

MADERA INDOOR SPORTS

Rules

Participants:

- A.** No participant is allowed to be rostered on more than one team in the same league. (That means, no one playing in men, women, or co-ed upper can play in lower or vice versa). But it is allowed for those playing in men or women upper or lower to play either one, co-ed lower or upper.
- B.** There will be no guest players allowed to play.
- C.** If a team would like to add a player to their roster they can do so up through the 6th week. This must be done through the field supervisor prior to the start of any game that they will play in and the fee must be paid, as well as the credential fee.
- D.** Any team caught using a non rostered player or passing one by another may be fined and will have all games player plays in forfeited. It may be expelled from the league indefinitely.
- E.** All teams must have at least 4 players on field at all time.
- F.** In order to play, any player must be registered appropriately, check in at the front desk before each game and obtain its bracelet to get into the field, even if the other team doesn't show up and pay the appropriate fee.
- G.** None of the players will be allowed to play without showing up its current team's ID Card. If it is not showed up by any reason (e.g. loss, forgetfulness, etc.) the player has two options, not to play until find it or get a replacement. Applies a \$5 dills. fee for any new replacement.
- H.** Players are responsible for their IDs. After each game should pick up their IDs back at the front desk. Players are responsible to make sure their payments are credited appropriately.
- I.** If the referee or any staff member catches anybody playing without bracelet, all goals scored while he or she was playing will be annulled.
- J.** Any player caught playing with a bracelet from a passed game and is proven he or she didn't check in at the front desk will be punished with one game by its abuse.
- K.** No kids allowed inside the bench area during a game. Neither any adult besides coach and players. (Except Media Staff authorized by the administration).
- L.** Any claim or comment must be done by the team's coach or person in charge in an appropriate way and in written.
- M.** Every team has the right to risk its points to qualify against its opponent if it wishes so, the referee will validate its decision whistling the game. Only whistled games by a referee will be official.
- N.** Teams must provide their own soccer ball for the game all time.
- O.** Any player who hasn't paid in full its registration fee before the eighth game is over, loses its right to play in semi-finals and final if its team qualifies. Should be played at least three games previously.

- P.** Once a player played a game it'll be assumed he/she agrees with this rules.
- Q.** No obscene behavior or language will be allowed. Subject to disciplinary actions. Nobody must hit or damage any Indoor's property (e.g. doors, glass, etc.). May be punished and ejected from the arena.
- R.** Nobody must manipulate or operate the score device, only referees and authorized staff.
- S.** Once a player has played at least one game with a team must stay with it until the season ends up, it cannot switch to different team during the current season.
- T.** If the game is under 1 minute and there is a free kick and the other team does not give the appropriate distance (at refs discretion) or if the individual kicks, throws, or tries to move the ball away from the other team in any way when it's their ball in intent to delay the game (at refs discretion) the individual will automatically be shown a red card and suspended for the next 1 game. The referee will also have the authority to put the time wasted back on the clock. If the incident occurs in a semi-final or final game, the suspension will be carried over to the following season.

Players

- A.** All participants must wear shin guards and must be completely covered by the socks. Players will NOT be allowed to play without shin guards.
- B.** Players are not allowed to chew gum, tobacco, gooeygoodies or candy at any time on the field.
- C.** A player with a bleeding injury must be substituted for another player immediately. That player may not re-enter until the bleeding is stopped and the injury is bandaged. A player may not play with blood on the uniform.

Uniforms and Footwear:

- A.** All players must have matching shirts or jerseys. We do not require numbers on them, but everyone must be wearing the same color. Where teams have the same color, the home team must change. (in its case determined by a coin toss)
- B.** Absolutely no jewelry is allowed to be worn during a game. This rule will be enforced by the referees own discretion.
- C.** Any type of indoor soccer shoes can be worn on our surface.

Adult Leagues:

- A** All participants in adult leagues must be 13 years of age at least. Anyone under the age of 18 must have parents or tutor sign waiver.
- B** May be asked an identification to confirm age if is necessary by administration own discretion.

Card Management:

- A.** Blue cards are used to manage the game by having a player sit out for 2 minutes.
- B.** A 2nd blue card followed by a yellow card is used to warn players so that serious foul play will not continue 2:00 min

Penalty:

- C.** A 3rd blue card will be followed by a red card meaning that player is out for that night and the next game team plays down a man for 2:00 min. After an expulsion, that player must abandon the soccer field immediately. Coaches & referees are responsible for enforcing this. If a team is caught using a player that had a red the previous game, their game will be forfeited and that player will not be permitted to play for the rest of the season. (Penalties subject to the referee's reports).
- D.** A straight Red Card is for violent conduct and serious foul play. The player is ejected and team gets 5:00 min. penalty that is served to its fullest, regardless of the teams scoring a goal. None player must be allowed to be at the bench area while its expulsion is in effect.
- E.** If the opposing team scores, the penalty is over and the player may re-enter the game. (penalties by blue card) Time penalties carry over at half. **F.** During shoot outs player has 6 seconds to score.
- G.** When playing semi-final and final only players who finished the game should stay in the field and will define the shoot outs.

Game Play Issues:

- A.** Players must give 9 feet on all free kicks.
- B.** Balls that hit the side netting are played at the spot it went out and behind white line. **C.** Balls that hit the roof will be placed at the far red line, unless deflected then ball is placed at the closest line.
- D.** Three line rule is in effect. Ball must touch a player, wall, or turf before crossing three lines. If infraction occurs opposing team gets ball from other red line. **E.** When whistle is blown, player has 5 seconds to put ball into play.
- F.** Goalkeepers can't dribble ball into box and pick up with their hands. Result-free kick from top of box.
- G.** Keepers are not allowed to handle the ball from a direct pass or off the wall by a teammates foot.
- H.** If a foul is called inside the defensive penalty box, but is not serious enough for a card, then the ball will be placed on top of the goal for a free kick.
- I.** NO SLIDE TACKLING!!!! Slide tackling will include any slide (whether intentional or unintentional) near the ball in play, or any slide away from the ball that causes another person to be taken off their feet.
- J.** At no time is a player allowed to play the ball while any of his body except feet is touching the ground.
- K.** A shoot out will result when any foul that would warrant a yellow, blue, or red card is committed where the person committing the foul is in his defensive half of the field and he is the last player between the attacking player with the ball and the goal.

Goalies:

- A. Keepers are not allowed to bounce the ball after a save. Result free kick from the top of the goal box.
- B. After a save, keeper has 5 seconds to get the ball out of the penalty box.
- C. After a save, keeper may throw ball out, but can't punt or drop kick the ball.
- D. Players are not allowed to play the ball or jump in front of the keeper trying to release the ball. If keeper lays the ball on the ground, it may be played by the opponent.
- E. Any hand ball by the goalie will result in a 2:00 minutes penalty.
- F. If a goalie commits a foul during a shootout a penalty kick will result.

Substitutions:

Free substitution is allowed. Subs should wait until players are in the area of the bench before coming out on the field. (Nobody leaves the bench area until the other player leaves the field and gets into the bench area). Current player or sub should not play the ball during this change. A blue card will be issued for any violation of the rule.

Game Duration:

- A. Each game will last 44 min. Two (2) twenty two minute halves with a 2 minute half time.

Games will start on the time

Written on the schedule. If a team is not ready at the stated start time the clock will begin to run.

- B. Each team gets 1 time out per half. THERE IS NO INJURY TIME OUT. However, since safety is our concern, play will be suspended for the treatment of an injury. If any injury occurs within the last 3 minutes of a game whose score is within one goal, the referee may stop the clock. Time may be deducted from the next game for lost time.
- C. Team must be ready and able to play before timer on scoreboard reaches 17:00 in the first half or risk loosing game per opponent's request by forfeit.
- D. Games lost by forfeit will result in a deduction of 1point and 6 goals

Kick off

The kickoff is a direct kick. All players must be on their side of the field, if not other team will receive the kickoff.

Referees: Referees may be fined or punished if not enforce these rules.

SEE INDOOR STAFF IF YOU HAVE ANY QUESTIONS REGARDING THESE RULES, YOU WILL BE DIRECTED TO THE APPROPRIATE PERSON.

Merced & Madera Indoor Sports

Reglamento

Participantes:

- A. A ningún participante le está permitido estar registrado en más de un equipo en la misma liga. (Eso significa, que ningún participante que juegue en la liga de Hombres, Mujeres or Co-Ed categoria alta puede jugar en la categoria baja o viceversa). Pero para aquellos que juegen en la categoria de Hombres o Mujeres alta o baja les está permitido jugar, ya sea en Co-Ed categoria alta o baja.
- B. No se permiten jugadores invitados.
- C. Si un equipo desea agregar nuevos jugadores a su lista, puede hacerlo como límite hasta la 6th. Jornada. Esta debe llevarse a cabo a través del supervisor de campo antes de comenzar cualquier juego en el que participarán y de haber pagado la cuota correspondiente y el cargo por su credencial.
- D. Cualquier equipo que utilice un jugador no registrado (cachirul) o haga pasar un jugador por otro podrá ser multado y perderá todos los juegos en los que ese jugador haya participado. Podría ser expulsado de la liga indefinidamente.

- E. Todos los equipos deben de tener por lo menos 4 jugadores en la cancha todo el tiempo.
- F. Para poder jugar, cualquier jugador debe estar registrado apropiadamente, checarsse en el mostrador antes de cada juego, pagar la cuota correspondiente y obtener su pulsera para poder entrar a la cancha, aún cuando el equipo rival no se presente.
- G. A ningún participante se le permitirá jugar sin presentar la credencial personal actualizada de su equipo. A nadie deberá de ponersele la pulsera sin presentar su credencial de equipo. Si la credencial no es presentada por la razón que sea (por ejemplo, extravío, olvido, etc.) el jugador tiene dos opciones, no jugar hasta encontrarla o conseguir un reemplazo. Aplica un cargo de \$5 dls., por cada reemplazo.
- H. Los jugadores son responsables por sus IDs. Despues de cada juego deberán recogerlas en el mostrador. Los jugadores son responsables de asegurarse que sus pagos les sean acreditados adecuadamente.
- I. Si el árbitro o cualquier miembro del personal sorprende a alguien sin pulsera mientras juega, los goles que se hayan anotado durante el tiempo que haya estado jugando deberán ser anulados.
- J. Cualquier jugador que sea sorprendido jugando con una pulsera de un partido anterior y se compruebe que no registro su entrada en el mostrador sera castigado con un partido por dicho abuso.
- K. No se permiten niños dentro del area de banca durante el juego. Tampoco ningún adulto aparte de el coach o entrenador y jugadores. (Excepto miembros de la prensa autorizados por la gerencia).
- L. Cualquier comentario o reclamo debe de ser hecho por el entrenador o encargado del equipo de una manera apropiada y por escrito.
- M. Cada equipo tiene el derecho de arriesgar su puntuación para calificar contra su oponente, si asi lo desea, el árbitro validará su decisión silbando el partido. Sólo los partidos silbados por un árbitro serán oficiales.
- N. Los equipos deben de proveer su propio balón para el juego todo el tiempo.
- O. Cualquier jugador que no haya pagado por completo su cuota de registro antes de que el octavo juego termine, pierde su derecho a jugar en la semi-final y final, si es que su equipo califica. Deberá de haber jugado por lo menos 3 juegos previamente.
- P. Una vez que un jugador haya jugado su primer partido se asume que está de acuerdo con este reglamento.
- Q. NINGUN comportamiento o lenguaje obsceno será permitido. Sujeto a acciones disciplinarias. Nadie debe de golpear o dañar cualquier propiedad del Indoor (por ejemplo, puertas, vidrios, etc.) Podrían ser castigados y expulsados de la arena.
- R. Nadie debe manipular u operar el marcador, solo árbitros y personal autorizado.
- S. Una vez que un jugador ha jugado por lo menos un juego con un equipo, deberá permanecer en el hasta que termine la temporada, no puede cambiar de un equipo diferente durante la temporada actual.

T. Cuando resta menos de 1 minuto al juego y un tiro libre es interrumpido por un contrario obstruyendo la ejecución sin la distancia apropiada, o balón es movido, ocultado, o aventado en manera de gastar tiempo. Ese jugador será mostrado una tarjeta roja y suspendido por 1 partido. El referee también tendrá la autoridad de reponer el tiempo gastado. Si el incidente ocurre en semi-final o final la suspensión se trasladada a la temporeada que sigue.

Jugadores:

- A. Todos los participantes deben de usar espinilleras y estas deben de estar cubiertas completamente por las medias. A los jugadores no se les permitirá jugar sin espinilleras.
- B. A los jugadores no les está permitido masticar chicle, goma, tabaco o dulces pegajosos dentro de la cancha en cualquier tiempo.
- C. Un jugador con una herida sangrante deberá ser substituído por otro jugador inmediatamente. Ese jugador no puede volver a entrar hasta que el sangrado haya parado y la herida haya sido vendada. Un jugador no puede jugar con el uniforme sangrado.

Uniformes y Calzado:

- A. Todos los jugadores deben de tener playeras o camisetas que hagan juego. No se requieren números sobre ellas, pero si que sean del mismo color. Cuando ambos equipos se enfrentan tienen el mismo color, el equipo de casa deberá de cambiarse la playera. (En su caso determinarlo en un volado).
- B. Absolutamente no se permite usar joyería durante el juego. Esta regla será enforzada por los árbitros a su propia discreción.
- C. Cualquier tipo de calzado de indoor puede ser usado sobre la superficie de la cancha.

Ligas de Adultos:

- A. Todos los participantes en las ligas de adultos deben de tener 13 años de edad por lo menos. Cualquiera menor de 18 años deberá de firmar el waiver conjuntamente con alguno de sus padres o tutor.
- B. A discreción de la administración se pedirá identificación para confirmar la edad si se considera necesario.

Manejo de Tarjetas:

- A. Las tarjetas azules son usadas para regular el juego, sentando a un jugador por dos minutos.
- B. Una segunda tarjeta azul seguida de una tarjeta amarilla es usada para advertir a los jugadores que el juego rudo o faltas serias no continuarán 2:00 minutos.

Penales:

- C. A una tercera tarjeta azul le seguirá una tarjeta roja significando que ese jugador está expulsado por el resto del juego, y el siguiente juego el equipo jugará sin un jugador por 2:00 minutos. Tras una expulsión el jugador deberá de abandonar la cancha de juego inmediatamente. Los entrenadores y árbitros son responsables de hacer cumplir esto. Si un equipo es sorprendido usando un jugador que tuvo una roja el juego anterior, perderá dicho juego automáticamente y a ese jugador no le será permitido jugar por el resto de la temporada. (Los castigos están sujetos a los reportes de los árbitros).
- D. Una tarjeta roja directa es aplicada por conducta violenta y faltas serias. El jugador es expulsado y el equipo tiene 5 minutos de castigo el cual debe de cumplirse en su totalidad, sin importar si los equipos anotan gol. Ningún jugador podrá estar en el area de banca mientras dure su expulsión.
- E. Si el equipo contrario anota, el castigo termina y el jugador puede reingresar al juego. (castigos por tarjeta azul). Los castigos de tiempo se llevan hasta la mitad.(Duran hasta el medio tiempo)
- F. Durante los shoot outs el jugador cuenta con 6 segundos para anotar.
- G. Durante las semi-finales y finales solo los jugadores que finalizen el encuentro permanecerán en la cancha y serán quienes definirán los shoot outs.

Respecto a las Jugadas de Juego:

- A. Los jugadores deben de dar 9 pies de distancia en todos los tiros libres.
- B. Los balones que golpean el costado de la red son puestos en juego en el punto donde salieron y detrás de la línea blanca.
- C. Los balones que golpean el techo serán colocados en la línea roja más lejana, a menos que sea desviado, entonces el balón es colocado en la línea más cercana.
- D. La regla de las tres líneas está en efecto. La pelota debe tocar un jugador, pared, o portico (turf) antes de cruzar las tres líneas. Si una infracción ocurre, el equipo contrario obtiene la pelota desde la otra línea roja.
- E. Cuando suene el silbato, el jugador tiene 5 segundos para poner la pelota en juego.
- F. Los porteros no pueden jalar, triblear la pelota hacia su area y tomarla con las manos. Hacerlo resulta en un tiro libre desde lo alto del area.
- G. A los porteros no les es permitido tomar la pelota de un pase directo o fuera de la pared del pie de un compañero.
- H. Si una falta es cometida dentro del area defensiva de penales, pero no es suficientemente seria para una tarjeta, entonces la pelota será colocada en lo alto del area para un tiro libre.
- I. **NO BARRIDAS TACLEADORAS!!!** Estas incluirán cualquier barrida (intencional o no intencional) cerca de la bola en juego, o cualquier barrida lejos de la bola que cause a otra persona el perder contacto de la cancha con sus pies.
- J. En ningún tiempo es permitido que un jugador ponga en juego la pelota mientras cualquier parte de su cuerpo este tocando el piso, exceptuando sus pies.

- K. Un shoot out resultará cuando cualquier falta que garantizaría una tarjeta amarilla, azul o roja es cometida donde la persona cometiendo la falta está en su mitad defensiva del campo y es el último jugador entre el jugador atacante con la pelota y la portería.

Porteros:

- A. A los porteros no les está permitido botar la pelota después de una salvada. El hacerlo resultará en un tiro libre de lo alto del área de meta.
- B. Después de una salvada, el portero tiene 5 segundos para sacar la pelota del área penal.
- C. Después de una salvada, el portero puede tirar la bola fuera, pero no puede despejar o dejar caer la pelota y patearla.
- D. A los jugadores no les está permitido jugar la pelota o saltar enfrente del portero tratando de sacar la bola. Si el portero pone la pelota sobre el piso, puede ser jugada por el oponente.
- E. Cualquier mano del portero resultará en un castigo de 2:00 minutos.
- F. Si un portero comete falta durante un shootout, resultará en un penal.

Substituciones o Cambios:

- A. Substituciones libres son permitidas. El sustituto deberá de esperar hasta que el jugador o jugadores estén en el área de la banca antes de salir a la cancha. (Nadie sale de la banca hasta que el jugador a salir abandone la cancha y entre al área de banca). El jugador actual o sustituto no deberá de jugar la bola durante este cambio. Una tarjeta azul resultará por cada violación de esta regla.

Duración del Juego:

- A. Cada juego durará 44 minutos. Two (2) períodos de veintidos minutos con 2 minutos de descanso en el intermedio.

Comienzo de Juegos:

Como se especifique en el horario de juegos. Si un equipo no está listo al tiempo de inicio declarado, el reloj comenzará a correr.

- B. Cada equipo tiene derecho a un (1) tiempo fuera por período. NO HAY TIEMPO FUERA POR LASTIMADA. Sin embargo, como la seguridad es de nuestro interés, la jugada se suspenderá para el tratamiento de la lastimadura. Si una lastimadura ocurre dentro de los últimos 3 minutos de juego cuyo marcador difiere por un gol, el árbitro podría detener el reloj (tiempo). El tiempo podría ser deducido o descontado del siguiente juego por el tiempo perdido.

- C. equipo tiene que estar dispuesto y capaz de jugar el Partido antes de que el minuterero marque 17:00 del primer tiempo o corren riesgo de perder por default si así decidido por el contrario,

D. Perdida por default sera penalizada con deduction de un punto y marcada con 6 goles en contra.

Saque:

El saque es un tiro directo. Todos los jugadores deberán de estar en su mitad de la cancha, de lo contrario el otro equipo recibirá el tiro directo a su favor.

Árbitros:

Los árbitros podrán ser multados o castigados si no enforzan el reglamento.

VE AL PERSONAL DEL INDOOR SI TIENES CUALQUIER PREGUNTA
RESPECTO A ESTAS REGLAS, SE TE DIRIGIRA A LA PERSONA APROPIADA.