

Reglas de juego de Indoor 5 Soccer

LOS ENTRENADORES Y GERENTES DE EQUIPO SON RESPONSABLES DE ASEGURAR QUE SUS EQUIPOS RECIBAN UNA COPIA DE LAS REGLAS SIGUIENTES.

Fecha de revisión 01.01.2026

Las reglas nuevas o ajustadas estarán resaltadas en rojo.

Las reglas nuevas o ajustadas estarán en vigor para cualquier liga que comience después de la fecha de revisión, excluyendo las pautas específicas de las instalaciones.

Por favor, tenga en cuenta que estas reglas están sujetas a cambios por parte de la administración en cualquier momento con notificación a todos los equipos.

Siempre se fomenta y se considerará cualquier aportación . info@indoor5.com

POR FAVOR MANTÉNGASE FUERA DEL ÁREA DEL GIMNASIO Y LEJOS DEL EQUIPO. EL GIMNASIO USA EL ÁREA DE LA CANCHA DURANTE ALGUNOS PROGRAMAS. POR FAVOR MANTÉNGASE FUERA DE LA CANCHA. CONSULTE CON UN MIEMBRO DEL PERSONAL DE INDOOR 5 ANTES DE USAR CUALQUIER ÁREA EN LA QUE NO ESTÉ DESIGNADO PARA ESTAR ANTES DE USARLA. POR FAVOR VEA LA SECCIÓN INFERIOR PARA PAUTAS MÁS ESPECÍFICAS.

TODOS LOS JUGADORES DEBEN REGISTRARSE CON EL ANOTADOR ANTES DEL PARTIDO.

LOS JUGADORES DEBEN TENER UNA MEMBRESÍA VÁLIDA Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD ANTES DE PARTICIPAR EN UN PARTIDO.

Ley I – Equipo del Jugador

Los colores del equipo deben coincidir y deben usarse en todos los partidos.

Si los equipos contrarios usan colores similares, el equipo sin uniformes deberá usar casacas. Si ambos equipos tienen uniformes, el equipo visitante usará casacas. Las casacas serán proporcionadas por las instalaciones. Después del cierre de la lista, si los jugadores se presentan sin el color de su equipo, es posible que no se les permita jugar o su equipo puede estar sujeto a perder por incomparecencia.

Espinilleras

Ligas Juveniles - obligatorias y deben estar completamente cubiertas por calcetines.

Ligas de Adultos - recomendadas

Zapatos

Se permiten zapatos de fútbol para césped artificial interior o zapatos deportivos; **no se permiten tacos para exteriores en la cancha.**

Los jugadores no pueden usar joyas de metal, es decir, anillos, relojes, aretes, collares o piezas duras para el cabello expuestas. Deben quitarse o cubrirse y pegarse con cinta adhesiva. No se permitirá a los jugadores jugar con un yeso duro (incluso si está envuelto). Se pueden usar relojes deportivos de plástico/goma.

Ley II – Número de Jugadores, Duración del Partido, Sustituciones y Goles

Ambos equipos deben estar listos a la hora de inicio programada. El número mínimo de jugadores para comenzar un partido es 4. Un equipo puede tener la opción de tomar un período de gracia de 5 minutos si no tienen 4 jugadores para comenzar el partido. El reloj correrá durante este período de gracia. Después de 5 minutos del inicio del reloj, el equipo debe jugar o perder el partido por incomparecencia.

DIVISIONES POR EDAD

Adultos

5 vs 5 (Cuatro jugadores + Portero)

Mixto: 5 vs 5 (3 Hombres + 2 Mujeres) – (Si juega con 4 jugadores debido a tarjeta o diferencia de puntuación, pueden jugar 3 Hombres + 1 Mujer. Debe comenzar el partido con 2 Mujeres en la cancha, o 1 Mujer y 3 Hombres si no todos los jugadores están presentes al inicio del partido).

Hombres Mayores de 35 – 5 vs 5 (Los equipos pueden tener 3 jugadores entre 30-34 años de edad en su lista, pero solo 2 pueden presentarse en los días de partido)

Juveniles

Edades 8-17 – 5 vs 5 (4 Jugadores de Campo + Porteros)

Edades 5-6 – 4 vs 4 (4 Jugadores de Campo) – $\frac{3}{4}$ de Cancha

Edades 6-7 – 4 vs 4 (4 Jugadores de Campo) – $\frac{3}{4}$ de Cancha

DURACIÓN DEL PARTIDO:

Tiempos de Partido para Adultos:

2 X **24 Minutos** (1 Minuto de medio tiempo)

Tiempos de Partido para Juveniles:

Edades 5-6 y 6-7 juegan 4 x 11 Minutos (1 Minuto entre cada período)

Edades 7-8 y mayores – 2 X 22 Minutos (1 Minuto de medio tiempo entre las mitades)

GOLES:

Ligas de Adultos

Si la puntuación de un equipo supera en 10 puntos al equipo contrario, entonces el equipo ganador quitará 1 jugador de la cancha (4v5). Si un equipo está reducido a 4 jugadores y ese equipo recibe una tarjeta, pueden sustituir a otro jugador mientras el jugador penalizado cumple la penalización. Esta regla estará en vigor solo para ligas/divisiones recreativas; los equipos que juegan en las divisiones/ligas competitivas no tendrán aplicada la regla de misericordia.

****La regla de misericordia no se aplicará durante los playoffs/campeonato para ninguna división****

Ligas Juveniles

Edades 5-6 y 6-7: Si un equipo va perdiendo por 4 puntos, el equipo perdedor puede agregar 1 jugador (5v6). Si un equipo va perdiendo por 6 puntos, el equipo perdedor puede agregar un 2º jugador (5v7). El número de jugadores por equipo se ajustará según se ajuste la puntuación. Esta regla estará en vigor solo para ligas/divisiones recreativas; los equipos que juegan en las divisiones/ligas competitivas no tendrán aplicada la regla de misericordia.

Edades 7-8, 9-10 y 11-13 – Divisiones Recreativas: Si un equipo va perdiendo por 4 puntos, el equipo perdedor puede agregar 1 jugador (5v6). Si un equipo va perdiendo por 6 puntos, el equipo perdedor puede agregar un 2º jugador (5v7). El número de jugadores por equipo se ajustará según se ajuste la puntuación. Esta regla estará en vigor solo para ligas/divisiones recreativas; los equipos que juegan en las divisiones/ligas competitivas no tendrán aplicada la regla de misericordia.

Edades 14-16: Si la puntuación de un equipo supera en 4 puntos al equipo contrario, el equipo ganador se reducirá en 1 jugador (4v5). Si un equipo va ganando por seis puntos, el equipo perdedor agregará un jugador (4v6). El número de jugadores por equipo se ajustará según se ajuste la puntuación. Esta regla estará en vigor solo para ligas/divisiones recreativas; los equipos que juegan en las divisiones/ligas competitivas no tendrán aplicada la regla de misericordia.

TIEMPOS FUERA Y RELOJ DETENIDO

A jugar!

El balón siempre está en juego a menos que: (El balón sigue en juego si golpea las redes laterales):

1. El balón golpea la red del techo. (Si el balón golpea el techo, el balón se pondrá en juego en la 3ª línea desde el equipo en posesión).
2. El balón golpea la red trasera. El balón se considerará fuera de los límites y el portero en posesión pondrá el balón de nuevo en juego con la mano. (Si un jugador defensivo pateo intencionalmente el balón a la red trasera, resultará en un tiro libre directo desde la 3ª línea con barrera).
3. Si el balón sale de la cancha o se queda atascado, se considerará fuera de los límites y se pondrá en juego desde el portero del equipo ahora en posesión.
4. Si hay una lesión. (Los jugadores que sufren una lesión en la cabeza deben ser evaluados fuera de la cancha antes de continuar el juego).
5. Si el balón impacta al árbitro y cambia la ventaja de la jugada, entonces el juego se detendrá y habrá un balón a tierra desde el punto de contacto.
6. El árbitro detiene el juego.

El reloj continuará corriendo durante todas las partes del partido a menos que sea detenido por el árbitro o si el Anotador/Gerente lo considera necesario, **excepto durante el último minuto de la segunda mitad si ocurre alguno de los siguientes casos o la diferencia de goles es de 4 puntos o más:**

- Un jugador está lesionado – Ver protocolo de lesión en la cabeza en páginas anteriores.
- Si el balón sale de los límites.
- Durante cualquier falta hasta que el balón se vuelva a poner en juego.

- Si hay otros factores que causen que el juego se detenga, el árbitro puede solicitar que se detenga el reloj hasta que la situación se resuelva.
- Cada equipo tendrá (dos) tiempos muertos de 30 segundos por partido que se pueden solicitar durante cualquier balón muerto.

SUSTITUCIÓN GARANTIZADA:

Todos los partidos se juegan con sustituciones ilimitadas. Los equipos pueden sustituir bajo su propio riesgo ("sobre la marcha") en cualquier momento durante el partido.

La sustitución debe ser simultánea. El jugador que sustituye en la cancha no debe entrar hasta que el jugador que sale de la cancha esté dentro de 3 pies de cualquiera de las puertas para salir. Si el jugador que sustituye está en el campo de juego de antemano, esto resultará en una falta de sustitución ilegal.

La sustitución ilegal resulta en una tarjeta azul del equipo. El juego se reanudará con un saque del portero desde la 3ª línea del equipo que recibió la penalización. Si la sustitución resulta en la interrupción del juego, como que el balón sea tocado por el jugador que sale o el balón salga de la cancha por la puerta, resultará en una tarjeta azul para el equipo infractor y un tiro libre indirecto desde la 3ª línea del equipo infractor.

Las puertas deben abrirse hacia afuera, no hacia el campo de juego. Los jugadores deben sustituir usando el área de banca que su equipo está usando. Los equipos recibirán una advertencia como recordatorio antes de que se emita una tarjeta azul.

Ley III – Violación de Tres Líneas

Un jugador es culpable de violación de tres líneas cuando él/ella pasa o toca por última vez el balón después de tres líneas (las dos líneas blancas y la línea central) en el aire más allá de la 3ª línea del oponente sin que el balón toque a otro jugador, red lateral o la pared del perímetro. Los oponentes reciben un tiro

libre indirecto con barrera en el centro de la primera línea blanca que el balón cruzó.

*Si un equipo atacante toma un tiro libre de 3 líneas y golpea a un jugador contrario de vuelta a través de la 3ª línea sin la intención de quitarlo, no se considerará otra violación de 3 líneas. En su lugar, el balón se volverá a poner en juego desde el punto en su zona defensiva.

Todos los balones que tocan el techo o salen de la cancha se considerarán fuera de los límites y resultarán en un saque de meta desde la 3ª línea del equipo en posesión.

Law IV – Saque Inicial y Tiros Libres

El partido comenzará con el equipo visitante recibiendo el balón y se alternarán los equipos para el inicio de cada cuarto/mitad.

Los saques iniciales comienzan después del silbato del árbitro – ¡no hay inicios rápidos en el saque inicial! El equipo contrario debe tener 3 jugadores en su mitad del campo antes de que pueda realizarse el reinicio. (A discreción del árbitro si el equipo está perdiendo tiempo, incluyendo sustituciones).

Los saques iniciales, tiros libres de 3 líneas y tiros libres por violación de sustitución son indirectos (2 toques). Todos los demás tiros libres son directos. Un equipo tiene cinco segundos para ejecutar un tiro libre. El equipo defensor debe estar a 5 pasos o más del balón. No dar el espacio adecuado resultará en una advertencia/posible tarjeta azul.

El saque inicial o los tiros libres indirectos deben tocar a otro jugador antes que el jugador que inició el tiro libre. Ejemplo: un jugador no puede patear el balón contra la pared y ser el primer jugador en jugar el balón en un tiro libre o saque inicial.

Un equipo no puede anotar en un tiro libre indirecto si el jugador dispara el balón y es desviado a la portería por un jugador defensivo.

Los pases hacia atrás frente a la mitad del campo que terminan en gol se considerarán goles en propia meta; sin embargo, los desvíos de un disparo no serán considerados como gol.

Saques Iniciales de Liga de Adultos y Liga Juvenil 2 toques: El balón debe oscilar antes de que el 2º jugador toque el balón. El balón debe pasarse lateralmente o hacia atrás en el saque inicial. Se requiere un halo de 5 pies alrededor de la línea de saque inicial por parte del equipo defensor.

Se permiten reinicios rápidos en tiros libres. No se requiere silbato en tiros libres a menos que el jugador con el balón solicite distancia; entonces se requiere un silbato del árbitro antes de reiniciar el juego.

Un jugador recibirá una falta si invade (no intenta retroceder a 5 pies sino que bloquea el balón) y se otorgará un re-lanzamiento.

Se puede mostrar una tarjeta azul si el jugador está retrasando el juego (como sostener o mantener el balón del otro equipo o patear el balón lejos del punto de reinicio).

Law V – Restricciones del Portero

Liga de Adultos/Liga Juvenil – Si un portero comete una falta dentro o fuera del área que impide una oportunidad clara de gol, al oponente se le otorgará un shoot-out. Todas las demás infracciones que ocurran fuera del área por parte de un portero que no impidan una oportunidad clara de gol resultarán en una falta regular de jugador de campo que ameritará un tiro libre desde el lugar de la falta.

Descripción de un shoot out – Un shoot out comenzará desde la línea central de la cancha con el jugador ofensivo en posesión del balón. Una vez que el jugador ofensivo avance el balón, el portero puede salir de su línea para defender el balón. El jugador ofensivo tiene **5 segundos** para completar el shoot out. El jugador no puede jugar el balón contra la pared. La jugada se considera terminada una vez que el jugador ofensivo anota, falla el gol, pierde la posesión

o expira el tiempo. Si el disparo no resulta en una anotación, entonces el portero pondrá el balón de nuevo en juego desde su 3ª línea. Durante el shoot out, todos los jugadores deben estar 5 pasos detrás del jugador ofensivo y la línea media.

Regla de 5 Segundos: Los porteros tendrán hasta el conteo de 5 del árbitro para volver a poner el balón en juego. Una vez que el árbitro toque el silbato, el equipo contrario obtendrá un tiro libre indirecto con barrera. (Liga de Adultos y Liga Juvenil Competitiva)

Ligas Juveniles Recreativas: el balón volverá al equipo contrario en la 3ª línea.

Liga de Adultos/Liga Juvenil: Si el portero comete una falta durante el desempate, resultará en un tiro penal (sin barrera) y a discreción del árbitro una tarjeta amarilla.

Ligas Juveniles – Las manos no intencionales fuera del área resultarán en un tiro libre donde ocurrió la falta. La mano deliberada fuera del área resultará en una falta agregada al conteo de faltas junto con un tiro libre.

1. Si el portero tiene control del balón con sus manos, no puede soltar el balón en juego y luego tomarlo nuevamente con sus manos, hasta que haya tocado a un oponente.
2. Si un compañero de equipo pasa intencionalmente el balón al portero, el portero no puede tomar el balón con las manos. (A discreción del árbitro).
3. Un portero no puede llevar el balón desde fuera del área hacia adentro del área y tomar el balón con sus manos. (Tiro libre directo en la 3ª línea)
4. El portero no puede despejar ni lanzar el balón con volea en ningún momento. Para que el portero pateee el balón en juego, el balón debe estar completamente en el suelo antes del patearlo.

La posesión del portero se establece cuando el portero tiene dos manos en el balón o el balón está asegurado entre el **cuerpo** del portero y el suelo y se ha detenido por completo.

LIGAS JUVENILES 4V4 – No hay portero en el juego 4v4. Un jugador no puede proteger la portería durante el juego; debe permanecer al menos 3 pasos fuera del área de la portería. La invasión de la portería por parte de un jugador defensivo resultará en un tiro libre indirecto. A discreción de los árbitros.

Ley VI – Faltas y Mala Conducta

Si un jugador recibe una tarjeta, no cuenta para el conteo de faltas del equipo.

No se permiten cabezazos en ligas juveniles de 4-11 años – Un cabezazo intencional fuera del área del portero resultará en un tiro libre. Un cabezazo intencional dentro del área del portero resultará en un tiro penal desde la parte superior del área sin barrera.

Manos – Una mano se describe como una extensión del brazo/mano que entra en contacto con el balón. Cuando un jugador se está protegiendo, como cubriendo su cara u otras partes del cuerpo para prevenir lesiones, y la mano o el brazo no empujan el balón, puede no considerarse como falta. Las manos intencionales fuera del área del portero resultarán en un tiro libre. Las manos intencionales dentro del área del portero resultarán en un tiro penal desde el borde del área sin barrera.

Todas las ligas competitivas de 10 años en adelante aplicarán la regla de 6 faltas. Una vez que un equipo alcanza 6 faltas de equipo, resultará en un shoot out. Las faltas se reiniciarán después.

Cualquier falta en el área resultará en un tiro libre DIRECTO desde el punto penal con barrera. Una falta que impida una oportunidad clara de gol resultará en un SHOOT OUT y posible tarjeta.

NOMG- Negar Oportunidad Manifiesta de Gol: Cuando un jugador comete una falta (como agarrar, empujar, deslizarse o usar la mano) que detiene a un oponente que tiene una oportunidad clara e innegable de anotar.

Un jugador defensivo que intencionalmente patea el balón a la red trasera para causar un saque de meta resultará en un tiro libre directo desde la 3ª línea de ese equipo con barrera. (A discreción de los árbitros).

Un jugador que se sostiene de la pared para mantener la posesión o proteger el balón resultará en una falta y un tiro libre.

TODAS LAS SUSPENSIONES SERÁN DETERMINADAS POR LA ADMINISTRACIÓN

Indoor 5 Soccer: tiene una política de tolerancia cero hacia la violencia, el lenguaje obsceno y los ataques hacia otros jugadores, el árbitro, el personal o la administración. Cualquier mala conducta resultará en una tarjeta roja y la posible suspensión de jugadores o equipos enteros. En caso de lo antes mencionado, no se reembolsará ningún pago.

Las ofensas e infracciones que resultan en una tarjeta incluyen, entre otras: lenguaje obsceno, burlas, embestir a un jugador (empujar a un jugador contra una pared intencionalmente), manos intencionales, sustituciones ilegales, barridas, barridas por detrás, empujar por detrás, una falta que afecta intencionalmente una oportunidad de gol.

Si un jugador recibe 3 tarjetas (azul, amarilla o una combinación de ambas) en un partido, resultará en una tarjeta roja.

Tarjeta Azul: Si alguna de estas ofensas o infracciones es juzgada como grave por el árbitro, independientemente de su ubicación, al infractor se le presentará una tarjeta azul que resulta en una penalización de dos minutos. La penalización de dos minutos debe ser cumplida por el jugador individual al que se le mostró la tarjeta azul.

Excepción – si un portero recibe su primera tarjeta azul, un jugador del equipo puede cumplir la penalización. La 2ª tarjeta azul para el portero obligará al portero a cumplir la penalización de 2 minutos. Si el equipo oponente anota durante el power play, la penalización terminará.

Si se muestra una tarjeta azul a la banca, un jugador del campo cumplirá la penalización de tiempo y el equipo jugará con un jugador menos. Si se dan tarjetas azules simultáneas, los jugadores de cada equipo deben salir de la cancha y cumplir los 2 minutos completos independientemente de que los equipos anoten.

Tarjeta Amarilla: El jugador que recibe la tarjeta amarilla cumplirá una penalización completa de 4 minutos y el equipo jugará con 1 jugador menos durante los primeros 2 MINUTOS COMPLETOS independientemente de recibir goles. Los 4 minutos completos deben ser cumplidos por el jugador con tarjeta antes de ser elegible para regresar a la cancha.

Los jugadores pueden recibir una tarjeta amarilla sin recibir una tarjeta azul. Los porteros deben cumplir una penalización de tarjeta amarilla si la reciben.

Tarjeta Roja: Una acumulación de 3 tarjetas resultará en expulsión obligatoria (tarjeta roja). Las tarjetas rojas pueden darse sin tarjetas azules o amarillas iniciales si la infracción lo considera necesario. Un jugador con tarjeta roja puede ser reemplazado por un sustituto que primero debe cumplir una penalización de **cuatro** minutos antes de ingresar al partido. El equipo jugará con 1 jugador menos. Los **cuatro** minutos completos se cumplirán independientemente de los goles concedidos (sin retorno en el power play).

Las tarjetas rojas dadas fuera de la cancha por lenguaje vulgar, comentarios amenazantes o racistas a cualquier jugador o miembro del personal deben irse antes de que el partido pueda reanudarse. No hacerlo resultará en que el partido se declare una pérdida por default contra el equipo con el jugador/espectador problemático.

Si un equipo recibe múltiples tarjetas rojas causando que su lista se reduzca a 3 jugadores en la cancha, ese equipo perderá el partido por default. Un jugador con tarjeta roja debe abandonar las instalaciones de inmediato.

Cuando jugadores de ambos equipos reciben una tarjeta roja, los equipos jugarán con jugadores menos durante una penalización completa de 2 minutos. Si hay una tarjeta azul dentro de ese período de tiempo, el equipo puede reemplazar al jugador con tarjeta durante la duración del power play. (Esto es para evitar que los juegos terminen instantáneamente en una pérdida por default debido al número de jugadores en la cancha. Esta es la única excepción a la regla).

Un golpe físico - acertado o fallado - mínimo 6 meses de suspensión - máximo suspensión de por vida, sujeto a discreción de la administración. (La suspensión se traslada a la próxima temporada)

Tarjetas no causadas por golpe físico/pelea

Primera tarjeta roja – mínimo de 7 días de suspensión Y una suspensión adicional de un juego. Durante la suspensión de la liga/división en la que ocurrió la tarjeta roja, el jugador será suspendido de todas las ligas en las que participe.

Segunda tarjeta roja (dentro de 6 meses – Mínimo 9 juegos de suspensión)

Tercera tarjeta roja (dentro de un año calendario) – Mínimo 18 juegos de suspensión.

Amenazar al árbitro – Mínimo 9 juegos de suspensión

Escupir al árbitro o tocar físicamente al árbitro - Suspensión de por vida

Todas las suspensiones serán revisadas y determinadas por la administración.

Cualquier acción intencional para causar lesiones graves (cabezazo, puñetazo, etc.) resultará en un mínimo de 6 meses de suspensión y posible suspensión indefinida. **Cualquier jugador que abandone la banca en una pelea recibirá una tarjeta roja.**

Todos los jugadores tienen derecho a apelar cualquier tarjeta roja. Todas las apelaciones deben enviarse en forma escrita a info@indoor5.com.

¡Escupes - Te Sientas! Cualquier jugador que escupa en la cancha recibirá una tarjeta roja.

Barridas: No se permiten las barridas por parte de ningún jugador de campo (excepto el portero comenzando desde dentro de su área penal y siempre que esa barrida no cometa falta a otro jugador)

Si las rodillas de un jugador o ambas manos están en el suelo y hacen contacto con el balón, se marcará como falta por jugar en el suelo.

Mala Conducta en la Banca: La mala conducta en la banca es abuso físico o verbal por parte del personal de la banca (entrenadores o jugadores), cuando el árbitro no puede identificar a los perpetradores. La primera mala conducta en la banca por parte de un equipo resultará en una advertencia de Mala Conducta en la Banca al equipo. La segunda Mala Conducta en la Banca resultará en una tarjeta azul para todo el equipo y un jugador del campo tendrá que cumplir la penalización. El árbitro tiene derecho a dar una penalización a individuos que pueda identificar. SOLO SE PERMITIRÁN EN EL ÁREA DE LA BANCA JUGADORES REGISTRADOS PARA EL EQUIPO, GERENTE O ENTRENADOR. Cualquier jugador que salte de la banca a la cancha durante un altercado recibirá automáticamente una tarjeta roja.

Jugadores No Elegibles: Si un jugador ha recibido una tarjeta roja y no ha cumplido una suspensión de un juego inmediatamente después de la tarjeta roja; su equipo perderá todos los juegos hasta que se cumpla la suspensión. La misma penalización se aplicará a los jugadores que juegan fuera del límite de edad requerido. Cualquier jugador que juegue ilegalmente es responsabilidad del entrenador (gerente). Cualquier jugador que juegue ilegalmente (jugando sin estar en la lista o está fuera de la edad para la liga), recibirá una tarjeta roja

automática y el equipo perderá ese juego, con un registro de puntuación de 7 a 0. El entrenador del equipo infractor también recibirá una tarjeta roja y será suspendido seguido de una suspensión adicional de un juego. Todos los jugadores tienen derecho a apelar cualquier tarjeta roja. Administración de Indoor 5.

Law VII – Incomparecencias o Defaults

Ambos equipos deben tener al menos 4 jugadores al comienzo del partido según las Reglas del Juego. Cuando un equipo tiene menos de 4 jugadores, el partido no puede comenzar o continuar. Cuando el número de jugadores en un equipo cae definitivamente por debajo de 4 (por ejemplo, por jugadores expulsados con tarjetas rojas, o por jugadores lesionados sin sustituciones restantes, o una combinación de ambos), el partido se pierde por default. Cualquier equipo que juegue con jugadores que no estén en la lista o fuera del rango de edad para una liga definida por edad resultará en una incomparecencia.

Un partido perdido por default se califica como una derrota de 7-0 para el equipo obligado a perder por incomparecencia (pero el resultado en la cancha se mantiene si la diferencia de goles al final del partido fue de tres o más).

Los juegos perdidos por default también podrían aplicarse para sanciones disciplinarias por varias cuestiones administrativas como violencia en la cancha, uso de jugadores no elegibles y vestimenta inadecuada.

Un equipo que no se presenta a un juego o no tiene suficientes jugadores para jugar el juego recibirá una incomparecencia. Si un equipo tiene dos no presentaciones/incomparecencias debido a no tener suficientes jugadores, ese equipo será suspendido de la liga. No se darán reembolsos. Un equipo debe notificar a la administración al menos 24 horas antes del juego si no pueden asistir al juego. Se puede permitir 1 juego de recuperación por temporada con notificación previa. El partido puede no jugarse necesariamente la misma noche.

Law VIII – Lista de Jugadores

1. Todos los equipos deben tener un gerente asignado al registrarse. El gerente del equipo es el punto de contacto entre Indoor5 y sus jugadores. Son responsables de asegurar que las tarifas de la liga, tarifas de limpieza, juegos perdidos y tarifas por daños se paguen de manera oportuna. El gerente del equipo debe tener una tarjeta de crédito en archivo y es responsable en caso de que las tarifas no se paguen antes de sus fechas límite. Se dará notificación previa.
2. El tamaño máximo de la lista del equipo es de 12 jugadores. Los equipos pueden agregar jugadores hasta la semana 4. El personal de Indoor 5 imprimirá una lista final en la semana 4 para que el Gerente del Equipo la apruebe. Todos los jugadores deben registrarse con el anotador antes del inicio del juego.

Si hay más de 10 equipos, los jugadores pueden jugar para más de un equipo durante la temporada regular (ver a continuación). Durante los playoffs, un jugador solo puede jugar para un equipo que esté en un juego de playoff o campeonato por división. Los jugadores en la lista deben jugar un mínimo de 2 juegos durante la temporada regular para ser elegibles para los playoffs.

(Un equipo no puede tener más de 3 jugadores registrados de otro equipo que esté jugando en una división superior. No podemos garantizar que los equipos no jueguen entre sí en la temporada regular o posttemporada). Si el equipo de División Inferior gana la temporada, existe la posibilidad de que puedan subir de categoría la siguiente temporada.

NOTA: si se considera que un jugador está por encima del nivel de habilidad de la categoría en la que el equipo está registrado, entonces todo el equipo debe moverse a la categoría apropiada, o el jugador debe ser eliminado. Por ejemplo, si un equipo está registrado para una categoría recreativa y tiene un jugador competitivo, ese equipo puede ser movido a una división superior.

3. Todos los jugadores deben contar con membresía y exención antes de jugar su primer juego. Cualquier jugador menor de 18 años debe solicitar a su padre/tutor completar el perfil del jugador y la exención. Los gerentes de equipo deben asegurarse de que todos los jugadores tengan una membresía válida y estén en la lista.
4. En el caso de que un jugador o jugadores se vean afectados por enfermedad o estén gravemente lesionados según lo determine la administración, el equipo puede agregar jugadores a la lista en cualquier momento durante la temporada regular (se puede requerir prueba de lesión o enfermedad) siempre que los jugadores/equipo notifiquen a la administración ANTES del juego y luego sigan todas las pautas mencionadas anteriormente para el registro. **NO HAY EXCEPCIONES DURANTE LOS PLAYOFFS**
5. **Definición de elegibilidad de edad** – un jugador debe estar dentro del rango de edad descrito para una liga al inicio de la temporada. Por ejemplo, si un jugador está jugando en la liga de 8-9 años, ese jugador no debe tener más de 9 años en el primer juego de la temporada. Los jugadores aún son elegibles para jugar en una liga de edad especificada si cumplen años durante la temporada de y se vuelven mayores que la edad especificada para la liga. Indoor 5 no verifica la edad durante el proceso de registro, por lo que depende del jugador, padre o tutor ingresar la información correcta. En el caso de que se sospeche que un jugador está jugando fuera del rango de edad, el personal o la administración puede solicitar prueba de la edad del jugador y debe ser proporcionada por el jugador/padre/tutor a pedido. Si se descubre que un jugador está jugando fuera de su rango de edad, el jugador puede ser suspendido, el equipo puede verse obligado a perder juegos por default en los que el jugador participó, o bien, el equipo puede ser eliminado de la liga. Por favor envíe cualquier pregunta a la administración a info@indoor5.com.
6. **Ubicación en la División:** – los equipos serán evaluados durante los primeros 2 juegos de la temporada. Después de que se jueguen esos juegos, los equipos se agruparán en divisiones según el nivel de habilidad y el récord de victorias/derrotas. En algunos casos, esto puede ser una división diferente a la que el equipo se registró originalmente. El cálculo será récord de victorias/

derrotas, enfrentamiento directo, diferencial de puntos. Los equipos/jugadores pueden jugar en diferentes grupos de edad/divisiones según su habilidad y el nivel competitivo.

Ley IX – Juegos de Playoffs/Finales/Consolación

Clasificación de Playoffs:

Ligas con hasta 5 equipos – 1 vs 3 y 2 vs 4

Ligas con 6 o más equipos – 1 vs 4 y 2 vs 3

Los equipos tienen garantizados 9 juegos durante la temporada. Los primeros 4 equipos en cada división competirán en las semifinales. Todos los equipos fuera de los 4 primeros jugarán juegos de consolación. Los ganadores de los 2 partidos de semifinales jugarán las finales. Todos los demás equipos jugarán juegos de consolación. Dependiendo del número de equipos en una división, los equipos pueden jugar contra el mismo equipo consecutivamente o jugar fuera de su división durante los juegos de consolación. Para divisiones con un número impar de equipos, algunos equipos pueden jugar más de 9 juegos, tener semanas de descanso o tener juegos dobles para asegurar que todos los equipos jueguen un mínimo de 9 juegos.

Al determinar la clasificación de playoffs, se basa en victorias y derrotas, enfrentamiento directo y diferencial de puntos. En algunos casos, los equipos pueden jugar fuera de sus divisiones para variedad de horarios por o nivel de habilidad desconocido de equipos nuevos.

Si un juego de Playoff termina en empate, el juego se decidirá por shoot outs (mejor de 3). CUALQUIERA que haya jugado en ese juego puede ser un tirador/portero. 5 jugadores diferentes deben tirar un shoot out antes de que los jugadores puedan reciclar su orden de tiro.

Los grupos de edad recreativos entre 6-10 años decidirán los empates mediante penales normales (mejor de 3).

Reglas Especiales de Juego

1. Los disparos a gol antes de la línea central que **no toquen** a un jugador ofensivo o defensivo (excluyendo al portero) que terminen en gol resultarán en un saque de meta del equipo contrario y ese gol no será contado.
2. La regla de 3 líneas es desde la línea penal de un lado hasta la línea penal del otro lado. Si se viola la regla de 3 líneas, al equipo contrario se le otorgará un tiro libre indirecto desde la 3ª línea, al equipo penalizado se le permitirá formar una barrera a 5 pasos de distancia. (por el árbitro)
3. Se otorgarán tres puntos por una victoria, un punto por un empate y cero por una derrota. El procedimiento de desempate será 1) enfrentamiento directo, 2) diferencial de goles. Cualquier equipo que pierda un juego por default perderá el juego con un marcador de 7 a 0. La clasificación de playoffs será determinada solo por la administración.
4. Se permiten cabezazos en plancha ("palomitas") y remates de tijera si no se consideran peligrosos por el árbitro.
5. Aunque el árbitro de una ley de la ventaja a un equipo, la falta aún se contará para el conteo de faltas del equipo defensor, sin importar que la jugada resulte en gol o no. En ciertas situaciones, el árbitro también puede mostrar una Tarjeta Azul directa extemporánea al jugador infractor.

¡NINGUNA TARIFA ES REEMBOLSABLE PARA JUGADORES O EQUIPOS SUSPENDIDOS!

LOS ENTRENADORES Y GERENTES DE EQUIPO SON RESPONSABLES DE ASEGURAR QUE SUS EQUIPOS RECIBAN UNA COPIA DE LAS REGLAS ANTERIORES.

Procedimiento de Quejas:

Todas las quejas, cumplidos y otros comentarios deben dirigirse a la administración de Indoor 5. Intentaremos resolver cada situación que se nos presente de manera profesional; sin embargo, solicitamos que nos presente cualquier problema de forma escrita a info@indoor5.com.

Aviso:

1. Nos reservamos el derecho de rechazar el uso de las instalaciones de Indoor 5 a cualquier persona por cualquier motivo en cualquier momento.
2. Indoor 5 puede no celebrar juegos la semana de Acción de Gracias, Navidad, Año Nuevo, Pascua, o el día del Día del Trabajo, Día de los Caídos, 4 de julio, Día de las Madres, Día del Padre y domingo del Super Bowl. Si tiene otros días específicos en los que considera no poder jugar, deben discutirse antes de que se publique el calendario y le informaremos si podemos re-agendarlo. Por favor, tenga en cuenta su horario antes de comprometerse con la liga.
3. Su equipo puede jugar menos del número programado de juegos si uno o más oponentes pierden por default o abandonan la liga. Indoor 5 no reembolsará ninguna tarifa por juegos no jugados debido a incomparecencias del oponente.
4. Para mantener ligas equilibradas, Indoor 5 Soccer puede eliminar jugadores de los equipos y, si es necesario, incluso mover todo el equipo a una división o liga diferente.
5. Ligas Juveniles: para mantener juegos equilibrados, los jugadores juveniles pueden jugar contra niños que sean mayores/menores que su grupo de edad.
6. Se requiere un depósito de \$150 para agregar un equipo a la liga. Todas las tarifas que debe pagar el equipo vencen antes del 4° juego de la temporada. Los jugadores individuales del equipo deben pagar al momento del registro. Todos los jugadores deben de contar con una Membresía Anual de Indoor 5 activa y una Exención de Responsabilidad del Jugador.
7. Si administra un equipo y no tiene suficientes jugadores para formar un equipo, POR FAVOR llame a nuestra oficina principal lo antes posible. LAS AUSENCIAS SIN AVISO resultarán en una tarifa de \$50 que deberá pagarse antes de que su equipo sea programado nuevamente. Las cancelaciones el día del juego (menos de 10 horas de aviso) resultarán en una tarifa de \$30. Una infracción repetida sin pago hará que su equipo sea descalificado de los playoffs y posiblemente eliminado de la liga SIN reembolso.

8. Cualquier daño a las instalaciones causado por un equipo/jugador/invitado del equipo, se agregará a la tarifa del equipo y será responsabilidad del gerente del equipo cobrar esa tarifa del jugador/equipo.

Esto incluye:

- Daños al equipo o instalaciones causados por descuido o abuso. En este caso, se enviará una factura acompañada de un correo electrónico al gerente del equipo cuando se agreguen los cargos.
- Tarifa de limpieza: si un equipo tiene comida, bebidas o trae artículos como decoraciones, recuerdos de fiesta o cualquier cosa que deje un desorden que requiera limpieza fuera del alcance normal, se agregará una tarifa mínima de limpieza de \$50 a la cuenta del equipo. Se enviarán imágenes por correo electrónico al gerente del equipo junto con la descripción de los cargos según la cantidad de limpieza necesaria.

9. Los niños deben estar atendidos por un padre/tutor en todo momento. Se les pedirá a los niños que regresen con su padre/tutor si corren alrededor del exterior de la cancha o juegan sin supervisión en cualquiera de las instalaciones o canchas. Pedimos que los padres acompañen a sus hijos a los baños y verifiquen antes y después la limpieza del baño. Por favor, notifique a la administración de cualquier problema que requiera atención.

10. El área del gimnasio no es parte de la membresía de Indoor 5. Manténgase fuera del área del gimnasio y lejos del equipo del gimnasio. El área de la cancha se comparte con el gimnasio durante ciertos programas y horarios. Si la cancha está en uso por el gimnasio, entonces la cancha estará sin posibilidad de usarse en ese momento. Aunque las canchas puedan estar vacías, consulte con el personal de Indoor 5 antes de usarlas.

11. Para evitar aglomeraciones, no ingrese a las instalaciones antes de la hora de inicio de su programa. Para los juegos de liga, permitimos un período de calentamiento de 5 minutos antes del inicio del juego. Por ejemplo, si la hora programada de su juego es la 1 pm, se le permitirá un período de calentamiento de 5 minutos y el juego comenzará a la 1:05 pm. Si llega temprano a un programa, se le puede pedir que espere afuera hasta la hora de inicio del mismo.