo limitadas

PREGUNTAS FRECUENTES

JUGADORES

¿Los jugadores pueden usar brazaletes de alerta médica?

Los jóvenes pueden participar en juegos y prácticas mientras usan brazaletes de alerta médica. Es importante que esta información permanezca visible. Sin embargo, para asegurarse de que el brazalete no represente un peligro para el jugador u otros jugadores, debe asegurarse al jugador con cinta adhesiva, una pulsera de tela o algo equivalente, teniendo cuidado de dejar la información visible.

Todos debemos reconocer que si se quita el brazalete y se pierde o se esconde de alguna manera, el niño podría ponerse en peligro, especialmente si los padres no están presentes para asegurarse de que se conozca la condición médica.

También debemos reconocer que es poco probable que un brazalete de alerta médica, cuando está debidamente cubierto, represente un peligro para los demás jugadores. Las bandas deportivas de alerta médica con una banda de cinta de poliéster suave y ajustada están disponibles y deben permitirse sin modificaciones.

¿Puede un jugador usar un yeso o una férula?

El párrafo VI.E de las Reglas y Regulaciones Nacionales de AYSO establece: "A los miembros del equipo no se les permitirá practicar o participar en ningún partido con ningún tipo de yeso o férula."

¿Puede un jugador quitarse un yeso o una férula para poder participar?

El párrafo VI.E de las Reglas y Regulaciones Nacionales de AYSO establece: "**La remoción de cualquier tipo de yeso, férula, o inserto rígido en el campo o en el área circundante para participar descalificará al miembro del equipo para participar en la práctica o en el partido**".

Los yesos removibles están diseñados para facilitar la higiene personal y el vestirse; No están destinados a ser removidos para que un jugador pueda participar en deportes de contacto.

¿Se permite a los jugadores usar rodilleras?

La Declaración de Política Nacional 2.9 de AYSO titulada "Rodilleras" dice lo siguiente: "AYSO no prohibirá el uso de rodilleras por parte de los jugadores en los eventos y programas de AYSO; **siempre que la rodillera esté adecuadamente cubierta y acolchada** en opinión del árbitro para eliminar la posibilidad de que su uso cause lesiones a otros jugadores en el campo de juego".

La diferencia entre los yesos o férulas y las rodilleras es que un yeso o férula se usa para el tratamiento de una lesión temporal para proporcionar curación. El uso de una rodillera es diferente en el sentido de que se utiliza para proporcionar apoyo y/o flexibilidad. Las rodilleras están diseñadas para permitir la flexibilidad de movimiento, mientras que, a la inversa, un yeso o una férula están diseñados para restringir la movilidad.

¿Se permite a los jugadores usar algún otro tipo de dispositivo médico?

Si el dispositivo es necesario para restringir la movilidad, proteger una lesión o apoyar la alineación adecuada para acelerar el proceso de curación de una lesión temporal y es duro (yeso, férula, etc.), esto no está permitido. Si, por otro lado, el dispositivo de protección se utiliza para proporcionar apoyo, flexibilidad o permitir que un jugador sano funcione normalmente, como una rodillera, una prótesis, un audífono, una bomba de insulina, etc., esto se permitiría siempre que el dispositivo estuviera lo suficientemente acolchado como para evitar lesiones a otros jugadores. Las Reglas de Juego especifican que "Un jugador no debe usar equipo ni usar nada que sea peligroso". El árbitro es el único juez de si se permite o no el uso de la prenda individual en cuestión en el juego.

¿Los jugadores pueden usar gafas?

A los jugadores que requieran lentes se les permitirá usarlas durante las prácticas y los partidos. Para mayor seguridad, se deben usar correas de retención o se pueden usar bandas elásticas para este propósito. Los lentes, como las que usan los jugadores de ráquetbol, también están permitidas sujetas a la aprobación del árbitro antes del comienzo del partido. No se permiten protectores de gafas de plástico u otro material duro.

¿Pueden los jugadores usar audífonos?

Los jugadores que normalmente usan audífonos también pueden usarlos durante las prácticas o los juegos.



¿Se permite a los jugadores usar protectores bucales?

AYSO no prohíbe el uso de protectores bucales. Se recomienda a los padres que consulten al dentista u ortodoncista de su hijo para determinar qué protector bucal es apropiado para su hijo, si es que hay alguno. No se debe impedir que los jugadores que usan protectores bucales participen en los entrenamientos o juegos.

¿Se permite a los jugadores usar joyas, aretes o tachuelas?

Las joyas, incluidos los aretes, de cualquier tipo que se usen en cualquier piercing corporal visible o cualquier perno de reemplazo duro que se use cuando no se usen las joyas, deben quitarse antes de que se permita al jugador participar en una práctica o juego. Cubrir la joya o el perno duro de repuesto con cinta adhesiva, acolchado o vendaje no es suficiente; La joya o el perno duro de repuesto debe quitarse antes de jugar.

Sujeto a la aprobación del árbitro, se pueden usar varios materiales blandos y flexibles que no presenten peligro para el jugador u otros jugadores para mantener abiertas las perforaciones corporales recientes para la participación durante los juegos.

En el caso de que se sospeche que se vean perforaciones con cinta adhesiva o vendaje, los árbitros no deben pedir a los jugadores que levanten o se quiten prendas de vestir o vendajes. Sin embargo, es aceptable preguntarle a un jugador si la cinta o los vendajes cubren un arete. El Árbitro debe aceptar la respuesta proporcionada, independientemente de la sospecha y si en opinión del Árbitro, el elemento se considera peligroso, el jugador no podrá participar ese día.

Los entrenadores tienen la responsabilidad de no permitir que los jugadores usen joyas para participar en las prácticas o juegos.

Los entrenadores y árbitros son modelos a seguir y deben evitar usar joyas, aretes y tachuelas duras de repuesto durante las prácticas o los partidos.

¿Se les permite a los jugadores usar sombreros por razones médicas o religiosas?

Las Reglas de Juego especifican que "Un jugador no debe usar equipo ni usar nada que sea peligroso". El árbitro es el único juez de si se permite o no el uso de la prenda individual en cuestión en el juego. El árbitro tiene la obligación y el derecho de permitir o no que los jugadores usen equipo adicional según el mejor juicio del árbitro.

Por lo general, a los jugadores no se les permite usar sombreros, pero a veces se permiten artículos utilizados para asegurar el cabello, como bandas para el sudor, pañuelos, bufandas, etc. A los jugadores se les puede permitir usar sombreros blandos o gorras sin alas duras si el clima es inclemente. Los porteros pueden usar un sombrero o gorra de ala suave. Además de los requisitos anteriores, el ala también debe estar hecha de un material blando y debe ser aprobada por el árbitro. Las gorras estilo béisbol con alas duras no son aceptables, incluso si se usan al revés. Estos artículos deben ser de un color neutro libre de diseño, logotipo o significado inapropiado. No deben constituir un peligro para el jugador o para otros jugadores y deben ser aprobados por el árbitro.

Los árbitros pueden permitir que un jugador use un sombrero con un ala blanda y que no sea peligroso para el jugador o para otros jugadores si, de hecho, se sabe que el jugador es inusualmente susceptible al cáncer de piel por la exposición al sol o la prenda de vestir para la cabeza es requerida por la religión del jugador.

¿Hay algún requisito especial con respecto a las uñas de los jugadores?

No hay una posición oficial de la AYSO o la USSF sobre la longitud de las uñas de los jugadores. A los jugadores no se les permite "usar" nada que sea peligroso para ellos mismos o para otro jugador. La longitud y forma aceptable o el adorno de las uñas depende del buen juicio del árbitro. En general, las uñas largas o postizas no deben considerarse peligrosas por sí mismas. Sin embargo, el uso de este tipo como elemento disuasorio debe sancionarse de acuerdo con la gravedad del uso.

¿Hay algún requisito especial para las zapatillas de fútbol y las espinilleras?

Los zapatos de fútbol y las espinilleras fabricadas por cualquier fabricante establecido de equipos de fútbol son aceptables. Otros zapatos son aceptables si, en opinión del árbitro, no son peligrosos para el jugador que los usa o para otro jugador y las espinilleras brindan al jugador un grado razonable de protección. Un pedazo de cartón, papel de periódico enrollado o artículos improvisados similares no constituyen espinilleras adecuadas. El árbitro debe inspeccionar todos los tacos para asegurarse de que no haya bordes afilados; Esto es especialmente importante para los tacos de aluminio y nailon.

Las espinilleras deben estar completamente cubiertas por las medias del jugador. A los jugadores no se les permite usar sus espinilleras sobre sus medias y luego enrollar las medias sobre las espinilleras. Las espinilleras deben usarse completamente debajo de las medias.

¿Son ilegales los tacos en los dedos de los pies en los zapatos de fútbol?

Se ha perpetuado que los tacos en los dedos de los pies son ilegales en el fútbol. Esto puede haberse desarrollado por el hecho de que algunos jugadores nuevos en el juego sintieron que deberían usar tacos para los juegos de fútbol y se presentaron con zapatos de béisbol que a menudo tienen tacos en la punta. Muchos estilos de zapatos de fútbol están ahora en el mercado y algunos de ellos tienen configuraciones de tacos que se envuelven en la puntera. Una declaración general de que los tacos en los dedos de los pies no están permitidos es demasiado estrecha. El mito de que los tacos de metal no son legales tampoco es infrecuente. Los tacos de metal (generalmente de aluminio) son aceptables, pero el árbitro debe inspeccionar todo tipo de tacos en los zapatos para asegurarse de que no haya rebabas o bordes afilados y, si existen, se deben quitar las rebabas o bordes afilados antes de que se permita al jugador participar. El árbitro debe examinar el calzado en cuestión y determinar si presenta algún peligro irrazonable para los participantes.

¿Se permite a los jugadores usar camisetas sin mangas?

Aunque la Regla 4 establece que las camisetas deben tener mangas, sigue siendo la posición tanto de la USSF como de la AYSO que no se debe impedir que ningún individuo o equipo juegue porque sus camisetas no tienen mangas. Tampoco se prohíbe a los jugadores enrollar o atar las mangas de las camisetas, siempre que se haga de manera segura.

¿Están obligados los capitanes a llevar brazaletes de capitán?

Aunque la Regla 4 establece que el uso del brazalete de capitán es obligatorio, en AYSO solo se requiere que el entrenador identifique al capitán en el terreno de juego; no es obligatorio que lleve puesto un brazalete de capitán.

¿Están permitidos los jugadores jugar con cuentas para el cabello/pinzas/horquillas?

Las cuentas para el cabello, las pinzas y las horquillas que no están bien sujetas a la cabeza pueden causar lesiones al jugador y a otras personas. Por razones de seguridad, el árbitro no permitirá que el jugador participe hasta que estos artículos estén asegurados o retirados. (Ver Requisitos de Seguridad para el Equipo del Jugador – Regla 4)

¿Pueden los jugadores usar equipo de protección adicional?

Las Reglas de Juego especifican lo siguiente con respecto a otros equipos:

"Se permiten los equipos de protección no peligrosos, como cascos, mascarillas y protectores de rodillas y brazos fabricados con material acolchado suave y ligero, así como gorras de portero y gafas deportivas."

AYSO no respalda ni refuta las afirmaciones de las empresas que fabrican productos destinados a aumentar la seguridad de los jugadores. Es responsabilidad del árbitro examinar la pieza específica del equipo en cuestión y luego tomar una decisión con respecto a si presenta o no algún peligro para el propio jugador o para otros jugadores. El árbitro tiene la obligación y el derecho de permitir o no que los jugadores usen el artículo según el mejor juicio del árbitro.

Las máscaras faciales similares al tipo que usan los porteros de hockey o los jugadores de fútbol no están permitidas para los porteros o jugadores de campo porque están construidas con material duro y representarían un peligro para otros jugadores.

A los jugadores se les puede permitir usar sombreros blandos o gorras sin alas. No deben constituir un peligro para el jugador o para otros jugadores y deben ser aprobados por el árbitro. Los porteros pueden usar un sombrero o gorra de ala. Además de los requisitos anteriores, el ala también debe estar hecha de un material blando y debe ser aprobada por el árbitro. Las gorras estilo béisbol con alas duras no son aceptables, incluso si se usan al revés.

¿Pueden los jugadores usar bandas para el sudor, pañuelos, bufandas u otros artículos para asegurar el cabello?

El Árbitro es el único juez de si se pueden usar o no dichos artículos en función de la evaluación del Árbitro del artículo en particular y su función. Por lo general, no se permiten artículos suplementarios que se usen como adorno. Se permiten los artículos que el árbitro considere que no son peligrosos para el jugador o para otros jugadores y que sirven para controlar el cabello, absorber la transpiración o cumplir con los requisitos religiosos. Estos artículos deben ser de un color neutro y estar libres de diseño, logotipo o significado inapropiados.

¿Pueden los jugadores usar guantes?

Tradicionalmente, a los porteros se les permite usar guantes. Otros jugadores también pueden usar guantes si, en opinión del árbitro, el equipo no representa ningún peligro.

¿Se le permite a una jugadora usar sus manos para proteger su pecho?

Todos los jugadores (hombres y mujeres) pueden PROTEGERSE de ser golpeados por la pelota usando su mano o manos. Esto puede suceder inesperadamente durante el juego o en un tiro libre cuando se colocan como jugadores defensivos en una pared (comúnmente visto en los niveles superiores del juego). La defensa propia no es un delito; sin embargo, el uso DELIBERADO de las manos para CONTROLAR la pelota o alterar su trayectoria es una ofensa.

Los árbitros se encargan de determinar si el contacto entre el balón y la mano fue o no para

controlar el balón o para protegerse a sí mismo. Las jugadoras que usan sus manos o brazos para CONTROLAR una pelota que está a punto de golpearlas en el pecho son culpables de manipular la pelota. Lo mismo sería cierto para los jugadores masculinos que usaron sus manos o brazos para CONTROLAR una pelota que estaba a punto de golpearlos en la cara o en el área de la ingle.

EQUIPAMIENTO DEL ÁRBITRO

¿Cuál es el código de vestimenta uniforme para los árbitros?

El Programa Nacional de Árbitros de AYSO alienta a los árbitros y árbitros asistentes a seguir los estándares uniformes para los oficiales de partidos establecidos por la USSF. En toda la comunidad futbolística, los árbitros y árbitros asistentes se identifican por sus uniformes.

¿Cuál es el estándar de uniforme de árbitro de la USSF?

Los árbitros de AYSO deben usar el estilo de camiseta y los colores actualmente recomendados por la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (U.S. Soccer). Los colores son los siguientes:

Color primario de la camisa:

- Amarillo

Colores alternativos:

- Negro
- Rojo
- Azul
- Verde

Se podrá usar la camiseta alternativa cuando la camiseta amarilla no ofrezca un contraste claro con los colores de las camisetas de los equipos. La uniformidad entre los árbitros ayuda a establecer credibilidad inicial como equipo arbitral. El árbitro principal y los árbitros asistentes deben llevar camisetas de color y estilo similar. Si el árbitro usa una camiseta alternativa de un color que los asistentes no tienen, las camisetas de los asistentes, siempre que sea posible, deben coincidir entre sí.

PANTALONES CORTOS DEL ÁRBITRO

- Color negro sólido
- Largo no menor de 3 pulgadas ni mayor de 7 pulgadas por encima de la rodilla

MEDIAS DEL ÁRBITRO

- Medias oficiales negras de árbitro, del estilo actualmente recomendado por la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (U.S. Soccer)
- Deben llevarse subidas por encima de la pantorrilla

ESCUDO DEL ÁRBITRO

Durante los partidos de AYSO, el único escudo apropiado que puede llevar un árbitro es el correspondiente a su nivel actual de certificación como árbitro AYSO, con las siguientes

excepciones:

- Un árbitro internacional puede llevar el escudo de la FIFA.
- Si se proporciona, los escudos especiales de torneos podrán ser usados por los árbitros durante los partidos de ese torneo.

Un árbitro no puede llevar más de un escudo en el uniforme.

ZAPATOS DEL ÁRBITRO

- Negros o negros con detalles en blanco
- Suelas lisas, para césped artificial (turf) o con tacos
- Limpios y lustrados con regularidad

¿Puede el árbitro usar prendas alternativas por motivos religiosos o médicos?

Se harán excepciones para atender necesidades religiosas o médicas. Por favor, coordine con su Administrador de Árbitros.

¿Cuál es el escudo apropiado para los árbitros de AYSO?

El único escudo apropiado que los árbitros pueden llevar es el correspondiente al nivel más alto de certificación como árbitro AYSO que hayan obtenido. Los escudos verdes del nivel de certificación AYSO (8U Oficial, Árbitro Regional, Árbitro Intermedio) están disponibles para árbitros juveniles. Excepciones: un árbitro profesional con certificación FIFA puede llevar su escudo FIFA; los escudos especiales de aniversario de AYSO pueden usarse durante la temporada especificada; y, si se proporciona, los escudos especiales de torneos pueden ser usados por los árbitros durante los partidos de ese torneo.

¿Se permite que los árbitros usen un yeso o férula mientras arbitran?

Las Reglas y Reglamentos Nacionales de AYSO prohíben que los jugadores participen en entrenamientos o partidos si llevan un yeso o una férula (incluso con autorización médica). Sin embargo, no existe tal prohibición para que los árbitros —incluidos los árbitros juveniles— oficien un partido mientras usan un yeso o una férula. La probabilidad de que un jugador sufra una lesión por contacto con el yeso o la férula del árbitro es muy baja. Agregar un poco de acolchado al yeso puede ofrecer una medida adicional de protección.

¿Pueden los árbitros usar sombreros o lentes de sol?

Si se usan sombreros por razones de salud para protegerse del sol, se deben observar las siguientes guías:

- Negro sólido o predominantemente negro con ribetes blancos
- Los sombreros no deben llevar ningún logotipo o eslóganes, con la excepción de que se permiten los logotipos de AYSO (tradicionales, regionales o de torneo).

Se desaconseja el uso de gafas de sol para los árbitros, ya que esto restringe la comunicación a través del contacto visual con los jugadores y, por lo general, se consideran adornos innecesarios.

PROCEDIMIENTOS

¿Quién es responsable de los formularios de registro de jugadores de los jugadores?

Es responsabilidad del Entrenador estar en posesión de los Formularios de Registro de Jugadores en todas las prácticas y partidos. Los árbitros no están obligados, ni recomendados, a pedir a los entrenadores que demuestren que tienen en su poder los formularios de registro de jugadores en los partidos. Los árbitros no deben exigir a los entrenadores que presenten los formularios en los partidos, ya que esto, en efecto, pondría al árbitro en la posición de asumir una responsabilidad que pertenece propiamente al entrenador.

¿Se requiere que los árbitros vean un "Formulario de autorización de participación" antes de permitir que un jugador participe en juegos después de una lesión o enfermedad grave conocida que requirió atención médica profesional?

No, esto no es responsabilidad del árbitro.

¿Cuál es la forma recomendada de lidiar con la violencia de los jugadores?

Existen muchos escenarios posibles de violencia. El árbitro debe evaluar cada situación y determinar la acción apropiada teniendo en cuenta la seguridad personal, la seguridad del jugador y el control del juego.

Las Reglas de Juego no exigen que nadie se ponga en peligro y los árbitros de AYSO no deben someterse a riesgos personales indebidos. Sin embargo, la violencia debe detenerse si estalla y los árbitros deben ayudar a controlarla cuando se pueda hacer sin arriesgar indebidamente la seguridad personal.

Procedimientos recomendados para los árbitros:

- Muévase rápidamente a la ubicación del problema.
- Hacer sonar el silbato en las inmediaciones de la refriega para distraer a los "combatientes".
- Evalúe el riesgo para la seguridad personal de los árbitros mediante una intervención adicional y no intente intervenir si no es seguro. Los árbitros no están obligados a poner en riesgo su seguridad personal.
- Considere la posibilidad de intervenir solo si es posible sin un riesgo personal indebido. Un árbitro que interviene durante la violencia de un jugador debe:
 - Permanezca en un "papel pasivo".
 - Abstenerse de tocar físicamente a cualquier jugador u otras personas involucradas.
 - Esfuérzate por formar una barrera entre los "combatientes".
 - Inste a los cuerpos técnicos a ayudar.
 - Esfuérzate por contener la refriega.
 - Esté atento a las reacciones de otros jugadores y desanime a que se unan a la pelea.
 - Proporcione un informe detallado de los hechos del incidente en el informe del juego como

referencia.

Abordar las conductas violentas es tarea de todos. El personal regional, de área y de sección debe ser proactivo en la toma de medidas para abordar el problema con programas como Refugio seguro y Zona de Niños.

Se recomienda la adopción de medidas disciplinarias inmediatas si se producen actos de violencia durante los partidos.

¿Hay alguna sanción adicional para los jugadores o entrenadores que son expulsados (tarjeta roja) o los espectadores a los que se les pide que abandonen las inmediaciones del campo debido a su comportamiento?

Se requiere una suspensión adicional obligatoria de un juego para cualquier jugador, sustituto o jugador sustituido expulsado (tarjeta roja). El organismo rector de la competición puede imponer medidas disciplinarias adicionales contra cualquier persona, incluidos jugadores, entrenadores y espectadores, culpables de conducta incorrecta.

El árbitro está obligado a proporcionar a las autoridades correspondientes un informe del partido, que incluya información sobre cualquier medida disciplinaria tomada y cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante o después del partido.

Es responsabilidad del organismo rector revisar el informe del partido del árbitro y tomar las medidas adicionales que considere apropiadas.

¿Puede un árbitro mostrar una tarjeta de conducta incorrecta a un jugador 10U?

La conducta indebida es poco común en los partidos de jugadores más jóvenes, pero si ocurre en un partido de 9U o 10U, no se deben mostrar tarjetas. El árbitro debe acercarse al entrenador del jugador infractor, explicarle la conducta indebida, y mostrarle que está registrando el incidente en su informe del partido. La conducta indebida también debe anotarse en la parte posterior de la tarjeta del partido y completarse un formulario de conducta indebida según lo requieran las autoridades de la competición. En los partidos de 11U y 12U, se desaconseja mostrar tarjetas, y se prefiere manejar la situación a través del entrenador. Sin embargo, en casos poco frecuentes, puede ser apropiado mostrar una tarjeta.

¿Puede un jugador de 10U eludir el "no despeje" rebotando la pelota a un compañero de equipo para que la volea?

No se permite eludir la Iniciativa de Desarrollo del Jugador y el árbitro debe detener el juego, explicarle esto al portero y reiniciar con un balón caído de regreso al portero.

¿Pueden los jugadores beber agua durante el juego?

A los jugadores se les permite beber agua durante una interrupción del juego, pero solo en la línea de banda; También pueden hacerlo durante el juego en su propia línea de banda si no intervienen con el juego activo. No está permitido arrojar recipientes de agua al campo.

Si el árbitro permite que un entrenador, padre u otro adulto responsable ingrese al campo

para evaluar a un jugador lesionado, ¿debe ese jugador abandonar el campo y, de ser así, cuándo puede volver a ingresar el jugador?

La Regla 5 requiere que el árbitro detenga el partido si, en su opinión, un jugador está gravemente lesionado. La Regla 5 también requiere que el árbitro se asegure de que el jugador abandone el campo de juego.

La determinación de lo que constituye una "lesión grave" debe tener en cuenta la edad del jugador. Cuanto más joven sea el jugador, más rápido será el silbato del árbitro para detener el juego. El árbitro debe hacer señas al entrenador para que evalúe al jugador lesionado.

Si el árbitro cree que el jugador está levemente lesionado, se debe permitir que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego. En este caso, el jugador lesionado no está obligado a abandonar el terreno de juego a menos que alguien haya entrado para evaluar la lesión.

Tan pronto como sea seguro hacerlo, la persona responsable de verificar la condición del jugador lesionado debe escoltar al jugador fuera del campo de juego. Esto da tiempo para determinar la capacidad del jugador para continuar jugando de manera segura.

Si un portero se lesiona pero no es sustituido, puede ser tratado en el campo de juego y no está obligado a abandonarlo. Las lesiones que involucran a un portero y otro jugador y cualquier lesión grave a un jugador, como una conmoción cerebral, una pierna rota, etc., también pueden tratarse en el campo de juego.

Antes de que un jugador lesionado pueda regresar al campo de juego, el partido debe haberse reiniciado y el árbitro debe haber señalado el permiso para que el jugador regrese. Si el balón está en juego, la entrada debe ser desde una línea de banda; Si el balón no está en juego, la entrada puede ser desde una línea de goal o una línea de banda.

Es importante que el árbitro y los árbitros asistentes permanezcan alerta en cuanto a cuándo el jugador está listo para regresar y el árbitro debe dar permiso para regresar lo antes posible para que el equipo del jugador vuelva a estar a pleno rendimiento.

¿Qué procedimiento se debe seguir con respecto a las tormentas eléctricas y eléctricas?

Cuando se oye un trueno, está a una distancia de ataque. Busque refugio de inmediato. No esperes a que empiece a llover para buscar refugio y no abandones el refugio solo porque la lluvia ha terminado.

Reinicie los juegos después de que no se haya escuchado ningún trueno durante 30 minutos o si hay un sistema de advertencia en su lugar, se ha hecho sonar la sirena TODO DESPEJADO de la comunidad.

Muchas comunidades y sistemas de parques cuentan con sistemas de detección de rayos y alerta de tornados. Obedezca las normas establecidas en estas instalaciones. Cuando los sistemas de alerta de tormentas indiquen peligro de clima severo, generalmente por sirena, cese todas las actividades de campo y busque refugio de inmediato.

¿Pueden las regiones adoptar reglas de juego locales fuera de las reglas de IFAB y AYSO?

La primera línea de las Reglas y Regulaciones Nacionales de la AYSO establece: "Todos los juegos de la AYSO se llevarán a cabo de acuerdo con las Reglas de Juego actuales de la IFAB y las decisiones de la Junta Internacional..." La mayor parte del contenido restante de las Normas y Reglamentos Nacionales de la AYSO aclara el tipo de excepciones específicas que se permiten. En el comienzo de las Reglas de Juego del IFAB, en el apartado "Modificaciones", se dice: "Con sujeción al acuerdo de la asociación nacional interesada y siempre que se mantengan los principios de estas Leyes, las Leyes podrán ser modificadas en su aplicación..." y, a continuación, especifica los tipos de modificaciones que son permisibles. Estas declaraciones pretenden dejar claro cómo deben jugarse los juegos de AYSO y quién, cómo y en qué medida se pueden modificar las Leyes.

Hacer una regla local en el presunto interés de la seguridad del jugador puede parecer bien intencionado en la superficie, pero se debe considerar cuidadosamente el efecto general de la regla y si es permisible o, de hecho, beneficiosa. El trabajo de los entrenadores es enseñar a los jugadores la técnica correcta para ayudarlos a evitar lesiones a sí mismos y a los demás. El trabajo de los árbitros es aprender a reconocer cuándo las habilidades se ejecutan correctamente o no.

Los jugadores deben desarrollarse, los entrenadores deben enseñar y los árbitros deben aprender a reconocer las habilidades que forman parte del juego de fútbol. Cuando hacemos una regla local que elimina una o más de las habilidades utilizadas en el juego, esto disminuye las oportunidades para que los jugadores aprendan a ejecutar la habilidad correctamente, los entrenadores enseñen la habilidad y los árbitros reconozcan la habilidad realizada legalmente. Se podría argumentar que tales reglas locales en realidad pueden causar más lesiones de las que previenen porque los entrenadores se desalentarán de enseñar técnicas correctas a los jugadores, ya que existe una regla local que prohíbe la habilidad.

¿Tiene AYSO alguna "Regla de Misericordia", "Reglas de Sacrificio" o "Reglas de Explosión"?

No existen tales reglas en AYSO para lidiar con juegos en los que un equipo domina el marcador. En cualquier competición, existe la posibilidad de que el marcador sea desigual. Creemos que cosas como las "Reglas de Explosión", "Reglas de Misericordia", "Reglas de Masacre", etc. que terminan un juego prematuramente o reglas de "juego corto" que requieren que el equipo ganador juegue con menos jugadores del número permitido o reglas que requieren que los equipos de alguna manera dejen de anotar goles solo penaliza a un equipo por lograr lo que ha sido entrenado para lograr (anotar goles) y envía el mensaje equivocado al equipo perdedor.

Una parte importante del deporte es disfrutar del proceso de juego de los jugadores, no solo quién gana en última instancia. El mensaje que queremos enviar es "sigue intentándolo", no te rindas solo porque es difícil. Perder, cuando se maneja adecuadamente, construye el carácter y la determinación para mejorar. Las reglas de la misericordia, las reglas cortas de juego o reglas similares pueden generar una voluntad de rendirse temprano o de querer reglas establecidas

para dar a los equipos una ventaja injusta solo porque están perdiendo.

Cada equipo tiene derecho a comenzar y jugar el juego con el número máximo de jugadores permitido. En ninguna parte de las Reglas de Juego o en el Programa Nacional de Entrenamiento o Arbitraje de AYSO se sugiere o requiere que un equipo ganador juegue con menos jugadores que el equipo perdedor o que el juego termine temprano o reglas similares porque el marcador está desequilibrado. El concepto de "Equipo Equilibrado" de AYSO se refiere a hacer un intento honesto de equilibrar el nivel de habilidad de los equipos dentro de un grupo de edad cuando los equipos se forman antes del comienzo de la temporada.

En situaciones en las que a uno o ambos equipos les falta un número significativo de jugadores; Un "partido amistoso" podría organizarse combinando/compartiendo jugadores de uno o ambos equipos. Cuando se registre la clasificación de ganados o perdidos, el resultado del "partido amistoso" no afectará a la clasificación. Debe estar predeterminado y acordado de antemano cómo se registrará el resultado oficial del juego programado regularmente. Las regiones no deben adoptar reglas locales y los árbitros no deben interferir en los juegos debido a puntajes desequilibrados. Es un juego de jugadores y se le debe dar todo el tiempo de juego sin interferencias indebidas para disfrutar y aprender del proceso.

¿Cuándo se permiten las sustituciones en los partidos de AYSO 13U/14U, 15U/16U y 17U/18U/19U en los que se utiliza la sustitución supervisada (gratuita) en lugar de la sustitución normal de AYSO en los "cuartos"?

La sustitución supervisada está permitida en las divisiones de edad 15U/16U y 17U/18U/19U solo si se maneja de una manera que garantice que cada participante juegue al menos la mitad de cada juego al requerir un monitor de tiempo separado, independiente de los entrenadores, que registra a cada jugador dentro o fuera del juego.

Cuando se utilice la sustitución supervisada en partidos de 15U/16U y 17U/18U/19U, se permitirán sustituciones con el permiso del árbitro durante cualquier interrupción del juego, tal y como se especifica en las Reglas de Juego de la IFAB, Regla 3 (Número de jugadores), así como en la sección titulada "Directrices prácticas para los árbitros de partido". Las reglas de sustitución utilizadas en la escuela secundaria, la universidad u otras organizaciones de fútbol no se aplican a los juegos de AYSO. Los procedimientos de sustitución utilizados en los partidos jugados de acuerdo con las Reglas de Juego del IFAB estarán vigentes. Es decir, cuando se solicita una sustitución (el árbitro asistente señala que se ha solicitado una sustitución), el árbitro determinará cuándo hay una interrupción apropiada en el juego y luego permitirá que se produzca la sustitución como se describe en las Reglas de Juego.

Las interrupciones en juego incluyen los ocho reinicios identificados más otras interrupciones en las que, en opinión del árbitro, la sustitución no interferirá injustamente con el juego, por ejemplo, interrupciones por lesiones, interrupciones por agentes externos, interrupciones para administrar sanciones por conducta incorrecta y tiros libres en los que el equipo que realiza el tiro no ha elegido realizar un tiro rápido.



HOJA RESUMEN DEL ÁRBITRO

ACTIVIDADES ANTES DEL PARTIDO

- Verifique que los goles de campo, las banderas y las marcas sean seguras y correctas.
- Revise los uniformes y el equipo de los jugadores por seguridad
- Verifique que la bola esté correctamente inflada, tamaño y seguridad (sin cortes).
- Reúnase con los árbitros asistentes y discuta las responsabilidades.
- Reúnase con ambos entrenadores y discuta el trabajo en equipo en apoyo de un juego seguro, justo y divertido.

SAQUE INICIAL

- Los jugadores, excepto el pateador, deben estar en su propia mitad del campo.
- Los oponentes del pateador no deben entrar en el círculo central hasta que la pelota sea pateada.
- La pelota está estacionaria en la marca central.
- El árbitro pita el inicio del juego iniciando su guardia cuando se patea el balón.
- La pelota está en juego cuando se patea y se mueve claramente (a cualquier distancia, en cualquier dirección).
- Si el saque inicial no se realiza correctamente, debe repetirse.
- Si el pateador vuelve a tocar el balón antes que nadie, tiro libre indirecto para los oponentes.

REANUDAR	CUÁNDO ADJUDICADO	COLOCACIÓN DE LA PELOTA	OPOSITORES	¿GOL DIRECTAMENTE?	WHEN IN PLAY
Saque inicial (KO)	Inicio de cada mitad; Después de cada gol	Centro de campo	a 10 yardas del balón; en su propia mitad	Sí (solo contra el oponente)	Patea y se mueve claramente
Saque de banda (TI)	Balón sale por la línea de banda	Dónde salió	2 yardas desde el saque de banda	No	Rompe el plano de la línea de banda
Saque de meta (GK)	Balón fuera por encima de la línea de gol, no de gol, tocado por última vez por un atacante	En cualquier lugar del área de la portería	Fuera del área penal	Sí (solo contra el oponente)	Patea y se mueve claramente
Saque de esquina (CK)	Balón fuera por encima línea de meta, no es gol, tocado por última vez por un defensor El portero controla el balón con las manos durante más de 8 segundos	En cualquier lugar de la zona de la esquina	A 10 yardas del área de la esquina	Sí (solo contra el oponente)	Patea y se mueve claramente
Balón a Tierra (DB)	El árbitro detiene el juego	Ubicación cuando se detuvo ¹	4.5 yardas para todos los jugadores que no tomen el	No	Toca el suelo

			DB		
Tiro libre (FK)	Ofensa	Lugar de la ofensa ²	10 yardas (para IDFK en el área de meta, los defensores pueden estar en la línea de meta entre los postes)	DFK: Sí (solo contra el ponente); IDFK: No	Patea y se mueve claramente
Penal (PK)	DFK falta de un defensor en su propia PA	Marca de penal	10 yardas, fuera de PA, detrás del balón	Sí	Patea y se mueve claramente

NOTAS:

1. Si se encuentra en el área penal o en el último toque en el área penal cuando el juego se detuvo, déjese caer hacia el portero.
2. Si está en el área de portería, coloque la pelota en la línea de "6 yardas" si es contra defensores; coloque la pelota en cualquier lugar del área de meta si es contra atacantes. Si la ofensiva estaba fuera del campo de juego, el juego se reinicia con una patada en la línea divisoria más cercana.

TIROS LIBRES DIRECTOS

- Generalmente se da por contacto injusto/inseguro entre un jugador y un oponente
- Fuerza descuidada, imprudente o excesiva: patear, golpear, tropezar, empujar, cargar, saltar, tacklear
- Escupe/muerde, sostiene, impide el contacto, lanza un objeto, mano

TIROS LIBRES INDIRECTOS

- Generalmente se da para una ofensa sin contacto entre dos oponentes
- El árbitro debe dar la señal de tiro libre indirecto (brazo levantado)
- Por cualquier: juego peligroso, impedir al oponente sin contacto, impedir que el portero suelte el balón, cometer cualquier otra infracción que detenga el juego para amonestar o expulsar a un jugador
- Por portero:
 - Toca el balón por segunda vez con las manos después de soltarlo, antes de que toque a otro
 - Maneja deliberadamente el balón después de recibirlo directamente de un saque de banda de un compañero de equipo.
 - Maneja deliberadamente el balón después de una patada deliberada al portero por parte de un compañero de equipo.

INVASIÓN DE PENALTI

- Por un defensor, el balón entra en la portería: GOL
- Por un defensor, la pelota no entra en la portería: RETOMAR
- Por un atacante, el balón entra en la portería: RETOMAR
- Por un atacante, el balón no entra en la portería: Tiro libre indirecto para el equipo defensor
- Por ambos equipos: RETOMAR

POSICIÓN DE FUERA DE JUEGO

- El jugador está en la mitad del campo del oponente y
- El jugador está más cerca de la línea de gol del oponente que del balón y
- El jugador está más cerca de la línea de gol del oponente que cualquiera de los dos últimos oponentes



FUERA DE JUEGO OFENSIVO

- El jugador está en posición de fuera de juego cuando el balón fue tocado por última vez por un compañero de equipo y:
 - Interfiere con el juego (toca el balón); O
 - Interfiere con el oponente (le impide jugar el balón); O
 - Obtiene una ventaja al estar en posición de fuera de juego (el balón rebota hacia ellos)
- No hay fuera de juego si un jugador recibe el balón directamente de un saque de meta, saque de banda o saque de esquina

INFRACCIONES DE AMONESTACION

- retrasar la reanudación del juego
- mostrar desaprobación con palabras o acciones
- entrar o volver a entrar en el terreno de juego, o bien abandonarlo, de manera deliberada y sin permiso del árbitro
- no respetar la distancia reglamentaria en un balón a tierra, saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda
- infringir reiteradamente las Reglas de Juego (no está definido el número de infracciones ni existe otro tipo de indicación específica sobre lo que implica)
- conducta antideportiva
- entrar en el área de revisión
- repetir de manera insistente el gesto de la «revisión» (pantalla de televisión)

INFRACCIONES DE EXPULSION

- impedir mediante una infracción por mano un gol o evitar una ocasión manifiesta de gol
- evitar un gol o una ocasión manifiesta de gol de un adversario que se dirige a la portería del infractor mediante una infracción sancionable con un tiro libre
- juego brusco y grave (falta de extrema dureza)
- escupir o morder a alguien
- conducta violenta
- emplear lenguaje o actuar de modo ofensivo, insultante o humillante
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

LA CONDUCTA INCORRECTA SE REINICIA

- Tiro libre directo si el juego se detiene por conducta incorrecta, incluida una falta de tiro libre directo
- Tiro libre indirecto si el juego se detiene por cualquier otra conducta incorrecta en el campo
- Balón caído si la conducta incorrecta ocurrió fuera del campo; tiro libre indirecto si el árbitro cree que el jugador abandonó el campo para cometerlo
- Si la conducta incorrecta ocurre mientras la pelota está fuera, reinicie por la razón original

POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO

- Diagonal izquierda (estándar): corre al bandera de la esquina izquierda; mantenerte a la izquierda de la pelota
- Diagonal derecha: corre hacia la bandera de la esquina derecha; mantenerte a la derecha de la pelota
- Durante el juego dinámico, trate de estar aproximadamente a 10-15 yardas del juego

POSICIONAMIENTO DEL ÁRBITRO ASISTENTE

- Posición predeterminada: mantener el parejo con el penúltimo defensor para estar atento al fuera de juego
- Si el penúltimo defensor se mueve a la mitad del campo del oponente, permanezca en la línea de mitad de cancha (o en la línea de construcción en 9U y 10U).
- Si el balón se mueve más cerca de la línea de meta del oponente que el penúltimo defensor, mantente parejo con el balón, hasta la línea de gol si es necesario

APÉNDICE

Origen: Reglas y Regulaciones Nacionales de AYSO, excepto donde se indique lo contrario

REGLA 1 — EL TERRENO DE JUEGO

[\[VOLVER A LA GUIA, REGLA 1\]](#)

FIELD ASPECT	8U AND YOUNGER	9U AND 10U	11U AND 12U	13U AND OLDER
Length (yards)	25–35	55–65	70–80	100–130
Width (yards)	15–25	35–45	45–55	50–100
Center Circle radius (yards)	5	8	8	10
Goal Area (yards)	None	4x8	5x16	6x20
Penalty Area (yards)	None	12x24	14x36	18x44
Goal line to penalty mark (yards)	None	10	10	12
Max Goal Size, Height by Width (feet)	4x6	6.5x18.5	7x21	8x24
Recommended goal size (feet)	4x6	6.5x12	6.5x18.5	8x24

REGLA 2 — EL BALON

[\[VOLVER A LA GUIA, REGLA 2\]](#)

DIVISIÓN	TAMAÑO	CIRCUNFERENCIA	PESO
Schoolyard, 6U, 7U y 8U	3	23 – 25 pulgadas	10 – 12 oz.
9U, 10U, 11U y 12U	4	25 – 26.5 pulgadas	12 – 14 oz.
13U, 14U, 15U, 16U 17U y 18U	5	26.5 – 28 pulgadas	14 – 16 oz.

DIVISIÓN	JUGADORES POR EQUIPO EN EL CAMPO	NÚMERO MÁXIMO POR EQUIPO	NÚMERO MÍNIMO POR EQUIPO
17U y 18U	11-por-equipos, 7 mínimo	18	12
15U y 16U	11- por-equipos, 7 mínimo	18	12
13U y 14U	11- por-equipos, 7 mínimo	15	12
11U y 12U	9- por-equipos, 6 mínimo	12	10
9U y 10U	7- por-equipos, 5 mínimo	10	8
Schoolyard, 6U, 7U y 8U	4- por-equipos (Sin porteros)	6	5

Origen para el mínimo de jugadores en juegos de equipos reducidos, de 9U a 12U: sección de partidos de equipos pequeños del Libro de referencia de AYSO

DIVISIÓN	DURACIÓN MÁXIMA DE LA MITAD
Playground	No aplicable
Schoolyard	10 minutos
6U	10 minutos
7U y 8U	20 minutos
9U y 10U	25 minutos
11U y 12U	30 minutos
13U y 14U	35 minutos
15U y 16U	40 minutos
17U, 18U y 19U	45 minutos