

## Reglas de la Liga

***El gerente del equipo tiene la responsabilidad de informar a los miembros del equipo de las siguientes reglas y regulaciones y el asegurarse que las reglas del Keva sean seguidas.***

*Los Oficiales, Árbitros del Centro Deportivo Keva usarán las Leyes de Juegos de la FIFA, con la excepción de la lista a continuación. Todos los jugadores y entrenadores son responsables por el conocimiento y entendimiento del Centro Deportivo Keva. Todas las decisiones de los árbitros son finales.*

### 1. Reglas de la Liga U6

- 1.1. La liga U6 se juega 3 contra 3 en canchas chicas las cuales son creadas al dividir las canchas bajo techo de tamaño completo de KEVA. El espacio de juego es aproximadamente 34 pies de ancho por 60 pies de largo.
- 1.2. Las canchas son divididas usando conos y porterías portátiles (*Pugg*).
- 1.3. Se usará el balón de tamaño 3.
- 1.4. Las ligas U6 tendrán una combinación de niños y niñas y equipos mixtos.
- 1.5. Las ligas U6 son monitoreadas por los entrenadores, no por un árbitro. No se tiene marcador.
  - 1.5.1 La primera semana de juegos tiene un horario 1 hora de práctica para orientar a los jugadores en la cancha. Las siguientes 6 o 7 semanas (dependiendo en la sesión) consistirá de juegos de 45 minutos.
- 1.6. No habrá violaciones de 3 líneas o fuera de juego.
- 1.7. Calzado: Tacos redondos o zapatos tenis son permitidos. Se prohíben los tacos *bladed* o finos.
- 1.8. Todas las otras reglas son consistentes con las Reglas de la Casa de Fútbol de KEVA.

### 2. Reglas de la Liga U7/8 y U9

- 2.1. Estas ligas juegan en las canchas completas de pasto artificial bajo techo de KEVA, las cuales se han dividido en tres canchas pequeñas usando cortinas. Las canchas de juego son aproximadamente 68 pies de largo por 60 pies de ancho.
- 2.2. Las porterías son 9'5" X 5'
- 2.3. Las ligas U7/8 son una combinación de niños, niñas y equipos mixtos. Las ligas U9 han sido separadas por divisiones de niños y niñas.
- 2.4. Los juegos son jugados 5 contra 5, incluyendo el portero.
- 2.5. Las ligas U7/8 y U9 son monitoreadas por los árbitros de KEVA. Los juegos son jugados en cuatro cuartos de 12 minutos cada uno.
- 2.6. No habrá violaciones de 3 líneas o fuera de juego.
- 2.7. Calzado: Tacos redondos o zapatos tenis son permitidos. Se prohíbe el uso de tacos *bladed* o finos.
- 2.8. Todas las otras reglas son consistentes con las Reglas de la Casa de Fútbol de KEVA.

### 3. Reglas específicas de la Preparatoria Mixta

- 3.1. No puede haber más de 3 jugadores hombres en la cancha al mismo tiempo, incluyendo al portero.

### 4. Número de jugadores

- 4.1. La exenciones en línea tiene que ser enviada antes del primer juego del equipo, visite [www.kevasports.com](http://www.kevasports.com) para mandar su exención.
  - 4.1.1. Las exenciones en línea son válidas por un (1) año.
- 4.2. Los jugadores no puede ser retirados del equipo y añadidos a otro equipo en el mismo grupo de edad o división.

#### 4.3. Los niveles de edades son los siguientes:

Edad	Grado	Tamaño de balón	Cancha	Tiempo	# de participantes
U6 mixto	K	3	3, sin portero	45 min.	6-9
U7/U8 mixto	1 <sup>st</sup> & 2 <sup>nd</sup>	3	4 + portero	48 min.	9-11
U9 niños y niñas	3 <sup>rd</sup>	4	4 + portero	48 min.	9-11
U10 niños y niñas	4 <sup>th</sup>	4	6 + portero	50 min.	12-14
U12 niños y niñas	5 <sup>th</sup> & 6 <sup>th</sup>	4	6 + portero	50 min.	12-14
U14 niños y niñas	7 <sup>th</sup> & 8 <sup>th</sup>	5	5 + portero	50 min.	10-12
U16 niños	9 <sup>th</sup> & 10 <sup>th</sup>	5	5 + portero	50 min.	10-12
U18 niños	11 <sup>th</sup> & 12 <sup>th</sup>	5	5 + portero	50 min.	10-12
HS niñas	9 <sup>th</sup> – 12 <sup>th</sup>	5	5 + portero	50 min.	10-12
HS mixto	9 <sup>th</sup> – 12 <sup>th</sup>	5	5 + portero	50 min.	10-12

4.4. Una vez que un jugador juega para un equipo en un grupo de edad determinado, no puede transferir a un equipo diferente en ese grupo de edad durante la misma sesión.

4.5. Los equipos que tienen pocos jugadores para un juego determinado pueden reclutar jugadores de otros equipos; sin embargo el juego contará como una pérdida. Puede agregar suficientes jugadores para poder tener solamente dos suplentes.

4.6. El número mínimo de jugadores en el campo que debe tener un equipo es 2 (U6-U9), 4 (U10-12) y 3 (U14 y superior). Si el equipo no tiene este número de jugadores listos para jugar dentro de los 5 minutos del inicio programado, el partido será considerado como perdido y el equipo contrario tendrá la opción de usar el resto del tiempo para una práctica. No se darán devoluciones por los juegos perdidos.

4.7. Las sustituciones son ilimitadas y normalmente se hacen "sobre la marcha". Los jugadores que salen del campo deben estar adyacentes a la puerta y dentro de 5 pies antes de que el jugador entrante entre en el campo.

4.8. Si un equipo tiene una diferencia de 6 goles, ese equipo puede agregar otro jugador en el campo.

#### 5. Equipos que pueden usar los jugadores

5.1. Todos los jugadores, sin excepciones, deben usar los protectores de espinillas. Los jugadores que no los usen, no podrán jugar. Los protectores de espinillas deben estar cubiertos con calcetines.

5.2. Se aplicará la política de tacos de Keva. Se prohíben las barras, cuchillas u otros tacos modificados. Visite [www.kevasports.com](http://www.kevasports.com) para obtener información específica o pregunte a un asociado del Centro Deportivo Keva.

5.3. Se recomienda altamente el uso de zapatos de fútbol de interior. Se permiten zapatos con suela plana, para césped, o tacos moldeados redondos.

5.4. Las rodilleras son muy recomendables para los jugadores en todas las edades.

5.5. Los pantalones de sudadera, camisetas de manga larga, rodilleras y coderas son muy recomendables para todos los porteros.

5.6. Las camisetas deben ser de colores similares o camisetas con números. En caso de conflicto por el color de las camisetas, el equipo local usará un color alternativo.

5.7. No se permiten yesos duros, incluso si están acolchados.

5.8. No se puede usar ninguna joya, reloj u otros accesorios peligrosos durante los juegos.

#### 6. Árbitros

6.1. La decisión del árbitro es definitiva. La disidencia de un jugador o entrenador puede resultar en una tarjeta amarilla o tarjeta roja que se emite a la persona ofendida. *La disidencia profana dará lugar a una tarjeta roja y al menos a la suspensión de 1 juego.*

6.2. El juego se detiene cuando el árbitro pita el silbato.

6.3. El reloj del juego comenzará a la hora programada para el juego, si los equipos están o no están listos para jugar.

6.4. En ningún momento se permite a los jugadores, gerentes, entrenadores o aficionados amenazar o tocar a un árbitro. Los jugadores, entrenadores y mángers que cometan tal acto serán removidos inmediatamente de la instalación.

#### 7. Duración del juego

7.1. El juego tendrá una duración de 50 minutos y se dividirá en dos mitades de 25 minutos con un intervalo de 3 minutos (excepto para las ligas U6 y U7 U8, remítase a la sección 2.4).

7.2. No habrá tiempo adicional.

7.3. El tiempo se extenderá al final de cualquier período para la toma de un tiro libre o penal (Ej: Retraso de Juego).

- 7.4. El reloj del juego comenzará a correr a la hora de inicio programada para CADA partido. Los equipos pueden esperar un tiempo de juego más corto si:
- 7.4.1. Uno o ambos equipos no están listos para comenzar a la hora programada.
  - 7.4.2. Se produce una lesión en la que se requiere atención médica.
  - 7.4.3. Cualquier evento imprevisto que interrumpa temporalmente el campo o la disponibilidad del árbitro.
- 7.5. El administrador de las instalaciones en servicio o el árbitro puede terminar el juego en cualquier momento debido a la conducta o acciones de cualquiera de los equipos o sus aficionados, si el árbitro considera que la conducta o acciones son perjudiciales para el juego.

## **8. Comienzo de los juegos**

- 8.1. Los juegos comenzarán puntualmente. Los juegos se perderán después de 5 minutos de espera.
- 8.2. El juego comienza desde el centro del círculo en la mitad del campo cuando el árbitro pita el silbato. El balón se puede jugar en cualquier dirección. Esto ocurre al principio de cada mitad y después de que se anota un gol.

## **9. Balón adentro y afuera del juego**

- 9.1. El balón está fuera de juego cuando golpea cualquiera de las redes de plexiglás en el techo. Se concederá un tiro libre al equipo contrario desde donde el balón salió del juego.
  - 9.1.1. Si la pelota golpea la red en las líneas finales, se otorgará un tiro de esquina o saque de portero.
- 9.2. Si el balón es despejado o pateado intencionalmente al techo, el jugador infractor recibe una penalización de 2 minutos. Si el mismo jugador repite esta falta, se le dará una tarjeta amarilla. El balón estará en el suelo debajo de donde golpeó el techo.
- 9.3. Si el balón es desviado hacia el techo involuntariamente, no habrá penalidad con el tiempo, pero se llevará a cabo el mismo procedimiento de reinicio que el anterior.
- 9.4. El balón está afuera si se juega en el banco de los jugadores.
- 9.5. Todos los jugadores tienen 5 segundos para jugar el balón en tiros libres o en otros reinicios.
- 9.6. Tiros libres:
  - 9.6.1. Todos los tiros libres son directos, incluyendo el del inicio del juego.
  - 9.6.2. El equipo contrario debe dejar rápidamente 10 pies en todas las patadas. Si se produce un retraso, se puede emitir una tarjeta amarilla.
  - 9.6.3. Cualquier "falta indirecta" (ver Reglas de Juego de la FIFA) que se produzca en el área se reiniciará en la parte superior del arco.
- 9.7. Los siguientes reinicios requieren un silbato obligatorio:
  - 9.7.1. Sanciones
  - 9.7.2. Inicio del juego
  - 9.7.3. Receso después de una lesión

## **10. Violación de Tres líneas**

- 10.1. Una violación de 3 líneas ocurre cuando el balón se mueve ofensivamente hacia delante en el aire a través de las 3 líneas sin tocar el piso, a un jugador o a una pared antes de cruzar la tercera línea. El equipo contrario recibirá un tiro libre en su línea roja ofensiva a 18 pulgadas de la pared cuando ocurra esta infracción.

## **11. Porteros**

- 11.1. No se permite que los porteros recuperen el balón fuera del área de penal, regresen el balón al área y luego recojan el balón con las manos.
- 11.2. Regla de devolución:
  - 11.2.1. Si el balón se pasa intencionalmente al portero por el pie de un compañero de equipo, el portero no puede recoger el balón.
- 11.3. Las sustituciones para el portero sólo pueden ocurrir cuando:
  - 11.3.1. El nuevo portero está completamente equipado y listo para jugar.
  - 11.3.2. Si el juego está detenido y el equipo sustituto tiene el balón.
  - 11.3.3. El árbitro estaba claramente notificado y reconoció la sustitución.
- 11.4. El portero puede deslizar por el balón dentro del área del portero.
- 11.5. Un portero puede tomar el balón sólo después de que el balón esté completamente dentro de la caja de penal.
- 11.6. Una vez que un portero tiene su mano o manos en el balón, el balón ya no se puede jugar.

- 11.7. El portero no puede lanzar el balón en cualquier momento. El balón debe colocarse en el suelo para que el portero lo patee.

## 12. Reglas de Conducta del Jugador

- 12.1. Un jugador que intencionalmente comete alguno de los siguientes delitos será penalizado y un tiro directo será otorgado al equipo contrario desde donde ocurrió la infracción:
- 12.1.1. Salta a un oponente.
  - 12.1.2. Detiene o agarra a un oponente.
  - 12.1.3. Empuja a un oponente.
  - 12.1.4. Intencionalmente juega el balón con un brazo.
  - 12.1.5. Golpea o intenta golpear a un oponente
  - 12.1.6. Carga a un oponente.
  - 12.1.7. Al enfrentar a un oponente, hace contacto con el oponente antes de tocar el balón.
  - 12.1.8. Patea o intenta de patear a un oponente.
  - 12.1.9. Tropicieza a un oponente.
  - 12.1.10. Un jugador que se barre aparte del portero.
  - 12.1.11. Escupir a un oponente.
- 12.2. Cualquiera de las siguientes faltas cometidas por un jugador defensivo dentro de su caja de penal dará como resultado un tiro libre directo desde la parte superior del arco fuera del área penal. Se puede usar una pared para defender.
- 12.2.1. Juego peligroso (patada alta, barridas, etc)
  - 12.2.2. Obstrucción.
  - 12.2.3. Manejo de pases por el porter.
  - 12.2.4. Manejando el balón por el portero de nuevo después de que ha sido liberado de su posesión y no ha tocado ningún jugador.
- 12.3. **Tarjeta Amarilla** es una advertencia. Resultará en una penalización de 2 minutos a ser servida por el jugador (s) infractor (es) y su (s) equipo (s) jugando por la duración de la pena. Ese equipo jugará con menos jugadores por 2 minutos o se ha marcado un gol en contra de ellos.
- 12.4. **Tarjeta Roja** resultará en la expulsión del juego actual, el equipo del jugador ofensor que juega corto y una suspensión mínima de una semana independientemente del número de equipos en los que se encuentre el jugador. El equipo jugará por menos de cinco minutos, independientemente del número de goles que el otro equipo pueda marcar. El jugador expulsado debe abandonar el área del banco y se le puede pedir que salga de la instalación. Los jugadores persistentemente cardados pueden recibir suspensiones más largas.
- 12.5. **Regla Alto y Fuerte:** Cualquier tiro fuerte y alto que se realice por encima de la altura de la cintura cuando los jugadores opuestos (aparte del portero) estén cerca del camino del balón, serán declarados ilegales. Esta regla no se aplica cuando el jugador que patea está disparando directamente en la meta con solamente el portero en la trayectoria de la bola.
- 12.6. No escupir en el campo o en las áreas del banco. Jugadores, gerentes o entrenadores vistos escupiendo en las áreas de campo o de descanso serán expulsados del juego actual. Por favor, use los contenedores de basura que se proporcionan en las áreas de descanso.
- 12.7. Peleas no serán toleradas. Los infractores recibirán una tarjeta roja, podrán ser escoltados fuera de la instalaciones, y cualquier participación futura en el Centro Deportivo Keva puede estar prohibida.
- 12.8. Cualquier jugador, gerente, entrenador o padre que deba ser removido del juego de la liga o del edificio debido a mala conducta no será reembolsado.

## 13. Varios

- 13.1. La gerencia del Centro Deportivo Keva se reserva el derecho de expulsar a un jugador, gerente o entrenador del juego de la liga por violaciones graves de las Reglas de Juego, Reglas de La Liga o daños a la propiedad del Centro Deportivo Keva.
- 13.2. La gerencia se reserva el derecho de cambiar las Reglas de la Liga en cualquier momento para hacer el juego de fútbol de interior más seguro y agradable para todos los participantes y espectadores
- 13.3. Un depósito de \$ 300 debe ser pagado antes de la fecha límite de inscripción para registrar un equipo en una liga. El depósito será acreditado hacia la cuota de inscripción. Los honorarios no serán reembolsados a ningún equipo que cancele dentro de las 3 semanas de comenzar la liga.

- 13.4. Todas las cuotas de la liga deben ser pagadas en su totalidad antes del comienzo del primer juego. Se cobrará una multa de \$ 25 al equipo si el saldo no se paga antes del primer juego y no se permitirá que el equipo juegue en el segundo juego hasta que se pague el saldo.
- 13.5. Los conflictos del día del juego deben ser enviados por correo electrónico a [gwilcox@kevasports.com](mailto:gwilcox@kevasports.com) el mismo día o antes de la fecha límite de inscripción de la próxima sesión con el fin de ser considerados durante la programación. Una vez que el horario está publicado, los juegos no serán reprogramados.
- 13.6. Los equipos deben estar preparados para jugar en días u horas que no fueron especificados.
- 13.7. Los juegos cancelados debido al mal tiempo u otras circunstancias fuera de control serán reprogramados. Estos juegos reprogramados se pueden jugar en días y horas que no se especificaron.
- 13.8. No se darán reembolsos en lugar de juegos reprogramados.
- 13.9. Los juegos que se pierden no se reprogramarán ni se darán reembolsos.
- 13.10. NO SE TOLERARÁN PELEAS O VANDALISMO en las instalaciones. Las personas que infrinjan esto, serán escoltados fuera de la instalación y se prohibirá cualquier participación futura en el Centro Deportivo Keva.
- 13.11. Cualquier supervisor, mánager o réferi tiene el derecho de remover jugadores, entrenadores, equipos o espectadores de las instalaciones.
- 13.12. Los jugadores no pueden usar equipo peligroso. Esto incluye, pero no se limita también a yesos Ortopédicos, o férulas de aire o metálicas.

**8312 Forsythia St.  
Middleton, WI 53562  
[www.kevasports.com](http://www.kevasports.com)  
662-7529**

*¡Los horarios están disponibles en línea a través de MySam! Comuníquese con nosotros si necesita una cuenta.*