

REGLAMENTO DE JUEGO

MUNDIAL FUTBOL INDOOR ZARAGOZA

NÚMERO DE JUGADORES POR EQUIPO:

Para poder disputar el torneo se requerirá un mínimo de 8 jugadores inscritos en el equipo (no hay límite máximo de jugadores). No podrán participar jugadores que no estén inscritos en el equipo antes de que haya comenzado la competición. La disposición en el campo es de 4 jugadores y un portero.

INDUMENTARIA:

Los jugadores del mismo equipo deberán ir vestidos con la misma camiseta (las proporciona la organización). El portero irá con una camiseta de diferente color que los compañeros y jugadores contrarios (o peto). 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 5' 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 5-0.

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'. En caso de que el árbitro considere que se ha perdido tiempo podrá añadir entre 1' y 3' cada parte.

SAQUES DE BANDA:

Se sacará con la mano desde la línea de banda cada vez que el balón golpee la red por encima de los paneles. El jugador que saca debe tener en contacto con el panel alguna parte de su cuerpo en el momento de soltar el balón de sus manos. Tiempo máximo para realizar el saque 5" desde que el jugador está situado en el lugar del saque. Cuando el balón golpee en la red superior el equipo que le corresponda sacará de banda desde el punto lateral más cercano.

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 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.

SUSTITUCIONES:

Los cambios se realizarán por las puertas de acceso defensivas correspondientes a su equipo ubicadas en el pasillo de jugadores. Cada equipo dispondrá de un máximo de 3 momentos de cambios en cada tiempo (en cada momento se podrán realizar las sustituciones que el equipo considere). El jugador que entra en el campo no podrá hacerlo hasta que no salga por la puerta el compañero al que sustituye. El cambio de portero sólo podrá hacerse con el permiso del árbitro y siempre durante un momento de cambio solicitado por el equipo (menos en caso de lesión). Este deberá parar el partido para permitir dicha sustitución. Cualquier jugador podrá jugar de portero.

FALTA:

Todas las faltas serán indirectas incluso córner, 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 que están situadas en los corners. En esas situaciones, habrá que dejar que el jugador pueda darse la vuelta sin contacto dando al menos un metro de distancia (por detrás del punto de corner).

La 5ª falta cometida por un mismo equipo será sancionada con un penalti en contra. La 6ª falta será la primera del nuevo ciclo. Las faltas son acumulables del primer tiempo al segundo.

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 (reiteración de faltas, manos voluntarias, agarrones, pérdida de tiempo por parte del portero en el saque...)
- **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 durante 5 minutos (transcurrido dicho plazo, podrá entrar al terreno de juego otro jugador del equipo). El jugador sancionado con tarjeta roja acatará una sanción de 1 o 2 partidos a determinar por la organización del club.

COMPORTAMIENTO GENERAL:

- El jugador que agreda a un contrario o cree algún tipo de altercado fuera de lugar (conducta violenta), será automáticamente expulsado de la competición y tendrá prohibida la entrada al centro durante todo el torneo.
- 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).
- 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: Fútbol Indoor Zaragoza no se hace responsable de lesiones, peleas, enfermedades o robos producidos durante el desarrollo del Torneo.