



L.E.A.P. REGLAS DE FÚTBOL

En vigor a partir del 1 de marzo de 2022

Las siguientes reglas rigen el juego en la liga de fútbol juvenil LEAP. Todas las ligas se gestionan como programas LEAP con valores, filosofía y expectativas LEAP.

Descripción general.....	Página 2
Tiempo de juego y sustitución.....	Página 2 - 3
Equipo.....	Página 3 - 4
Empates y tiempos extras.....	Página 4
Regla de misericordia.....	Página 4
Sanciones.....	Página 4 - 5
Clasificación y playoffs.....	Página 6

DESCRIPCIÓN GENERAL

- Todas las reglas se aplican al fútbol LEAP tanto para niños como para niñas.
- Los juegos se juegan 11 contra 11
- Los equipos deben comenzar un juego con al menos siete (7) jugadores o de lo contrario se perderá el juego.
- Dimensiones del Campo. 160' de ancho x 250' de largo
- Los entrenadores son responsables de todo el montaje del campo, incluidas las porterías debidamente ancladas con redes.
- Los equipos locales son responsables del marcador y de llevar la puntuación. (debe estar visible en todo momento)
- Al comienzo de cada partido, el entrenador debe entregar al árbitro una hoja de “lista del equipo”.
- Al final de cada juego, los equipos se alinearán, el entrenador se ubicará al final de la fila y agradecerán al otro equipo.
- No se permiten encabezados. (si el gol se marca de cabeza no contará como gol)

TIEMPO DE JUEGO Y SUSTITUCIONES

- Tiempos de 25 minutos con tiempo corrido; No se añadió tiempo por lesiones.
- Cinco (5) minutos de descanso.
- Sin tiempos de espera.

- Sustituciones gratuitas. Se pueden realizar sustituciones con la aprobación previa del árbitro durante las siguientes interrupciones del juego: saques de banda propios y tiros de esquina (el otro equipo también puede sustituir), saques de meta (cualquier equipo), saques de salida (cualquier equipo).
- Los entrenadores no tienen derecho a explicaciones durante el juego. Los entrenadores pueden discutir respetuosamente cuestiones o preguntas con el árbitro antes del partido, en el entretiempo o después de que el partido haya terminado. Los entrenadores son responsables de su propio comportamiento en la banda y ayudarán al árbitro según sea necesario.
- Los capitanes de equipo pueden hablar con el árbitro si tienen alguna inquietud.

EQUIPO

- Juegos jugados con una pelota de tamaño 5 para niños y una pelota de tamaño 4 para niñas; Cada equipo debe estar preparado para proporcionar 2 balones para cada juego.
- Los entrenadores serán responsables de colocar los postes de portería.
- Se permiten zapatos de fútbol y tenis, no se pueden usar zapatos de metal, de béisbol ni de fútbol.
- No se permiten joyas que no sean pulseras o collares médicos. Las joyas no se pueden cubrir con cinta adhesiva ni con tiritas.

- Todos los jugadores deben usar espinilleras en todo momento (el árbitro comprobará que todos los jugadores tengan espinilleras)
- Todos los jugadores deberán tener un uniforme completo a juego. (Recomendamos que el equipo local use un color oscuro y el equipo visitante un color claro o un equipo debe traer y usar monedas de un centavo si hay un conflicto de color de camiseta)
- El uniforme completo incluye: calcetines, pantalón corto, espinilleras y camiseta. Se pueden usar camisas de manga larga debajo de las camisetas del uniforme.

EMPATES Y TIEMPOS EXTRAS

- Durante la temporada regular, no hay tiempo extra ni tiros penales, un juego puede terminar en empate.
- En los playoffs, si un juego está empatado después del tiempo reglamentario, NO habrá tiempo extra. El juego se resolverá mediante cinco (5) tiros penales para cada equipo.

REGLA DE MISERICORDIA

- Si un equipo lidera por más de 4 goles con diez (10) minutos o menos restantes en la segunda mitad, el juego se considera de misericordia.

SANCIONES

- No a un tacle por medio de una barrida deslizante.

- El fuera de juego está vigente en todo momento.
- Una tarjeta roja resulta en una expulsión. Dos (2) tarjetas amarillas en un juego equivalen a una tarjeta roja.
- Los entrenadores pueden recibir tarjetas amarillas por su propio comportamiento irresponsable o comportamiento inaceptable en la banda.

Infracciones que pueden ser amonestadas (Tarjeta amarilla) - un jugador es amonestado y se le muestra la tarjeta amarilla si comete cualquiera de las siguientes siete infracciones:

1. Comportamiento antideportivo
2. Disentimiento de palabra o de acción
3. Infracción persistente de las reglas del Juego
4. Retrasar la reanudación del juego
5. Incumplimiento de la distancia exigida en la reanudación del juego mediante saque de esquina, tiro libre o saque de banda.
6. Entrar o reingresar al terreno de juego sin permiso del árbitro
7. Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin permiso del árbitro

Infracciones de expulsión (Tarjeta roja) - Un jugador, sustituto o jugador sustituido es expulsado si comete cualquiera de las siguientes siete infracciones:

1. Juego sucio grave
2. Conducta violenta
3. Escupir a un oponente o a cualquier otra persona
4. Negarle al equipo contrario un gol o una oportunidad evidente de marcar deliberadamente tocar el balón (esto no se aplica a un portero dentro de su propia área penal)
5. Negar una oportunidad manifiesta de gol a un oponente que se dirige hacia el campo del jugador gol por una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
6. Usar lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo Partido.

CLASIFICACIONES Y PLAYOFFS

- La clasificación de la temporada está determinada por puntos. Una victoria vale tres (3) puntos, un empate un (1) punto, una derrota vale cero (0) puntos. La clasificación de la liga se actualizará a lo largo de la temporada regular.

**¡ESPERAMOS CON USTEDES LA TEMPORADA DE FÚTBOL DE
ESTE AÑO!**

Asegúrate de seguirnos, darle "me gusta" y suscribirte a nuestro Instagram
@lennox_leap.

