

TÉRMINOS DEL ÁRBITRO

Cargar: Llevarse por delante a un oponente con el cuerpo. Esto es legal si se realiza desde el costado de la persona que lleva la pelota. Sin embargo, es ilegal si se realiza contra un jugador que no tiene la pelota o desde atrás.

Mano: Una falta en la cual un jugador (que no sea el arquero en el área de penal) toca deliberadamente la pelota con su mano o brazo. Se le otorga un tiro libre directo al equipo oponente.

Obstrucción: Cuando el movimiento de un oponente es obstruido con cualquiera de las dos manos o brazos, se otorga un tiro directo.

Oficiales: (Árbitros) El oficial protege a los jugadores y hace cumplir las reglas. El árbitro dirige el juego y está en el campo con los jugadores. El árbitro lleva el tiempo oficial. Cada uno de los árbitros asistentes patrulla una mitad del campo, desde laterales opuestos. Su trabajo es solamente proporcionar ayuda al árbitro. Los árbitros asistentes utilizan una bandera para indicarle al árbitro y a los jugadores cuando la pelota se sale de los límites, cuando un jugador está potencialmente adelantado, o cuando han visto que se ha cometido una falta. El árbitro toma la determinación final con respecto a si hacer sonar o no el silbato.

Meter zancadilla: Si un jugador utiliza cualquier parte de su cuerpo para hacer caer a un jugador oponente, se otorga un tiro directo.

Posición adelantada: (no se aplica en partidos de cancha pequeña de menores de 6 a menores de 10 años). Ocurre cuando un jugador se ubica más cerca de la línea de gol del oponente que ambos la pelota y el penúltimo oponente. No puede haber menos de dos defensores (generalmente el arquero y otro defensor) cerca de la línea de gol que el atacante. La persona que avanza con la pelota debe ser la primera en cruzar la línea de defensa. Un jugador en posición adelantada es penalizado solamente si, en el momento en que la pelota es jugada por un compañero, el está, a criterio del árbitro, involucrado activamente en el juego, o interfiriendo con el juego o con cualquier oponente, o sacando ventaja de encontrarse en esa posición. Cuando un jugador que se encuentra en posición adelantada recibe a pelota de parte de un compañero o está involucrado directamente en el juego, se cobra posición adelantada y se otorga un tiro libre a la defensa.

Tarjeta roja: (Mala conducta seria, juego violento, lenguaje ofensivo, o negar intencionalmente un gol). Expulsión inmediata del partido. El equipo no puede reemplazar a este jugador, y jugará con ese jugador menos durante el resto del partido.

Tarjeta amarilla: (Atención) Mostrada a un jugador por el árbitro por comportamiento peligroso o antideportivo. Si a un jugador se le muestran dos tarjetas amarillas en un partido, esto significa la expulsión automática del partido.

La Cancha



PATEAR

Tiro de esquina: Otorgado al equipo atacante si la defensa saca la pelota fuera de los límites más allá de su propia línea de fondo. El tiro es realizado desde la esquina más cercana a dónde la pelota salió fuera de los límites. Se puede anotar un gol directamente desde un tiro de esquina.

Saque de arco (o Saque de meta): Otorgado a la defensa cuando el equipo atacante saca la pelota fuera de los límites por la línea de fondo. El saque es realizado desde adentro del área de gol, y la pelota debe pasar por el área de penal sin ser tocada por otro jugador. Si bien es extremadamente raro y poco probable, se puede anotar un gol directamente con un saque de arco.

Tiro libre: Otorgado por el árbitro a causa de una infracción a las reglas. El tiro generalmente es realizado desde el punto en que ocurrió la infracción. El equipo defensor debe ubicarse a un mínimo de 10 yardas de distancia de la pelota (modificado para partidos en canchas pequeñas). Existen dos tipos de tiros libres (directo e indirecto), determinados por la seriedad de la infracción.

Tiro directo: Otorgado cuando se comete una falta seria contra otro jugador. Este es un tiro libre en el cual el jugador que patea puede anotar directamente un gol.

Algunas faltas que resultan en un tiro directo son sujetar, golpear, hacer zancadilla, empujar, y por una pelota que toca la mano.

Tiro indirecto: Otorgado cuando a ocurrido una infracción a las reglas o se ha cometido una falta menos seria. En un tiro indirecto, no se puede anotar un gol a menos que la pelota sea tocada por un segundo jugador. Algunas faltas o infracciones menores que resultan en un tiro indirecto son posición adelantada o una jugada peligrosa.

Tiro penal: Un tiro directo es otorgado al equipo atacante cuando una falta importante es cometida por un defensor dentro de su propia área de penal. El tiro es realizado desde el punto de penal. Solamente el jugador que patea y el arquero están permitidos dentro del área de penal. El arquero debe estar en la línea de gol hasta que sea pateada la pelota.

PARA MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE PARTIDOS EN
CANCHAS PEQUEÑAS VISITE USYOUTHSOCCER.ORG
O LLAME A SU ASOCIACIÓN ESTATAL.

CONSEJOS PARA LOS PADRES

Es importante que los niños aprendan el espíritu deportivo. Establezca un buen ejemplo desde los laterales ofreciendo aliento y apoyo positivo.

El clima puede ser impredecible. Esté preparado trayendo protector solar, chaquetas impermeables, mantas, etc.

Una hidratación apropiada es clave para un buen partido. Asegúrese de traer mucha agua para los niños para beber antes y después de sus prácticas y partidos. Los refrigerios saludables como por ejemplo trozos de naranja, uvas y bebidas deportivas son también buenos para reponer nutrientes después de una actividad agotadora.

Llegue temprano a la cancha de fútbol. Los jugadores necesitan el tiempo adecuado para calentar y estirar antes del momento de la práctica o del partido.

PARA MAYOR INFORMACIÓN COMUNÍQUESE CON:



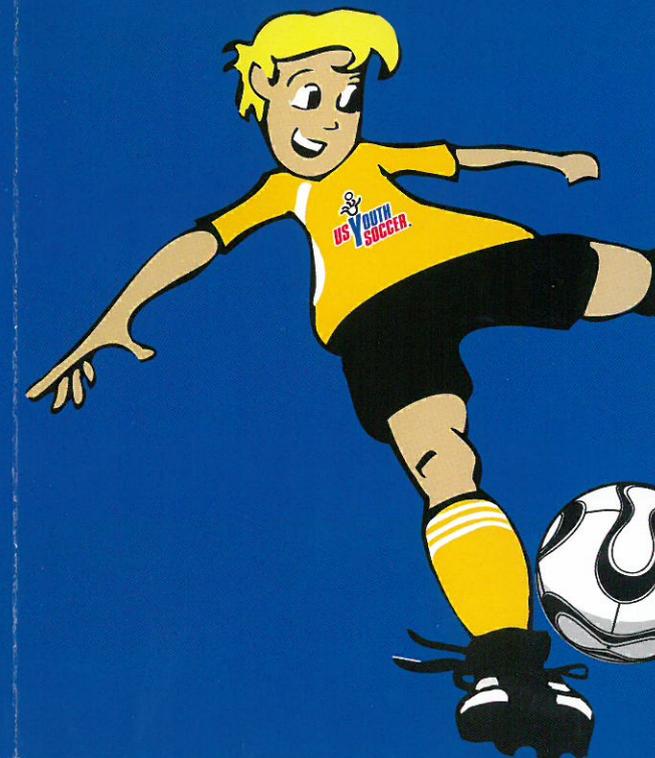
adidas

USYOUTHSOCCER.ORG



Guía de Fútbol

Una guía de las normas y los jugadores



TÉRMINOS DE FÚTBOL

Ventaja: Una decisión tomada por un árbitro de no considerar una falta por parte del equipo defensor cuando una interrupción del partido beneficiaría al equipo que cometió la infracción. Esto le permite al equipo que está atacando mantener su ventaja de juego.

Esquivar: Hacer que la pelota pase a un oponente esquivando o pateando.

Despegarse: Cuando un atacante con la pelota pasa al último defensor y está en camino hacia el arco para un enfrentamiento uno a uno con el arquero.

Despeje: Ocurre cuando un equipo patea la pelota fuera de su zona defensiva, finalizando una amenaza de ataque por parte del equipo atacante.

Centro: Una patada realizada cerca de la línea lateral hacia el centro de la cancha para hacer que la pelota se acerque al frente del arco.

Marca de Esquina: Un cuarto de círculo ubicado en cada una de las cuatro esquinas de la cancha. En un saque de esquina, la pelota debe ser pateada desde adentro de este arco.

Salto: Un pase o tiro corto, levantado.

Esquivar: La habilidad básica de hacer avanzar la pelota con los pies mientras se la controla.

Esquivar: La habilidad básica de hacer avanzar la pelota con los pies mientras se la controla.

Saque neutral: Una reanudación del juego en la cual la pelota es arrojada entre dos jugadores y solamente puede ser jugada una vez que haya tocado el piso.

Área de Gol: Un área rectangular que se extiende desde la línea de gol. Utilizada para designar dónde se toman los tiros de gol.

Tripleta: Tres o más goles anotados en un partido por un solo jugador.

Media volea: Una patada a una pelota justo cuando está rebotando desde el piso.

Cabezazo: Cuando un jugador controla o golpea una pelota en el aire, utilizando su cabeza.

Hacer malabarismos: Mantener la pelota en el aire con cualquier parte del cuerpo (salvo las manos y los brazos). Utilizado para práctica y para desarrollar coordinación.

Marcas: Defender de cerca de un jugador para evitar que éste reciba la pelota o que haga avanzar la pelota esquivando o pasándola.

Área Penal: Área rectangular que se extiende 18 yardas desde la línea de gol (modificada para canchas pequeñas). Los arqueros solamente pueden utilizar sus manos dentro del área de Penal. Cualquier falta contra el equipo defensor que resulte en un tiro directo dentro de esta área, resulta en un tiro penal para el equipo atacante.

Recibir: Cuando un jugador utiliza su cuerpo para detener y controlar una pelota en movimiento. La mayoría de las veces esto es hecho con el pecho, los muslos o el pie.

Barrarse: Intento realizado por un defensor para quitarle la pelota a un jugador que lleva la pelota deslizándose por la cancha con los pies hacia adelante hacia la pelota.

Entrada desde atrás: Un movimiento para alejar la pelota de los pies de un oponente.

Saque Lateral (o Saque de banda): La única vez en que un jugador del campo puede utilizar sus manos. Utilizado para poner la pelota nuevamente en juego luego de que haya salido de los límites por los laterales. Se deben utilizar ambas manos y la pelota debe ser tirada desde atrás de la cabeza del jugador. Ambos pies deben estar tocando el suelo y detrás de la línea lateral.

Volea: Una patada realizada mientras la pelota está en el aire, antes de que toque el suelo. Puede ser para un despeje o para patear un gol.

Barrera: Los jugadores se paran formando una línea o barrera para proteger al arco en un tiro libre.



EL OBJETIVO DEL JUEGO

Los arcos se ubican en cada extremo de la cancha. Cada equipo defiende su arco, mientras trata de anotar en el de su oponente. Los jugadores usan fundamentalmente sus pies para hacer que la pelota avance hacia el arco de sus oponentes. Los jugadores a menudo utilizarán sus cabezas, pechos, y muslos para controlar y hacer que avance la pelota. El arquero es el único jugador que puede utilizar sus manos, pero solamente dentro del Área de Penal. Se anota un "gol" cuando toda la pelota cruza la línea de gol, dentro del arco. Cada gol vale un punto. El partido puede terminar en empate. Algunas competencias pueden tener períodos de tiempo extra, o utilizar tiros de penal para determinar al ganador.

TIEMPO DE JUEGO

Para grupos de menores de 6 y menores de 8, los partidos deben dividirse en cuartos de entre 8 y 12 minutos. Los partidos deben dividirse en dos tiempos, desde 25 minutos cada uno para grupos más jóvenes, y de hasta 45 minutos para grupos de más edad. El medio tiempo puede tener entre 5 y 15 minutos. Los equipos cambian de lado después del medio tiempo. El árbitro lleva el tiempo oficial y no detiene el reloj para las salidas fuera de la cancha, laterales, o tiros libres. Los árbitros pueden agregar tiempo extra si consideran que se perdió tiempo en los cambios, por lesiones o porque los jugadores/equipos perdieron tiempo.

Saque Inicial: tiene lugar en el centro de la cancha y es utilizado para comenzar a jugar al principio de un partido, después del medio tiempo, o después de que es anotado un gol. Se puede anotar un gol directamente desde un saque inicial.

LOS JUGADORES

Típicamente hay 11 jugadores en la cancha para cada equipo durante el partido (en los grupos de menor edad puede haber menos jugadores). No existen formaciones obligatorias, pero la mayoría de los equipos utilizan tres delanteros, tres medio campistas, cuatro defensores y un arquero. Las posiciones son muy fluidas y cualquier jugador puede anotar un gol y todos los jugadores pueden retroceder para defender.

Arquero: El arquero (o guardameta) es responsable de defender el arco y contra cualquier tiro que venga hacia él. Solamente el arquero puede poner sus manos o sus brazos en la pelota, en el área de penal que rodea al arco.

Delanteros: Los delanteros (también llamados atacantes o punteros) son la ofensiva principal de un equipo. Su función es hacer que la pelota avance y anotar goles.

Mediocampistas: Los mediocampistas juegan detrás de los delanteros y en frente de los defensores y su trabajo es ayudar a ambos grupos. Generalmente recibirán la pelota de parte de los defensores y harán que avance para anotar goles.

Defensa: (También llamados zagueros). En el fútbol todos los jugadores juegan ataque y defensa dependiendo de cuándo su equipo tiene posesión de la pelota. Las posiciones defensivas especializadas son los dos centrales y dos laterales, dependiendo del tipo de formación que utilice el equipo.

Suplentes: Cualquier jugador que no comienza en el partido, pero es elegible para entrar desde el banco. En el juego recreativo se recomienda que todos los jugadores reciban el mismo tiempo de juego. En grupos de más edad y en niveles más competitivos los suplentes pueden ser utilizados con una frecuencia menor. Normalmente en partidos de jóvenes, los suplentes solamente pueden ingresar a la cancha con el permiso del árbitro durante una interrupción de partido, y cuando su equipo tiene posesión de la pelota en un saque lateral o saque de arco.