

RULES OF THE GAME BY FORMAT

RULES OF THE GAME 4V4 FORMAT

BALL SIZE: 3

EACH TEAM MUST PROVIDE 1 GAME BALL

GAME TIME: 2 15 MINUTE HALVES/ 5 MINUTE HT

GOALKEEPER: NO

OFFSIDE: NO

THROW-INS: GAME PLAY WILL RESUME WITH A THROW IN AFTER THE BALL GOES OUT OF BOUNDS. PERFECT FORM IS NOT REQUIRED, HOWEVER, PLAYER MUST AT LEAST RESEMBLE A THROW IN MOTION. THROW IN WILL BE REPEATED AT THE REFEREE'S DISCRETION.

HEADERS: DELIBERATE HEADING IS NOT ALLOWED. AN INDIRECT FREEKICK WILL BE AWARDED TO THE OPPOSING TEAM AT THE SPOT OF THE OFFENSE

FOULS: ALL FOULS WILL BE AWARDED AN INDIRECT KICK ON THE SPOT OF THE FOUL*
EXCEPTION: HAND BALL INSIDE THE PENALTY ARC

SLIDE TACKLING: NO PLAYER SHALL SLIDETACKLE ANOTHER PLAYER, AN INDIRECT KICK ON THE SPOT OF THE SLIDETACKEL WILL BE AWARDED

PENALTY ARC

- THE PENALTY ARC WILL SERVE AS A REFERENCE POINT SIMPLY TO PREVENT PLAYERS FROM STANDING WITHIN THE ARC PERMANENTLY.
- COACHES SHOULD ENCOURAGE THEIR DEFENSIVE PLAYERS TO STAND OUTSIDE THE ARC AND PARTICIPATE IN THE GAME.

HANDBALL INSIDE PENALTY ARC:

IF A PLAYER DELIBERATELY USES THEIR HANDS TO AFFECT A PLAY, A PENALTY KICK WILL BE AWARDED TO THE OPPOSING TEAM. PENALTY KICK WILL BE SHOT FROM THE NEAREST POINT ON THE CENTER CIRCLE WITH NO GOALKEEPER.

IN FINALS OR ELIMINATION MATCHES

IN CASE OF A TIE IN A FINAL OR ELIMINATION MATCH WE WILL SHOOT PENALTY KICKS TO DETERMINE A WINNER

QTY: 3 PKS

DISTANCE: CLOSEST POSITION TO THE GOAL ON THE CENTER CIRCLE

GOALKEEPER: NO

COACHES ARE NOT ALLOWED TO BE INSIDE THE FIELD DURING GAMEPLAY

RULES OF THE GAME 7V7 FORMAT

BALL SIZE: 4

EACH TEAM MUST PROVIDE 1 GAME BALL

GAME TIME: 20 MINUTE HALVES/ 5 MINUTE HT

GOALKEEPER: YES

SLIDE TACKLING: PLAYERS ARE ALLOWED TO SLIDE TACKLE

THROW-INS: GAME PLAY WILL RESUME WITH A THROW IN AFTER THE BALL GOES OUT OF BOUNDS. PERFECT FORM IS NOT REQUIRED; HOWEVER, PLAYER MUST AT LEAST RESEMBLE A THROW IN MOTION. THROW IN WILL BE REPEATED AT THE REFEREE'S DISCRETION.

HEADERS: DELIBERATE HEADING IS NOT ALLOWED.

AN INDIRECT FREEKICK WILL BE AWARDED TO THE OPPOSING TEAM AT THE SPOT OF THE OFFENSE. UNLESS THE FOUL IS WITHIN THE GOAL AREA IN WHICH CASE AN INDIRECT KICK WILL BE AWARDED OUTSIDE THE GOAL AREA FROM THE NEAREST POINT ON THE GOAL AREA LINE WHICH RUNS PARALLEL TO THE GOAL LINE.

PK'S: NO

*ALL FOULS WILL BE AWARDED AN INDIRECT KICK ON THE SPOT OF THE FOUL. UNLESS THE FOUL IS WITHIN THE GOAL AREA IN WHICH CASE AN INDIRECT KICK WILL BE AWARDED OUTSIDE THE GOAL AREA FROM THE NEAREST POINT ON THE GOAL AREA LINE WHICH RUNS PARALLEL TO THE GOAL LINE.

BUILD OUT LINE: YES

DURING A GOAL KICK OR WHEN THE GOALKEEPER HAS THE BALL IN THEIR HANDS, ALL OPPOSING PLAYERS MUST BE BEHIND BUILD OUT LINE. A GOALKEEPER CANNOT DROP-KICK OR PUNT THE BALL OUT. ONCE THE BALL IS IN PLAY OPPOSING TEAM MAY CROSS THE BUILD OUT LINE

BUILD OUT LINE-OFFSIDES: YES

- A PLAYER CANNOT BE PENALIZED WITH AN OFFSIDE BETWEEN THE HALFWAY LINE AND THE BUILD OUT LINE.

- A PLAYER CAN BE PENALIZED WITH AN OFFSIDE BETWEEN THE BUILDOUT LINE AND THE GOAL LINE.

IN FINALS OR ELIMINATION MATCHES

IN CASE OF A TIE IN A FINAL OR ELIMINATION MATCH WE WILL SHOOT PENALTY KICKS TO DETERMINE A WINNER

QTY: 3 PKS

DISTANCE: FROM THE LARGE BOX LINE

GOALKEEPER: YES

RULES OF THE GAME 9V9 FORMAT

BALL SIZE: 4

EACH TEAM MUST PROVIDE 1 GAME BALL

GAME TIME: TWO 25 MINUTE HALVES/ 5 MINUTE HT

(U11) HEADERS: DELIBERATE HEADING IS NOT ALLOWED.

AN INDIRECT FREEKICK WILL BE AWARDED TO THE OPPOSING TEAM AT THE SPOT OF THE OFFENSE. UNLESS THE FOUL IS WITHIN THE GOAL AREA IN WHICH CASE AN INDIRECT KICK WILL BE AWARDED OUTSIDE THE GOAL AREA FROM THE NEAREST POINT ON THE GOAL AREA LINE WHICH RUNS PARALLEL TO THE GOAL LINE.

(U12) HEADERS ARE ALLOWED

PK'S: YES

OFFSIDES: YES

IN FINALS OR ELIMINATION MATCHES

IN CASE OF A TIE IN A FINAL OR ELIMINATION MATCH WE WILL SHOOT PENALTY KICKS TO DETERMINE A WINNER

QTY: 5 PKS

DISTANCE: 9 YARDS

GOALKEEPER: YES

RULES OF THE GAME 11V11 FORMAT

BALL SIZE: 5

EACH TEAM MUST PROVIDE 1 GAME BALL

GAME TIME: TWO 30 MINUTE HALVES/ 5 MINUTE HT

PK'S: YES

OFFSIDES: YES

IN FINALS OR ELIMINATION MATCHES

IN CASE OF A TIE IN A FINAL OR ELIMINATION MATCH WE WILL SHOOT PENALTY KICKS TO DETERMINE A WINNER

QTY: 5 PKS

DISTANCE: 11 YARDS

GOALKEEPER: YES

REGLAS DEL JUEGO POR FORMATO

REGLAS DEL JUEGO FORMATO 4V4

TAMAÑO DE BALON: 3

CADA EQUIPO DEBE PROPORCIONAR 1 PELOTA DE JUEGO

TIEMPO DE JUEGO: 2 MEDIOS DE 15 MINUTOS/ 5 MINUTOS HT

PORTERO: NO

FUERA DE JUEGO: NO

SAQUES DE BANDA: EL JUEGO SE REANUDARÁ CON UN SAQUE DE BANDA DESPUÉS DE QUE EL BALÓN SALGA DE LOS LÍMITES. NO SE REQUIERE UNA FORMA PERFECTA, SIN EMBARGO, EL JUGADOR DEBE AL MENOS REALIZAR UN MOVIMIENTO SIMILAR A UN SAQUE DE BANDA. EL LANZAMIENTO SE REPETIRÁ A DISCRECIÓN DE LOS ÁRBITROS.

CABECEO: NO SE PERMITEN CABECEOS DELIBERADOS. UN TIRO LIBRE INDIRECTO SERÁ OTORGADO AL EQUIPO ADVERSARIO EN EL LUGAR DE LA INFRACCIÓN

FALTAS: TODAS LAS FALTAS SE CONCEDERÁN CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO EN EL LUGAR DE LA FALTA*

BARRIDAS: NINGÚN JUGADOR PODRÁ BARRERSE, SE OTORGARÁ UN TIRO LIBRE INDIRECTO EN EL LUGAR DE LA BARRIDA.

ARCO DE PENAL:

EL ARCO DE PENALIZACIÓN SERVIRÁ COMO PUNTO DE REFERENCIA SIMPLEMENTE PARA EVITAR QUE LOS JUGADORES SE PARAN DENTRO DEL ARCO DE FORMA PERMANENTE.

EN FINALES O PARTIDOS DE ELIMINACION

EN CASO DE UN EMPATE EN FINAL O PARTIDO DE ELIMINACION SE DEBEN TIRAR PENALES PARA DECIDIR UN GANADOR.

CANTIDAD: 3 PENALES

DISTANCIA: POSICION MAS CERCANA A LA PORTERIA DE EL CIRCULO DE MEDIA CANCHA

PORTERO: NO

EL ENTRENADOR NO PUEDE ESTAR ADENTRO DE LA CANCHA DURANTE EL JUEGO!

REGLAS DEL JUEGO FORMATO 7V7

TAMAÑO DE BALON: 4

CADA EQUIPO DEBE PROPORCIONAR 1 PELOTA DE JUEGO

TIEMPO DE JUEGO: DOS MEDIOS DE 20 MINUTOS/ 5 MINUTOS HT

PORTERO: SI

BARRIDAS: SI

SAQUES DE BANDA: EL JUEGO SE REANUDARÁ CON UN SAQUE DE BANDA DESPUÉS DE QUE EL BALÓN SALGA DE LOS LÍMITES. NO SE REQUIERE UNA FORMA PERFECTA, SIN EMBARGO,

EL JUGADOR DEBE AL MENOS REALIZAR UN MOVIMIENTO SIMILAR A UN SAQUE DE BANDA. EL LANZAMIENTO SE REPETIRÁ A DISCRECIÓN DE LOS ÁRBITROS.

CABECEO: NO SE PERMITEN CABECEOS DELIBERADOS.

SE OTORGARÁ UN TIRO LIBRE INDIRECTO AL EQUIPO ADVERSARIO EN EL LUGAR DE LA INFRACCIÓN. A MENOS QUE LA FALTA SEA DENTRO DEL ÁREA DE META, EN CUYO CASO SE OTORGARÁ UN TIRO INDIRECTO FUERA DEL ÁREA DE META, DESDE EL PUNTO MAS PROXIMO DE LA LINEA DE AREA DE META PARALELA A LA LINEA DE META.

PENALES: NO

FALTAS: TODAS LAS FALTAS SERÁN CONCEDIDAS CON UN TIRO INDIRECTO EN EL PUNTO DE LA FALTA. A MENOS QUE LA FALTA SEA DENTRO DEL ÁREA DE META, EN CUYO CASO SE OTORGARÁ UN PUNTO INDIRECTO FUERA DEL ÁREA DE META, DESDE EL PUNTO MAS PROXIMO DE LA LINEA DE AREA DE META PARALELA A LA LINEA DE META.

CONSTRUIR LÍNEA: SÍ

DURANTE UN SAQUE DE META O CUANDO EL PORTERO TENGA EL BALÓN EN SUS MANOS, TODOS LOS JUGADORES ADVERSARIOS DEBEN ESTAR DETRÁS DE LA LÍNEA DE CONSTRUCCIÓN. UN PORTERO NO PUEDE DESPEJAR CON EL PIE DE AIRE, NI TAMPOCO BOTANDO Y DESPEJANDO EL BALON. **DEBE RODAR LA PELOTA O PASARLA CON LA MANO.** UNA VEZ QUE EL BALÓN ESTÁ EN JUEGO, EL EQUIPO Oponente PUEDE CRUZAR LA LÍNEA DE CONSTRUCCIÓN

CONSTRUIR LÍNEA-FUERA DE JUEGO: SI

-UN JUGADOR NO PUEDE SER PENALIZADO CON UN FUERA DE JUEGO ENTRE LA LÍNEA MEDIA Y LA LÍNEA DE CONSTRUCCION.

-UN JUGADOR PUEDE SER PENALIZADO CON FUERA DE JUEGO ENTRE LA LÍNEA DE CONSTRUCCION Y LA LÍNEA DE GOL.

EN FINALES O PARTIDOS DE ELIMINACION

EN CASO DE UN EMPATE EN FINAL O PARTIDO DE ELIMINACION SE DEBEN TIRAR PENALES PARA DECIDIR UN GANADOR.

CANTIDAD: 3 PENALES

DISTANCIA: DE LA LINEA DE EL AREA

PORTERO: SI

REGLAS DEL JUEGO FORMATO 9V9

TAMAÑO DE BALON: 4

CADA EQUIPO DEBE PROPORCIONAR 1 PELOTA DE JUEGO

TIEMPO DE JUEGO: DOS MEDIOS DE 25 MINUTOS/ 5 MINUTOS HT

(U11) CABECEO: NO SE PERMITE CABECEO DELIBERADO.

SE OTORGARÁ UN TIRO INDIRECTO AL EQUIPO ADVERSARIO EN EL LUGAR DE LA INFRACCIÓN. A MENOS QUE LA FALTA SEA DENTRO DEL ÁREA DE META, EN CUYO CASO SE OTORGARÁ UN TIRO INDIRECTO FUERA DEL ÁREA DE META, DESDE EL PUNTO MAS PROXIMO DE LA LINEA DE AREA DE META PARALELA A LA LINEA DE META.

(U12) SI SE PERMITEN CABECEOS

PENALES: SI

FUERA DE JUEGO: SI

EN FINALES O PARTIDOS DE ELIMINACION

EN CASO DE UN EMPATE EN FINAL O PARTIDO DE ELIMINACION SE DEBEN TIRAR PENALES PARA DECIDIR UN GANADOR.

CANTIDAD: 5 PENALES

DISTANCIA: 9 METROS

PORTERO: SI

REGLAS DEL JUEGO FORMATO 11V11

TAMAÑO DE BALON: 5

CADA EQUIPO DEBE PROPORCIONAR 1 PELOTA DE JUEGO

TIEMPO DE JUEGO: DOS MEDIOS DE 30 MINUTOS/ 5 MINUTOS HT

PENALES: SI

FUERA DE JUEGO: SI

EN FINALES O PARTIDOS DE ELIMINACION

EN CASO DE UN EMPATE EN FINAL O PARTIDO DE ELIMINACION SE DEBEN TIRAR PENALES PARA DECIDIR UN GANADOR.

CANTIDAD: 5 PENALES

DISTANCIA: 11 METROS

PORTERO: SI