

**SEIZ**



**CONVIVENCIA  
EMPRESAS  
FÚTBOL**

**SERZ**



**REGLAMENTO DE JUEGO**  
**1ª CONVIVENCIA**  
**FÚTBOL**  
**INDOORLAND**

**NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES:**

Para poder disputar la LIGA de CONVIVENCIA en nuestra instalación se requerirá un mínimo de 10 jugadores inscritos en un equipo (el límite máximo de 16 jugadores).

No podrán participar jugadores que no estén inscritos en el equipo 3 días antes de que haya comenzado el partido y tengan su correspondiente inscripción.

La disposición en el campo es de 5 jugadores y un portero.

**INDUMENTARIA:**

Los jugadores del mismo equipo deberán ir vestidos con la misma camiseta y mismo pantalón (a cargo de los equipos). El portero irá con una camiseta de diferente color que los compañeros y jugadores contrarios. En caso contrario la organización dispondrá de petos para el partido.

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 petos.



### **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 5 jugadores en el momento del comienzo perderá por 3-0.

### **TIEMPO DE JUEGO:**

Los partidos se dividen en 2 tiempos de 20 minutos.

La duración del calentamiento y del descanso entre cada tiempo será de 5' dependiendo de la organización de las ligas y torneos.

En caso de que el árbitro considere que se ha perdido tiempo podrá añadir entre 1' y 2' cada parte.

### **SAQUES DE BANDA:**

Se sacará con el pie desde la banda cada vez que el balón salga del campo. Tiempo máximo para realizar el saque 5" desde que el jugador está situado en el lugar del saque.

### **SAQUES DE CORNER:**

El córner se sacará con el pie desde el punto de córner. Tiempo máximo para realizar el saque 5" desde que el jugador que saca pone el balón sobre el punto de córner.

### **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.

Está permitido que el portero se juegue el balón a el mismo al pie cuando el balón esté en juego (ej. tras una parada) y pueda el mismo disparar a portería.



Si el balón se ha perdido por línea de fondo el saque lo realizará obligatoriamente con el pie, en saque de puerta. Si el portero pasa el balón 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.

### **SUSTITUCIONES:**

Cada equipo dispondrá de un máximo de 6 cambios en cada tiempo (en cada momento se podrán realizar las sustituciones que el equipo considere, cuando el árbitro sea avisado y lo autorice).

El jugador que entra en el campo no podrá hacerlo hasta que no salga del campo el compañero al que sustituye.

### **FALTA:**

Todas las faltas serán libre directo incluso córner, indirectos serán saques de banda y el saque del centro del campo.

El penalti será directo.

Los tiros libres indirectos que se produzcan dentro del área (cesión, obstrucción o juego peligroso) 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 (2 minutos de exclusión).

No se puede hacer "tackles de robo" (barrida), cualquier "tackle" (barrida) será sancionado con falta. Sí que está permitido lanzarse al suelo para interceptar un balón que vaya en dirección a portería siempre que no suponga contacto con el lanzador.

Se sancionará con falta y 2' de exclusión cuando un jugador empuje o desplace a un rival contra las paredes de forma violenta o peligrosa.

A partir de la 5ª falta cometida por un mismo equipo, las siguientes serán sancionada con un DOBLEPENALTI en contra. Las faltas NO son acumulables del primer tiempo al segundo.

## **PENALTIS**

En el momento del lanzamiento todos los jugadores (menos el lanzador) deberán situarse a fuera del área y nunca por delante de la línea del balón. Si el balón es rechazado por el palo, larguero o 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 (reiteración de faltas, manos voluntarias, agarrones, pérdida de tiempo por parte del portero en el saque...) la doble amarilla tendrá de consecuencia de Roja y expulsión del Jugador para ese partido, y la sanción de 5 minutos con un jugador menos.

- **Tarjeta Roja:** Se sancionará con tarjeta roja las acciones consideradas oportunas por el árbitro (entradas violentas, empujones violentos contra la pared, agresiones, insultos, etc...) siendo la consecuencia la expulsión inmediata del jugador del partido, quedándose el equipo en inferioridad numérica durante 10 minutos (transcurrido dicho plazo, podrá entrar al terreno de juego otro jugador del equipo).

El jugador sancionado con tarjeta roja, cuya actuación se considere pelea, agresión injustificada, o cualquier acción antideportiva con jugadores de otro equipo o público, acatará una sanción de 1-3 partidos o expulsión del torneo según considere la organización del club.

-**Cambio:** El cambio de portero sólo podrá hacerse con el permiso del árbitro. Cualquier jugador podrá jugar de portero.

## **GENERAL:**

- El jugador que agrede a un contrario o cree algún tipo de altercado fuera de lugar (conducta violenta) en el transcurso del juego o al finalizar el mismo, será automáticamente expulsado de la competición y tendrá prohibida la entrada al centro.

**SEIZ**



- 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 o NIF).
- No se podrá jugar en ningún otro equipo que juegue la misma competición.
- 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.
- 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:** INDOORLAND SPORT CAMPOLLANO no se hace responsable de lesiones, peleas, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo de los partidos.