



# Lineamientos & Reglas

INDOOR**5**OCCER

# LINEAMIENTOS PARA SESIONES PICKUP

---

## 5 ó menos jugadores

### Opciones:

- 2v2
  - Espacio reducido
  - Tiempo de práctica en el campo
  - Jugar juegos alternativos como HORSE
- 

## 7 ó menos jugadores

### Opciones:

- 3v3
  - Espacio reducido
  - Tiempo de práctica en el campo
  - Jugar juegos alternativos como HORSE
- 

## 9 ó menos jugadores

### Opciones:

- 4v4
  - 3v3 con divisiones de equipos en 3 equipos, Round Robin (todos contra todos)
  - Espacio reducido
  - Tiempo de práctica en el campo
- 

## 12 ó menos jugadores

### Opciones:

- 5v5 con divisiones de equipos y suplentes
  - 4v4 con divisiones de equipos en 3 equipos, Round Robin (todos contra todos)
  - 3v3 con divisiones de equipos en 4 equipos, Round Robin (todos contra todos)
- 

## 15 ó menos jugadores

### Opciones:

- 5v5 con divisiones de equipos en 3 equipos
  - 5v5 con divisiones de equipos y suplentes
  - 4v4 ó 3v3 con divisiones de equipos y suplentes
- 

## 20 ó menos jugadores

### Opciones:

- 5v5 con divisiones de equipos en 4 equipos
  - 5v5 con divisiones de equipos y suplentes, en 3 equipos
  - 4v4 con divisiones de equipos y suplentes, Round Robin (todos contra todos)
- 

## Máximo de 24 jugadores ó menos

### Opciones:

- 5v5 con divisiones de equipos y suplentes, en 4 equipos, Round Robin (todos contra todos)
- 

## Divisiones de equipos:

Las divisiones de equipos se realizarán 15 minutos después del inicio de la sesión y serán por orden de llegada. Las casacas se distribuirán en el momento de las divisiones. Una vez que el equipo se ha asignado, los jugadores adicionales se pueden agregar como suplentes. Los jugadores no pueden jugar en varios equipos. Si hay un número impar de jugadores para formar un equipo, se agregarán a los equipos existentes como suplentes. Todos los equipos deben estar listos 30 minutos después del inicio de la sesión y no se permitirán cambios. No se agregarán jugadores 30 minutos después de que comience la sesión.

---

## Round Robin:

Se determinará según el número de equipos. Los juegos serán de 10 minutos cada uno. El equipo que juega en el lado local se moverá hacia el lado visitante, el equipo del lado visitante saldrá del campo. El representante del campo hará un seguimiento del tiempo y el equipo para cada juego y se asegurará de que todos los equipos reciban un tiempo de juego justo.

## LINEAMIENTOS INDOOR 5

Todos los jugadores deben registrarse y / o iniciar sesión al momento de su llegada.

No se permite el uso de zapatos de fútbol para cancha natural (tacos).

No escupir en el campo.

No tirar o colgarse de la red.

No se permite el juego agresivo en el campo: después de 2 advertencias, el jugador será retirado del juego en curso. Si se da otra advertencia, el jugador será retirado de la sesión y deberá abandonar las instalaciones ese día. Si el jugador es retirado de una segunda sesión, se le expulsará de las instalaciones de forma permanente.

La conducta antideportiva como burlas, discusiones, peleas o cualquier otra forma de conducta antideportiva resultará en una advertencia y en la segunda infracción el jugador será retirado de la sesión y deberá abandonar las instalaciones ese día. Si un jugador es retirado de una segunda sesión, será expulsado permanentemente de las instalaciones.

Phase 1 Sports e Indoor 5 son empresas que operan de forma separada. Por favor manténgase alejado del equipamiento y del área de Phase 1 a menos que esté autorizado por el staff.

## REGLAS DE JUEGO INDOOR 5

3v3 y 4v4 parten desde propia meta. 5v5 comienza desde la línea central.

El balón no puede pasar más de 3 líneas sin tocar a un jugador o la cancha. Si esto sucede, resultará en un bote a tierra desde donde la pelota fue pateada o lanzada inicialmente. Si la pelota viajó desde dentro del área, resultará en un tiro penal.

Los tiros a portería solo se pueden realizar después de la línea central del campo. Cualquier tiro antes de la línea de penalty resultará en un tiro libre desde el punto de origen.

No se permiten tiros fuertes dentro del área de meta. Cualquier tiro fuerte dentro del área resultará en un tiro libre. Las penalizaciones constantes por tiros fuertes dentro del área se considerarán como juego agresivo.

La red y el techo se consideran fuera de los límites de la cancha. El saque para reanudar el juego se hará desde el lado del campo más cercano al punto donde salió el balón.

El jugador no puede jugar la pelota cuando está en el suelo.

Los jugadores no pueden sujetarse del muro.

Después de 5 segundos de intentar ganar una pelota en la esquina o contra la pared, el juego se detendrá y la pelota será otorgada al jugador que tenía posesión de la misma en un principio, otorgándole un tiro similar al que se realiza cuando el balón sale de la cancha.

**LA ADMINISTRACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE RECHAZAR O EXPULSAR JUGADORES EN CUALQUIER MOMENTO SIN REEMBOLSO. UNA VEZ QUE UN JUGADOR INGRESA EN EL CAMPO PARA CUALQUIER FORMA DE JUEGO, NO SE DARÁN REEMBOLSOS.**

## **INFORMACIÓN RELACIONADA CON EL COVID**

Para permitir un distanciamiento social adecuado, no ingrese a las instalaciones antes de 5 minutos del inicio de la sesión.

Cualquier persona de 10 años o más debe usar cubrebocas cuando no esté jugando activamente en el campo.

Para permitir un distanciamiento social adecuado, haga todo lo posible por no traer invitados y / o espectadores que no vayan a jugar.

Siga todas las recomendaciones de los CDC sobre distanciamiento social, higiene adecuada y evitar asistir cuando no se sienta bien.