

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Contenido:**

\* Introducción

\* Edad de averías

\* Directrices y normas de edad específicas

\* Resumen

**Introducción:**

Bienvenidos al programa de recreación en el ***Club de fútbol PSL***. Este documento servirá como una guía de cómo el club espera la temporada para correr, darle pautas para la temporada y describir reglas de juego para cada división. Esperamos las normas y directrices para la temporada de útil para los jugadores la mejor experiencia de Futbol posible.

Los formatos de diferentes grupos de edad fueron elegidos por la Junta de directores para dar a los jugadores la mejor oportunidad de desarrollar sus habilidades de fútbol dentro de los límites de números de inscripción, campo y directrices US Youth Soccer y la Asociación de fútbol de juventud Florida.

Preguntas o dudas deben dirigirse a un miembro de la Junta o el Presidente del Club.

**Averías de edad:**

\* Micro - 4-6 años. Juego 4v4, no goles de GKs pequeños en los campos Micro, 1 Micro y Micro 2.

\* U8 - edades 7-8. Jugar 6v6 con GKs en campos U8 este y el oeste de U8.

\* U10 - 9-10 años. Jugar 6v6 con GKs en campos 3, 4.

\* U12 - 11-12 años de edad. Jugar 8v8 con GKs en campos 2, capítulo sur y norte de HS.

\* U14 - 13-14 años. Jugar 8v8 con GKs en campos sur de HS y HS del norte.

\* Secundaria - 15-18 años de edad. Jugar 8v8 con GKs en campos del sur HS y HS del norte.

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Normas específicas de la edad de 4 v 4 juego: Micro – normas:**

\*El juego es jugado 4 v 4. (3) jugadores mínimos en el campo de un equipo para comenzar un juego.

\* No GK.

\* Pequeñas metas.

\* Saques de línea lateral si la bola sale.

\* No tiros de esquina, defensa de equipo siempre juega la bola hacia fuera desde un saque de meta desde la parte superior del arco en el área de portería. Ataque a equipo de retiros de hasta la mitad.

\* Meta patadas, cuando el balón cruza la línea final el resultado es un saque de meta. El equipo contrario debe retirarse al campo mediado línea.

\* Arco pena, ninguna bola es que se jugará en el arco de la pena y ningún jugador permanecerá en el arco de la pena. Si la bola se detiene en el arco el resultado es un saque de meta. Una bola puede pasarse por el arco y un jugador puede pasar por el arco pero no habrá tiros en meta tomada dentro del arco.

\* Inicio del partido de centro después de gol es. Equipo que anotó sólo retiros para su propio arco de pena.

\* (1) árbitro.

\* Duración juego es (2) mitades de 20 minutos con descanso de 5 minutos.

\* Bola usada es un tamaño (3)

\* No hay Offsides

\* Las sustituciones son ilimitadas y sobre la marcha pero un jugador tiene que venir de otro en el campo.

\* Las sustituciones se hacen desde la línea de medio campo

\* Habrá ejercicios sin rumbo.

**Guía para juegos de Micro:**

TIEMPO JUGANDO IGUAL.

         Con los jugadores Micro trata de probar y desarrollar amor de cada niño por el fútbol; debe divertirse y celebrado por sus esfuerzos en todo momento.

         Asegúrese de que todos los jugadores son hidratante si no están en el campo. Juego detiene cada vez que el balón abandona el terreno de juego.

         Entrenadores animará a los jugadores para mantener la pelota en el campo tanto como sea posible.

         Para bolas de mano o tiros libres si alguien interviene por ejemplo, otorgar equipo de la víctima el tiro libre y pedir equipo del agresor a retirarse a su propio medio o su objetivo dependiendo de donde se coloca la bola. No hay tiros libres se tomarán dentro del arco de meta o en el arco.

         Entrenadores se encargará de la supervisión de jugador. Coches será la única voz para dar instrucciones a los jugadores.

         Los padres no están permitidos en el lado del campo o detrás de las porterias.

         Promover el espíritu deportivo y trabajo en equipo.

         Los árbitros son la "última autoridad"

         No pueden ser usado joyas

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Específico edad normas y directrices para 6v6 jugar. U8 y U10 - reglas:**

\* Equipos juegan 6v6. Mínimo de cinco (5) jugadores en el campo de un equipo para comenzar un juego.

\* Juego es 5 jugadores de campo, 1 encargado de la meta.

\* Saques de líneas laterales.

\* Esquinas y tiros de gol. Para patadas de gol el equipo contrario debe retirarse a media cancha para que el equipo de golpeo tiene la capacidad de jugar el balón fuera del área de meta.

\* No hay offside.

\* No colgar meta / Cherry Picking por cualquiera de los equipos. Si un jugador se encuentra colgando del objetivo se realizará una llamada fuera de juego "obvia".

\* Poner en marcha del centro después de gol es.

\* (1) árbitro.

\* Duración juego es (2) mitades de 20 minutos con un entretiempo de 5 minutos. Si el clima es caluroso y entrenadores están de acuerdo puede haber 1 minuto agua rotura de tener descanso (1) para cada mitad.

**\*** Las sustituciones son ilimitadas y están sobre la marcha pero un jugador debe abandonar el campo antes de que otro jugador puede venir.

\* Las sustituciones se hacen de la línea de medio campo.

\* Entrenadores están para quedarse dentro de su área técnica que es yds 3 frente al Banco y 5 yardas a cada lado del Banco. No son entrenadores entrenador desde la línea de medio campo o por las áreas de meta.

\* Padres no se permiten en el área de banco de jugador o detrás de las porterias.

\* El coche es la única voz para dar información táctica y técnica a los jugadores.

\* Tamaño la bola es (4).

\* No hay ninguna regla de misericordia! Todos los entrenadores para el bien del juego y mostrando el buen espíritu deportivo deberán modificar su juego y desafiar a su equipo si el juego es bajo la condición de "masacre". La idea no es jugar subsistencia lejos avergonzar al equipo y buscar formas alternativas anotar, es decir, usando la izquierda pie o menos dominante del pie si la puntuación llega a ser desequilibrada.

\* Habrá una máximo gol diferencia de 5 goles, ejemplo. Si la puntuación es 11-1, registraremos solo la diferencia de 5 goles para que el resultado se registra como 6-1.

\* Los árbitros son la "última autoridad" – no se cambiará ninguna llamada porque había que argumentar su punto. Los árbitros son certificados de Federación de fútbol de Estados Unidos. Todas las llamadas son finales.

\* Habrá ejercicios sin rumbo. Queremos limitar la cantidad de veces que la cabeza entra en contacto con la bola.

**Directrices para la U8 y U10:**

**IGUAL duración para todos los jugadores.**

         Un jugador debe siempre ser un portero y ser distinguibles de los otros jugadores vistiendo una camiseta de color alternativo.

         Entrenadores se animar a los jugadores para defender y atacar como un equipo.

         Entrenadores rotará jugadores a través de diferentes posiciones y áreas en el campo para dar a todos los jugadores la oportunidad de defender y atacar.

         Pruebe a reproducir el siguiente 1-3-2 "formación" del diamante. Esto enseña los principios básicos de la "forma" para un equipo de fútbol y anima a los jugadores moverse y ayudar mutuamente en el campo. Al ponerlos en el campo, hacer referencia a las posiciones proporcionan forma equipo con: anchura, longitud, profundidad y apoyo.

         Promover el espíritu deportivo y trabajo en equipo.

         Los árbitros son la "última autoridad"

         No pueden ser usado joyas.

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Juego específicas reglas de edad y 8 v 8. U12-reglas:**

\* Juego es 8v8. Mínima de (6) jugadores en el campo de un equipo para comenzar un juego.

\* 7 jugadores de campo, encargado de la 1 meta.

\* Saques de línea lateral si la bola sale.

\* Esquinas y tiros de gol.

\* Poner en marcha del centro después de gol es.

\* Duración juego es (2) mitades de 20 minutos con un entretiempo de 5 minutos. Si el clima es caliente y ambos entrenadores están de acuerdo se publicará un (1) salto de agua minutos por mitad.

\* (2) árbitros.

\* De lados se llamará.

\* Tamaño de la bola juego es (5)

\* Padres no se permiten en el área de banco de jugador y detrás de las porterias.

\* Los entrenadores son la única voz para dar a los jugadores información técnica y táctica.

\* Sustituciones son sobre la marcha, pero un jugador debe venir primero, antes de que un jugador puede venir.

\* Entrenadores deben permanecer dentro del área técnica que es yds 3 frente al Banco y a 5 yardas de cada lado. Entrenadores no entrenador de medio campo o por las áreas de meta.

\* No hay ninguna regla de misericordia! Todos los entrenadores para el bien del juego y mostrando el buen espíritu deportivo deberán modificar su juego y desafiar a su equipo si el juego es bajo la condición de "masacre". La idea no es jugar subsistencia lejos avergonzar al equipo y buscar formas alternativas anotar, es decir, usando la izquierda pie o menos dominante del pie si la puntuación llega a ser desequilibrada.

\* Habrá una máximo gol diferencia de 5 goles, ejemplo. Si la puntuación es 11-1, registraremos solo la diferencia de 5 goles para que el resultado se registra como 6-1.

\* Los árbitros son la "última autoridad" – no se cambiará ninguna llamada porque había que argumentar su punto. Los árbitros son certificados de Federación de fútbol de Estados Unidos. Todas las llamadas son finales.

\* Habrá ejercicios sin rumbo. Queremos limitar la cantidad de veces que la cabeza entra en contacto con la bola.

**Directrices para U12**

         **TIEMPO JUGANDO IGUAL.**

         Un jugador debe siempre ser un portero y ser distinguibles de los otros jugadores vistiendo una camiseta de color alternativo.

         Entrenador se animar a los jugadores para defender y atacar como un equipo.

         Coche rotará jugadores a través de diferentes posiciones y áreas en el campo por lo que cada jugador tiene la oportunidad de defender y atacar.

         Pruebe a reproducir el siguiente 2-3-2 "formación" del diamante. Esto enseña los principios básicos de la "forma" para un equipo de fútbol y anima a los jugadores moverse y ayudar mutuamente en el campo. Al ponerlos en el campo, hacer referencia a las posiciones proporcionan forma equipo con: anchura, longitud, profundidad y apoyo.

         Promover el espíritu deportivo y trabajo en equipo.

         Los árbitros son la "autoridad final".

         No pueden ser usado joyas.

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Juego específicas reglas de edad y 8 v 8. U14 reglas:**

\* Juego es 8v8. Mínima de (6) jugadores en el campo de un equipo para comenzar un juego.

\* 7 jugadores de campo, encargado de la 1 meta.

\* Saques de línea lateral si la bola sale.

\* Esquinas y tiros de gol.

\* Poner en marcha del centro después de gol es.

\* Duración juego es (2) mitades de 25 minutos con un entretiempo de 5 minutos. Si el clima es caliente y ambos entrenadores están de acuerdo se publicará un (1) salto de agua minutos por mitad.

\* (2) árbitros.

\* De lados se llamará.

\* Tamaño de la bola juego es (5)

\* Padres no se permiten en el área de banco de jugador y detrás de las porterias.

\* Los entrenadores son la única voz para dar a los jugadores información técnica y táctica.

\* Sustituciones son sobre la marcha, pero un jugador debe venir primero, antes de que un jugador puede venir.

\* Entrenadores deben permanecer dentro del área técnico que es yds 3 frente al Banco y 5 años de cualquier lado. Entrenadores no pueden entrenar desde medio campo o por las áreas de meta.

\* No hay ninguna regla de misericordia! Todos los entrenadores para el bien del juego y mostrando el buen espíritu deportivo deberán modificar su juego y desafiar a su equipo si el juego es bajo la condición de "masacre". La idea no es jugar subsistencia lejos avergonzar al equipo y buscar formas alternativas anotar, es decir, usando la izquierda pie o menos dominante del pie si la puntuación llega a ser desequilibrada.

\* Habrá una máximo gol diferencia de 5 goles, ejemplo. Si la puntuación es 11-1, registraremos solo la diferencia de 5 goles para que el resultado se registra como 6-1.

\* Los árbitros son la "última autoridad" – no se cambiará ninguna llamada porque había que argumentar su punto. Los árbitros son certificados de Federación de fútbol de Estados Unidos. Todas las llamadas son finales.

\* Habrá ejercicios sin rumbo. Queremos limitar la cantidad de veces que la cabeza entra en contacto con la bola.

**Directrices para la U14**

TIEMPO JUGANDO IGUAL.

         Un jugador debe siempre ser un portero y ser distinguibles de los otros jugadores vistiendo una camiseta de color alternativo.

         Entrenador se animar a los jugadores para defender y atacar como un equipo.

         Coche rotará jugadores a través de diferentes posiciones y áreas en el campo por lo que cada jugador tiene la oportunidad de defender y atacar.

         Pruebe a reproducir el siguiente 2-3-2 "formación" del diamante. Esto enseña los principios básicos de la "forma" para un equipo de fútbol y anima a los jugadores moverse y ayudar mutuamente en el campo. Al ponerlos en el campo, hacer referencia a las posiciones proporcionan forma equipo con: anchura, longitud, profundidad y apoyo.

         Promover el espíritu deportivo y trabajo en equipo.

         Los árbitros son la "autoridad final".

         No pueden ser usado joyas.

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Juego específicas reglas de edad y 8 v 8. Reglas de la High School secundaria:**

\* Juego es 8v8. Mínima de (6) jugadores en el campo de un equipo para comenzar un juego.

\* 7 jugadores de campo, encargado de la 1 meta.

\* Saques de línea lateral si la bola sale.

\* Esquinas y tiros de gol.

\* Poner en marcha del centro después de gol es.

\* Duración juego es (2) mitades de 25 minutos con un entretiempo de 5 minutos. Si el clima es caliente y ambos entrenadores están de acuerdo se publicará un (1) salto de agua minutos por mitad.

\* (2) árbitros.

\* De lados se llamará.

\* Tamaño de la bola juego es (5)

\* Padres no se permiten en el área de banco de jugador y detrás de las porterias.

\* Los entrenadores son la única voz para dar a los jugadores información técnica y táctica.

\* Sustituciones son sobre la marcha, pero un jugador debe venir primero, antes de que un jugador puede venir.

\* Entrenadores deben permanecer dentro del área técnica que es yds 3 frente al Banco y a 5 yardas de cada lado. Entrenadores no entrenador de centro del campo o las áreas de meta.

\* No hay ninguna regla de misericordia! Todos los entrenadores para el bien del juego y mostrando el buen espíritu deportivo deberán modificar su juego y desafiar a su equipo si el juego es bajo la condición de "masacre". La idea no es jugar subsistencia lejos avergonzar al equipo y buscar formas alternativas anotar, es decir, usando la izquierda pie o menos dominante del pie si la puntuación llega a ser desequilibrada.

\* Habrá una máximo gol diferencia de 5 goles, ejemplo. Si la puntuación es 11-1, registraremos solo la diferencia de 5 goles para que el resultado se registra como 6-1.

\* Los árbitros son la "última autoridad" – no se cambiará ninguna llamada porque había que argumentar su punto. Los árbitros son certificados de Federación de fútbol de Estados Unidos. Todas las llamadas son finales.

\* No habrá hacia ejercicios. Queremos limitar la cantidad de veces que la cabeza entra en contacto con la bola.

**Directrices para la secundaria:**

         TIEMPO JUGANDO IGUAL.

         Un jugador debe siempre ser un portero y ser distinguibles de los otros jugadores vistiendo una camiseta de color alternativo.

         Entrenador se animar a los jugadores para defender y atacar como un equipo.

         Coche rotará jugadores a través de diferentes posiciones y áreas en el campo por lo que cada jugador tiene la oportunidad de defender y atacar.

         Pruebe a reproducir el siguiente 2-3-2 "formación" del diamante. Esto enseña los principios básicos de la "forma" para un equipo de fútbol y anima a los jugadores moverse y ayudar mutuamente en el campo. Al ponerlos en el campo, hacer referencia a las posiciones proporcionan forma equipo con: anchura, longitud, profundidad y apoyo.

         Promover el espíritu deportivo y trabajo en equipo.

         Los árbitros son la "última autoridad"

         No pueden ser usado joyas.

**Directrices, normas y formatos juego recreativos Club de Futbol PSL**

**Resumen:**

Esperamos que usted encuentra este útil y darle una clara visión sobre cómo los juegos son para jugar.

Recuerde que estos son sólo directrices y se adaptan cada temporada a las necesidades del club y al juego. Desde FYSA tiene un igual jugando protocolo de tiempo en Fútbol recreativo como entrenadores y los padres nos deberíamos no intentar ganar a toda costa, sino buscar la oportunidad para el desarrollo del jugador y formas para mejorar todos los conjuntos de habilidades del jugador. Cada jugador deberá tener la oportunidad de jugar, si los entrenadores pueden utilizar el diamante "forma" se encuentran perdiendo algunos objetivos pero en el transcurso de la temporada de la forma le ayudará a enseñar a ayudarse mutuamente en el campo y darles un mejor entendimiento sobre el juego de los jugadores. Esto también dará los padres y a los jugadores un mejor disfrute del juego y sobre todo sentimiento de realización a través del trabajo en equipo en un ambiente educativo y enriquecedor.