

Reglas de Indoor 5 Soccer

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

Fecha de revisión 08.23.2026

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

Tenga en cuenta que estas reglas están sujetas a cambios por parte de la gerencia en cualquier momento con aviso a todos los equipos.

Se agradecen los aportes y serán considerados. info@indoor5.com

POR FAVOR, MANTÉNGASE FUERA DEL ÁREA DEL GIMNASIO Y NO TOQUE EL EQUIPAMIENTO. EL GIMNASIO UTILIZA EL ÁREA DE CAMPO DURANTE ALGUNOS PROGRAMAS. POR FAVOR, MANTÉNGASE FUERA DEL CAMPO HASTA SU HORA DE INICIO ESPECIFICADA. CONSULTE CON UN MIEMBRO DEL PERSONAL DE INDOOR 5 ANTES DE UTILIZAR CUALQUIER ÁREA EN LA QUE NO ESTÉ DESIGNADO PARA ESTAR.

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

LOS JUGADORES DEBEN TENER UNA MEMBRESÍA VÁLIDA Y UNA EXENCIÓN DE JUGADOR ANTES DE PARTICIPAR EN UN JUEGO.

Ley I – Equipamiento del jugador

Se deben usar colores de equipo coincidentes en todos los juegos.

Si los equipos contrarios usan colores similares, el equipo sin uniformes deberá usar petos (casacas). Si ambos equipos tienen uniformes, el equipo visitante usará

petos. Los petos solo serán suministrados por la instalación en estos casos.
[Después del cierre de las listas, si los jugadores se presentan sin el color de su equipo, es posible que no se les permita jugar o que su equipo esté sujeto a perder por forfait].

Espinilleras

Ligas Juveniles: obligatorias y deben estar completamente cubiertas por los calcetines.

Ligas de Adultos: recomendadas

Zapatos

Se permiten zapatos de fútbol para césped artificial o zapatos deportivos; **los tacos para exteriores no están permitidos en el campo.**

Los jugadores no pueden usar joyas de metal, es decir, anillos, relojes, aretes, collares o accesorios para el cabello duros expuestos. Deben quitarse o cubrirse con cinta. No se permitirá a los jugadores jugar con yeso duro (incluso si está envuelto). Se pueden usar relojes deportivos, pero deben cubrirse si se solicita.

Ley II – Número de jugadores, duración del juego, sustituciones y goles

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

DIVISIONES POR EDAD

Adultos:

5 vs 5 (cuatro jugadores + portero).

Mixto: 5 vs 5 (3 hombres + 2 mujeres). Debe comenzar el juego con un mínimo de 1 jugadora si juegan con menos personal.

Hombres mayores de 35: 5 vs 5 (Se permite a los equipos incluir en su lista a 3 jugadores de entre 30 y 34 años).

Juveniles

Edades 8-17: 5 vs 5 (4 jugadores de campo + portero)

Edades 5-6: 4 vs 4 (4 jugadores de campo) – $\frac{3}{4}$ de campo

Edades 6-7: 4 vs 4 (4 jugadores de campo) – $\frac{3}{4}$ de campo

DURACIÓN DEL JUEGO:

Tiempos de juego para adultos:

2 X 24 minutos (1 minuto de medio tiempo)

Tiempos de juego para juveniles:

Edades 5-6 y 6-7 juegan 4 x 11 minutos. (1 minuto entre cada período)

Edades 7-8 en adelante: 2 X 22 minutos (1 minuto de medio tiempo entre las mitades)

Goles:

Ligas de Adultos

Si el marcador de un equipo supera en 10 puntos al del equipo contrario, el equipo perdedor tendrá la opción de añadir un jugador extra. Esta regla entrará en vigor solo para las divisiones recreativas. A los equipos que jueguen en las divisiones competitivas no se les aplicará la regla de misericordia. **La regla de misericordia no se aplicará durante los playoffs/campeonatos para ninguna división.**

Ligas Juveniles:

Edades 5-6 y 6-7: Si un equipo va perdiendo por 4 puntos, el equipo perdedor puede añadir 1 jugador (5v6). Si un equipo va perdiendo por 6 puntos, el equipo perdedor puede añadir un segundo jugador (5v7). El número de jugadores por equipo se ajustará a medida que cambie el marcador. Esta regla estará vigente solo para ligas/divisiones recreativas; a los equipos que jueguen en las divisiones/ligas competitivas no se les aplicará 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 añadir 1 jugador (5v6). Si un equipo va perdiendo por 6 puntos, el equipo perdedor puede añadir un segundo jugador (5v7). El número de jugadores por equipo se ajustará a medida que cambie el marcador. Esta regla estará vigente solo para ligas/divisiones recreativas.

A los equipos que jueguen en las divisiones/ligas competitivas no se les aplicará la regla de misericordia.

Edades 14-16: Si el marcador de un equipo supera en 4 puntos al del equipo contrario, el equipo ganador se reducirá en 1 jugador (4v5). Si un equipo sube por seis puntos, el equipo perdedor añadirá un jugador (4v6). El número de jugadores por equipo se ajustará a medida que cambie el marcador.

TIEMPOS MUERTOS Y PARADA DEL RELOJ

¡Siga jugando!

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, se pondrá en juego en la 3.^a línea del equipo en posesión).
2. El balón golpea la red posterior. El balón se considerará fuera de límites y el portero que posee el balón lo pondrá de nuevo en juego con la mano. (Si un jugador defensivo pateo intencionalmente el balón hacia la red posterior, resultará en un tiro libre directo desde la 3.^a línea con barrera).
3. Si el balón sale del campo o se queda atascado, resultará en un fuera de límites y será puesto en juego por el portero del equipo que ahora tiene la posesión.

4. Si hay una lesión en la cabeza. (Los jugadores que sufran una lesión en la cabeza deben ser evaluados fuera del campo antes de continuar jugando).
5. Si el balón impacta al árbitro y cambia la ventaja del juego, 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 juego a menos que lo detenga el árbitro o si el Anotador/Gerente lo considera necesario, **excepto durante el último minuto del segundo tiempo si ocurre algo de lo siguiente o si la diferencia de goles es de 4 puntos o más.**

- Se lesiona un jugador: vea el protocolo de lesiones en la cabeza mencionado anteriormente.
- 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 causan que el juego se pause, el árbitro puede solicitar una parada del reloj hasta que se resuelva la situación.
- **Cada equipo tendrá (dos) tiempos muertos de 30 segundos por juego que pueden solicitarse durante cualquier balón muerto o posesión del portero.**

SUSTITUCIÓN GARANTIZADA:

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

La sustitución debe ser simultánea. El jugador que ingresa al campo no debe entrar hasta que el jugador que sale del campo esté a menos de 3 pies de cualquiera de las puertas de salida. Si el jugador que sale está en el campo de juego de antemano, esto resultará en una falta de sustitución ilegal.

La sustitución ilegal resulta en una **tarjeta azul** para el equipo. El juego se reanuda desde la 3.^a línea del equipo galardonado por su portero. Si la sustitución resulta en la interrupción del juego, como que el balón sea tocado por el jugador que sale o que el balón salga del campo a través de la puerta, resultará en una tarjeta azul para el equipo infractor y un tiro libre indirecto desde la 3.^a línea del equipo infractor.

Las puertas deben abrirse hacia afuera, no hacia el campo de juego. Los jugadores deben realizar cambios usando el área de banca que está utilizando su equipo. 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 una violación de tres líneas cuando pasa o toca por última vez el balón a través de tres líneas (las dos líneas blancas y la línea central) en el aire más allá de la 3.^a línea del oponente sin que el balón toque a otro jugador, la red lateral o la pared perimetral. Los oponentes reciben un tiro libre indirecto en el centro de la primera línea blanca que cruzó el balón.

*Si un equipo atacante realiza un tiro libre de 3 líneas y golpea a un jugador contrario de regreso a través de la 3.^a línea sin la intención de despejarlo, no se considerará otra violación de 3 líneas. En cambio, el balón se pondrá de nuevo en juego desde el punto en su extremo defensivo.

Todos los balones que golpeen el techo o salgan del campo se considerarán fuera de límites y resultará en un saque de meta desde la 3.^a línea del equipo en posesión.

Ley IV – Saque inicial y tiros libres

El juego 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 detrás de la mitad antes de que se pueda realizar el reinicio. (Discreción del árbitro sobre si el equipo está perdiendo tiempo, incluida la sustitución).

Los saques iniciales, los tiros libres de 3 líneas y los tiros libres por violación de sustitución son indirectos (2 toques). Todos los demás tiros libres son directos. Un equipo tiene cinco segundos para realizar un tiro libre. Se requiere que el equipo

defensor esté a 5 pasos o más de distancia 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 tocar el balón en un tiro libre o saque inicial.

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

Los pases hacia atrás delante de la mitad que terminan en gol se considerarán autogoles, sin embargo, los desvíos de un tiro no.

Saques iniciales de la Liga de Adultos y Juveniles – 2 toques – El balón debe oscilar antes de que el segundo jugador toque el balón. El balón debe pasar 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 y violaciones de 3 líneas. No se requiere silbatazo en los tiros libres a menos que el jugador con el balón pida distancia. Entonces se requiere un silbatazo 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 nuevo saque.

Se puede otorgar una [tarjeta azul](#) si el jugador está retrasando el juego (como retener o mantener el balón alejado del otro equipo o patear el balón lejos del lugar del reinicio).

Ley V – Restricciones del portero

Liga de Adultos– Si un jugador comete una falta dentro o fuera del área evitando una oportunidad clara de gol, el oponente será premiado con un shoot-out. Cualquier infracción que ocurra fuera del área, incluido un portero que no evita una oportunidad clara de gol, resultará en una falta normal. Las faltas dentro del área lejos de la portería se colocarán en el punto de penal con barrera. (Directo)

Liga Juvenil- CUALQUIER falta cometida dentro del área resultará en un shoot-out. Los porteros que cometan una falta fuera del área detrás de la 3.^a línea resultarán en un tiro libre indirecto en el punto de penal. (Con barrera)

DOGSO (Denying Obvious Goal Scoring Opportunity) – Negar una oportunidad manifiesta de gol; cuando un jugador comete una falta (como sujetar, empujar, deslizarse o tocar el balón con la mano) que detiene a un oponente que tiene una oportunidad clara e innegable de marcar.

Descripción del shoot-out – Un shoot-out comenzará desde la línea central del campo con el jugador ofensivo en posesión del balón. Una vez que el jugador ofensivo avanza con el balón, el portero puede salir de su línea para defender o realizar una atajada. El jugador ofensivo tiene **5 segundos** para completar el shoot-out. El jugador no puede jugar el balón contra la pared. El shoot-out se considera terminado una vez que el jugador ofensivo anota, falla el gol, pierde la posesión o el tiempo expira. Si el disparo no resulta en un punto, el portero pondrá el balón de nuevo en juego desde su 3.^a línea. Durante el shoot-out, todos los jugadores deben permanecer alejados del jugador ofensivo detrás de la línea de mitad.

Regla de los 5 segundos: Los porteros tendrán hasta la cuenta de 5 del árbitro para poner el balón en juego. Una vez que el árbitro silba, el equipo contrario obtendrá un tiro libre indirecto con barrera. (Ligas de adultos y ligas juveniles competitivas). En **ligas juveniles recreativas**, el balón volverá al equipo contrario en la 3.^a línea.

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

Ligas juveniles – Las manos involuntarias fuera del área resultarán en un tiro libre donde ocurrió la falta. Las manos deliberadas fuera del área resultarán en una falta añadida 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 volver a tocarlo hasta que haya tocado a un oponente.
2. Si un compañero de equipo pasa intencionalmente el balón al portero, el portero no puede tocarlo con las manos. (A discreción del árbitro).

3. Un portero no puede traer el balón desde fuera del área al interior del área y tocarlo con las manos. (Tiro libre directo en la 3.^a línea).
4. El portero no puede despejar ni soltar el balón de volea en ningún momento. Para que el portero pateo el balón en juego, el balón debe estar completamente asentado en el suelo antes de la patada.

La posesión del portero se establece cuando el portero tiene ambas manos sobre 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 **VISIBLEMENTE** frente a la línea de penal. La invasión de la portería por un jugador defensivo resultará en un tiro libre directo desde la mitad.

5-6: Cualquier falta entre la 3.^a línea y la portería resultará en un tiro libre directo desde la mitad.

6-7: Cualquier falta entre la 3.^a línea y la portería resultará en un tiro libre indirecto desde la 3.^a línea en un formato 2v2. (2 jugadores atacantes contra 2 jugadores defensores posicionados en la barrera).

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 a 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 protege a sí mismo, como cubriéndose la cara u otras partes del cuerpo para evitar lesiones, y la mano o el brazo no empujan el balón, puede considerarse que no es falta.

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

Un jugador defensivo que patea intencionalmente el balón (discreción del árbitro) hacia la red trasera para causar un saque de meta resultará en un tiro libre directo desde la 3.^a línea de ese equipo con barrera. El juego solo puede iniciarse con un silbatazo.

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

TODAS LAS SUSPENSIONES SERÁN DETERMINADAS POR LA GERENCIA

Indoor 5 Soccer: tiene una política de tolerancia cero hacia la violencia, el lenguaje soez y los ataques hacia otros jugadores, el árbitro, el personal o la gerencia. Cualquier mala conducta resultará en una tarjeta roja y la posible suspensión de jugadores o equipos completos. En cualquier caso de lo mencionado anteriormente, no se devolverá el dinero.

Tarjeta azul: Si el árbitro considera que alguna de estas ofensas es grave, independientemente de su ubicación, al infractor se le emitirá una tarjeta azul que resultará en una penalización de dos minutos. La penalización de dos minutos debe ser cumplida por el jugador individual al que se le emitió la tarjeta azul. Si el equipo contrario anota antes de que terminen los dos minutos, el power play termina.

Lenguaje soez, provocaciones, empujar a un jugador contra una pared intencionalmente, manos intencionales, sustituciones ilegales, barridas, tacleadas por detrás, empujar por detrás, una falta que afecta intencionalmente una oportunidad de gol.

Excepción – Si un portero recibe una tarjeta azul, un jugador del equipo puede cumplir la penalización. La 2.^a tarjeta azul para el portero resultará en un shoot-out.

Si se dan tarjetas azules simultáneas, los jugadores de cada equipo deben salir del campo y cumplir los 2 minutos COMPLETOS sin importar si los equipos anotan.

Tarjeta amarilla: El jugador al que se le emita la tarjeta amarilla cumplirá una penalización completa de 4 minutos y el equipo jugará con 1 jugador menos durante los primeros 2 minutos COMPLETOS sin importar si le anotan. Los 4 minutos completos deben ser cumplidos por el jugador amonestado antes de ser elegible para volver a entrar al campo.

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

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

Tarjeta roja: Puede darse sin tarjetas azules o amarillas iniciales si la infracción lo hace necesario. Un jugador con tarjeta roja puede ser reemplazado por un sustituto que primero debe cumplir una penalización de **cuatro** minutos antes de entrar al juego. El equipo jugará con 1 jugador menos. Los **cuatro** minutos completos se cumplirán independientemente de que se concedan goles (no hay retorno en el power play).

Las tarjetas rojas dadas fuera del campo por profanidad vulgar, amenazas o comentarios racistas a cualquier jugador o miembro del personal deben abandonar antes de que el juego pueda reanudarse. De lo contrario, el juego se declarará forfait contra el equipo con el jugador/espectador problemático.

Si un equipo recibe múltiples tarjetas rojas que causan que su lista caiga a 3 jugadores en el campo, ese equipo perderá el juego por forfait. Vea a continuación la información sobre forfait. Un jugador con tarjeta roja debe abandonar las instalaciones inmediatamente.

Cuando jugadores de ambos equipos reciben una tarjeta roja, los equipos jugarán con un jugador menos durante una penalización de 2 minutos completos. Si hay una tarjeta azul dentro de ese período de tiempo, el equipo puede reemplazar al jugador sancionado durante la duración del power play. (Esto es para evitar que los juegos terminen instantáneamente en un forfait debido al n.º de jugadores en el campo y es la única excepción).

Un golpe físico -acierta o no- mínimo de 6 meses de suspensión – máximo de suspensión de por vida, sujeto a discreción de la gerencia. (La suspensión se traslada a la siguiente temporada).

Tarjetas no causadas por golpe físico / pelea

Primera tarjeta roja – mínimo de una suspensión de 7 días Y una suspensión de un juego adicional. Durante la suspensión de la liga/división en la que ocurrió esa 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 gerencia.

Cualquier acción intencional para causar lesiones graves (cabezazos, puñetazos, etc.) resultará en una suspensión automática de 6 meses o posible suspensión indefinida hasta que se apele.

Cualquier jugador que abandone la banca en una pelea recibirá una tarjeta roja.

Todos los jugadores tienen derecho a apelar una tarjeta roja. Las apelaciones deben enviarse a info@indoor5.com.

¡Si escupes, te sientas! Cualquier jugador que escupa en el campo recibirá una tarjeta roja. (Sin penalización de tiempo)

No se permiten deslizamientos (barridas) por parte de ningún jugador de campo (excepto para el portero que comience desde dentro de su área de penal

y siempre que ese deslizamiento no cometa falta contra otro jugador).

Si las rodillas de un jugador o ambas manos están en el suelo y entran en 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). La primera mala conducta en la banca resultará en una advertencia para el equipo. La segunda mala conducta en la banca resultará en una tarjeta y un jugador del campo tendrá que cumplir la penalización. Si el árbitro no puede identificar al/los perpetrador/es, la tarjeta se emitirá al Entrenador con la penalización aún aplicada al equipo.

SOLO SE PERMITIRÁN JUGADORES REGISTRADOS PARA EL EQUIPO (GERENTE O ENTRENADOR) EN EL ÁREA DE LA BANCA.

Jugadores inelegibles: 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 jueguen fuera del límite de edad requerido. Cualquier jugador alineado ilegalmente es responsabilidad del entrenador/gerente. Cualquier jugador que juegue ilegalmente (jugando sin estar en la lista o fuera de la edad de la liga) recibirá una tarjeta roja automática y el equipo perderá ese juego, con un marcador de 7 a 0. El entrenador del equipo infractor también recibirá una tarjeta roja y será suspendido por un mínimo de 1 juego.

Ley VII – Forfeits

Ambos equipos deben tener al menos 4 jugadores al comienzo del partido según las Leyes del Juego. Cuando un equipo tiene menos de 4 jugadores, el partido no puede comenzar ni 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 forfait. Cualquier equipo que juegue con jugadores que no están en la lista o fuera del rango de edad para una liga definida por edad resultará en una pérdida por forfait.

Un partido perdido por forfait se registra como una derrota de 7-0 para el equipo obligado a perder.

Los juegos perdidos por forfait también pueden aplicarse por sanciones disciplinarias en varios asuntos administrativos como violencia en el campo, uso de jugadores inelegibles y vestimenta inapropiada.

Un equipo que no se presenta a un juego o no tiene suficientes jugadores para jugar recibirá una pérdida por forfait. Si un equipo tiene dos faltas de asistencia / forfeits debido a no tener suficientes jugadores, ese equipo será suspendido de la liga. **No se harán devoluciones de dinero.** Un equipo debe notificar a la gerencia al menos 24 horas antes del juego si no puede asistir. Se puede permitir 1 juego de recuperación por temporada con la notificación adecuada, que no necesariamente se jugará en la misma noche.

Ley VIII – Listas de equipos

1. Todos los equipos deben tener un gerente asignado al registrarse. El gerente del equipo es el punto de contacto entre Indoor 5 y sus jugadores. Son responsables de asegurar que las cuotas de la liga, multas y suspensiones sean pagadas/cumplidas. El gerente del equipo debe tener una tarjeta registrada y es responsable en caso de que las cuotas no se paguen antes de sus fechas límite.

2. El tamaño máximo de la lista del equipo es de 12 jugadores. 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.

3. Todos los jugadores deben haber completado la membresía y la exención de jugador antes de jugar su primer juego. Cualquier jugador menor de 18 años debe tener a su padre/tutor completando el perfil y la exención del jugador. Los gerentes del equipo deben asegurarse de que todos los jugadores tengan una membresía válida y estén en la lista.

4. En caso de que un jugador o jugadores se vean afectados por una enfermedad o se lesionen gravemente según lo determine la gerencia, el equipo puede añadir jugadores a la lista en cualquier punto durante la temporada regular (se puede

requerir prueba de lesión o enfermedad) siempre que los jugadores/equipo notifiquen a la gerencia ANTES del juego y sigan todas las pautas de registro mencionadas anteriormente. **NO HAY EXCEPCIONES DURANTE LOS PLAYOFFS.**

5. Definición de elegibilidad por 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 siguen siendo elegibles para jugar en una liga especificada por edad si cumplen años durante la temporada de la liga y se vuelven mayores que la edad de 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 caso de que se sospeche que un jugador está jugando fuera del rango de edad, el personal o la gerencia pueden solicitar una prueba de la edad del jugador y debe ser proporcionada por el jugador/padre/tutor a solicitud. Si se descubre que un jugador juega fuera de su rango de edad, el jugador puede ser suspendido, el equipo puede ser obligado a perder juegos en los que participó el jugador, o el equipo puede ser eliminado de la liga. Por favor, envíe cualquier pregunta a la gerencia a info@indoor5.com

6. Colocación en divisiones – Los equipos serán evaluados durante los primeros 2 juegos de la temporada. Después de que se jueguen dichos juegos, los equipos serán agrupados en divisiones según su nivel de habilidad. En algunos casos, esta puede ser una división diferente a la que el equipo se inscribió originalmente.

7. Si hay más de 12 equipos, los jugadores pueden jugar para otro equipo durante la temporada regular en diferentes divisiones. Sin embargo, no garantizamos que los tiempos de juego no se superpongan. Los jugadores en la lista deben jugar un mínimo de 2 juegos durante la temporada regular para ser elegibles para los playoffs. Si el equipo de la división inferior asciende, ese jugador tendrá que elegir en qué equipo jugar para la próxima temporada.

NOTA – Si se considera que un jugador está por encima del nivel de habilidad del grupo en el que está inscrito el equipo, todo el equipo debe moverse al grupo apropiado, o el jugador debe ser eliminado.

Ley IX – Playoffs / Finales / Juegos de consolación

Clasificación de playoffs para la Liga de Adultos:

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 están programados para jugar 9 juegos durante la temporada. Los primeros 4 equipos en cada división competirán en las semifinales. Todos los equipos fuera de los 4 mejores 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 de forma consecutiva 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 doble jornada para asegurar que todos los equipos jueguen un mínimo de 9 juegos.

La clasificación de playoffs se basa en victorias y derrotas, enfrentamientos directos y diferencia de goles. En algunos casos, los equipos pueden jugar fuera de sus divisiones para mayor variedad en el calendario o debido al nivel de habilidad desconocido de los nuevos equipos.

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

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

LIGA JUVENIL:

Las opciones de campeones de liga según el formato de temporada se anotarán antes del inicio de la temporada.

Formato de finales – Todos los juegos de temporada regular seguirán el formato de victorias, derrotas, empates, diferencia de puntos. Los 2 mejores equipos de cada

división jugarán en el juego de campeonato, todos los demás equipos jugarán juegos de consolación.

Formato de puntos – Todos los juegos seguirán el formato de victorias, derrotas, empates, diferencia de puntos. El equipo superior de cada división es el campeón. Si hay un número impar de equipos en la división, la clasificación se basará en el formato estándar y los resultados de enfrentamientos directos. Si se determina un empate, se jugará un juego de desempate.

Reglas de juego especiales

1. Los tiros hacia la portería tomados antes de la línea central que no toquen a un jugador ofensivo o defensivo (excluye al portero) resultando en un gol, derivarán en un saque de meta del equipo contrario y ese gol no será contado.
2. La regla de 3 líneas es desde la línea de penal de un lado hasta la línea de penal opuesta. Si se viola la regla de 3 líneas, al equipo contrario se le otorgará un tiro libre indirecto desde la 3.^a línea, permitiendo que el equipo penalizado forme una barrera a 5 pasos de distancia. (Por parte del 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) diferencia de goles. Cualquier equipo que pierda un juego por forfait perderá el juego por un marcador de 7 a 0. **La clasificación de playoffs será determinada solo por la gerencia.**
4. DSe permiten cabezazos en picado y patadas de tijera si el árbitro no los considera peligrosos.
5. Los árbitros que apliquen la ventaja a un equipo atacante aún contarán la falta para el conteo de faltas del equipo defensor, independientemente de si la jugada resulta en un gol o no. En ciertas situaciones, el árbitro también puede dar una tarjeta azul retardada al jugador infractor.

¡TODAS LAS CUOTAS NO SON REEMBOLSABLES PARA NINGÚN JUGADOR O EQUIPO SUSPENDIDO!

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

Procedimiento de quejas:

Todas las quejas, cumplidos, comentarios o inquietudes deben dirigirse a la gerencia de Indoor 5. Trataremos de resolver cada situación que se nos presente de manera profesional, sin embargo, solicitamos que nos presente cualquier problema por escrito a info@indoor5.com.

Aviso:

- 1. Nos reservamos el derecho de rechazar el acceso a nuestras instalaciones a cualquiera por cualquier motivo en cualquier momento.*
2. Indoor 5 puede no realizar juegos la semana de Acción de Gracias, Navidad, Año Nuevo, Pascua o el día del Día del Trabajo, Día de los Caídos (Memorial Day), 4 de Julio, Día de la Madre, Día del Padre y el domingo del Super Bowl. Si tiene otros días específicos en los que no puede jugar, deben discutirse antes de que se publique el calendario y le informaremos si podemos acomodarlo. Por favor, tenga en cuenta su horario antes de comprometerse con la liga.
3. Su equipo puede jugar menos de la cantidad programada de juegos si uno o más oponentes pierden por forfait o abandonan la liga.
4. Para mantener ligas equilibradas, Indoor 5 Soccer puede eliminar jugadores de los equipos y, si es necesario, incluso mover a todo el equipo a una división o liga diferente.
5. Ligas juveniles – Para mantener juegos equilibrados, los equipos pueden jugar contra niños que son mayores/menores que su grupo de edad.
6. Se requiere un depósito de \$150 para añadir un equipo a la liga. Las cuotas de liga del equipo completo vencen antes del 4.º juego de la temporada, siempre que se realicen pagos semanales. (Los jugadores individuales deben pagar al momento de la inscripción).

7. Si usted gestiona un equipo y no tiene suficientes jugadores para formar un equipo; POR FAVOR llame a nuestra oficina lo antes posible. LAS FALTAS DE AVISO (NO CALL/NO SHOW) resultarán en una multa de \$50 que deberá pagarse antes de que su equipo sea programado nuevamente. Las cancelaciones el mismo día (con menos de 10 horas de aviso) resultarán en una multa de \$30. Una ofensa repetida sin pago hará que su equipo sea descalificado de los playoffs y posiblemente eliminado de la liga SIN reembolso.

8. Cualquier daño a la instalación causado por un equipo/jugador/invitado del equipo se añadirá a la cuota del equipo y será responsabilidad del gerente del equipo cobrar esa cuota al jugador/equipo.

Esto incluye:

- Daño al equipo o instalación causado por descuido o abuso. En este caso, se adjuntará una factura a un correo electrónico al gerente del equipo cuando se añadan los cargos.

- Cuota de limpieza: Si un equipo tiene comida, bebidas o trae artículos como decoraciones, regalos de fiesta o cualquier cosa que deje un desorden que requiera limpieza fuera del alcance normal, se añadirá una cuota mínima de limpieza de \$50 a la cuenta del equipo. Se enviarán fotos como un correo electrónico al gerente del equipo junto con la descripción de los cargos basados en la cantidad de limpieza necesaria.

9. Los niños deben ser atendidos por un padre/tutor en todo momento. Se pedirá a los niños que regresen con su padre/tutor si corren por fuera del campo, jugando sin supervisión con cualquier equipo o campo. Pedimos que los padres escolten a sus hijos a los baños y verifiquen antes y después la limpieza del baño. Por favor, notifique a la gerencia 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 no toque el equipo del gimnasio. El área del campo se comparte con el gimnasio durante ciertos programas y horarios. Si el campo está en uso por el gimnasio, entonces el campo está fuera de los límites en ese momento. Aunque el campo pueda estar vacío, consulte con el personal de Indoor 5 antes de usarlo.

11. Para evitar aglomeraciones, no entre a las instalaciones antes de la hora de inicio de su programa. Para los juegos de la liga juvenil, permitimos un período de calentamiento de 5 minutos antes del inicio del juego. Por ejemplo, si su hora de juego programada 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, es posible que se le pida que espere afuera hasta la hora de inicio del mismo.