



# HOUSTON YOUTH SOCCER ASSOCIATION, INC

## REGLAS DE JUEGO

Todos los clubes bajo la jurisdicción de la Asociación de Fútbol Juvenil de Houston (HYSA) jugarán bajo las reglas del juego aprobadas por la Federación de Fútbol de los Estados Unidos (USSF), el Fútbol Juvenil de los Estados Unidos (USYS) y el Fútbol Juvenil del Sur de Texas (STYSA), excepto por los cambios indicados en la Constitución y los Estatutos de HYSA y las Reglas de Juego de HYSA. En caso de conflicto, se aplicarán estas reglas.

Cualquier club/equipo que se niegue o no juegue un partido de conformidad con las Reglas de Juego y los Estatutos perderá el juego.

Todos los juegos de la Liga HYSA, incluidos, entre otros, los juegos entre asociaciones, jugados por clubes/equipos miembros estarán bajo la jurisdicción de HYSA.

### I. ARTÍCULO I – JUEGOS DE LA LIGA HYSA

#### A. Programación

El Administrador programará todos los juegos de HYSA antes de que comience la temporada, excepto los grupos divididos según lo determinado en la reunión de paréntesis, y programará o reprogramará los juegos pospuestos. Los juegos pospuestos pueden ser reprogramados en cualquier momento; Se debe notificar a los entrenadores de los equipos participantes y al árbitro asignador el mayor tiempo posible antes del juego.

#### 1. Las siguientes son posibles razones para que los juegos se reprogramen:

- a) El estado del terreno de juego en el momento en que se va a jugar el partido es inaceptable. La decisión de posponer el partido debe ser tomada por el árbitro oficial el día en que se jugará el partido o según lo dispuesto por I.E.4.
- b) La incomparecencia de un árbitro designado y la falta de acuerdo sobre un sustituto, según lo dispuesto en I.B.2.
- c) Cada club designará un Representante de Campo que tendrá autoridad para decidir que cualquiera de los campos de ese club no es jugable. Él/ella debe ejercer esta autoridad actualizando la línea directa del campo del club/número de lluvia y notificando al programador y al asignador de árbitros antes de las 8:00 a.m. del día de los juegos del sábado y las 8:00 a.m. del día de los juegos del domingo. Después de este tiempo, solo los árbitros del partido pueden cancelar los juegos.

número arábigo. Los juegos programados o reprogramados por HYSA tendrán prioridad sobre cualquier otra actividad de fútbol organizada en los campos de juego designados por HYSA.



3. Si por alguna razón un partido no se juega en toda su duración para esa división, el Comité de Disciplina y Protestas tendrá el poder de:
  - a) Ordenar que el juego se repita en su totalidad.
  - b) Ordenar que el juego se mantenga tal como se jugó.
4. Todos los juegos deben comenzar dentro de los 15 minutos de la hora programada. Después de un retraso de (15) minutos, un equipo que llegue tarde o no se presente perderá el juego, excepto en la siguiente situación: En caso de condiciones climáticas o de viaje inusuales, un equipo que no se presente a un juego puede solicitar que este juego se posponga para otra fecha.
5. Si por alguna razón un club/equipo no juega al menos la mitad de sus partidos programados, los partidos jugados no contarán a favor o en contra de los equipos contrarios a efectos del cálculo de la clasificación. Si se han jugado al menos la mitad de sus partidos programados, la situación será revisada por la Junta Directiva.

#### B. Árbitros

1. Todos los juegos bajo la jurisdicción de HYSA serán oficiados por árbitros certificados por la USSF, excepto lo dispuesto en la Regla B.2. El árbitro oficial será el único juez en el terreno de juego y su decisión será definitiva. Cualquier queja sobre cualquier árbitro oficial deberá dirigirse por escrito en el formulario de Evaluación de Árbitros de HYSA. Los árbitros informarán sobre el informe oficial de HYSA, los resultados del juego, el personal de los equipos y los goles marcados. El árbitro registrará todas las conductas indebidas (amonestaciones, expulsiones, comportamiento inapropiado por parte de entrenadores y espectadores) durante el partido en el informe oficial del partido, que se enviará utilizando métodos aprobados dentro de las 24 horas posteriores al partido a la dirección designada en el informe. El árbitro debe asegurarse de que su nombre esté en el informe, así como los árbitros asistentes cuando corresponda.

número arábigo. En caso de que el árbitro designado oficialmente no se presente a un partido, los entrenadores podrán acordar un árbitro sustituto que asumirá las funciones del árbitro oficial o, de mutuo acuerdo, actuará en calidad de tal. Si los entrenadores acuerdan un árbitro sustituto, entonces el partido se mantiene como jugado. Cuando un partido no se juegue porque el árbitro asignado por el club local no se presentó, el club local será multado y la asociación reprogramará el partido.
3. El árbitro es responsable de completar el informe del juego y obtener la firma de un oficial de equipo al final del juego de cada equipo. Si



algún entrenador disputa algún evento durante el juego, el árbitro debe anotar la disputa en el informe del juego.

### C. Entrenadores

1. En cada juego programado de HYSA, los entrenadores del equipo deben tener tarjetas de identificación oficiales plastificadas con una foto adherida como prueba del registro de los jugadores. Los oficiales de equipo adultos (entrenador/entrenador asistente/gerente/entrenador) deben tener un Pase de Participación de Adulto ("APP") oficial laminado con una foto adherida como prueba de registro. Los oficiales de equipo adultos deben tener su aplicación visible en su persona en todo momento durante los juegos. El incumplimiento de este requisito hará que el juego no se juegue y resultará en la pérdida del juego para el equipo contrario.

número arábigo. Si el entrenamiento se produce por espectadores, el árbitro solicitará al entrenador/gerente que controle la situación. Si el entrenador/mánager no puede o no quiere controlar la situación, el árbitro puede amonestar al entrenador/mánager. Si la infracción continúa después de una amonestación del árbitro, el entrenador puede ser expulsado por el árbitro. Si el entrenador/mánager se niega a retirarse o el entrenamiento por parte de los espectadores continúa después de que el entrenador/mánager se vaya, el árbitro puede abandonar el juego.

3. El mánager, entrenador o capitán de cada equipo proporcionará al árbitro, antes del inicio del partido, el informe del partido con la lista de jugadores de su equipo en el partido que se esté jugando. Este informe del juego debe producirse e imprimirse después de las 9 am del jueves anterior al juego. La tarjeta de juego del equipo local se considerará oficial a menos que haya una disputa, en cuyo caso la tarjeta de juego producida e impresa más recientemente se convierte en la tarjeta oficial. Si no se proporciona un informe del juego, se tomarán medidas disciplinarias. Además, los árbitros no officiarán el partido o un amistoso sin un informe de juego adecuado.
4. No se permiten inscripciones en el informe del juego, y hacerlo dará lugar a medidas disciplinarias.
5. Los entrenadores deben jugar con cada jugador registrado que esté presente en el registro previo al juego durante la mitad del juego, a menos que no puedan hacerlo debido a la enfermedad o lesión del jugador o por razones disciplinarias. En el caso de que un jugador esté presente pero no vaya a jugar o posiblemente vaya a jugar minutos restringidos, el entrenador debe informar al árbitro y al entrenador contrario de la razón por la que el jugador no participará antes del inicio del partido.



6. Para ser considerado a efectos disciplinarios y de protesta, cualquier disputa sobre el juego debe ser reportada al árbitro y anotada en el informe del juego. Una vez firmados por el entrenador al final del partido, todos los registros anotados en el informe del partido se consideran definitivos.
7. Un entrenador en un juego de la liga HYSA puede ser amonestado (no se necesita tarjeta) por el árbitro por comportamiento inapropiado o si viola alguna ley del juego. Un entrenador también puede ser expulsado (sin necesidad de tarjeta) por un árbitro por un comportamiento inapropiado continuado.
8. Si un entrenador, entrenador asistente o entrenador es expulsado o se le pide que abandone un juego por el árbitro, entonces la suspensión mínima es:
  - a) durante el resto de ese día,
  - b) para la siguiente jornada programada regularmente, y
  - c) para el siguiente partido efectivamente jugado por el equipo que jugó el partido del que fue expulsado. No se cumplirá la suspensión en partidos perdidos, amistosos o de torneos por invitación.
  - d) Consulte las Pautas de Apelaciones de HYSA Procedimientos de Disciplina, Protesta y Quejas para conocer otras posibles acciones disciplinarias.

#### D. Jugadores

1. Un jugador elegible es aquel que está debidamente registrado en STYSA, ya sea a través de HYSA o de su asociación de origen para el juego entre asociaciones. Cualquier equipo que juegue con un jugador no elegible perderá el juego ante el equipo contrario y puede enfrentar más acciones disciplinarias.

número arábigo. Un jugador que figure en la lista oficial del informe del juego será considerado como un jugador competidor incluso si ese jugador no participa en el juego.
3. Se considerará que un jugador está "preparado" para un partido cuando, en opinión del árbitro oficial, él/ella:
  - a) Cumple con todos los requisitos de elegibilidad,
  - b) Viste el uniforme oficial del equipo (camisetas, pantalones cortos y calcetines) con los colores de ese club, excepto los porteros; Sus camisetas deben tener números individuales,



mínimo de 8 pulgadas de alto, en la espalda, excepto los porteros.

- c) Lleva espinilleras producidas comercialmente y diseñadas específicamente para proporcionar protección a las espinillas, y
- d) De lo contrario, use ropa de fútbol adecuada.
- e) Los jugadores pueden usar pantalones deslizantes, de bicicleta, de ciclista o ajustados que estén debajo de sus pantalones cortos de fútbol, no sobresalgan por debajo de la parte superior de la rodilla y sean del mismo color que sus pantalones cortos de fútbol. Esto no prohíbe que los jugadores usen pantalones de chándal o mallas holgadas y de pierna larga cuando hace frío o que los porteros usen pantalones de portero que pueden ser ajustados y tener acolchado.

#### 4. Artículos prohibidos

- a) A ningún jugador se le permitirá jugar con un yeso duro (acolchado o de otro tipo) en absoluto.
- b) A ningún jugador se le permitirá jugar con ningún aparato ortopédico (rodilla o de otro tipo) que contenga metal expuesto o plásticos duros, a menos que esté envuelto con un mínimo de 1/2 pulgada de espuma de alta densidad o la capa protectora recomendada por el fabricante.
- c) No se pueden usar pañuelos de ningún estilo durante ningún juego. Los jugadores no pueden usar un pañuelo ni en la cabeza, ni en las piernas ni en los brazos.
- d) Las joyas deben quitarse y no pueden ser usadas por ningún jugador, excepto por razones médicas.

#### 5. En todos los partidos, se permitirán sustituciones de la siguiente manera:

- a) El número de sustituciones será ilimitado.
- b) Las sustituciones podrán realizarse, con el consentimiento del árbitro:
  - (1) Antes de un saque de banda por parte del equipo que tiene la posesión solamente.
  - (2) Antes de un saque de meta, por cualquiera de los equipos.
  - (3) Después de un gol, por cualquiera de los dos equipos.
  - (4) Después de una lesión, por cualquiera de los equipos, cuando el árbitro detiene la jugada.



- (5) Al descanso.
  - (6) Después de una amonestación (los jugadores que reciben una amonestación solamente).
- c) Un jugador para el que se ha hecho una sustitución puede volver al mismo juego.
6. Si un jugador es expulsado por cualquier motivo, el castigo mínimo incluirá la suspensión para el siguiente partido por parte del equipo al que el jugador está actualmente en la lista. No se cumplirá la suspensión en partidos perdidos, amistosos o de torneos por invitación.

#### E. Equipos

1. Cuando los colores de dos equipos competidores son similares en opinión del árbitro, el equipo local debe cambiar; Sin embargo, si un equipo visitante no lleva los colores oficiales del uniforme del club, el equipo visitante cambiará. Los porteros deben usar colores que los distingan de los demás jugadores.

número arábigo. El equipo local es responsable de proporcionar una pelota de juego adecuada.

3. Los entrenadores/gerentes/preparadores físicos y suplentes deberán estar en el lado opuesto del campo directamente frente a sus espectadores. Se permite un máximo de cuatro entrenadores/gerentes/entrenadores por equipo, cada uno con un Pase de Participación de Adulto ("APP") vigente, en el área técnica del equipo. Salvo lo dispuesto en la Regla F.3., todos los entrenadores/gerentes, preparadores físicos y jugadores sustitutos permanecerán en el área técnica de su equipo. Los espectadores del equipo permanecerán detrás de la línea de restricción en su respectivo lado del campo y no se acercarán a ninguna parte del campo de juego, a menos que el árbitro se lo indique expresamente.

#### F. Campos

1. **LÍNEA DE RESTRICCIÓN** – Se establecerá una línea de restricción a ambos lados de todos los campos de juego de HYSA. La distancia desde cada línea de restricción hasta la línea de banda será de seis (6) pies o más, a menos que dicha distancia no sea posible. La línea de restricción no irá más allá de la línea de mitad de cancha hasta la parte superior del área de penalti.

número arábigo. **ÁREA TÉCNICA** - El área marcada en el costado del campo en la que todos los entrenadores/gerentes, entrenadores y jugadores sustitutos de un equipo permanecerán durante una competencia. El



árbitro tendrá la autoridad final sobre quién puede estar en el área técnica y/o quién puede estar en el lado del equipo del campo.

3. Un entrenador o preparador físico puede abandonar brevemente el ÁREA TÉCNICA tal como se define en I.F.2. pero no puede ir más allá de la LÍNEA DE RESTRICCIÓN como se define en I.F.1. en el lado del campo de su equipo para transmitir los consejos tácticos adecuados a los jugadores desde la línea de banda y debe regresar al área técnica, detrás de la línea de contención, tan pronto como lo hayan hecho.
4. Los espectadores deben permanecer dentro del área de restricción según lo definido por la LÍNEA DE RESTRICCIÓN según lo definido en I.F.1. en todo momento y está prohibido el entrenamiento por parte de espectadores.
5. Si no se marca ninguna ÁREA TÉCNICA o LÍNEA DE RESTRICCIÓN en el campo, entonces se considerará que dicha línea existe a una distancia de 6 pies de las líneas de banda que se extienden desde un punto incluso con la línea del área de penalización hasta la línea de mitad de cancha.

#### G. Variaciones de las reglas de juego

1. La Ley de la FIFA relativa a la carga del portero no se aplicará en el fútbol juvenil. No se cobrará al portero, de manera justa o injusta, en las competiciones sancionadas por HYSA. Cualquier acto de este tipo será considerado como mínimo como "juego peligroso" y castigado de acuerdo con ello.

#### H. Protestas

1. Cualquier equipo que proteste por un juego basado en la infracción de las reglas que no sean H.2. y H.3. Below deberá, a través de su entrenador, hacer tal protesta verbalmente al entrenador del equipo contrario en presencia del árbitro. Se enviará una declaración de la protesta por escrito, indicando todos los hechos conocidos, al Administrador de HYSA dentro de los tres (3) días posteriores al juego, acompañada de un depósito de \$ 150.00 que se devolverá si se mantiene la protesta. También se debe enviar una copia de la protesta formal por correo certificado al gerente del equipo contrario tres (3) días después del juego.

número arábigo. Las protestas basadas en inicios tardíos y/o en el campo de juego y accesorios se presentarán ante el árbitro por escrito antes del comienzo del juego en el informe oficial del juego. Al mismo tiempo, se entregará una declaración de protesta al entrenador del equipo contrario.



3. Las protestas basadas en presuntos jugadores no elegibles se presentarán a más tardar una (1) semana después del juego en el que participaron el jugador o jugadores presuntamente no elegibles. Se debe enviar una copia de la protesta formal al entrenador del equipo contrario dentro de los siete (7) días posteriores al juego.

## II. ARTÍCULO II – 13U a 19U

Las reglas de juego para 13U a 19U serán las adoptadas por el Libro de Derecho de la USSFFIFA actual, STYSA y el Artículo I con las siguientes excepciones. En caso de conflicto, prevalecerá lo siguiente.

### Un. Jugadores

#### 1. Número de jugadores (*actualizado el 21/9*)

- a) A ningún equipo Sub 13 a Sub 19 se le permitirá más de veintidós (22) jugadores en un momento dado en una lista con no más de dieciocho (18) jugadores activos (vestidos para participar) para cualquier juego en particular.
- b) El número mínimo de jugadores para comenzar el juego es de siete (7).

### B. Duración del juego

#### 1. Todos los juegos juveniles en los siguientes grupos de edad consistirán en:

- a) 19U - 90 minutos, dos tiempos de 45 minutos
- b) 18U - 90 minutos, dos tiempos de 45 minutos
- c) 17U - 90 minutos, dos tiempos de 45 minutos
- d) 16U - 80 minutos, dos tiempos de 40 minutos
- e) 15U - 80 minutos, dos tiempos de 40 minutos
- f) 14U - 70 minutos, dos tiempos de 35 minutos
- g) 13U - 70 minutos, dos tiempos de 35 minutos
- h) Todos los partidos de 13U a 19U incluirán un medio tiempo de 15 minutos.

número arábigo. En caso de empate después del tiempo reglamentario en los juegos de campeonato y desempate, las reglas de los playoffs serán las siguientes: dos tiempos extras de 15 minutos para 15U a 19U y dos tiempos extras de 10 minutos para 13U a 14U. Si el partido está empatado, se seguirá el procedimiento de saque de banda de la FIFA.

### C. Campo de juego



1. 50 a 100 yardas de ancho por 100 a 130 yardas de largo (USSF recomienda 75 x 112)  
número arábigo. Círculo central: 10 yardas de radio
3. Área de penalización: 18 yardas por 44 yardas
4. Área de gol: 6 yardas por 20 yardas
5. Punto de penalti: 12 yardas y perpendicular desde el punto medio de la línea de gol
6. Arco de penalti: radio de 10 yardas desde el punto de penalti

### III. Artículo III – 11U a 12U

Las reglas de juego para 11U a 12U serán las adoptadas por el Libro de Leyes USSF-FIFA actual, STYSA y el Artículo I con las siguientes excepciones. En caso de conflicto, prevalecerá lo siguiente.

#### Un. Jugadores

1. A ningún equipo Sub-12 se le permitirá tener más de 16 jugadores en su lista en un momento dado.  
número arábigo. Cada equipo 11U-12U durante un juego jugará con no más de nueve (9) jugadores en el campo a la vez, a menos que USYS exija un número diferente.
3. Abandonos por muy pocos jugadores - El árbitro abandonará un juego y registrará la razón en el informe del juego si un equipo tiene menos del número requerido de jugadores en el campo listos para jugar dentro de un tiempo razonable después de que el juego estaba programado para comenzar. El número requerido de jugadores será de seis (6).

B. Los partidos se jugarán con un balón de fútbol de tamaño 4.

C. Las porterías deberán tener entre dieciocho (18) y veintiún (21) pies de ancho y seis (6) a siete (7) pies de altura (USSF recomienda 18.5 x 6.5).

#### D. Campo de juego

1. 40 a 70 yardas de ancho por 60 a 90 yardas de largo (USSF recomienda 45-55 x 70-80)  
número arábigo. Círculo central: 7 yardas de radio
3. Área de penalización: 12 yardas por 30 yardas
4. Área de gol: 4 yardas por 14 yardas



5. Punto de penalti: 8 yardas y perpendicular desde el punto medio de la portería  
línea

6. Arco penal: radio de 7 yardas desde el punto penal

#### E. Duración del juego

1. Dos (2) tiempos de treinta (30) minutos con un medio tiempo de diez (10) minutos

número arábigo. En caso de empate después del tiempo reglamentario solo en los juegos de campeonato y desempate, las reglas de los playoffs serán las siguientes: dos medias prórrogas de 10 minutos para 11U a 12U. Si el partido está empatado, se seguirá el procedimiento de saque de banda de la FIFA.

#### F. Variaciones de reglas solo para 11U (no se aplica a 12U)

1. Si, en opinión del árbitro, un jugador cabecea deliberadamente el balón en un partido, se concederá un tiro libre indirecto (IFK) al equipo contrario desde el punto de la infracción. Si el cabezazo deliberado se produce dentro del área de portería, el tiro libre indirecto se ejecutará en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano a donde se produjo la infracción. Si, en opinión del árbitro, un jugador no cabecea deliberadamente el balón, entonces el juego debe continuar.

#### IV. Artículo IV – 9U a 10U

Las reglas de juego para 9U a 10U serán las adoptadas por el Libro de Leyes USSF-FIFA actual, STYSA y el Artículo I con las siguientes excepciones. En caso de conflicto, prevalecerá lo siguiente.

##### Un. Jugadores

1. A ningún equipo 9U-10U se le permitirá tener más de 12 jugadores en su lista de tarjetas de juego en un momento dado. En el caso de los equipos de lista abierta, solo se pueden seleccionar 12 jugadores para jugar en un partido determinado.

número arábigo. A ningún equipo 9U-10U se le permitirá tener jugadores U7 o más jóvenes en su lista.

3. Cada equipo 9U-10U durante un juego jugará con no más de siete (7) jugadores en el campo a la vez, a menos que un número diferente sea ordenado por USYS.

4. Abandonos por muy pocos jugadores - El árbitro abandonará un juego y registrará la razón en el informe del juego si un equipo tiene menos



del número requerido de jugadores en el campo listos para jugar dentro de un tiempo razonable después de que el juego estaba programado para comenzar. El número requerido de jugadores será de cinco (5).

B. Los partidos se jugarán con un balón de fútbol de tamaño 4.

C. Las porterías deberán tener entre dieciocho (18) y veintiún (21) pies de ancho y seis (6) a siete (7) pies de altura (USSF recomienda 18.5 x 6.5).

D. Campo de juego

1. 30 a 60 yardas de ancho por 45 a 80 yardas de largo (USSF recomienda 35-45 x 55-65)

número arábigo. Círculo central: 7 yardas de radio

3. Área de penalización: 10 yardas por 20 yardas

4. Área de gol: 4 yardas por 14 yardas

5. Punto de penalti: 8 yardas y perpendicular desde el punto medio de la portería  
línea

6. Arco penal: radio de 7 yardas desde el punto penal

7. Línea de construcción: 14 a 24 yardas (30% de la longitud del campo) desde y paralelas a cada línea de anotación

E. Duración del juego

1. Dos (2) mitades de veinticinco (25) minutos con un medio tiempo de diez (10) minutos

número arábigo. En caso de empate después del tiempo reglamentario en los juegos de campeonato y desempate solamente, las reglas de los playoffs serán las siguientes: dos medias prórrogas de 10 minutos para Sub-12 a Sub-11. Si el partido está empatado, se seguirá la regla de tiro penal de la FIFA.

F. Variaciones de reglas

1. Si, en opinión del árbitro, un jugador cabecea deliberadamente el balón en un partido, se concederá un tiro libre indirecto (IFK) al equipo contrario desde el punto de la infracción. Si el cabezazo deliberado se produce dentro del área de portería, el tiro libre indirecto se ejecutará en la línea del área de meta paralela a la línea de meta en el punto más cercano a donde se produjo la infracción. Si, en opinión del árbitro, un jugador no cabecea deliberadamente el balón, entonces el juego debe continuar.



número arábigo. Saque de meta: los jugadores del equipo defensor no pueden estar más cerca del punto del saque de meta que de una línea de construcción, marcada o no marcada según lo definido en IV.D.7.

3. Posesión del portero: Cuando el portero tiene el balón, ya sea durante el juego o en un saque de meta, el equipo contrario debe moverse detrás de la línea de construcción, marcada o no marcada según se define en IV.D.7.

4. Distribución del portero: Ningún balón puede ser directamente, es decir, sin ser tocado por otro jugador, pateado o pateado en el aire por el portero desde un área penal hacia el área penal de los oponentes. La infracción se castiga dando el balón a los oponentes para un tiro libre indirecto ejecutado en el punto central de la línea de mitad de cancha.

#### V. Artículo V –8U y menores

HYSA no ofrece juegos de liga para jugadores de 8 años o menos. El registro y las reglas de juego para las edades de 8 años y menores se regirán por cada club miembro.