

REGLAMENTO DE JUEGO

PREMIUM TRAINING CENTER - FÚTBOL INDOOR

NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES: Para poder disputar una competición (LIGAS O TORNEOS) en nuestra instalación se requerirá un mínimo de 6 jugadores inscritos en un equipo (límite máximo de 15 jugadores). Será posible inscribir jugadores en un equipo durante toda la temporada (excepto para las dos últimas jornadas en caso de la competición de liga). La disposición en el campo es de 4 jugadores y un portero correctamente identificados. Antes del comienzo del partido debe haber un mínimo de 4 jugadores del equipo y durante el encuentro si en algún momento se quedan con menos de 3 jugadores se dará por concluido el partido y ese equipo perderá 5-0.

INDUMENTARIA: Los jugadores del mismo equipo deberán ir vestidos con la misma camiseta y mismo pantalón si se puede (todo a cargo de los equipos). El portero irá con una camiseta de diferente color que los compañeros y jugadores contrarios. Las camisetas deberán estar numeradas. Está prohibido jugar con anillos, colgantes o cualquier tipo de complemento de este tipo. Si los 2 equipos visten del mismo color, el equipo visitante tendrá que jugar con su segunda indumentaria o petos.

En caso de no traer indumentaria propia se proporcionarán petos.

Estará prohibido jugar con tacos de aluminio.

COMIENZO DEL PARTIDO: El tiempo máximo de espera de un equipo será de 10' a partir de la hora fijada de comienzo por parte de la organización. El equipo que no se presente o no cuente con un mínimo de 4 jugadores en el momento del comienzo perderá por 5-0.

TIEMPO DE JUEGO: Los partidos oficiales se dividen en 2 tiempos de 25 minutos. La duración del calentamiento y del descanso entre cada tiempo será de 5' dependiendo de la organización de las ligas y torneos.

SAQUES DE BANDA: Se sacará con el pie desde la línea de banda cada vez que el balón golpee la pared de las líneas de banda laterales. No se puede meter gol de saque directo. Tiempo máximo para realizar el saque 5'' desde que el jugador está situado en el lugar correspondiente. Cuando el balón golpee en la cubierta superior del recinto, al equipo que le corresponda sacar lo hará desde el punto lateral más cercano.

SAQUES DE CÓRNER: El córner se sacará con el pie desde el punto previsto para ello. Tiempo máximo para realizar el saque 5'' desde que el jugador que saca pone el balón sobre el punto de córner. En las paredes de cristal del fondo se puede jugar con ellas y rebotar el balón sin que sea fuera. Sólo habrá salido si el balón pasa por encima del cristal y sale fuera.

SAQUES INICIAL: El saque se podrá realizar hacia atrás o hacia delante, por lo que se permite el lanzamiento a portería rival directo.

SAQUES DEL PORTERO: El portero sacará siempre que el balón se pierda por la línea de fondo y el último jugador en tocarlo haya sido del equipo contrario. El portero dispondrá de 5'' desde que coja el balón con la mano y esté situado dentro de su área. En caso contrario, se advertirá al portero, y en caso de reiteración de incumplir esta norma, se sancionará al portero con una amarilla. No será válido el gol de portería a portería cuando el portero haya sacado con la mano, pero sí será válido si se realiza con el pie con saque de volea o mandando el balón al suelo y golpeándolo. Si el balón se ha perdido por la línea de fondo, el saque lo realizará obligatoriamente con la mano. Si el portero pasa el balón con la mano a un compañero el balón deberá salir del área para que se considere que se ha puesto en juego.

Cesión: No se podrá ceder el balón al portero y que éste lo coja con la mano. En caso de hacerlo, será sancionado con una falta indirecta que se sacará desde el punto de la frontal del área más cercano a la infracción.

El portero puede salir fuera del área y hacer como un jugador más.

FUERA DE JUEGO: No existe la regla del fuera de juego.

SUSTITUCIONES: Los cambios se realizarán por las puertas de acceso defensivas correspondientes a su equipo ubicadas siempre detrás de su portero. Se podrán hacer las sustituciones que se quieran, pero no se detendrá el juego. El jugador que entra en el campo no podrá hacerlo hasta que no salga por la puerta el compañero al que sustituye (obligatorio).

- **Cambio del portero:** El cambio de portero sólo podrá hacerse con el permiso del árbitro. Éste deberá parar el partido para permitir dicha sustitución. Cualquier jugador podrá jugar de portero, pero deben cambiarse la indumentaria para poder identificarse de manera correcta.

FALTA: Todas las faltas serán directas menos la ya mencionada antes cesión. La barrera en las faltas se situará a 5 metros. Los tiros libres indirectos que se produzcan dentro del área (cesión), se realizarán desde el borde del área y la barrera se situará a 3 metros. Si el portero toca el balón con la mano fuera del área será tarjeta amarilla.

PENALTIS

En el momento del lanzamiento todos los jugadores (menos el lanzador) deberán situarse a 3 metros del balón y nunca por delante de la línea del balón. Si el balón es rechazado por el palo, larguero o las vallas no podrá volver a tocarlo el lanzador sin que antes lo haya hecho otro jugador (compañero o contrario). En caso de tocarlo el árbitro sancionará con falta indirecta a favor del equipo contrario.

AMONESTACIONES:

- **Tarjeta Amarilla:** Se sancionará con tarjeta amarilla las acciones consideradas oportunas por el árbitro.

- **Tarjeta Roja:** Se sancionará con tarjeta roja las acciones consideradas oportunas por el árbitro (entradas violentas, empujones, agresiones, insultos,...) siendo la consecuencia la expulsión inmediata del jugador del partido, quedándose el equipo en inferioridad numérica. El jugador sancionado con tarjeta roja acatará una sanción de los partidos que estime oportuno la organización según la infracción cometida.

GENERAL

- La inscripción a la Liga por equipo es de 450€.

- Se jugará la Liga a una vuelta, es decir, según los equipos inscritos cada equipo jugará un partido contra el resto.

- Los puntos otorgados a los equipos serán:

- a. Partido ganado: 3 puntos
- b. Partido empatado: 1 punto
- c. Partido perdido: 0 puntos

- La clasificación se establecerá de la siguiente manera:

- a. Por puntos
- b. Diferencia de goles en equipos empatados a puntos. Si aún siguen empatados se miraría el mayor número de goles a favor y si aún siguieran empatados el enfrentamiento entre ellos. En caso de empate a todo se haría por sorteo ante los capitanes.
- c. Si hay tres o más equipos empatados a puntos se mirará primero el que tenga más puntos sólo mirando los partidos que se han enfrentado entre ellos. Si hubiera dos equipos empatados se miraría el partido que se enfrentaron entre ellos. Si aún estuvieran

empatados se miraría la diferencia de goles y si aún siguieran empatados los goles a favor. En caso de empate a todo se haría por sorteo ante los capitanes.

- Ganará la liga el equipo que más puntos tenga al final de todos los partidos jugados.

- Los premios serán los siguientes:

- a. 1er clasificado: 1000€ y trofeo
- b. 2º clasificado: 450€ y trofeo
- c. Equipo con más goles: Balón de fútbol ADIDAS

- Habrá árbitros en los partidos que serán costeados por la organización. En cada partido se hará un acta con los jugadores participantes (totalmente identificados) y se anotará el resultado y jugadores con tarjetas amarillas o rojas.

- El jugador que agrede a un contrario o cree algún tipo de altercado dentro de las instalaciones será automáticamente expulsado de la competición y tendrá prohibida la entrada al centro.

- Todos los jugadores deberán tener en todo momento cualquier tipo de documentación por si la organización considerase oportuno verificar la identidad de cualquiera de los participantes (En este caso el Documento Nacional de Identidad – DNI, Número de Identificación de Extranjeros – NIE o Pasaporte).

- No se podrá jugar en ningún otro equipo que juegue la misma división.

- Las reglas del juego sólo podrán ser modificadas por los miembros de la Organización.

- En caso de que un jugador o equipo decida abandonar la competición una vez comenzada no se devolverá ningún importe.

- Cuando se fije la hora de un partido deberemos respetarla siempre. SÓLO se permitirán 2 cambios de horarios/día de partidos con una antelación de 2 días y causa justificada que se enviará por email a la organización. Si existiera un 3er cambio, éste no se podrá realizar y será incomparecencia de ese equipo al partido y se le dará por perdido 5-0.

- Los desperfectos ocasionados en las instalaciones del Torneo, serán responsabilidad de la persona causante a todos los efectos.

ATENCIÓN: Cada equipo será responsable de su afición. La dirección podrá obligar a la persona o personas que tengan un comportamiento inadecuado a abandonar la instalación.

ATENCIÓN: Premiun Training Center no se hace responsable de lesiones, peleas, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo de la Liga o Torneo.