



WESCO United  
Recreativo  
Manual  
Y  
Reglas de juego

Revisado 4/21

## Tabla de Contenidos

---

MISION DE WESCO UNITED .....	3
NUESTA LIGA .....	3
TEMPORADA PARA JUGAR .....	3
CLASIFICACIONES DE TEMPORADA .....	4
DEFINICIÓN DE LA EDAD DEL JUGADOR .....	4
ENTRENADORES.....	4
FORMACION DE EQUIPO .....	4
FORMACIÓN PARA LAS DIVISIONES U6 Y U8 .....	5
FORMACIÓN PARA LAS DIVISIONES U10 Y U16 .....	5
REQUERIMIENTOS DE LOS JUGADORES .....	6
UNIFORMES.....	6
LOCACIONES DE CAMPOS.....	7
DIA DE JUEGOS .....	7
PERDIDAS, CANCELACIONES, LLUVIA .....	7
DEPORTIVIDAD .....	8
POLÍTICA DE SUBIR LA PUNTUACIÓN .....	8
ÁRBITROS.....	9
VIOLACIONES Y QUEJAS.....	10
REGLAS DE JUEGO.....	10
REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U6.....	10
REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U8.....	11
REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U10 .....	12
REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U12 .....	13
REGLAS ESPECIFIAS A LAS DIVISIONES U14 Y U16.....	13
BREVE REVISIÓN DE LAS LEYES DEL FÚTBOL .....	14
INICIO DE JUEGO .....	14
BALÓN FUERA DE JUEGO Y REINICIO.....	14
CÓDIGO DE CONDUCTA UNIDO DE WESCO .....	16
MAPA DE CAMPO DE RAGLE RANCH PARK .....	17

**NOTA:** Debido a COVID-19, es posible que se requieran cambios para la temporada de fútbol 2021. Esto incluye, pero no se limita a, la cantidad de prácticas y juegos que tendrá un equipo. En este momento, los torneos no están permitidos, por lo que actualmente no hay ningún plan para la Harvest Cup. TAMBIÉN, la oficina de WESCO está cerrada actualmente y el personal trabaja de forma remota. WESCO United se comprometió a crear un entorno seguro para todos los involucrados. Los protocolos de seguridad de COVID-19 se distribuirán más cerca del inicio de la temporada debido a los cambios en las regulaciones.

## MISION DE WESCO UNITED

---

La misión de WESCO United es brindar una experiencia de fútbol segura, justa y divertida para los niños del oeste del condado de Sonoma.

## NUESTA LIGA

WESCO United consta de nuestra Liga de fútbol recreativa y nuestra Liga de fútbol selecta. Nuestra Liga de Fútbol Recreativo es en otoño y consta de divisiones clasificadas por grupos de edad de dos años, desde menores de seis años (U6) a menores de dieciséis años (U16). Nuestras divisiones están organizadas alrededor de las escuelas primarias para los jugadores más jóvenes y por borradores de equipos basados en las evaluaciones de la Liga para los jugadores Sub-Diez (U10) hasta Sub-16 (U16). Nuestra liga selecta es el lado de viajes de nuestra liga. Los equipos seleccionados juegan durante una temporada más larga y participan en NorCal Fall League contra los equipos de fútbol competitivos de otros clubes y pueden optar por participar en torneos regionales.

## TEMPORADA PARA JUGAR

---

La temporada recreativa de WESCO United se extiende de agosto a octubre y los juegos comienzan aproximadamente desde la segunda hasta la última semana de agosto, o lo más cerca posible de la misma. En 2021, el día de la inauguración será el 21 de agosto.

La temporada recreativa consta de aproximadamente 8-12 juegos (a discreción del programador). U6 jugará menos partidos y solo el sábado al comienzo de la temporada para permitir más entrenamiento. WESCO United se reserva el derecho de modificar los horarios para servir mejor a las fortalezas / debilidades de los equipos.

El Torneo WESCO Harvest Cup finaliza la temporada normalmente el tercer sábado y domingo de octubre. En 2021 las fechas de la Harvest Cup serían el 16 y 17 de octubre. Se incluirán todos los grupos y equipos de edad, y la tarifa de entrada del equipo de la Harvest Cup está incluida en el patrocinio del equipo. Los equipos sin patrocinador deben pagar una tarifa para participar en el torneo. **NOTA: Los torneos actualmente no están permitidos debido a las restricciones de COVID-19. Esto puede cambiar al final de la temporada, pero en este momento, no hay ningún plan para la Copa de la Cosecha. En caso de que no haya un torneo, esas tarifas de patrocinio se destinarán a las becas de los jugadores.**

## CLASIFICACIONES DE TEMPORADA

La clasificación de la temporada se mantendrá para U10, U12, U14 y U16.

- Los premios se distribuirán a los equipos de primer, segundo y tercer lugar en cada división.
- Los ganadores de la temporada se determinarán mediante el recuento de puntos (3 puntos por una victoria, 1 punto por un empate, 0 por una derrota). Los desempates serán (1) resultados de cabeza a cabeza, luego (2) goles marcados durante la temporada, luego (3) la menor cantidad de goles concedidos durante la temporada.

Los puntajes de los juegos no se guardan para las divisiones U6 y U8 y todos estos jugadores recibirán premios por participación.

## DEFINICIÓN DE LA EDAD DEL JUGADOR

---

Los jugadores se definen por el cumpleaños que cumplen en el año calendario en el que termina el año de juego. Para el año de juego 2021/2022, los jugadores se definen de la siguiente manera:

- División de menores de seis años (U6): años de nacimiento 2016 y 2017 (generalmente 4 y 5 años)
- División de menores de ocho años (U8): años de nacimiento 2014 y 2015 (generalmente 6 y 7 años)
- División de menores de diez años (U10): años de nacimiento 2012 y 2013 (generalmente 8 y 9 años)
- División de menores de doce años (U12): años de nacimiento 2010 y 2011 (generalmente 10 y 11 años)
- División de menores de catorce (U14) - años de nacimiento 2008 y 2009 (generalmente 12 y 13 años)
- División de menores de dieciséis años (U16): años de nacimiento 2006 y 2007 (generalmente 14 y 15 años)

## ENTRENADORES

---

El entrenador o adulto designado (18 años o más, a menos que sea aprobado por la Liga) debe asistir a cada práctica y cada juego. Debe haber un adulto aprobado en todas las funciones.

Todos los entrenadores y asistentes de la WESCO United League deberán completar un formulario de solicitud de entrenadores aprobado en línea. Los entrenadores deben completar evaluaciones de antecedentes de entrenadores y / u otros protocolos según lo determine la Liga. También deben asistir a las sesiones de entrenamiento de entrenadores cuando las ofrezca la Liga.

La selección de entrenadores recreativos la hará el Comité de Recreación y se enviará una lista a la Junta en su reunión. Los entrenadores de WESCO Select deben presentarse a la Junta cuando se eligen. Los entrenadores y entrenadores pagados serán seleccionados por el Comité Selecto y recomendados a la Junta.

## FORMACION DE EQUIPO

---

Todos los equipos WESCO SELECT se formarán en una fecha establecida por la Liga, y una lista de equipos se presentará al Registrador de la Liga a más tardar en la reunión de la Junta de agosto para la temporada de otoño.

Todos los equipos recreativos dentro de un grupo de edad se formarán de manera que sean lo más iguales en capacidad posible cuando exista más de un equipo en un grupo de edad / género.

Equipos que juegan en Cal North Dist. 5 se formará de acuerdo con las Reglas de la Liga de Juego del Distrito. Esto sucede cuando no hay suficientes equipos para jugar dentro de WESCO United (interno).

Se hará todo lo posible por tener jugadores asignados a un equipo. Si los jugadores se han registrado y no se ha encontrado un entrenador para ese equipo, los padres serán notificados y se otorgarán reembolsos si no se presentan entrenadores voluntarios. En el caso de que haya demasiados jugadores para el equipo disponible, la asignación al equipo se basará en la hora y fecha de registro. Las inscripciones tempranas se colocarán primero en los equipos.

Los jugadores inscritos después de la formación de los equipos se colocarán solo si se necesitan jugadores para llenar un equipo existente. Los espacios abiertos en la lista se llenarán a discreción de la Liga.

## FORMACIÓN PARA LAS DIVISIONES U6 Y U8

Los equipos para las divisiones U6 y U8 se formarán en base a agrupaciones de escuelas primarias. U6 combinará niños y niñas en un solo equipo. U8 tendrá divisiones separadas para niños y niñas.

Las solicitudes de ubicación en un equipo específico o para jugar con otro jugador específico deben realizarse antes de la formación del equipo. Cualquier solicitud de ubicación en el equipo debe tener una razón legítima (dificultad).

## FORMACIÓN PARA LAS DIVISIONES U10 Y U16

Los equipos de las divisiones U10 a U16 se formarán mediante un proceso de draft según lo especificado por el Comité Rec / Liga. Los niños y las niñas juegan en divisiones separadas. Las niñas pueden jugar en equipos de niños, pero no al revés.

Todos los jugadores dentro de un grupo de edad serán notificados de al menos una (1) evaluación previa al draft en la que se puedan evaluar sus habilidades antes de la selección del equipo. Todos los jugadores deben asistir a las evaluaciones si es posible, independientemente de la parte del condado de Sonoma en la que vivan. Esto se aplica a las divisiones donde hay más de un equipo en cualquier grupo de edad / género. Los entrenadores dentro de un grupo de edad deben asistir a la evaluación de un grupo de edad diferente.

Durante el draft, los entrenadores deben seleccionar a su hijo como una selección con la calificación adecuada. El hijo de un asistente del entrenador debe ser seleccionado como una selección con la clasificación adecuada para garantizar la ubicación ("protegida") en su equipo. Si el hijo del entrenador no asistió a las evaluaciones, primero debe seleccionar a su hijo antes de elegir a otros jugadores.

Los "juegos" recreativos para U10 hasta U16 son aprobados por el Comité de Recreación. Cualquier jugador que solicite jugar debe asistir a la evaluación en el grupo de edad en el que desea jugar y obtener al menos un 3 (de 5) en su puntaje de evaluación. Las jugadas se colocarán solo si no desplazan a los jugadores legítimamente en el grupo de edad o impactan desfavorablemente a los equipos en su grupo de edad legítimo (dejándolos cortos de jugadores). Los play-ups aún requieren la aprobación del Comité Recreativo / Liga.

Las solicitudes de ubicación en un equipo específico o para jugar con otro jugador específico deben realizarse antes de la formación del equipo. Cualquier solicitud de ubicación en un equipo debe tener una razón legítima

de dificultad. Para que se consideren las solicitudes de ubicación, todos los jugadores involucrados deben asistir a un día de evaluación de jugadores para su edad en la primavera Y solicitar esta ubicación en una reunión de la Junta de la Liga.

La selección inadecuada del equipo, el uso de jugadores no registrados o jugadores no seleccionados por su equipo específico resultará en la pérdida de todos los puntos para todos los partidos de la Liga jugados hasta que el equipo se vuelva a redactar según lo especificado por la Liga.

Si los entrenadores juegan contra jugadores que no sean los registrados en su equipo, el juego se perderá y se llevará ante el Board o P.A.D. Comité de acción disciplinaria. **Esta es una infracción muy grave de las reglas de la Liga.**

Un entrenador puede solicitar que la Liga verifique la elegibilidad de un jugador verificando los formularios de registro.

## REQUERIMIENTOS DE LOS JUGADORES

---

Todos los jugadores deben estar registrados en la Liga para participar en juegos y prácticas autorizados por la Liga. Los jugadores registrados no pueden usar sus logotipos de la Liga o del Club mientras participan en juegos o partidos contra equipos no afiliados, y no están cubiertos por el seguro de la Liga para juegos no sancionados.

### UNIFORMES

Todos los jugadores deben usar uniformes aprobados por el club con los colores aprobados por la Liga para los juegos de la Liga, que incluyen una camiseta con un número. Las camisetas de uniforme son proporcionadas por la Liga. Alentamos a todos los miembros del equipo a usar uniformes a juego, incluidos pantalones cortos y calcetines a juego siempre que sea posible. Los calcetines deben ser del mismo color para todo el equipo si es posible.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN USAR ESPINILLERAS en todas las prácticas y juegos. Las espinilleras deben estar hechas de un material firme (es decir, plástico, plástico con inserciones de metal, espuma moldeada sólida, etc.). No se permitirán espinilleras de gomaespuma blanda de estilo antiguo. Los calcetines deben estar gastados y completamente sobre las espinilleras.

Todos los jugadores deberán llevar calzado adecuado. Un jugador no puede jugar descalzo. Se recomiendan zapatos tipo fútbol. Si se usan tacos, deben ser tacos de fútbol. No se permiten tacos para los dedos. Se permiten tacos tipo Traxion.

**No se usará absolutamente ningún tipo de joyería** que pueda ser peligrosa para otros jugadores o para ellos mismos (es decir, relojes, pulseras, cualquier tipo de anillo "oreja, nariz, dedo, etc.", sombreros, diademas, pañuelos, pulseras de la amistad, metal pinzas para el cabello, boinas, cuentas, alfileres, goma de mascar, etc.) Es posible que sea necesario cubrir las uñas largas con cinta adhesiva o guantes. El árbitro decidirá qué se considera aceptable y tiene la última palabra.

El portero debe tener una vestimenta adecuada que lo distinga de otros jugadores. Se permite una camiseta de

portero, pinnie de práctica o equivalente. No se permiten camisetas sin mangas, sujetadores deportivos, etc., incluso si el portero se distingue de otros jugadores.

## LOCACIONES DE CAMPOS

---

WESCO United se asocia con parques locales y escuelas de la comunidad para el uso de sus campos. La mayoría de los juegos y prácticas se llevan a cabo en Ragle Ranch Park. Algunas prácticas y juegos se pueden llevar a cabo en otros lugares, como Twin Hills Middle School, Apple Blossom School y Forestville Youth Park. Hay otros lugares disponibles para las prácticas si los entrenadores lo solicitan y la Liga lo aprueba. **NOTA: El acceso a otras ubicaciones puede estar limitado para la temporada 2021 debido a COVID-19.**

Si bien Ragle Ranch Park es un parque del condado y permite perros en los campos, se les pide a los padres y espectadores que recuerden que las escuelas no permiten animales en el campus. **jRecuerde no traer sus mascotas al campus ni siquiera en su vehículo!**

## DIA DE JUEGOS

---

Los jugadores de todos los grupos de edades recreativas **deben jugar al menos el 50% de cada juego**. La sanción por incumplimiento es la pérdida del juego en disputa.

Un entrenador que planea mantener fuera a un jugador por enfermedad o razones disciplinarias deberá informar al otro entrenador, al árbitro, al jugador involucrado y al padre o tutor del jugador antes del partido.

Cuando existe un conflicto de color de la camiseta, el equipo local debe usar pinnies de colores alternativos. El árbitro es el juez final sobre el conflicto de color.

Los horarios de juego indicarán quién es el equipo local. El equipo local es responsable de proporcionar tres pelotas de juego debidamente infladas para cada juego jugado. Sin embargo, el árbitro tiene la decisión final sobre la pelota más adecuada que se utilizará.

## PERDIDAS, CANCELACIONES, LLUVIA

La Liga enviará notificaciones de advertencia de lluvia, calor, humo o incendio; consulte el sitio web, [www.wescosoccer.org](http://www.wescosoccer.org), para obtener actualizaciones. Más adelante se dará una fecha y una hora para los juegos de maquillaje, si es posible. Si un equipo no puede llegar a la fecha de recuperación, perderá el juego, siempre que el equipo contrario se presente con el número mínimo de jugadores requerido.

Los juegos NO serán cancelados excepto por los oficiales de la Liga por condiciones climáticas o una emergencia grave, o a discreción del árbitro, o como se indica a continuación.

Se requiere que los equipos esperen 15 minutos después del tiempo de juego programado antes de abandonar el campo si el equipo contrario no está presente o tiene muy pocos jugadores para comenzar el juego. Un equipo puede comenzar el juego con un número mínimo de jugadores. (Consulte las reglas modificadas del grupo de edad a continuación)

La liga determinará la reprogramación o las pérdidas. En el caso de que el juego no se pueda volver a jugar, el

juego se mantendrá como un empate, anotando 1-1. La reprogramación será determinada por el programador de la Liga. Las pérdidas se colocan 1-0.

En ausencia de un árbitro programado para un partido de la Liga, uno o varios sustitutos convenidos por ambos entrenadores pueden actuar como árbitros. Luego, el juego se jugará bajo las reglas normales de la Liga. Cualquiera de los equipos puede cancelar sin pérdida antes del inicio del juego.

Si un árbitro abandona un juego, se remitirá al comité de WESCO PAD para su revisión en un plazo de 48 horas y se presentará una recomendación a la Liga en un plazo de 7 días.

## DEPORTIVIDAD

---

Ambos equipos deben sentarse en un lado del campo opuesto a los espectadores. Los espectadores deben permanecer en el lado del campo opuesto a los equipos. No se permiten espectadores en el lado del campo de los jugadores o colocados cerca de las porterías. Los entrenadores deben limitarse a un área de 10 yardas de su lado del campo. No se permite que nadie deambule por las líneas laterales, o pararse cerca de las áreas de portería, para entrenar y / o asesorar a los jugadores (U8 y más, ver U6 a continuación).

Se pueden realizar sustituciones ilimitadas (consulte las reglas especiales para U6 y U8 a continuación) en cualquier interrupción del juego. Todas las sustituciones deben realizarse desde las líneas laterales en el centro del campo y solo después de recibir una señal del árbitro y durante una interrupción del juego. Se pueden hacer sustituciones durante cualquier interrupción del juego a discreción del árbitro.

Un jugador al que se le muestre una tarjeta amarilla debe ser sustituido; el jugador puede regresar al juego en la próxima oportunidad legal de sustitución, a discreción del entrenador.

Solo se permite una voz desde las líneas laterales. El coaching debe realizarse de manera civilizada y el tono de voz debe ser informativo y alentador, no exigente ni crítico. Los entrenadores y espectadores no pueden dirigir comentarios a jugadores del equipo contrario a menos que el comentario sea positivo y alentador. Se espera que los adultos sean sensibles a la forma en que los jugadores pueden recibir los comentarios, en particular los jugadores jóvenes.

**Los entrenadores son responsables del comportamiento de sus jugadores y sus espectadores.** Si los jugadores y / o espectadores no pueden ser controlados, el entrenador será responsable y sancionado. Los entrenadores están sujetos a la aplicación de tarjetas amarillas y rojas.

El Código de Conducta de WESCO United se incluye al final de este documento.

## POLÍTICA DE SUBIR LA PUNTUACIÓN

WESCO juega bajo el código de conducta de la Asociación de Fútbol Juvenil de los Estados Unidos (Juego Limpio) que establece que el énfasis para los equipos debe ser que hay más en el juego que solo la puntuación final. Nos damos cuenta de que en ocasiones el talento de un equipo superará al de otro. Si durante el transcurso de un juego, un equipo tiene una ventaja de 5 puntos, los entrenadores deben introducir una o más de estas técnicas para tratar de minimizar la puntuación de más puntos de su equipo. ***Haga todo lo posible para minimizar la***

***diferencia en la puntuación. Se impondrá una pérdida por un diferencial de puntuación de más de 7 puntos al final del juego. Los goles en propia puerta no cuentan.***

Sugerencias de entrenamiento táctico para evitar diferencias de puntaje alto:

- Posicionamiento del jugador: cambie las posiciones clave de los jugadores [Ejemplo: delantero / delantero central se mueve a portero o defensor; cambiar el mediocampo a la posición media defensiva (atrás)]; limitar el mediocampo ofensivo
- Disparo: solo tiros de viruta; tiros fuera de la caja solamente. Tiros de pie no dominantes (o tiros de “solo pie débil”). Trampas en el pecho a voleas desde al menos 15 yardas desde la línea de gol
- Pasar: Solo haga que los cruces entren dentro del área y luego se desmayen. Cantidad mínima de toques / pases antes del lanzamiento [Ejemplo: Mínimo 5 toques / pases al mismo equipo sin interferencia del oponente, luego disparar]

## ÁRBITROS

---

U6 no tendrá árbitros asignados. Cada equipo es responsable de asignar un entrenador u otra persona como co-árbitro. (Consulte las reglas modificadas del grupo de edad U6 a continuación)

A U8 se le asignarán monitores juveniles para arbitrar. Si no hay un monitor disponible, se seleccionan dos padres o entrenadores voluntarios, uno de cada equipo, la mitad de cada uno. (Consulte las reglas modificadas del grupo de edad U8 a continuación)

Los juegos U10, U12, U14 y U16 serán oficiados por árbitros aprobados y asignados por o en nombre de WESCO. Se asignará un árbitro activo según lo determinado por las pautas establecidas por la USSF. Si no hay árbitro disponible, un entrenador o un padre puede actuar como árbitro, según lo acordado por los dos entrenadores del equipo.

Particularmente en las divisiones de menor edad, los árbitros menos experimentados / en entrenamiento pueden estar oficiando. Por favor sea respetuoso. El árbitro tiene la responsabilidad de hacer cumplir las Reglas de Juego lo mejor que pueda. No corresponde a los jugadores, entrenadores o espectadores hacer más difícil el trabajo del árbitro disyendiendo con palabras o acciones. Se anima a los árbitros a tomar las medidas adecuadas para mantener el control del juego. Los árbitros deben solicitar a los entrenadores que se ocupen de los espectadores cuando sea necesario. Las Reglas del Juego se han actualizado de modo que a los entrenadores se les pueden mostrar tarjetas amarillas o rojas, al igual que a los jugadores.

Si un entrenador se comporta de manera antideportiva, por recomendación del Coordinador de Árbitros y la aprobación de la Junta, el entrenador en cuestión será **suspendido por al menos dos (2) juegos**. Cualquier otro incidente puede resultar en suspensión por la duración de la temporada.

**Cada equipo deberá tener un "juez de línea" / árbitro asistente (A.R.) disponible para cada juego programado si es necesario. A discreción del árbitro, se le puede solicitar al entrenador que A.R. el juego si un padre voluntario no está disponible. Los "jugadores de línea del club" solo pueden indicar cuando la pelota está fuera de límites.**

Se requerirá que todos los árbitros de WESCO usen el Uniforme de Árbitros de la USSF apropiado en una

aparición prolija, apropiada y profesional (es decir, camisas por dentro, calcetines subidos por encima de la pantorrilla, etc.) El Coordinador de Árbitros de WESCO supervisará el código de vestimenta del uniforme.

## VIOLACIONES Y QUEJAS

---

Todas las infracciones y quejas (aparte de las reglas de juego de la FIFA) después de un período de espera de 24 horas deben enviarse a League P.A.D. Comité llenando el formulario de Quejas. Este formulario se puede encontrar en [www.wescosoccer.org/parentresources](http://www.wescosoccer.org/parentresources) y se puede enviar por correo electrónico (a [padcommittee@wescosoccer.org](mailto:padcommittee@wescosoccer.org)), a P.O. Box 423, Sebastopol CA 95473, o dejarlo directamente en la oficina de la Liga (130 South Main Street, Suite 213, Sebastopol).

Las protestas y apelaciones de los entrenadores se envían al P.A.D. Comité. Solo las violaciones de las reglas de esta competencia o la aplicación incorrecta de las "Reglas del juego" serán temas adecuados para ser considerados para la acción. Los fallos emitidos por los árbitros en el campo **no están sujetos a apelación**.

Las tarjetas rojas dadas a los jugadores y / o las expulsiones de los entrenadores son informadas a la Liga por el árbitro oficial. Los informes de despedida se enviarán al presidente de la liga y al P.A.D. Comité dentro de las 72 horas. Actuarán de acuerdo con los estatutos de WESCO.

**Una tarjeta roja de jugador es una suspensión automática de un juego. Una tarjeta roja de entrenador es una suspensión automática de dos juegos. Las expulsiones de los entrenadores no están sujetas a protestas ni apelaciones.** Solo se pueden apelar las sanciones por encima de los mínimos establecidos.

Las protestas y apelaciones deben hacerse por escrito (mecanografiadas o impresas) y enviarse por correo a la oficina de WESCO y deben ir acompañadas de una tarifa de cincuenta dólares (\$ 50). Dicha protesta o apelación deberá tener matasellos dentro de los cinco (5) días hábiles posteriores a la notificación oficial de la suspensión.

## REGLAS DE JUEGO

---

### REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U6

**EL CAMPO:** Será un rectángulo de aproximadamente 20 por 30 yardas. Coloque los conos en las 4 esquinas y en la mitad de la línea de banda para marcar la línea central. Las porterías serán de 4 pies de alto y 6 pies de ancho.

**LA BOLA:** Será una bola de tamaño 3.

**NÚMERO DE JUGADORES:** Idealmente, cada equipo estará formado por siete (7) jugadores con un máximo de nueve (9) jugadores. Los equipos estarán formados por niños y niñas. El número máximo de jugadores en el campo es de cuatro (4) a la vez. Se necesita un número mínimo de tres (3) jugadores por lado para comenzar un juego. **NO habrá portero.** NO coloque a un jugador cerca de la portería del oponente. Los jugadores deben ubicarse al menos a diez (10) pies de la portería cuando no tengan el balón. Se aplicarán sustituciones ilimitadas. Estas sustituciones se pueden realizar en el transcurso del juego. (es decir, sin una interrupción del juego). **Cada jugador deberá jugar al menos el 50% de cada juego.**

**DURACIÓN DEL JUEGO:** Cada juego constará de cuatro (4) cuartos de 8 minutos, con descansos de 3 minutos entre los cuartos y 5 minutos para el descanso. El equipo de casa hará el saque inicial para comenzar la primera

mitad. Los visitantes comienzan la segunda mitad con el saque inicial. Los oponentes deben estar a tres (3) yardas de la marca central cuando se realiza el saque inicial.

**ÁRBITROS:** Dos padres o entrenadores voluntarios, uno de cada equipo, actuarán como co-árbitros. El silbato debe sonar solo al comienzo y al final de la mitad. Todas las demás llamadas deben expresarse en voz alta (es decir, "lanzamiento rojo"). Las reglas y sus infracciones deben explicarse muy brevemente al jugador infractor a medida que continúa el juego. Cuando las lesiones requieren una interrupción del juego, los reinicios se realizan cuando el "árbitro" deja caer una pelota entre dos jugadores contrarios, quienes deben esperar hasta que la pelota toque el suelo antes de jugarla. **Otros reinicios son por saque de banda. No hay tiros directos ni penales.**

**PUNTUACIONES:** NO se llevarán puntuaciones. Después de un gol, el equipo anotado realiza un saque de salida.

**ENTRENADORES:** A cada equipo se le permitirá un (1) entrenador en el campo en cualquier momento para hablar e instruir a sus jugadores sobre el juego de fútbol. Mantenga las instrucciones breves; no interrumpa el juego.

**LANZAMIENTOS:** Los jugadores reciben dos (2) intentos en un saque adecuado. Los entrenadores deben explicar el método correcto. Después de dos intentos incorrectos, otro jugador debería tener una oportunidad.

**ENCABEZADO:** Cabecear deliberadamente durante un juego es una falta que resulta en un tiro libre indirecto por parte del equipo contrario en el lugar de la infracción. NO se debe enseñar el rumbo durante las prácticas.

**NOTA IMPORTANTE:** Es fundamental que todos los participantes recuerden que el programa U6 no se concentrará en la competición ni en ganar partidos. En cambio, este programa existirá con el propósito de introducir a los niños muy pequeños en el juego del fútbol. Nuestro objetivo será brindarles a los niños involucrados una primera experiencia positiva, gratificante y feliz con el hermoso juego del fútbol. [enter line.](#)

## REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U8

**EL CAMPO:** Será un rectángulo de aproximadamente 30 por 50 yardas. El círculo central tiene un radio de 6 yardas. El área de meta está a 3 yardas de cada poste de meta y a 3 yardas dentro del campo de juego. Las porterías tendrán un máximo de 6 pies de alto y 12 pies de ancho. ZONA NO PENAL.

**LA BOLA:** Será una bola de tamaño 3.

**NÚMERO DE JUGADORES:** Idealmente, cada equipo estará formado por diez (10) jugadores con un máximo de trece (13) jugadores. El número máximo de jugadores en el campo es siete (7), incluido un portero, en cualquier momento. Se necesita un número mínimo de cinco (5) jugadores por lado para comenzar un juego. Se pueden hacer sustituciones cada vez que se detiene el juego. **Cada jugador deberá jugar al menos el 50% de cada juego.**

**DURACIÓN DEL JUEGO:** Cada juego consistirá en dos (2) períodos de 25 minutos, con 5 minutos para el medio tiempo. En el saque inicial (inicio de las mitades y después de un gol) los oponentes deben estar a 6 yardas de la marca central cuando se ejecuta el saque inicial.

**ÁRBITROS:** La Liga proporcionará un Monitor (oficial de juegos juveniles generalmente menor de 12 años) para los juegos. **Se sugiere que los Monitores se reúnan con ambos entrenadores antes de cada partido y revisen**

**las reglas, para que no haya malentendidos. Lleve esta lista a los juegos como referencia.** Si no hay un monitor disponible, se seleccionan dos padres o entrenadores voluntarios, uno de cada equipo, la mitad de cada uno. Las llamadas deben ser pronunciadas (es decir, "lanzamiento rojo"). Las reglas e infracciones de las mismas deben explicarse muy brevemente al jugador infractor a medida que continúa el juego. Cuando las lesiones requieren una interrupción del juego, los reinicios se realizan cuando el Monitor deja caer una pelota entre dos jugadores contrarios, quienes deben esperar hasta que la pelota toque el suelo antes de jugarla.

**BOLA EN JUEGO Y FUERA DE JUEGO:** Los jugadores reciben dos (2) intentos para realizar un saque de banda adecuado. Los monitores deben explicar el método correcto después del primer intento.

**NO HAY PENALTI O PATADAS DIRECTAS:** Todos los tiros serán indirectos y se ejecutarán desde fuera del área de portería del equipo defensor. **NO HAY ÁREA DE PENALIZACIÓN.** NO hay penalización por FUERA DE LADO. Sin embargo, los jugadores no pueden ser apostados por la portería del oponente, ya que esto se considerará una conducta injusta y antideportiva.

**LÍNEA DE CONSTRUCCIÓN:** Cuando el portero tiene el balón (ya sea durante el juego o desde un saque de meta), el equipo contrario deberá dejar atrás la línea de construcción. Esta línea está a medio camino entre el área de penalización y la mitad de la línea. Una vez que el equipo contrario está detrás de la línea de construcción, el portero puede pasar, lanzar por debajo o rodar la pelota a un compañero de equipo; NO se permitirá despejar. Una vez que el portero pone el balón en juego, el equipo contrario puede cruzar la línea de construcción y el juego se reanuda con normalidad.

**ENCABEZADO:** Cabecear deliberadamente durante un juego es una falta que resulta en un tiro libre indirecto por parte del equipo contrario en el lugar de la infracción. NO se debe enseñar el rumbo durante las prácticas.

**PUNTUACIONES:** La puntuación se puede mantener, pero no hay clasificación de liga para este grupo de edad y no habrá premios de "lugar".

## REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U10

**EL CAMPO:** Será un rectángulo de aproximadamente 40 por 70 yardas. El círculo central tiene un radio de 6 yardas. El área de portería está a 6 yardas de cada poste de portería y a 6 yardas dentro del campo de juego. Las porterías tendrán un máximo de 6 1/2 pies de alto y 18 pies de ancho. El área de penalización está a 14 yardas de cada poste de meta y a 14 yardas dentro del campo de juego.

**LA BOLA:** Será una bola de tamaño 4.

**NÚMERO DE JUGADORES:** Idealmente, cada equipo estará formado por doce (12) jugadores con un máximo de catorce (15) jugadores. El número máximo de jugadores en el campo es nueve (9), incluido un portero, en cualquier momento. Se necesita un número mínimo de seis (6) jugadores por lado para comenzar un juego. **Cada jugador deberá jugar al menos el 50% de cada juego.**

**DURACIÓN DEL JUEGO:** Cada juego consistirá en dos (2) mitades de 30 minutos, con 5 minutos para el medio tiempo.

**ÁRBITROS:** Normalmente se asignarán árbitros juveniles para officiar estos juegos (por lo general, menores de 14 años). **Se recuerda a los entrenadores y padres que estos árbitros están desarrollando sus habilidades de árbitro, al igual que los jugadores están mejorando sus habilidades de juego.** Las preocupaciones importantes son la seguridad y el juego limpio. Si no hay árbitro disponible, un entrenador o un padre puede actuar como árbitro, según lo acordado por los dos entrenadores del equipo.

**PATADAS DIRECTAS, TIRAS PENALES Y FUERA DE LUGAR:** NO hay patadas directas para este grupo de edad, pero las fuera de juego se harán cumplir. Cualquier falta dentro del área de penalti solo recompensa un tiro libre indirecto.

**HEADING:** No se debe practicar el cabeceo y no está permitido en el juego. Cabecear deliberadamente durante un juego es una falta que resulta en un tiro libre indirecto por parte del equipo contrario en el lugar de la infracción.

## REGLAS ESPECIFICAS A LA DIVISION U12

**EL CAMPO:** Será un rectángulo de aproximadamente 50 por 75 yardas. El círculo central tiene un radio de 10 yardas. El área de portería es de 6 yardas desde cada poste de portería y 6 yardas dentro del campo de juego. Las porterías tendrán un máximo de 6 1/2 pies de alto y 18 pies de ancho. El área de penalización está a 18 yardas de cada poste de meta y a 18 yardas dentro del campo de juego.

**LA BOLA:** Será una bola de tamaño 5.

**NÚMERO DE JUGADORES:** Idealmente, cada equipo estará formado por quince (15) jugadores con un máximo de dieciocho (18). El número máximo de jugadores en el campo es de once (11), incluido un portero, en cualquier momento. Se necesita un número mínimo de siete (7) jugadores por lado para comenzar un juego. **Cada jugador deberá jugar al menos el 50% de cada juego.**

**LE DURACIÓN DEL JUEGO:** Cada juego consistirá en dos (2) mitades de 35 minutos, con 5 minutos para el medio tiempo.

**ÁRBITROS:** Normalmente se asignarán árbitros juveniles para officiar estos juegos (por lo general, menores de 16 años). **Se recuerda a los entrenadores y padres que estos árbitros están desarrollando sus habilidades de árbitro, al igual que los jugadores están mejorando sus habilidades de juego.** Las preocupaciones importantes son la seguridad y el juego limpio. Si no hay árbitro disponible, un entrenador o un padre puede actuar como árbitro, según lo acordado por los dos entrenadores del equipo.

**ENCABEZAMIENTO:** El entrenamiento de rumbo mínimo permitido solo durante la práctica, no permitido en el juego. Cabecear deliberadamente durante un juego es una falta que resulta en un tiro libre indirecto por parte del equipo contrario en el lugar de la infracción.

## REGLAS ESPECIFIAS A LAS DIVISIONES U14 Y U16

**EL CAMPO:** Será un rectángulo de aproximadamente 50 por 75 yardas. El círculo central tiene un radio de 10 yardas. El área de portería es de 6 yardas desde cada poste de portería y 6 yardas dentro del campo de juego. Las porterías tendrán un máximo de 7 pies de alto y 21 pies de ancho. El área de penalización está a 18 yardas

de cada poste de meta y a 18 yardas dentro del campo de juego.

**LA BOLA:** Será una bola de tamaño 5.

**NÚMERO DE JUGADORES:** Idealmente, cada equipo estará formado por quince (15) jugadores con un máximo de dieciocho (18). El número máximo de jugadores en el campo es de once (11), incluido un portero, en cualquier momento. Se necesita un número mínimo de siete (7) jugadores por lado para comenzar un juego. **Cada jugador deberá jugar al menos el 50% de cada juego.**

**DURACIÓN DEL JUEGO:** Cada juego consistirá en dos (2) mitades de 35 minutos, con 5 minutos para el medio tiempo.

**ÁRBITROS:** A menudo se asignarán árbitros juveniles para officiar estos juegos. **Se recuerda a los entrenadores y padres que estos árbitros están desarrollando sus habilidades de árbitro, al igual que los jugadores están mejorando sus habilidades de juego.** Las preocupaciones importantes son la seguridad y el juego limpio. Si no hay árbitro disponible, un entrenador o un padre puede actuar como árbitro, según lo acordado por los dos entrenadores del equip.

**ENCABEZAMIENTO:** Se permite un entrenamiento de rumbo mínimo durante la práctica y está permitido en el juego.

## BREVE REVISIÓN DE LAS LEYES DEL FÚTBOL

---

El árbitro debe conocer y aplicar todas las "Reglas del juego". Aquí cubriremos solo aquellos que son más visibles para los espectadores y los nuevos jugadores. Las reglas específicas para nuestras divisiones WESCO U6 -U14 reemplazan las siguientes.

### INICIO DE JUEGO

**LEY VIII: INICIO DEL JUEGO.** El juego comienza con una patada inicial. Qué patadas de equipo se decide mediante el lanzamiento de una moneda. (El ganador del sorteo decide en qué dirección atacar al comienzo del juego). Todos los jugadores deben estar en su propio lado de la línea del campo central y los jugadores del equipo que no patea deben estar fuera del Círculo Central. La pelota puede ser pateada en cualquier dirección, y el pateador no puede volver a tocarla hasta que haya sido tocada por otro jugador. Está "en juego" tan pronto como rueda, y cualquier jugador, excepto el pateador, puede patearlo en ese momento.

### BALÓN FUERA DE JUEGO Y REINICIO

**LEY XV: LANZAMIENTO.** Cuando todo el balón pasa completamente a través de cualquiera de las líneas de banda ("línea lateral"), se vuelve a poner en juego con un saque del equipo que no lo sacó. Un saque legal comienza atrás y pasa por encima de la cabeza. Se lanza (no solo se deja caer) con ambas manos. El lanzador debe estar de cara al campo con parte de su cuerpo y ambos pies deben estar tocando la línea de banda o el suelo fuera del campo de juego cuando se suelta la pelota. Debido a que los saques de banda adecuados son difíciles para los jugadores jóvenes, **los jugadores U6 y U8 tienen 2 intentos.** Los saques de banda ilegales resultan en el "cambio de posesión" del balón al otro equipo.

**LEY XVI: PATADA A GOL.** Cuando el equipo atacante pateo el balón por encima de la línea de meta (en lugar de entrar en la meta), el equipo defensor lo vuelve a poner en juego con un puntapié desde cualquier lugar dentro del área de meta. (Ver reglas especiales U6 - U10). Los jugadores defensores pueden permanecer dentro de su propia área de penalti mientras se pateo el balón, pero ningún jugador atacante puede tocar el balón antes de que salga del área de penalti.

**LEY XVII: PATADA DE ESQUINA.** Cuando el equipo defensor pateo el balón por encima de su propia línea de gol (y no dentro de su arco), el equipo atacante lo vuelve a poner en juego con una patada desde el arco de esquina en el lado por donde salió el balón. La bola solo necesita estar en cualquier parte del arco; el pateador solo puede patearlo una vez.

**LEY XII: FALTAS Y FREE KICKS.** Hay 10 faltas mayores: sostener, empujar, patear, tropezar, golpear, escupir a un oponente, manejar la pelota (excepto como portero o en un saque), saltar a un jugador o la pelota, hacer contacto con un oponente antes de tocar la pelota [en un tackle] y cargar violentamente [o desde atrás]. Las faltas graves dan como resultado que el infractor sea amonestado ("Tarjeta amarilla") o expulsado ("Tarjeta roja") del juego y del campo. Los jugadores expulsados no pueden ser reemplazados y el juego continúa con un equipo reducido. Las faltas ocurren dentro del área penal del propio infractor, el equipo atacante recibe un PENALTI. Este tiro se ejecuta desde un punto a 12 yardas frente a la boca de portería y solo el pateador y el portero pueden estar dentro del área penal o del arco penal hasta que el portero debe mantener un pie en la línea de meta hasta que se ejecute el puntapié.

Hay seis faltas menores: jugar de manera peligrosa, obstruir el avance de un oponente [cuando no está jugando el balón], evitar que el portero suelte el balón de sus manos, el portero vuelve a jugar el balón con las manos después de soltarlo, el portero manipula el balón cuando un compañero de equipo lo pateo y el portero manipula el balón directamente desde un saque de banda de un compañero. Estas faltas le dan al equipo contrario un FREE KICK "INDIRECTO" (es decir, el balón debe tocar a otro jugador de cualquier equipo antes de entrar en la portería o la portería no cuenta).

Además de las faltas anteriores, existen otros tipos de acciones injustas o "antideportivas" por las cuales los jugadores pueden ser amonestados o expulsados. Dos de los más comunes son usar lenguaje soez y mostrar desacuerdo [disenso] con respecto a las decisiones del árbitro. (ADVERTENCIA: Estas violaciones pueden aplicarse al entrenador, a los jugadores sustitutos y a los espectadores).

**LEY XI: FUERA DE LUGAR:** Un jugador atacante que no está en posesión de la pelota y está en la mitad del campo de ataque debe tener al menos dos oponentes ("defensores") entre él / ella y la portería EN EL MOMENTO DE QUE UN COMPAÑERO DE EQUIPO PASA EL BOLA HACIA ADELANTE. El mero hecho de estar en una posición de fuera de juego no justifica una penalización, pero si a juicio del árbitro, él / ella puede obtener una ventaja por estar en una posición de fuera de juego, o interfiere con un oponente o con el juego, entonces se aplica la penalización. El portero contrario cuenta como un defensor. La mejor estrategia es mantener a dos jugadores entre tú y la portería al recibir un pase en tu mitad del campo de ataque. No hay fuera de juego directo de un saque de banda, saque de meta, saque de esquina o cuando el árbitro deja caer el balón. La penalización por fuera de juego es un tiro libre indirecto para el equipo contrario.

## CÓDIGO DE CONDUCTA UNIDO DE WESCO

---

WESCO United se compromete a proporcionar:

- A Un entorno seguro en el que el jugador puede aprender y desarrollarse durante los entrenamientos y los juegos
- Un plan de estudios estructurado para el aprendizaje del fútbol adecuado a la edad, la capacidad y el crecimiento del jugador
- Pautas para el jugador y los padres / tutores sobre las mejores formas en las que pueden contribuir al desarrollo del fútbol del jugador
- Apoyo para el continuo desarrollo académico y personal del jugador

El entrenador acepta:

- Mostrar respeto en TODO momento a los padres, jugadores, oponentes, árbitros y entrenadores
- Llegue a tiempo y esté preparado para todas las sesiones de entrenamiento y juegos
- Comunicarse oportunamente con los padres sobre los ajustes a los horarios de entrenamiento, horarios de juegos o planes para el torneo
- Motivar y desarrollar a TODOS los jugadores de arriba a abajo durante todo el año
- Asistir a las sesiones de entrenamiento de entrenadores ofrecidas por la Liga

El jugador acepta:

- Mostrar respeto en TODO momento a los padres, jugadores, oponentes, árbitros y entrenadores
- Asistir a los entrenamientos y juegos con regularidad y puntualidad, comportarse con autodisciplina y dar aviso y razones de cualquier ausencia
- Lleve todo el equipo personal a las sesiones de entrenamiento
- Practicar las técnicas y habilidades enseñadas por WESCO e intentar aplicarlas en juegos
- Asistir a la escuela con regularidad y puntualmente, completar las tareas escolares y comportarse en la escuela como lo haría en WESCO United
- Seguir un estilo de vida apropiado para el desarrollo: pasar el tiempo libre de manera positiva; comer, beber, relajarse y dormir con sensatez
- Darse cuenta de que en caso de que rompa alguna de las reglas del equipo, promete aceptar cualquiera de las consecuencias que le dé el entrenador

Los padres / tutores acuerdan:

- Mostrar respeto en TODO momento a los padres, jugadores, oponentes, árbitros y entrenadores
- Fomentar y ayudar al jugador a cumplir los objetivos, incluido este Código de conducta
- Apoyar al jugador sin presión, elogiar el buen trabajo y abstenerse de criticar a jugadores, entrenadores, árbitros y oponentes
- Dé un buen ejemplo al jugador siendo puntual y positivo
- Permanecer de su lado y no detrás de la portería o en el lado de la cancha del equipo
- Comunicarse con el personal y los voluntarios de WESCO, manteniéndolos informados sobre los asuntos que afectan al jugador
- Prometa no entrenar a su hijo de ninguna manera que pueda afectar la instrucción del entrenador. Si surgen preguntas sobre el tema del contenido de la capacitación o la adquisición de habilidades, los padres acuerdan preguntarle al entrenador sobre esto para que puedan reforzar la instrucción
- Comprender que tener un hijo en este equipo crea un gran compromiso con el club, el entrenador y los demás padres / jugadores del equipo. Los padres acuerdan hacer todo lo posible para cumplir con todas y cada una de las obligaciones y contribuir al desarrollo positivo de su hijo y del equipo

# MAPA DE CAMPO DE RAGLE RANCH PARK

