



I. REGLAS Y REGULACIONES GENERALES

1. NUESTRO PROPÓSITO es promover, enseñar y jugar fútbol; ser flexible, pero consistente; y para promover el desarrollo de los jóvenes, no el ego del entrenador o de los padres. Disfruta del juego y déjalo en el campo.

2. En un esfuerzo por proporcionar instalaciones limpias y seguras, además de promover el buen espíritu deportivo, TODOS los equipos son responsables de los "apretones de manos y bolsas de basura". **Estreche la mano del equipo contrario y limpie detrás de ustedes después de CADA juego.**

3. Los equipos y entrenadores son INCREMENTAMENTE animados a jugar su calendario completo para que todos los jugadores tengan la oportunidad de jugar. SOLO una advertencia del clima o un reloj emitido por los medios locales causará la cancelación de un juego. TODOS LOS OTROS JUEGOS SE JUEGAN a menos que el árbitro considere que las condiciones no se pueden jugar. Los juegos convocados por el Árbitro debido a las inclemencias del tiempo o la oscuridad durante o después del medio tiempo se considerarán completos. Si no está seguro de si se jugarán los juegos, puede verificar la aplicación **Si Play o llamar al 313-680-3008. Se actualizará a las 7am del día del juego si hay cancelaciones**

4. Hay una sustitución ilimitada de jugadores para todos los grupos de edad. Los jugadores pueden ser sustituidos por el equipo en posesión del balón para un saque de banda, antes de un saque de meta de cualquiera de los equipos, después de un gol de cualquiera de los equipos, después de una tarjeta amarilla de cualquiera de los equipos (sin embargo, el entrenador puede sustituir solo al jugador con tarjeta amarilla y el entrenador contrario solo pueden hacer una sustitución), o después de una lesión de cualquiera de los equipos (sin embargo, el entrenador solo puede sustituir al jugador lesionado y el entrenador contrario solo puede hacer una sustitución). Las sustituciones pueden ocurrir SOLO CUANDO TIENES LA ATENCIÓN DEL ÁRBITRO y el árbitro permite la sustitución.

5. El ENTRENAMIENTO se llevará a cabo desde el margen entre las casillas de penalización de gol. Los espectadores deben permanecer en las áreas detrás de sus respectivos equipos y no interferir con los jugadores. ESTÁ ESTRICTAMENTE PROHIBIDO QUE ALGUIEN PERMANEZCA EN LA LÍNEA DE METAS O TRAS DE LA META O DE LA LÍNEA DIRECTIVA DEL EQUIPO. De lo contrario, se puede perder el juego actual.

6. Deben respetarse estrictamente los GRUPOS DE EDAD (a ningún jugador se le permite jugar en un grupo de edad inferior a su edad). Cualquier persona que se encuentre falsificando formularios de registro o jugando intencionalmente a jugadores por debajo de su grupo de edad estará sujeta a medidas disciplinarias por parte del



Detroit PAL Liga Futbol GOAL Detroit –Spring 2019



Comisionado, que pueden incluir la expulsión de la temporada y / o la inelegibilidad para futuras temporadas.

7. Solo hay 15 jugadores permitidos en una lista. Si no se adhiere a esta regla, se perderá el juego actual. NO HAY EXECCIONES.

8. Los entrenadores son responsables de verificar la puntuación final después de cada juego. El puntaje debe ser subido a SI PLAY después del juego.

9. FORFEITS ocurrirá cuando no haya suficientes jugadores del equipo para constituir un "equipo completo" (consulte las reglas específicas de los grupos de edad para obtener una definición de "equipo completo") QUINCE MINUTOS DESDE EL TIEMPO DE KICK-OFF PROGRAMADO. Los equipos que continuamente pierden los juegos estarán sujetos a medidas disciplinarias que pueden incluir la eliminación de la liga a discreción del Comisionado.

10. Todos los juegos deben comenzar y terminar a tiempo. Si el juego comienza tarde, por el motivo que sea, se acortará para terminar a tiempo.

11. TIEMPOS DE TIEMPO - A cada equipo se le permite 1: 60 tiempo de espera por mitad. Se tomará un tiempo límite por lesión en función de la gravedad de la lesión del jugador. Si el jugador está abajo en el campo y no puede ser sacado inmediatamente del campo, el reloj se detendrá hasta que el jugador se haya retirado del campo, entonces el juego se reanudará donde se detuvo.

12. **EL ACOSO DE LOS PADRES Y LA LENGUA MALA HACIA LOS ÁRBITROS, OPONIENDO A JUGADORES O ENTRENADORES, O SUS PROPIOS JUGADORES O ENTRENADORES ES INACEPTABLE.** Por favor, controla tus líneas laterales y haz que el juego sea más agradable para todos. El juego es para el beneficio de los niños, no de los espectadores. Los entrenadores serán responsables de la conducta de sus espectadores. Los equipos, entrenadores, jugadores y / o padres que continúen violando esta regla enfrentarán la posible inelegibilidad de la inscripción futura, la pérdida de juegos, la expulsión de la liga u otras acciones disciplinarias que se consideren necesarias.

13. El Comisionado de la liga se reserva el derecho de determinar la aplicación justa de estas reglas con respecto a cualquiera y todas las incidencias de liga. Las reglas de DPYSL reemplazan todas las otras reglas de las ligas y siguen de cerca las sugerencias ofrecidas por US Youth Soccer.

14. En los juegos de semifinales y campeonatos, habrá dos mitades de 10 minutos para determinar el ganador del juego. El juego termina al final de los 20 minutos si un equipo está ganando. Si hay un empate, el juego irá a una tanda de penales. Cada equipo tendrá 5 intentos de hacer tiros penales. Quien tenga más goles al final de los 5 intentos será declarado ganador.



II. TARJETAS ROJAS Y TARJETAS AMARILLAS

1. Los JUGADORES O ENTRENADORES emitidos una Tarjeta Roja deben abandonar las instalaciones inmediatamente antes de que el juego continúe. Además de la expulsión, el jugador o el entrenador recibirán una suspensión automática de un juego, a menos que se emita la Tarjeta Roja por “juego sucio grave”, “conducta violenta” o “lenguaje abusivo o abusivo”. En ese caso, una Se impondrá suspensión de dos juegos. Los jugadores o entrenadores que reciben una tarjeta roja adicional dentro del año estacional se suspenden de jugar hasta que haya una audiencia antes de la D.P.Y.S.L. Consejo disciplinario.

2. ENTRENADORES: Puede estar sujeto a una Tarjeta Amarilla o Roja por la conducta de sus jugadores en el campo y al margen. Los entrenadores y los jugadores también están sujetos a una tarjeta roja o tarjeta amarilla ANTES o DESPUÉS de cualquier juego por conducta perjudicial.

3. DOS TARJETAS AMARILLAS en cualquier juego equivaldrán a una Tarjeta Roja y resultarán en las mismas acciones disciplinarias.

IV. EQUIPO DE JUGADOR

1. Todos los jugadores DEBEN usar espinilleras en todo momento durante el juego. Los protectores Shin se deben usar debajo de los calcetines del jugador. Los jugadores que no usan espinilleras deben abandonar el campo hasta que el jugador esté debidamente protegido con las espinillas.

2. No se requieren tacos, aunque si el jugador elige usar tacos, DEBEN SER LIMPIAS DE FÚTBOL. Los tacos de fútbol y béisbol están prohibidos. (Los tacos de fútbol y béisbol tienen un taco que es peligroso para otros jugadores de fútbol).

3. LOS OBSTÁCULOS deben usar colores diferentes de los que usan otros jugadores para identificarse como el portero.

4. Todos los guardias de la boca o vasos son a discreción de los padres y jugadores involucrados y no están obligados por la liga.



Detroit PAL Liga Futbol GOAL Detroit –Spring 2019



1er/ 2do grado

1. Los equipos juegan 7 contra 7.
2. No hay porteros.
3. Los juegos se jugarán en 2 mitades de 20 minutos cada una.
4. Los equipos jugarán con una bola de tamaño 3.
5. El tamaño del campo será de al menos 100 pies x 150 pies.
6. El tamaño de la meta será de 6 'x 12'.
7. No se permiten encabezados
- 8. Los entrenadores deben llevar 1 gol hasta la mitad de la línea de campo antes del juego y volver a colocarlo en su lugar original después del juego.**
9. Los offsides NO se hacen cumplir.
10. Todos los tiros libres son indirectos (no hay penales en esta división).
11. Los jugadores no pueden pararse en la casilla del portero cuando la pelota no está en la casilla.
12. Todos los jugadores deben jugar al menos el 50% del juego. (Los equipos deben hacer todos los esfuerzos para jugar a todos los jugadores por igual, independientemente de la puntuación del juego).
13. Un saque de falta será retomado por el equipo contrario. 14. Los entrenadores NO deben "subir" la puntuación. Juegue a jugadores menos avanzados, saque a un jugador del campo o dígame a su equipo que debe completar una cantidad de pases antes de poder anotar. Hay muchas formas de permitir la diversión y el desafío del fútbol sin "aumentar" la puntuación.
14. LOS EQUIPOS Y ENTRENADORES deben alinearse y dar la mano después del juego.



3er / 4to grado

1. Los equipos juegan 8 contra 8.
2. Un jugador será el portero.
3. Los juegos se jugarán en dos mitades de 20 minutos cada una.
4. Los equipos jugarán con una bola de tamaño 3.
5. El tamaño del campo 200 pies x 150 pies.
6. El tamaño de la meta será de 6 'x 12'.
7. No se permiten encabezados.
8. Los fuera de lugar NO se aplican, pero se llamarán fuera flagrantes.
9. Todos los tiros libres son indirectos (no hay penales en esta división).
10. Los jugadores no pueden pararse en la casilla del portero cuando la pelota no está en la casilla.
11. Todos los jugadores deben jugar al menos el 50% del juego. (Los equipos con más de 12 jugadores deben hacer todos los esfuerzos para jugar a todos los jugadores por igual, independientemente de la puntuación del juego).
12. Se otorgará un saque de falta al equipo contrario.
13. Los entrenadores NO deben "subir" la puntuación. Juegue a jugadores menos avanzados, saque a un jugador del campo o dígame a su equipo que debe completar una cantidad de pases antes de poder anotar. Hay muchas formas de permitir la diversión y el desafío del fútbol sin "aumentar" la puntuación.
14. LOS EQUIPOS Y ENTRENADORES deben alinearse y dar la mano después del juego.
15. Las puntuaciones y clasificaciones se mantendrán para esta división.



5to grado

1. Los equipos juegan 8 contra 8.
2. Un jugador será el portero.
3. Los juegos se jugarán en dos mitades de 25 minutos cada una.
4. Los equipos jugarán con una bola de tamaño 4.
5. El tamaño del campo será de al menos 200 pies x 150 pies.
6. El tamaño de la meta será de 6 'x 12'.
7. Los offsides NO se aplican, pero se llamarán offsides flagrantes.
8. Ahora se aplican las penalizaciones (faltas y balones descarados dentro del recuadro).
9. Todos los jugadores deben jugar al menos el 50% del juego.
10. Los entrenadores NO deben "subir" la puntuación. Juegue a jugadores menos avanzados, saque a un jugador del campo o dígame a su equipo que debe completar una cantidad de pases antes de poder anotar. Hay muchas formas de permitir la diversión y el desafío del fútbol sin "aumentar" la puntuación.
11. Los EQUIPOS Y ENTRENADORES deben alinearse y dar la mano después del juego.
12. Las puntuaciones y clasificaciones se mantendrán para esta división.
13. Los entrenadores deben usar su tiempo con sus jugadores para enseñar reglas, respeto por los árbitros y oponentes, y un amor por el juego.



6º a 8º grado

1. Los equipos juegan 9 v 9
2. Un jugador será el portero.
3. Los juegos se jugarán en dos mitades de 25 minutos cada una.
4. Los equipos jugarán con una bola de tamaño 4.
5. El tamaño del campo será de al menos 200 pies x 150 pies.
6. El tamaño de la meta será de 6 'x 12'.
7. Los offsides NO se aplican, pero se llamarán offsides flagrantes.
8. Ahora se aplican las penalizaciones (faltas y balones descarados dentro del recuadro). Los penales están presentes en esta división por edades.
9. Todos los jugadores deben jugar al menos el 50% del juego.
10. Los entrenadores NO deben "subir" la puntuación. Juegue a jugadores menos avanzados, saque a un jugador del campo o dígame a su equipo que debe completar una cantidad de pases antes de poder anotar. Hay muchas formas de permitir la diversión y el desafío del fútbol sin "aumentar" la puntuación.
11. Los EQUIPOS Y ENTRENADORES deben alinearse y dar la mano después del juego.
12. Las puntuaciones y clasificaciones se mantendrán para esta división.
13. Los entrenadores deben usar su tiempo con sus jugadores para enseñar reglas, respeto por los árbitros y oponentes, y un amor por el juego.