

## Resumen de las reglas de fútbol de Micro (U7)

### Lo básico:

- Los equipos se dividen en dos equipos:
  - Equipo local 1 (HT1) y Equipo local 2 (HT2)
  - Equipo Visitante 1 (VT1) y Equipo Visitante 2 (VT2).
  - Para la primera mitad, HT1 vs VT1 en un campo y HT 2 vs VT 2 en el otro campo. Para la segunda mitad VT 1 y VT 2 campos de conmutación.
- Juega 4 vs 4
- Talla 3 bola.
- US Soccer no recomienda portero. SBSC usa porteros
- Dos, mitades de 20 minutos. Reloj corriendo. 5 minutos de descanso. El juego debe comenzar a las 10 después de la hora.
- Los kick-offs, tiros libres, lanzamientos, tiros de gol y tiros de esquina se utilizan para comenzar a jugar.
  - **Según US Soccer, los kick-ins y los dribble-ins también son aceptables**
- Sin fuera de juego
- Los tiros libres son todos indirectos
- Sin penaltis

### Árbitros:

- Utilizamos árbitros voluntarios para padres.
- Cada equipo proporcionará un árbitro cada sábado. El entrenador debe tratar de identificar lo más lejos posible antes del primer juego al menos dos (2) padres dispuestos a servir como árbitros para los juegos. Los entrenadores deben asegurarse de que estos padres estén familiarizados con las reglas.

### Los jugadores y suplentes:

- Cada equipo tendrá 4 jugadores en el campo en un momento dado. 3 jugadores son jugadores de "campo" y NO se les deben asignar posiciones. El cuarto jugador es el portero designado y puede usar sus manos para recoger el balón mientras está en el área de la portería.
- Los sustitutos están permitidos sujetos a la aprobación previa del Árbitro , son ilimitados y pueden ocurrir solo cuando la pelota está fuera de juego (bola muerta).
- Cada entrenador debe elegir su propio sistema de sustitución (platooning: intercambiar un grupo de jugadores al mismo tiempo, uno a la vez, etc.).
- Los entrenadores deben dividir a sus equipos de manera diferente cada semana para que los mismos 5 o 6 jugadores no siempre jueguen juntos.
  - Idealmente, al dividir a los jugadores, cada uno de los equipos divididos debe ser "equilibrado" en habilidad. Si los equipos no están razonablemente equilibrados, los juegos podrían estar desequilibrados.
  - Los entrenadores contrarios deben discutir cómo cada uno dividirá a su equipo para asegurarse de que los equipos estén igualados (medido por grado).

- Si los equipos acuerdan dividir sus equipos en equipos desequilibrados (por ejemplo, todos los estudiantes de 1<sup>er</sup> grado en un equipo y todos los niños de kindergarten en otro), entonces la rotación que se describe a continuación no debe hacerse.

### Antes de que comience el juego:

- Los árbitros reunirán a ambos equipos en un campo para inspeccionar el equipo de los jugadores (todos los jugadores DEBEN tener espinilleras y todas las joyas, barrettes, etc. deben quitarse (los pendientes se pueden pegar con cinta adhesiva), solo se permiten corbatas suaves para el cabello). Luego se utilizará un lanzamiento de monedas (u otro proceso agradable) para decidir qué equipo toma el inicio. El otro equipo puede decidir qué objetivo quiere defender.
  - Por ejemplo, si el equipo local gana el lanzamiento de la moneda y decide tomar el kickoff, entonces el equipo local toma el kickoff en AMBOS campos, y el equipo visitante elige el gol que desea defender en cada campo.

### Algunas reglas de fútbol :

Es una buena idea que el árbitro explique las reglas antes de que se tome una patada o lanzamiento. Dale a los jugadores una segunda oportunidad si su primer intento no fue correcto. Y explique qué salió mal cuando las patadas tienen que ser retomadas o la pelota se le da al equipo contrario debido a un error.

Pelota fuera de juego: La pelota está fuera de juego cuando la TOTALIDAD DE LA PELOTA cruza toda la línea de toque (línea lateral) o la línea de gol fuera de los postes de la portería.

Goles: Un gol se marca cuando toda la pelota cruza la línea de gol entre los postes de la portería y debajo del travesaño. Los goles se pueden marcar desde cualquier lugar del campo. Los goles no se pueden marcar directamente desde un saque de banda, un saque de meta, un lanzamiento o un tiro libre.

Reiniciar el juego: Una vez que la pelota ha salido de juego, el juego se reinicia de la siguiente manera:

- Balón sobre la línea de toque (lateral): Reinicia con un Lanzamiento del equipo que no tocó la pelota por última vez. Para Micro Soccer, los lanzamientos deben ser retomados por el mismo equipo si no se hacen correctamente: el objetivo es enseñar al jugador la forma correcta.
  - **Según US Soccer, los kick-ins y los dribble-ins también son aceptables**
- Balón sobre la línea de gol, fuera de los postes de gol, tocado por última vez por el equipo atacante: Reiniciar con un Goal-Kick por parte del equipo defensor. En Micro Soccer, esto se toma desde detrás de la línea de quarterfield.
- Balón sobre la línea de gol, fuera de los postes de gol, tocado por última vez por el equipo defensor: Reinicio con un saque de esquina por parte del equipo atacante.
- Después de anotar un gol: Reinicie con un Kick-Off desde la línea central.

Kick-Off: Comienza el juego en cada mitad y reinicia el juego después de que se marca un gol. La pelota se coloca en el punto central en la línea central. **NUEVO:** El jugador que patea puede patear la pelota

hacia atrás a un compañero de equipo o hacia adelante. Los oponentes deben estar al menos a 5 yardas de distancia y en su propia mitad del campo.

Patada de gol: Tomada por cualquier jugador del equipo defensor, incluido el portero, para reiniciar el juego cuando la pelota sale de juego más allá de la línea de gol y fuera de los postes de la portería y fue tocada por última vez por el jugador atacante. En Micro Soccer, se toma en cualquier lugar de la línea de cuarto de campo. Todos los jugadores contrarios deben estar al menos a 5 yardas de la pelota, y fuera del área del cuarto campo.

Tiro de esquina: Tomado por cualquier jugador del equipo atacante para reiniciar el juego cuando la pelota sale de juego más allá de la línea de gol y fuera de los postes de gol y fue tocada por última vez por un jugador defensor. La patada se toma en el área de esquina donde la línea de gol y la línea de toque (línea lateral) se encuentran) en el lado del campo donde la pelota salió de juego. Los oponentes deben estar al menos a 5 yardas de la pelota cuando se toma la patada. Un gol puede ser anotado directamente desde un saque de meta.

Drop Ball: El árbitro deja caer una pelota para reiniciar el juego después de que se detuvo el juego por "cualquier otra causa" (por ejemplo, lesión, bebé suelto en el campo, etc.). Para Micro Soccer, la pelota se deja caer donde estaba en juego por última vez o en el punto más cercano fuera del área del cuarto campo si estaba en el área del cuarto campo cuando se detuvo el juego. La pelota debe tocar el suelo antes de que pueda ser tocada por cualquier jugador. Vuelva a caer si se toca antes de tocar el suelo.

Tiro libre indirecto: El balón debe ser tocado por un segundo jugador, de cualquiera de los dos equipos, antes de que se pueda marcar un gol.

## **Faltas**

Un jugador que intencionalmente cometa cualquiera de las siguientes faltas será penalizado con la concesión de un tiro libre indirecto que será tomado por el equipo contrario desde el lugar donde ocurrió la ofensa. Se comete una falta cuando un jugador:

- Patea o intenta deliberadamente patear o tropezar con un oponente
- Acusa a un oponente de manera violenta o peligrosa
- Acusa a un oponente por detrás a menos que este último esté obstruyendo, golpea o intenta golpear a un oponente, o escupe a un oponente, sostiene y oponente
- Empuja a un oponente
- Maneja la pelota (es decir, lleva, golpea o impulsa la pelota con su mano o brazo. El juicio clave para esta regla es si el contacto fue "mano a mano" (infracción) o "pelota a mano" (sin infracción)