

American Premier Youth Soccer League



**EL FUNDAMENTO PEDAGOGICO QUE PERMEA TODAS LAS ACTIVIDADES DE
LA LIGA APYSL ES Y SERA:**

"Educar con el ejemplo"

***...Prólogo
lo bello de la vida, es encontrar la armonía
con nuestros semejantes, y si además
logramos encontrarla al
practicar nuestro deporte favorito,
estaremos trascendiendo con
nuestra familia y amigos,
y así dar gracias a Dios
por permitirnos disfrutar la vida
dentro y fuera de las canchas.***

Francisco Gomez
Presidente

"Honestidad, Trabajo y Deporte"

CARTA DE LOS DERECHOS DEL NIÑO FUTBOLISTA

1. Derecho a entrenarse tanto en las prácticas como en las competiciones, con una gran variedad de actividades tanto lúdicas como formativas.
2. Derecho de jugar como niño y de no ser tratado dentro y fuera del campo como adulto.
3. Derecho a disputar competiciones con reglas adaptadas al nivel de las capacidades en la etapa de su desarrollo psicomotriz.
4. Derecho a jugar con la máxima seguridad posible.
5. Derecho a participar en todos los juegos y actividades.
6. Derecho a ser entrenado por personas capaces.
7. Derecho a poder vivir sus propias experiencias, resolviendo muchas veces de manera independiente los problemas que se plantean, tanto en las prácticas como en las competiciones.
8. Derecho a ser tratado con dignidad tanto por el instructor, como por los contrarios y compañeros.
9. Derecho a jugar con los niños de su edad, que tengan similares posibilidades y características.
10. Derecho a ser campeón, a tener experiencias de triunfo y derrota.

OFICIAL DE LA LIGA APYSL

Artículo 1.- Las categorías de competencia son:

Primera	Nacidos de 1992-1993
Segunda	Nacidos de 1994-1995
Tercera	Nacidos de 1996-1997
Cuarta	Nacidos de 1998-1999
Quinta	Nacidos de 2000-2001
Sexta	Nacidos de 2002-2003
Peewee	Nacidos de 2004 o menores

Artículo 2.- La liga tomará en cuenta el número de equipos inscritos y desarrollará los calendarios de competencia, con el número de equipos necesarios para terminar los campeonatos en el límite del tiempo fijado en las convocatorias respectivas.

Artículo 3.- La liga podrá dar de baja a equipos o instituciones (art. 10) que no cumplan con:

- a) Los reglamentos de la liga **APYSL**
- b) Por ser considerados conflictivos
- c) Por no estar al corriente en sus cuotas o hacer caso omiso a los trámites de registro de equipos o jugadores.

Artículo 4.- Funciones y atribuciones del presidente de la liga:

- a) Hacer cumplir las reglas y acuerdos tomados en la asamblea.
- b) Vigilar que en la asamblea únicamente tomen parte los delegados acreditados por los clubes e instituciones.
- c) Cuidar que las sesiones se celebren a la hora establecida y con el orden del día reglamentario.
- d) No permitir que los asuntos en discusión originen situaciones que pudieran producir antagonismos fuera del deportivismo, conservando el orden, la cordura y corrección de los asambleístas.

American Premier Youth Soccer League Reglamento

- e) Vigilar que todos los directivos cumplan con su cometido y firmar toda la correspondencia y actas aprobadas así como los asuntos que no se puedan resolver en la asamblea y se turnen al consejo directivo de la liga **APYSL**.
- f) Emitir voto de calidad en caso de empate en las deliberaciones sometidas a votación.
- g) Representar a la liga **APYSL** en todos los asuntos inherentes a ella.

Artículo 5.- funciones del secretario de la liga:

- a) Estar presente en las sesiones ordinarias de la liga
- b) Pasar lista de asistencia y formular de acuerdo con el presidente el orden del día y darlo a conocer a la asamblea.
- c) Dar lectura al acta de sesión anterior y los comunicados recibidos dándoles contestación oportuna según acuerdo de asamblea.
- d) Firmar la correspondencia junto con el presidente, informando en la siguiente sesión los comunicados girados
- e) Levantar y redactar el acta de sesiones, pasándolas al libro respectivo y así darle lectura en la siguiente sesión para su revisión y aprobación y luego firmarla junto con el presidente.
- f) Conservar y guardar ordenadamente bajo su responsabilidad, las sábanas de registro de los equipos.

Artículo 6.- La liga sesionará semanalmente de la siguiente manera:

- a) La liga sesionará para todas las categorías los días martes y jueves, sesionando los lunes para los árbitros y los viernes juntas del consejo directivo una vez al mes.
- b) Las sesiones extraordinarias podrán efectuarse con la asistencia del 50% más uno en el primer citatorio, sino se completa la asistencia se dará otro citatorio, donde con la tercera parte se podrá sesionar.

Artículo 7.- La liga acordará previo a la iniciación de los torneos las cuotas de inscripción, papelería, trofeos, arbitraje, fondo de garantía, fondo de lesionados y cualquier otro que se considere necesario, comprometiéndose los equipos e instituciones al pago puntual de sus cuotas para el adecuado funcionamiento de la liga.

Artículo 8.- La liga premiará con trofeos a los campeones, subcampeones y terceros lugares de cada grupo, además con diplomas a todos los jugadores registrados.

Artículo 9.- Será responsabilidad de los equipos contar con seguros contra accidentes, para lo cual decidirán la forma o aseguradora que más les convenga.

Artículo 10.- La separación de un equipo del torneo significará la desafiliación de la liga, perdiendo todos sus derechos, quedando dicho acuerdo a la ratificación del consejo directivo.

***El talento gana juegos, pero el
trabajo de equipo y la inteligencia
ganan campeonatos.
Michael Jordán***

LOS DELEGADOS ANTE LA LIGA

Artículo 11.- Los clubes acreditarán por escrito ante la liga 2 delegados por equipo, siendo uno propietario y otro suplente. Los comunicados de inscripciones o reportes, deberán estar firmados por el presidente o secretario del club o de la institución. El delegado propietario tendrá derecho a voz y voto, el suplente solamente a voz, pero en ausencia del propietario éste adquiere sus derechos completos. Los clubes e instituciones podrán cambiar a sus delegados cuantas veces deseen, previo informe a la liga.

Artículo 12.- Será responsabilidad del Delegado presentar ante la liga las inconformidades, irregularidades, protesta o puntos de vista que crea conveniente señalar para beneficio de sus representados mediante los medios señalados por la liga para estos fines: escritos a máquina, con papelería oficial de la institución y firmado por el responsable del área o director junto con la firma del delegado acreditado.

Artículo 13.- Los delegados están obligados a conducirse con cordura y serenidad en el curso de las sesiones, y a quien emplee expresiones insultantes para los directivos de la liga, delegados, o al colegio de árbitro, la presidencia le llamará la atención y si insiste en su actitud será expulsado de la sesión y se le pedirá al club o institución que designe a otra persona como delegado.

Artículo 14.- Todos los delegados tienen la obligación de asistir puntualmente a las sesiones ordinarias y extraordinarias a que la liga convoque, también tienen la obligación de informar a su institución, equipo y

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

padres de familia lo que en las sesiones se haya tratado (estadísticas, reportes, castigos, circulares, boletines y avisos).

La liga **APYSL** podrá aplicar sanciones económicas a los delegados por inasistencias o llegadas tarde a las sesiones.

Artículo 15.- No será responsabilidad de la liga **APYSL**, el que un equipo quede sin enterarse de los decretos de juego, acuerdos o castigos por ausencia de sus delegados, aun habiendo éstos asistido, por lo cual los delegados serán los responsables de la confirmación de sus decretos.

Cuando 2 delegados no se pongan de acuerdo en decretar un partido, la asamblea decretará el partido.

Artículo 16.- Los delegados serán responsables ante la institución que representa, de la integridad de los documentos que la liga **APYSL** le solicite para los trámites determinados por ella.

Artículo 17.- El delegado junto con el Director Técnico de su equipo serán las únicas personas que tendrán reconocimiento por los árbitros en los partidos en que participen sus equipos, para lo cual deberán estar debidamente acreditados por la liga.

ADMISION DE EQUIPOS Y JUGADORES

Artículo 18.- Los clubes o instituciones al inscribir sus equipos deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Solicitar por escrito la inscripción al torneo debiendo estar firmada por los directivos de la institución.
- b) Pagar las cuotas correspondientes establecidas por la liga, previa aprobación del consejo directivo.
- c) Presentación de los delegados de sus equipos
- d) Presentar croquis de su cancha con domicilio y teléfono si lo tienen
- e) Presentar el nombre de los integrantes de su mesa directiva, con el domicilio de su institución, número de teléfono, fax, e-mail y colores de sus uniformes.

<<**Artículo 19.-** Todas las cuotas deberán ser pagadas antes de iniciar los juegos de los torneos, las cuales se acordarán en la primera sesión de la liga. De no existir esa garantía, la liga no decretará partidos dándosele perdidos al club o institución deudor en la sesión y abonando los puntos al equipo contrincante. >>

Artículo 20.- La liga **APYSL** está facultada para cobrar cuotas especiales por equipo que garanticen su permanencia durante todo el torneo. Tales cuotas se perderán si el equipo llega quedar fuera de la competencia por cualquier motivo.

Artículo 21.- Al inscribir a sus equipos, las instituciones deberán dar a conocer los colores y diseño de sus uniformes, en caso de que 2 equipos o más presten los mismos colores, se le reconocerá al de mayor antigüedad, si no se puede establecer la antigüedad, la liga determinará como proceder y lo que establezca deberá cumplirse por los equipos.

Artículo 22.- La inscripción de jugadores se hará mediante credenciales oficiales de la liga **APYSL**, que proveerá la liga y esta misma fijará el costo de cada credencial, la cual deberá ser enmicada antes de entregarse a los equipos.

Artículo 23.- Las credenciales oficiales de la liga **APYSL** para los jugadores deberán llevar la firma del jugador y del presidente o secretario de la liga. Bastará que lleve un nombre si tiene 2, y los apellidos no abreviados. También deberá llevar el nombre del equipo, categoría, fecha de nacimiento, domicilio, tipo de sangre, no. de registro y fecha de registro ante la liga.

Artículo 24.- Los retratos del jugador para la credencial deberán estar bien adheridos con goma, no engrapados, de tamaño credencial o infantil, de frente y sin sombrero, sin lentes y que correspondan a la edad del jugador en su año de registro, debiendo coincidir con el retrato de la cédula de registro (sábana) al igual que todos los datos.

Artículo 25.- Los clubes e instituciones deberán vigilar que las credenciales de sus jugadores reúnan las condiciones descritas en el artículo 24, pues cualquier omisión grave en la credencial que presente el jugador para su alineación, podrá ocasionar la pérdida del partido, sin responsabilizar a la liga de haber autorizado la mencionada credencial.

Artículo 26.- Para ser aceptado un jugador en cualquier categoría debe reunir los siguientes requisitos:

- a) Observar una buena conducta deportiva dentro y fuera de la cancha.
- b) No padecer enfermedades que le impidan la práctica del fútbol, pudiendo la liga rechazar o suspender a un jugador cuando su estado de salud físico o mental que a juicio médico sea un peligro para sus compañeros o él mismo. Este mismo criterio se utilizará en D.T., árbitros, porras o directivos.

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

Artículo 27.- La credencial del jugador que presente tachaduras o enmendaduras en el nombre, apellidos o en la fecha de nacimiento que distorsionen la identidad y edad del jugador, ameritará la pérdida del partido, solamente el consejo directivo en caso de apelación oportuna de algún equipo, podrá determinar si la anomalía protestada ante la liga distorsiona realmente la identidad del jugador.

Artículo 28.- Ningún jugador deberá ser registrado nuevamente en alguna categoría inferior durante el torneo para el que fue inscrito. Pero si se podrá registrar en una categoría superior del club al que pertenece, debiendo notificar por escrito dicha modificación para su trámite a la liga APYSL.

Artículo 29.- El equipo admitido en la liga **APYSL**, registrará para cada torneo no menos de 11 jugadores y un máximo de 20. si un club o institución tiene suficientes jugadores para varios equipos de la misma categoría los registrará como: "a", "b", "c", etc. (pudiéndoles dar nombres específicos a cada equipo), sin poder intercambiar jugadores, el equipo que lo hiciere perderá el partido siempre y cuando esté asentado en la cédula arbitral.

Artículo 30.- No podrán registrarse nuevos jugadores al iniciar la segunda vuelta del torneo, solo mediante el procedimiento de altas y bajas, y en fechas que la asamblea determine (no antes de un mes que termine el torneo oficial).

DE LOS CAMPOS DE JUEGO

Artículo 31.- Los clubes e instituciones presentarán sus campos por escrito (croquis, y ubicación con domicilio y teléfono), en la juntas previas del torneo, y dentro de los horarios acordados por ella (matutinos los sábados), para ser aceptados se considerará una comisión para supervisar e informar a la liga si éstos reúnen las condiciones requeridas. Al ser presentados los horarios de juego se recomienda dar un tiempo mínimo de 10 minutos entre partidos.

Artículo 32.- Las medidas de los campos de juego:

Las medidas aproximadas recomendadas (mínimo y máximo) son:

- o Categorías menores de 11 años: ancho 30-35 m, largo 60-80 m.
- o Categorías mayores de 11 años: ancho 45-70 m, largo 75-110 m.

La medida de las porterías:

- Categorías menores de 11 años: 6.40 m. largo x 1.87 m de alto (+-30 cm)
- Categorías mayores de 11 años: 7.32 m. largo x 2.44 m de alto (+-30 cm)

La medida del balón:

- Menores de 11 años balón no. 4
- Mayores de 11 años balón no. 5

Cada equipo deberá presentar 2 balones en condiciones y de tamaño oficial a los partidos, de no ser así la liga le impondrá una sanción determinada por la asamblea.

Artículo 33.- Ningún equipo deberá negarse a jugar un partido que sea decretado por la liga APYSL, salvo que las condiciones del campo se consideren como un riesgo para la integridad de los jugadores, no habiendo dicho motivo el equipo que se niegue a jugar perderá el partido.

Artículo 34.- Los campos de juego presentados ante la liga **APYSL**, aparte de ajustarse a los horarios establecidos, deberán reunir los siguientes requisitos para un adecuado desempeño de los equipos como:

- a) medidas oficiales
- b) buen estado de la cancha
- c) seguridad
- d) ubicación
- e) porterías adecuadas
- f) mallas, trazado y banderolas.

Artículo 35.- Cuando un equipo presenta su campo transcurridas una o varias fechas de la primera vuelta del torneo, no podrá ser visitado en esos mismos decretos de la segunda vuelta cuando no se tenía campo, debiendo visitar nuevamente, salvo que el rival acepte visitarlo.

Artículo 36.- Los equipos están obligados a procurar por todos los medios a su alcance, que durante la celebración de los partidos se mantenga el orden, a tal efecto se dictarán y pondrán en ejecución las

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

medidas que tiendan a proteger la seguridad y bienestar de los jugadores, directivos y árbitros. Caso contrario se vetará la cancha.

SISTEMA DE COMPETENCIA

Artículo 37.- Una vez aprobados los calendarios de una competencia oficial, el orden de los partidos no es susceptible de alterarse, salvo causa de fuerza mayor o caso fortuito comprobado y justificado, o por orden expresa del consejo directivo.

Artículo 38.- En los torneos oficiales la puntuación se apegará a lo establecido por la F.M.F. salvo acuerdo extraordinario por el consejo directivo de la liga **APYSL**. (partido ganado =3 pts., empatado = 1pto., perdido = 0 pts)

Artículo 39.- Las liguillas finales por la obtención del campeonato, se definirán antes de iniciar los torneos regulares, previa aprobación de la asamblea y consejo directivo.

Artículo 40.- Todos los juegos se sujetarán a las reglas vigentes a la F.M.F. y la liga **APYSL**, verificándose en los campos y hora señaladas por la liga.

Artículo 41.- Los partidos de cualquier categoría, podrán dar inicio válidamente con un inicio de 7 (siete) jugadores, salvo que el consejo directivo indique lo contrario.

Artículo 42.- Durante los partidos oficiales, el D.T. podrá sustituir libremente el número de jugadores, salvo que el consejo directivo indique lo contrario.

Artículo 43.- Todo equipo que acepte la celebración de carácter legal de un juego cuando el árbitro oficial no se presente (con un árbitro sustituto) no podrá retractarse al iniciar éste, sea cual fuese el resultado final, o sino terminó el partido se le dará por perdido el partido.

Artículo 44.- Para efectuar la sustitución de un jugador, deberá esperar a que el juego este momentáneamente suspendido y que el equipo que efectuará el cambio tenga posesión del balón, haciendo entrega al árbitro de su credencial y papeleta de cambio.

Artículo 45.- Antes de iniciar un partido, los equipos presentarán al árbitro por conducto de su capitán, la lista de jugadores que iniciarán el juego incluyendo los jugadores de cambio con nombre y número de jugador, también darán a conocer el capitán, subcapitán y nombre del D.T.

Artículo 46.- Los tiempos de espera para los equipos locales será de 10 minutos y 15 minutos para visitantes. El tiempo de espera para el árbitro será de 15 minutos. En canchas foráneas son 10 minutos más para todos. Pero solo el primer juego del día.

Artículo 47.- Cuando el partido decretado por la liga, no se lleve a efecto en la hora indicada más el tiempo de espera por estar ocupada la cancha, perderá el partido del equipo local. En caso de que la cancha esté ocupada por equipos no afiliados a la liga **APYSL**, la cancha recibirá amonestación de veto, así como multa económica que la asamblea impondrá al equipo infractor.

Artículo 48.- Los partidos una vez iniciados, sólo podrán ser suspendidos por el árbitro por: mal tiempo que afecte el estado de la cancha y la seguridad de los jugadores o por invasión del público, atendiendo el árbitro las circunstancias bajo un buen criterio y llegando a la suspensión solo que ésta se torne inevitable, reportando a la liga con exactitud los motivos que originaron para suspender el partido. Para suspender un partido al inicio por cuestión de la integridad de la cancha, se tomará en cuenta el criterio arbitral y el dictamen técnico del responsable de la misma.

Artículo 49.- Cuando la liga **APYSL** no decrete la reanudación de un partido antes de un mes, lo hará al terminar la primera vuelta del torneo (antes de un mes deberá jugarse con los mismos jugadores) y los equipos podrán integrarse con jugadores diferentes a los que participaban en el momento de la suspensión, pero sujetándose al número de jugadores que estaban actuando.

Artículo 50.- La liga **APYSL** considerará como efectuado un encuentro, si al suspenderse ha transcurrido el 90% de su tiempo de duración y no habiendo indisciplinas que sancionar, el resultado del juego será el mismo que reporte el árbitro al momento de la suspensión, y con el cual se reanudará. Si existen protestas por otros conceptos, se analizarán los hechos por el consejo directivo para acordar la reanudación del juego o la terminación definitiva, salvo que se haya suspendido por indisciplinas por parte de cualquier equipo, en cuyo caso el árbitro reportará lo acontecido en el campo de juego a la liga.

Artículo 51.- Por motivos muy especiales, la liga **APYSL** podrá suspender un partido si se solicita por las personas y conductos acreditados por la liga. Además de estar de común acuerdo los 2 D.T. del partido a suspender. Esto deberá ser dentro de los 4 días de anticipación del partido, para lo cual se responsabiliza al equipo que solicite el cambio de cualquier anomalía que se presente con dicho cambio y se perderá el partido. El partido suspendido se deberá decretarse en la siguiente jornada a la suspensión o perderá el partido el equipo que lo suspendió.

Artículo 52.- Cuando las credenciales no puedan presentarse junto con la lista de jugadores al inicio del partido, se podrán presentar al término del primer tiempo. Cuando un equipo no presente una o más credenciales, el triunfo se abonará al equipo que proteste la anomalía en la cancha, la cual deberá estar asentada en la cédula arbitral.

COLEGIO DE ARBITROS CON SERVICIO A APYSL

Artículo 53.- El colegio de árbitros, acreditará por escrito ante la liga, un representante, el cual deberá asistir puntualmente a las sesiones para tomar nota de los decretos, acuerdos y señalamientos hacia los árbitros, cuidando que ningún partido se quede sin servicio. Las cédulas se deberán entregar a más tardar el lunes por la noche de la jornada última debidamente elaboradas.

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

Artículo 54.- El representante del colegio de árbitros de **APYSL** ante la liga, tendrán voz en las sesiones para orientar a la asamblea con relación a los reportes del juego cuando esto sea necesario o aclarar en lo relativo al de juego. Cuando la liga requiera una ampliación de cédula de juego, la solicitará al colegio de árbitros mediante su representante en cuestión.

Artículo 55.- Todos los partidos de los torneos oficiales o torneos especiales de la liga **APYSL**, serán dirigidos por árbitros del colegio de árbitros de **APYSL**.

Artículo 56.- La única autoridad en el campo de juego es el árbitro siendo sus decisiones inapelables.

Artículo 57.- Antes, en el desarrollo y terminado el juego, sólo los capitanes de los equipos contendientes podrán hacer al árbitro comedidas observaciones para aclarar puntos que sean necesarios.

Artículo 58.- La autoridad del árbitro en los encuentros se empezará a ejercer al momento de arribo a las instalaciones del club o institución donde se juegue y a la terminación del encuentro, pero su investidura deberá ser respetada dos horas antes y después del partido.

Artículo 59.- El árbitro podrá impedir que un jugador tome parte en un encuentro, si antes de iniciarse éste manifiesta incorrecciones o profiriendo insultos a su persona, a la liga, jugadores de su equipo o contrarios, debiendo dar a conocer al capitán del equipo al que pertenece el jugador, su decisión para que sea alineado otro jugador en su lugar y el árbitro reportará en su cédula lo ocurrido en la cédula.

Artículo 60.- Los reportes de los árbitro serán incuestionables para la liga, por lo cual deben estar apegados estrictamente a la realidad de lo ocurrido en los partidos y redactándose en términos claros y veraces.

La liga **APYSL** tendrá la facultad de investigar lo reportado cuando lo crea conveniente, obrando en consecuencia.

Artículo 61.- Los árbitros tienen la obligación de dar el servicio a los encuentros para los que fueron designados, absteniéndose de contraer compromisos que les impidan cumplir con sus designaciones, de no hacerlo se harán acreedores a las sanciones que el colegio les imponga.

Artículo 62.- El D.T. y sus auxiliares podrán dirigir a su equipo desde la línea de banda, pero deberían abstenerse de hacer reclamaciones y comentarios negativos sobre la actuación del árbitro.

Artículo 63.- Si no se presentara el árbitro designado por la liga al partido después de 15 minutos de la hora fijada, los equipos procederán de la siguiente manera: los 2 capitanes se pondrán de acuerdo para designar una persona que funja como árbitro para que el encuentro adquiera el carácter de oficial, levantándose la cédula de juego, en la que se asentará el nombre de los equipos, categoría, nombre de jugadores con sus respectivos números, goleadores, hora, fecha y campo, resultado e incidencias habidas, firmando ambos capitanes y la persona que actuó como árbitro. Los delegados deberán presentar la cédula a la sesión inmediata al juego.

Artículo 64.- Como resultado de una jugada en donde un jugador no se reintegrara inmediatamente al juego (de 5 a 10 segundos), dicho jugador será reemplazado por otro, por espacio de mínimo 5 minutos para que reciba la atención necesaria, pudiendo éste reintegrarse cuando esté en condiciones de jugar volviendo a efectuar el cambio de jugador (en estos casos no se requiere papeleta de cambio). ⁽¹⁾

Artículo 65.- La duración de los juegos en las categorías serán:

Primera: 40 minutos por 10 minutos de descanso.

Segunda: 35 minutos por 10 minutos de descanso.

Tercera: 35 minutos por 10 minutos de descanso.

Cuarta: 30 minutos por 10 minutos de descanso.

Quinta: 30 minutos por 10 de descanso.

Sexta: 25 minutos por 10 de descanso.

Peewee: 20 minutos por 10 minutos de descanso.

Artículo 66.- Los equipos estarán obligados a cubrir una cuota de viáticos cuando los campos presentados estén fuera de la periferia, considerando la distancia y dificultad para llegar al campo. La cuota será propuesta por el colegio de árbitros de APYSL y aprobada por la asamblea.

DE LOS CASTIGOS

Artículo 67.- El jugador que reclame aún siendo el capitán del equipo, será amonestado por el árbitro, y si reincide en hacerlo será expulsado del campo y reportado a la liga que le aplicará un partido de suspensión.

Artículo 68.- El jugador que durante el partido incurra en acciones de juego violento, será amonestado por el árbitro y si reincide será expulsado y reportado a la liga que el aplicará de 1 a 3 partidos de suspensión dependiendo de la gravedad de la falta.

Artículo 69.- Cuando un jugador acumule 5 amonestaciones, la liga lo castigará con un partido de suspensión.

Artículo 70.- Cuando un jugador durante el desarrollo del partido escupa o profiera insultos en cualquier forma, éste será expulsado y el árbitro lo reportará a la liga que lo castigará de la siguiente manera:

- a) De 1 a 2 partidos si la falta fue sobre un compañero o contrario al público
- b) De 2 a 4 partidos si los dirige a un árbitro o juez de línea

American Premier Youth Soccer League Reglamento

Artículo 71.- El jugador que agreda a un contrario será expulsado de terreno de juego y reportado a la liga que lo sancionará de 2 a 5 partidos según la gravedad de la falta.

Artículo 72.- El jugador que conteste en vía de hecho a las agresiones de otro jugador, será expulsado por el árbitro, reportándolo a la liga que lo sancionará de 1 a 3 juegos de suspensión.

Artículo 73.- Cuando por motivo de agresión un jugador, D.T. o árbitro resulten con lesiones físicas, el sujeto infractor aparte de la sanción que impone el , deberá cubrir los gastos médicos que requiera su falta, además de suspenderlo hasta que la persona afectada vuelva a restituirse físicamente al 100%. De igual manera se hará responsable de las demandas legales a que sea requerido.

Artículo 74.- Al capitán se le aplicará un partido más de castigo en cada caso.

Artículo 75.- Los jugadores suspendidos, no se consideran rehabilitados para jugar hasta pasada la fecha en que cumpla su castigo de suspensión; y por lo tanto que su equipo haya jugado un partido oficial sin alineación. Un jugador no cumple castigo si su equipo en sesión anterior le dan por ganado un partido por default. Si al discutirse en la liga una cédula de juego se comprueba que un jugador fue alineado indebidamente por estar suspendido, el jugador no cumple sus castigo y se le aplicará una fecha más de sanción y su equipo perderá el partido.

Artículo 76.- el equipo que utilice en un juego uno o más jugadores de mayor edad a la establecida en la liga APYSL, perderá el encuentro en el que se compruebe la alineación de jugadores fuera de lo establecido y todos los partidos que retrospectivamente hayan empatado o ganado alineando esos jugadores, abonando los puntos a los equipos contrincantes. De la misma manera la liga **APYSL** sancionará al D.T. responsable de la alineación ilegal del jugador por que resta del torneo, si reincide se le suspenderá definitivamente.

Artículo 77.- El equipo que haya sido castigado por alinear jugadores mayores a al edad reglamentaria, reincide en la misma falta será expulsado de la liga APYSL boletinando a las demás ligas afiliadas.

Artículo 78.- Cuando un equipo jugando serie de desempate o finales de campeonato alineé algún jugador mayor de edad, perderá el partido y será eliminado, pero no causará efecto retroactivo que beneficie a otros equipos.

Artículo 79.- El jugador que actúe en 2 clubes de la liga **APYSL** en la misma temporada sin previa aprobación de la asamblea, será suspendido por el resto del campeonato y el partido en que se aclare la anomalía se perderá solamente para el equipo que lo alineó, si no es el legítimo propietario del jugador. El jugador que firme para 2 clubes en el mismo campeonato será suspendido por 4 meses, quedando en propiedad del club que primero lo registró.

Artículo 80.- Cuando un equipo registre a un jugador con un nombre y apellidos falsos perderá el partido en que se descubra la anomalía y se obrará con respecto al artículo 75.

Artículo 81.- Cuando un jugador o DT. golpee a un árbitro, éste reportará el caso a la liga para que al juzgarse su caso se pueda apreciar la gravedad de la agresión y aplicar con equidad y justicia la sanción correspondiente de la siguiente manera:

Empujón, escupida o balonazo: 4 meses a 1 año.

Agresión con puño o pie: un año de fecha a fecha y boletinarlo a las ligas afiliadas. En caso de reincidir se expulsará definitivamente.

Artículo 82.- Un jugador expulsado, no se quedará con el grupo que forma la banca de su equipo y durante el partido, jugadores, cuerpo técnico o directivo que estén cumpliendo castigo tampoco deberán estar ahí, si se asienta esta anomalía en la cédula arbitral el equipo infractor perderá el partido.

Artículo 83.- Cuando los simpatizantes de un equipo intervengan en un partido invadiendo el terreno de juego, el árbitro suspenderá el partido momentáneamente y pedirá al capitán del equipo que controle la situación, en caso que no se controlé se suspenderá definitivamente el juego y el equipo perderá el partido y el campo suspendido una fecha.

Artículo 84.- Si los partidarios de un equipo reinciden en su actitud por segunda vez el equipo será retirado del torneo.

Artículo 85.- Al iniciarse una riña entre 2 jugadores, el árbitro intervendrá rápidamente suspendiendo el juego y expulsando a los rijosos, pero si la riña se generaliza tomando parte otros jugadores, el árbitro procurará imponer el orden, y si de inmediato no lo logra se concretará a observar detenidamente, para darse cuenta de que jugadores intervienen y quienes no para reportarlo en su cédula arbitral continuará el partido, si no se logra imponer el orden el juego será suspendido definitivamente y la liga hará perdido para ambos equipos.

Artículo 86.- El árbitro consignará una riña como batalla campal, sólo que realmente conste que todos participaron, y la liga determinará como se castigará a la totalidad de los jugadores de los 2 equipos (titulares y suplentes).

Artículo 87.- El árbitro dará por terminado un encuentro, cuando un equipo se quede con menos de siete jugadores por causa de expulsiones, pero si va ganando o empatando continuará con cualquier número de jugadores.

Artículo 88.- El equipo que se retire del campo antes de que el árbitro de por terminado el encuentro, perderá el mismo aún si va ganando o empatando, en caso de ir perdiendo el resultado será el marcador obtenido hasta el momento de su retiro más 3 goles en contra, y la liga lo amonestará, si reincide, en el mismo torneo será expulsado de la competencia. El DT. del equipo será suspendido por 3 partidos y si reincide será expulsado de la liga por tiempo indefinido.

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

Artículo 89.- En todos los equipos participantes es obligatorio el uniforme para todos los jugadores que participen el juego. Cuando alinee uno o varios jugadores sin cumplir este requisito la liga amonestará y sancionará económicamente, si reincide se le descontará 1 punto de los ya obtenidos.

Artículo 90.- Cuando un jugador sea protestado por considerarlo mayor de edad, el delegado, del equipo a que pertenezca está obligado a presentar los siguientes documentos:

- a) Copia certificada del acta de nacimiento expedida por el registro civil (no copia)
- b) Identificación oficial con foto
- c) Credencial de la liga, las cuales deberán coincidir con los datos de la cédula de registro (sábana)
- d) Domicilio, teléfono y escuela o trabajo del jugador reportado. Teniendo un plazo de 8 días los jugadores nacidos en el estado de Jalisco, y 15 días los nacidos fuera del mismo (en caso necesario la liga podrá otorgar más días si lo considera conveniente.
- e) Cuando no se presenten a la liga los documentos solicitados dentro del plazo indicado, el equipo a que pertenezca perderá el partido; los delegados de los equipos que protestan tienen de 8 a 15 días para informar a la liga del resultado de la investigación para dar el fallo y en caso de no estar de acuerdo con el fallo presentar pruebas de lo contrario.

Responsabilidad:

Esto es un cuento sobre gente llamados todos, alguien, cualquiera y nadie.

Había que hacer un trabajo importante y todos estaban seguros de que alguien lo iba a hacer.

Cualquiera lo pudiera haber hecho, pero nadie lo hizo.

Alguien se enojó sobre esto porque era el trabajo de todos.

Cada uno pensó que cualquiera lo podría hacer, pero nadie se enteró que todos no lo iban a hacer.

Todos culparon a alguien cuando nadie hizo lo que cualquiera podría haberlo hecho.

CARTAS DE RETIRO Y TRANSFERENCIAS

Artículo 91.- Los jugadores inscritos en cualquier categoría terminado el torneo oficial, podrán ser inscritos en otros equipos para jugar el siguiente torneo previos trámites de transferencia.

Artículo 92.- Para tramitar la transferencia de jugadores, se requiere, además de las cartas de retiro, la anuencia del jugador para jugar en el nuevo club. Los clubes que soliciten permiso para no participar en un torneo oficial no perderán su afiliación ante la liga y sus jugadores quedarán libres, a no ser que tengan equipos registrados en otras categorías.

PROTESTAS Y APELACIONES

Artículo 93.- Toda protesta para que pueda ser tomada en consideración por la liga APYSL, deberá hacerse por escrito en la sesión próxima inmediata al juego que se refiere y deberá fundamentarse en infracciones a los presentes reglamentos o violación de acuerdos tomados y probados en la asamblea. Las protestas deberán estar firmadas por presidente y responsable de la institución y el delegado acreditado ante la liga, acompañadas por la cantidad que acuerde la asamblea para su tramitación por cada uno de los casos protestados, en caso de fondos insuficientes por el equipo que protesta no tendrá derecho a ella.

Artículo 94.- Los equipos que presenten protestas relativas a jugadores mayores de edad, deberán depositar además de las cantidades acordadas para el trámite de la protesta, el equivalente al costo oficial que dictan las oficinas oficiales de registro locales por cada jugador que proteste, si el fallo es favorable al equipo que protesta le será devuelta la cantidad total depositada por este concepto, pero en caso contrario les será entregada al delegado del equipo protestado.

Una vez presentada una protesta por cualquier motivo, no podrá ser retirada, debiendo llevar el caso hasta la resolución, quedando únicamente el recurso de apelación ante el consejo directivo de la liga.

Cuando un DT. o responsable del equipo o institución apruebe la continuación de un partido en donde se haya detectado alguna anomalía protestable, con el árbitro de testigo el resultado final no se podrá modificar y no se aceptará ninguna protesta posterior al partido.

Transitorio.- Los acuerdos de asamblea hechos por los Delegados son responsabilidad de los mismos que firmen el acuerdo; los cuales no deberán ir en contra de los "Objetivos del de la liga APYSL", siendo estos boletinados para el conocimiento y aprobación de los equipos.

Notas:

⁽¹⁾ No entra en vigor hasta el torneo 2011-2012.

PARA INSTITUCIONES DE LA LIGA APYSL

Artículo 1.- Queda prohibido el uso de bebidas alcohólicas o sustancias enervantes en las canchas en donde se efectúen partidos decretados por la liga APYSL.

Artículo 2.- Las instituciones deberán garantizar la integridad de jugadores y acompañantes, para lo cual se responsabiliza a la institución del comportamiento de las personas ajenas que infrinjan s.

American Premier Youth Soccer League Reglamento

Artículo 3.- Las instituciones que actúen como locales, serán responsables de que las instalaciones estén en condiciones para ser utilizadas por los 2 equipos, sin preferencias ni distinciones por situaciones de: rivalidad institucional, situación socioeconómica, posición en la tabla de posiciones u otro aspecto que no sea el meramente deportivo.

Artículo 4.- La institución deberá facilitar el acceso a sus instalaciones a los equipos visitantes, con el tiempo necesario para que estos tengan el tiempo adecuado para vestirse y calentarse antes del encuentro (mínimo 30 minutos antes y después del partido).

Artículo 5.- Deberá facilitar el acceso al vestidor de visitantes (si lo tienen) a los señores árbitros, así como los medios que estén a su disposición para un buen trabajo arbitral y su seguro ingreso y salida de la institución (mínimo 30 minutos antes y después del partido).

Artículo 6.- La institución deberá facilitar el acceso y los medios necesarios para que los directivos y visores que la liga APYSL asigne para los partidos en su institución.

Artículo 7.- Cuando una institución solicite la suspensión de un partido por causas ajenas a la liga, la institución será responsable de que dicho partido se decrete en la sesión próxima en que se solicitó el permiso o perderá el partido suspendido por ellos.

Al infringir estos reglamentos se harán acreedores según la gravedad del hecho a:

- a) **Amonestación**
- b) **Veto de la institución de 1 a 3 partidos como local**
- c) **Veto por tiempo indefinido**
- d) **Veto definitivo**

DECALOGO DEL DIRECTOR TECNICO

1. Para ser un buen DT, primero hay que parecerlo, en mi apariencia física, en mi vestimenta, en mi material de trabajo, en mi comportamiento y en mis actitudes.
2. Para ser un buen DT, tengo que prepararme y estar en constante superación, para estar actualizado en todo lo referente a mi crecimiento profesional para beneficio de mis dirigidos.
3. Seré un motivador positivo y optimista para lograr los objetivos de mi equipo.
4. Trabajaré con Honestidad, cumpliendo con las leyes de la lealtad y del honor de los hombres de bien.
5. La disciplina ante todo, pero con criterio para aplicarla con energía y flexibilidad en su momento.
6. La amistad es importante, trataré de crear un ambiente de confianza, respeto, alegría y entusiasmo.
7. Sabiduría, para reconocer los errores y poder avanzar, fortaleza en la derrota y humildad en la victoria.
8. Seré ejemplar con mis jugadores, ya que un ejemplo dice más que mil palabras.
9. Tendré una actitud positiva para recibir instrucción y dirección.
10. Tendré una mentalidad triunfadora, pues es indispensable para lograr el éxito, y el éxito está antes del trabajo solamente en el diccionario. Quien no da todo no da nada.

"El ser DT es una bendición de Dios, no cualquiera. Se necesita ser un líder innato, puesto que para nuestro dirigidos con nuestro ejemplo seremos para ellos: entrenador, padre, tutor, psicólogo, médico, maestro, cura, confidente, compañero y sobre todo un amigo en quien confiar."

PARA DIRECTORES TECNICOS

Artículo 1.- El DT será el responsable del comportamiento positivo o negativo de su equipo; jugadores, cuerpo técnico y para con respecto al equipo contrario y el árbitro.

Artículo 2.- El DT será el responsable de señalar las anomalías que considere pertinentes ante la liga APYSL, de los árbitros y actitudes negativas de los equipos contrarios, en una forma que refleje la personalidad y capacidad de un profesional del fútbol, mediante los medios que la liga APYSL establezca (hojas de reporte arbitral y de reporte en cancha hechos a máquina con papelería de la institución),

American Premier Youth Soccer League Reglamento

firmados por el o los responsables de sus institución que se hayan percatado de los hechos, y no con actitudes en cancha que no reflejen un ejemplo a sus jugadores.

Artículo 3.- El DT será el responsable de presentar las listas de jugadores en forma legible y con sus respectivos números, así como las papeletas de cambio.

Artículo 4.- El DT deberá presentar su carnet que lo acredita como responsable del equipo en cancha.

Artículo 5.- Todos los DT deberán estar respaldados por mínimo un curso oficial que lo avale como tal.

Artículo 6.- El DT será el responsable que su equipo esté bien uniformado, de presentar el balón en condiciones y botiquín de primeros auxilios.

Artículo 7.- El DT deberá dirigirse en forma correcta física y verbalmente a sus jugadores, árbitros y equipos contrarios antes, durante y después de los juegos. Además será responsable de cualquier agresión que reciban los árbitros.

El infringir este dará lugar a :

a) Amonestación

b) Suspensión de 1 a 3 partidos

c) Suspensión de 1 a 4 meses

d) Suspensión indefinida.

e) Expulsión de la liga (boletinándose a las demás ligas afiliadas).

DE LOS ARBITROS DE LA LIGA APYSL

Artículo 1.- El árbitro deberá presentarse puntualmente a sus partidos (mínimo 15 minutos antes del juego) y correctamente uniformado; playera oficial de árbitro, short y medias negras (no calcetines), y con su silbato y tarjetas correspondientes.

Artículo 2.- El árbitro deberá dirigirse en forma correcta, física y verbalmente a jugadores, DT y porras antes y después de los partidos.

Artículo 3.- El árbitro deberá apegarse al principio de neutralidad y no mostrar prepotencia, agresividad o intolerancia antes, durante y después de los partidos.

Artículo 4.- El árbitro deberá invitar a los jugadores a que ofrezcan un juego limpio y leal antes de iniciar el partido, invitándoles al saludo deportivo antes y después del mismo.

Artículo 5.- El árbitro no deberá proferir insultos física o verbalmente. Antes, durante y después del partidos a jugadores, DT y porra.

Artículo 6.- El árbitro revisará antes del partido, que el campo este en buenas condiciones (trazado, estado de la cancha, redes y banderolas), en caso contrario lo reportará a la liga **APYSL**.

Artículo 7.- El árbitro deberá asentar en la cédula arbitral en forma clara y completa: nombre y el número de los jugadores, goleadores, expulsados, amonestados e incidentes ocurridos durante el partido, así como resultado final (el resultado de penales en caso de empate).

Artículo 8.- El árbitro no deberá ingerir bebidas alcohólicas ni sustancias enervantes antes o durante los partidos.

Artículo 9.- El arbitro deberá prestar el servicio a los equipos que lo soliciten en los casos que hayan ganado por default y estén dentro del horario establecido por la liga.

Artículo 10.- Es obligación del árbitro conocer completamente el de competencia de la liga **APYSL**, así como las reglas del fútbol emanadas de la FIFA.

Artículo 11.- Es obligación del árbitro mantener una buen condición física y un correcto estado de salud.

Artículo 12.- El árbitro deberá conducirse en forma cordial, leal y respetuosa dentro de las sesiones así como para con el personal administrativo y dirigentes de la liga APYSL.

El infringir este se sancionará de la siguiente manera:

a) Amonestación

b) Multa económica

c) Suspensión de 1 jornada hasta 1 mes sin trabajo

d) Expulsión de la liga (boletinándolo a las ligas afiliadas).

PARA PORRAS Y FAMILIARES DE LA LIGA APYSL

Artículo 1.- No se deberá interferir con las indicaciones del DT. el hacerlo creará un dilema en el jugador (a quién obedezco, a mi DT o a esta persona) en este caso usted está dando un ejemplo de indisciplina y prepotencia.

Artículo 2.- No se deberá "sugerir" a los DT. o directivos de su equipo para la alineación de determinado jugador. Los DT. deben tener absoluta libertad en el manejo de su equipo y el resultado será mejor para ambos. Expresé su confianza aun siendo un experto del fútbol.

American Premier Youth Soccer League Reglamento

Artículo 3.- Deberán respetarse las decisiones del DT., árbitro y de competencia y no ser cuestionadas durante los partidos.

Artículo 4.- Deberá apoyar a su equipo sin personificar. No se mofará o insultará al equipo o jugadores contrarios. Están prohibidas palabras como: "reviéntalo", "dale", "túmbalo" o sinónimos a las groserías de cualquier tipo. Los gritos no deberán ser agresivos para nadie ya que la violencia genera violencia.

Artículo 5.- No cuestionará el trabajo de los árbitros o DT. de ejemplo de buena conducta y cultura deportiva.

Artículo 6.- Los acompañantes y familiares de los equipos que presencien un partido, ocuparán los lugares destinados al público y por ningún motivo invadirán la cancha de juego. Además que las porras deberán ubicarse en bandas contrarias. Su participación es de espectador, colabore para que su equipo sea ejemplo de disciplina y deportivismo.

Artículo 7.- Ningún espectador podrá portar algún tipo de arma que pudiese dañar a alguna persona, ni ingerir bebidas alcohólicas y sustancias enervantes o tóxicas durante los partidos, de percatarse el árbitro podrá suspender el partido.

Castigos:

- a) **Amonestación**
- b) **Veto de cancha**
- c) **Suspensión del hijo del infractor de 1 a 3 partidos de acuerdo a la gravedad de la falta**
- d) **Pérdida del partido**
- e) **Expulsión de la liga (boletínándose a las ligas afiliadas)**

"Se amable con los de tu casa y con la gente que te rodea. Yo prefiero que cometas errores por amabilidad a que obres milagros con descortesía; a veces una palabra, una mirada, una mala acción y la oscuridad llenara el corazón de los que amamos"

Madre Teresa

LA META DE LA LIGA APYSL ES "SER PARTE DE LA FORMACION DE NIÑOS Y JOVENES GANADORES"

Ganador: Persona que tiene claramente definidos sus objetivos. Su fe y convicción por aquello que hace lo mantiene en una actitud optimista. Aprende de cada uno de los tropiezos que experimenta. Un ganador se da por factores genéticos, medio ambiente y sobre todo por actitud.

El perdedor ha aprendido a pensar y actuar en el porqué no se pueden hacer las cosas. El ganador ha desarrollado el hábito de pensar y actuar como sí se pueden hacer las cosas.

- 1. Ha aprendido a perder el temor a caer:** acepta esto como parte de la vida. Lo más importante es que se levanta y se dispone a hacerlo con más empeño que antes.
- 2. No le tiene miedo al futuro:** por la sencilla razón de que previamente él ya ha definido a donde quiere llegar.
- 3. No pierde identidad:** se conoce a sí mismo con cualidades y defectos.
- 4. No pierde el tiempo:** una persona que sabe lo que quiere, no se puede dar el lujo de perder el tiempo.
- 5. Piensa que la fuerza de voluntad es determinante:** el ganador sabe que todo lo que empieza lo tiene que terminar. La fuerza de voluntad le ha enseñado a rechazar lo imposible.
- 6. Le gusta estudiar:** una fuente inagotable de desarrollo lo es sin duda el conocimiento mismo, que en forma sólida se adquiere a través del estudio del cual hace un hábito.
- 7. Le gusta trabajar:** cree que el trabajo es una oportunidad de crecimiento y no ve la tarea como una obligación.
- 8. Es un buen perdedor:** esto se refiere a los momentos que cuando se cae, se levanta y continua su marcha y lo más importante, con más experiencia por lo que aprendió del tropiezo.

El ganador es en síntesis, un optimista de tiempo completo que está consciente de la realidad que vive. Sabe de los riesgos pero también de las oportunidades.

Es el mundo de los ganadores, un lugar que vale la pena habitar.
"Paso a paso. No concibo ninguna otra manera de lograr las cosas"
Michael Jordán

CARTA DEL NIÑO FUTBOLISTA

Queridos padres...

No saben cuanto trabajo me ha costado escribir estas líneas, pero después de mis últimos juegos, creo haber llegado al límite de lo soportable, pues ya no me importan mucho ni las derrotas ni las victorias.

No hago nada más que tocar el balón y de las tribunas y lo que es peor dentro del mismo campo, un coro ensordecedor de voces me aturden y me ciegan, "corre", "tira", "pásala", ... aún así sigo corriendo y llego al marco contrario y entonces es peor... "tírala", "métela", "que tonto"... "que calcetinzazo"; en ocasiones ni veo pasar el balón junto a mi de lo aturdido que me dejan los gritos. ¡Por favor déjenme jugar mis partidos, hacer mi juego, hacer lo que se y lo que puedo! Papá, cuando fuiste chico ya jugaste tus partidos, si no lo hiciste, yo no tengo la culpa de tus frustraciones.

También quiero decirte que ya no le grites al árbitro, le llamas "ratero", "burro" y otras palabras que por respeto a ti, no me atrevo a escribirlas: algún día me dijiste que hay que respetar a la autoridad, que como todos también se equivoca. Si tanto quieres dirigirme ¿no habría modo de lo que hicieras antes y a solas tu y yo...? ¿Al finalizar el partido no podrías indicarme en buena forma como mi querido padre que eres, en que me equivoque? Ya se que tu sabes mucho de fútbol... ¿o no?

Déjame jugar como yo lo entiendo y puedo, así seré yo mismo, sentiré mis derrotas y saborearé mis victorias. Te aseguro que yo se, que yo puedo resolver mis problemas, no siempre vas a poder estar conmigo ¿verdad?

Yo no quiero que esto te aleje, al contrario, te quiero más cerca de mí alentándome, motivándome "vamos", "tu puedes", "fibra", "ese es mi hijo"; alíenténme los 2 en el campo y siempre pensaré "me están viendo". También te pido que no me vuelvas a decir que no escucha a mi entrenador, yo le tengo confianza, el sabe si llega a equivocarse, pues será él y no tú.

Padre mío, mamacita linda, quiero compartir con ustedes mi juego, mis victorias, hacer que se sientan orgullosos de su hijo y cuando lleguen las derrotas que tienen que llegar quiero correr a ustedes para recibir su consuelo, su comprensión y su cariño. Solo les pido, "déjenme ser yo"... yo se... yo puedo... sólo necesito estímulo, comprensión y su cariño-

Con todo el cariño de su hijo.....

FEDERACION INTERNACIONAL DE FUTBOL ASOCIADO

Fair play (juego limpio)

En el espíritu del juego se deberán observar los siguientes principios.

1. Jugar para ganar
2. Jugar limpio
3. Observar las reglas del juego
4. Respetar a los adversarios, compañeros de equipo, oficiales y espectadores.
5. Aceptar la derrota con dignidad.
6. Promover los intereses del fútbol
7. Rechazar la corrupción, las drogas, el racismo, la violencia y otros males que representan una amenaza para nuestro deporte.
8. Ayudar a otros a resistir ante investigaciones de corrupción
9. Denunciar a quienes intenten desacreditar a nuestro deporte
10. Rendir homenaje a quienes defiendan la buena reputación del fútbol.

REGLAS DE JUEGO

Regla 1. El terreno de juego: el terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta y las medidas serán; longitud: mínimo 90 m y máximo 120 m. anchura: mínimo 45 m y máximo 90 m. **partidos internacionales:** longitud: mínimo 100 m y máximo 110 m, anchura mínima de 64 m y máximo 75 m.

Regla 2. El balón: será esférico y de material adecuado, deberá tener una circunferencia no superior a 70 cm. y no menor a 68 cm. además de tener un peso no superior a 450 grs. y no inferior a 410 grs.

American Premier Youth Soccer League

Reglamento

Regla 3. El número de jugadores: el partido será jugado por 2 equipos formados por un máximo de 11 jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos 7 (siete) jugadores.

Regla 4. El equipamiento de los jugadores: el **equipo básico obligatorio** de un jugador será:

- a) Jersey o camiseta.
- b) Pantalones o short de juego (si usa pantalones térmicos éstos deberán ser del color del uniforme).
- c) Medias.
- d) Espinilleras.
- e) Calzado adecuado.

El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los otros jugadores.

Regla 5. El árbitro: cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en el partido para el que ha sido nombrado y sus decisiones son definitivas.

Regla 6. Los árbitros asistentes: se designarán 2 árbitro asistentes (a reserva de lo que decida el árbitro), la misión de indicar:

- a) si el balón ha traspasado en su totalidad los límites del terreno de juego.
- b) A que equipo corresponde efectuar los saques de esquina, de meta o banda.
- c) Cuando deberá sancionar a un jugador por estar a disposición de fuera de juego
- d) Cuando se solicita una sustitución
- e) Cuando ocurre alguna falta u otro incidente fuera del campo visual del árbitro

Regla 7. La duración del partido: el partido durará 2 tiempos iguales de 45 minutos, salvo que por mutuo acuerdo de árbitros, jugadores y ligas participantes se convenga otra cosa. El descanso del medio tiempo no deberá exceder de 15 minutos.

Regla 8. El inicio y reanudación del juego: es una forma de iniciar o reanudar el juego al comienzo del partido, tras haber marcado un gol, al comienzo del segundo tiempo o al comienzo de cada tiempo suplementario. De un saque de salida se podrá anotar gol directamente.

Regla 9. El balón en juego o fuera del juego: el balón fuera de juego será cuando ha traspasado completamente una línea de banda, ya sea por tierra o por aire o cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso cuando rebote de los postes, travesaño o poste de esquina y permanece en el terreno de juego, también cuando éste rebote del árbitro o asistente ubicado en el interior del terreno de juego.

Regla 10. El gol marcado: se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo a favor del cual se marcó el gol no haya contravenido previamente las reglas del juego.

Regla 11. El fuera de juego: un jugador estará en fuera de juego si: se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario. Un jugador no estará en fuera de juego si: se encuentra en su propia mitad de campo o está a la misma altura que el penúltimo adversario o esta a la misma altura que los últimos 2 adversarios. Tampoco se marcará fuera de juego en saque de meta, saque de banda o saque de esquina.

Regla 12. Faltas y conducta antideportiva: éstas se sancionarán con tiro libre directo, tiro penal o tiro libre indirecto.

Regla 13. Los tiros libres: los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto en los tiros libres directo como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que este haya tocado a otro jugador.

Regla 14. El tiro penal: se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las 10 (diez) faltas que entrañan un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego. Éste se tirará del punto penal (11 m a la línea de meta de la portería)

Regla 15. El saque de banda: es una forma de reanudar el juego y este concederá cuando:

- a) El balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda ya sea por tierra o por aire.

American Premier Youth Soccer League Reglamento

- b) Desde el punto por donde franqueó la línea de banda
- c) A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

No se podrá anotar un gol de saque de banda.

Regla 16. El saque de meta: es una forma de reanudar el juego y se concederá cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante y no se haya marcado un gol conforme a la regla 10.

Regla 17. El saque de esquina: es una forma de reanudar el juego y se concederá cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor y no se haya marcado un gol conforme a la regla 10.

"El aceptar responsabilidades es parte del compromiso"

OBJETIVOS DEL DE LA LIGA APYSL

Este , tutela y promueve Valores Humanos tales como:

Igualdad, Justicia deportiva, legalidad y convivencia armónica entre competidores, DT y familias, además de proteger la integridad física y mental de los participantes.

***Francisco Gómez
Presidente***