

Reglamento de Fútbol para Adultos de Mountain Recreation

Todas las reglas se ajustan a [las Reglas de juego de Fútbol de Salón de EE.UU.](#) a menos que se especifique lo contrario.

Formato del Juego:

- El juego es 7vs7. Los equipos deben tener al menos 5 jugadores al empezar y al terminar el partido.
- El partido consta de dos tiempos de 25 minutos cada uno. Reloj en marcha a menos que se detenga a discreción del árbitro.
- El tamaño de la pelota es el 5.
- Los partidos empezarán a más tardar 5 minutos después de la hora programada.
- Si un equipo no tiene suficientes jugadores para empezar dentro de los 5 primeros minutos de la hora de inicio, empezará con un gol en contra. El partido se dará por perdido al término de los 10 primeros minutos después de la hora de inicio.
- Los partidos que se dan por perdidos tendrán una puntuación de 5-0.
- El tiempo extra para los partidos de eliminatorias (para el primer y segundo puesto, y no en los partidos por el 3er puesto, etc.) será de dos períodos de 3 minutos cada uno, seguido de 3 tiros a la portería ("shootouts") y luego a penales. Los partidos de la temporada regular pueden terminar en un empate.
- Todos los jugadores deben conocer la política deportiva de Mountain Rec. Esto incluye, pero no se limita a, la suspensión de un juego y a una tarifa de reincorporación de \$50 por cada tarjeta roja.

Formato del Equipo:

- Los jugadores deben tener al menos 18 años, o 17 años con un consentimiento firmado por sus padres y la aprobación de Mountain Rec.
- Mixto: Hay un máximo de 5 hombres en el campo al mismo tiempo.
- Los equipos completarán una lista de jugadores elegibles. Estas listas se cerrarán después del tercer partido del equipo.
- Los jugadores deben jugar en 3 partidos de la liga para ser elegibles para los playoffs.
- Los jugadores solo pueden jugar para un equipo por división.
- Si la liga se divide en superior e inferior, los equipos inferiores pueden tener un máximo de tres jugadores superiores en su lista.
- Si un equipo tiene algún jugador que no figure en la lista del equipo y el capitán del equipo contrario no le da su autorización para jugar, perderán el partido. Es responsabilidad del capitán informar sobre cualquier jugador sospechoso de no ser elegible *antes del inicio del partido*. Si el jugador denunciado empieza a jugar después de iniciado el partido, el equipo contrario tiene hasta el inicio del segundo tiempo para impugnarlo.

Juego:

- No se permiten zapatos de fútbol para suelo firme. Solo se permiten zapatos de fútbol para césped artificial (turf) o interiores.
- Se recomiendan espinilleras, pero no son obligatorias.

- Los reemplazos se realizan de forma improvisada, pero el jugador reemplazado debe estar dentro de la línea blanca antes de que el suplente entre en el juego, de lo contrario, se aplicará una tarjeta amarilla por exceso de jugadores en el campo.
- La pelota se considera fuera si toca la parte superior o lateral de la red. El juego se reinicia con un tiro de esquina (red lateral) o en la marca de reinicio más cercana (red superior).
- Las barridas no están permitidas y resultará en una tarjeta amarilla.
- Tocar la pelota con la mano dentro del área del arco se sanciona con un penal.
- Tarjeta Amarilla: El jugador cumplirá una suspensión de 2 minutos. (No se utilizarán las tarjetas azules.)
- Tarjeta Roja: El jugador es expulsado y el equipo juega con un jugador menos durante el resto del partido.
- Excepciones de Tiempo para Tarjeta Roja: el jugador es expulsado, pero el equipo solo jugará con un jugador menos durante durante 5 minutos, en lugar de eso, solo un jugador que reciba una tarjeta roja por dos tarjetas amarillas o un DOGSO (a menos que la infracción sea sancionable con una tarjeta roja dondequiera que ocurra en el campo de juego.)
- El reloj se detendrá por cualquier penalización de tiempo hasta que el jugador abandone el campo. Si el jugador no abandona el campo en un tiempo razonable, el árbitro podrá cosiderarlo como una falta.
- Si el equipo que juega con un jugador menos debido a una *tarjeta amarilla (no roja)* o una suspensión por acumulación de faltas recibe un gol (gol de "powerplay" o con un jugador más), este recupera al jugador que se encuentre suspendido (en el orden en el que fueron suspendidos).
- Las suspensiones de tiempo deben ser cumplidas en su totalidad, incluso después del medio tiempo.
- Si un jugador recibe 3 tarjetas amarillas acumuladas en una temporada, cumplirá con la suspensión de un juego.

Desempate en la Clasificación (en orden):

- Empate triple por puntos (En un triple empate, un equipo debe vencer a los otros dos)
- Diferencia de goles, con un máximo de 5 goles por partido.
- Se permiten menos goles
- Comparación de puntaje contra otros equipos en su categoría
- Lanzamiento de moneda

Otras reglas notables de EE. UU. en interiores:

- No hay penales, solo tiros a la portería ("shootout") (como en el hockey).
- El o los árbitros(s) se consideran parte del campo de juego (a diferencia del fútbol/soccer, donde se otorgaría una pelota parada ("dropped-ball").
- Regla de las tres líneas: si el balón cruza las 3 líneas, el equipo contrario recibe un tiro libre en la marca de reanudación cerca de la portería contraria.
- En caso de que la pelota golpee la red superior (superestructura), la pelota se colocará en el punto rojo más cercano al lugar donde se *pateó por primera vez*.

- Después de que un equipo acumule 6 faltas (*incluyendo manos*), el jugador que cometa la 6ta falta recibirá una suspensión de 2 minutos. Las faltas con tarjeta amarilla *no* cuentan en el total del equipo. Las faltas se trasladan al segundo tiempo.
- No hay saques de banda.
- Los porteros no pueden patear la pelota volada. Esto incluye los “dropkicks” que rebotan en el suelo.
- Los porteros no pueden driblar el balón dentro del área y luego patear la pelota.
- Los jugadores deben tener un mínimo de 5 jugadores en el campo. Si dos jugadores se encuentran suspendidos por tiempo y un tercero está suspendido, su suspensión no se inicia hasta que retorna un jugador. Si un equipo solo cuenta con 5 jugadores (sin suplentes) y recibe una tarjeta amarilla, el equipo contrario recibirá un gol a falta de un jugador que cumpla la sanción de 2 minutos.