

## 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
- \*ALL FOULS WILL BE AWARDED AN INDIRECT KICK ON THE SPOT OF THE FOUL\*
- NO PLAYER SHALL SLIDETACKLE ANOTHER PLAYER, AN INDIRECT KICK ON THE SPOT OF THE SLIDETACKLE WILL BE AWARDED
- THE PENALTY ARC WILL SERVE AS A REFERENCE POINT SIMPLY TO PREVENT PLAYERS FROM STANDING WITHIN THE ARC PERMANENTLY. COACHES AND REFEREES SHOULD ENCOURAGE PLAYERS TO STAND OUTSIDE OF THE ARC.
- **COACHES ARE NOT ALLOWED TO BE INSIDE THE FIELD DURING GAMEPLAY!**

### 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

### RULES OF THE GAME 7V7 FORMAT

- BALL SIZE: 4
- EACH TEAM MUST PROVIDE 1 GAME BALL
- GAME TIME: TWO 20 MINUTE HALVES/ 5 MINUTE HT
- GOALKEEPER: YES
- 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.
- 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.
- 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.

-(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: NO

## **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
- TODAS LAS FALTAS SE CONCEDERÁN CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO EN EL LUGAR DE LA FALTA\*
- NINGÚN JUGADOR PODRÁ BARRERSE, SE OTORGARÁ UN TIRO LIBRE INDIRECTO EN EL LUGAR DE LA BARRIDA.
- EL ARCO DE PENALIZACIÓN SERVIRÁ COMO PUNTO DE REFERENCIA SIMPLEMENTE PARA EVITAR QUE LOS JUGADORES SE PARAN DENTRO DEL ARCO DE FORMA PERMANENTE.
- EL ENTRENADOR NO PUEDE ESTAR ADENTRO DE LA CANCHA DURANTE EL JUEGO!**

### **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

### **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.

-PENALES: NO

-\*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.

-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 BALÓN. **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: SÍ

-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 BOLAS: 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.

-(U12) SE PERMITEN CABECEOS

-PK'S: 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 PASOS

PORTERO: SI

## **REGLAS DEL JUEGO FORMATO 11V11**

-TAMAÑO DE BOLAS: 5

-CADA EQUIPO DEBE PROPORCIONAR 1 PELOTA DE JUEGO

-TIEMPO DE JUEGO: DOS MEDIOS DE 30 MINUTOS/ 5 MINUTOS HT  
-PK'S: 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 PASOS  
PORTERO: SI