ARROW
SPORTS CENTER

REGLAMENTO OFICIAL

merkia LEAGUE

ARROW
SPORTS CENTER

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

Fase Regular

Formato

La fase regular de la MERKIA League se disputará en el campo de futbol indoor de ARROW SPORTS CENTER y estará formada por dos (2) vueltas de competición y doce (12) equipos que jugarán durante once (11) jornadas en cada vuelta. Las jornadas se disputarán acordando los días y horario entre los presidentes de los equipos, con una antelación de 15 días naturales mínimo y atendiendo a la disponibilidad del campo.

La fecha de inicio será en octubre.

La organización se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.

Al finalizar la fase regular se jugará un PlayOff con cuadro eliminatorio.

Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las once (11) jornadas de cada vuelta. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

A. Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
B. Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
C. El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor; y subsidiariamente
D. En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

Play-off

Formato

Los doce equipos se enfrentarán a razón de 1vs12, 2vs11 y así sucesivamente.

Siendo por sorteo la posición en el cuadro.

Cambio de calendario

La organización se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.

Normativa de partidos

1. Duración

Los encuentros tendrán una duración de cuarenta (40) minutos que se dividirán en dos (2) partes de veinte (20) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido.

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos.

Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

2. Desempate

Si a la finalización del tiempo reglamentario el partido finalizará en empate, los equipos deberán desempatar mediante el lanzamiento de 3 (3) penaltis.

Los penaltis consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador saldrá del centro del campo hacia la portería, y tendrá 5 segundos para marcar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con los dos pies sobre la línea de gol de su campo. Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el penalti finaliza y se considerará como penalti fallado.

El Equipo que marque más penaltis en dichos lanzamientos gana. En caso de empate, se seguirán lanzando penaltis, con el formato de "muerte súbita".

Se deja expresa constancia que sólo podrán lanzar los penaltis los jugadores que acaben el partido sobre el terreno de juego.

3. Reglas generales

a) **Saque de inicio**: El saque inicial tendrá el mismo formato que el waterpolo. El balón será colocado en el punto de saque del centro del campo, y los jugadores de cada equipo deberán correr hacia el balón desde la línea de fondo de sus porterías para hacerse con la primera posesión. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasará el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario**.**

   Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualesquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la primera posesión pasará automáticamente al equipo contrario. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

b) **Saque de banda**: Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con el pie.

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

c) **Penalti:** Los penaltis consistirán en un uno contra uno del jugador contra el portero, donde el jugador saldrá del centro del campo hacia la portería, y tendrá 5 segundos para marcar. Por su parte, el portero deberá iniciar el penalti estando con los dos pies sobre la línea de gol de su campo. Desde el momento en que el portero toque el balón y no haya sido gol (o directamente no haya sido gol sin que el portero toque el balón), el penalti finaliza y se considerará como fallado. No hay rechaces, ni otro jugador podrá intervenir en la jugada. El balón se pondrá en juego como saque de portería.

d) **Portero:** No podrá salir del área de juego a jugar el balón de ningún modo, siendo sancionada esta circunstancia con penalti en contra.

e) **Saque de córner**: Al igual que en Balonmano no existirá el córner y cuando el balón supere la línea de fondo lo pondrá en juego el portero con la mano.

f) **Saque de puerta:** Lo realizara el portero obligatoriamente con la mano. A él mismo a un compañero siempre dentro de campo propio.

g) **Faltas:** Todas las faltas serán consideradas indirectas.

h) **Fuera de juego:** NO habrá fuera de juego

i) **Sustituciones:** cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo.

Sin embargo, dichas sustituciones deberán realizarse siempre desde la línea del centro del campo.

j) **Valor doble del gol**: Durante los últimos 5 minutos del encuentro el valor de los goles será doble.

k) **Amonestaciones**

I. Amonestaciones:

No existirán tarjetas de ningún color, cualquier acción física o verbal considerada antideportiva y deliberada por parte del árbitro supondrá la expulsión del centro del jugador infractor. Pudiendo un compañero ocupar su lugar.

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

Si no hay jugadores reserva el partido se dará por perdido al equipo del infractor por 3-0 o el resultado que hubiese si este es más favorable.
No conllevará partidos adicionales de sanción, salvo que sea reiterado lo que supondrá la expulsión definitiva de la competición.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

1. Plantillas

- **Composición**: todos los equipos deberán contar con un mínimo de ocho (8) jugadores de conformidad con las siguientes reglas:
- **Lesiones**: Si a lo largo de la Temporada, algún equipo no pudiera disponer de algún jugador de su plantilla (ya sea por lesión, o por cualquier motivo justificado y aprobado por la organización) por un plazo superior a un (1) mes, podrá ser sustituido por otro jugador.

Todos los jugadores deberán estar de manera presencial y juntos en el terreno de juego en que se dispute el partido correspondiente. El Equipo deberá presentarse como mínimo con cuatro (4) jugadores. De no asistir con dicho número mínimo, se dará el partido por perdido, con un resultado de 3-0.

1. Alineaciones

- La alineación titular del Equipo estará integrada por cuatro (4) jugadores titulares, con tres (3) jugadores de campo y un (1) portero.

2. Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales de la liga, que serán proporcionadas por la organización.
La numeración de las correspondientes camisetas deberá consistir en un número entre el 0 y el 10.

3. Normativa

5. Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

A. Los jugadores deberán mantener su condición física y deportiva al mejor nivel posible para el mejor cumplimiento de su función, observando una conducta personal y régimen de vida adecuados a esta exigencia. Esto incluye, entre otras incompatibilidades, cuya vulneración se considera como incumplimiento grave y culpable:

B. Observar las normas y acuerdos de régimen interno que en cada momento adopte el equipo y/o la Competición.

C. Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, personal laboral, dirigentes y cuerpos de seguridad entre otros, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.

D. Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

2. Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

ÁRBITROS

- El partido será controlado por un (1) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro.
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo a las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.

El árbitro detendrá, suspenderá temporalmente o suspenderá de manera definitiva el partido por cualquier infracción de las reglas de juego o interferencia externa, cuando:

- Un objeto lanzado por un espectador golpee a un miembro del equipo arbitral, a un jugador o aun miembro del cuerpo técnico del equipo; el árbitro podrá permitir que el partido continúe, o bien lo detenga, lo suspenda temporalmente o lo suspenda definitivamente, según la gravedad del incidente.

Anexo I

Código Disciplinario

La Competición y el correspondiente Comité Disciplinario serán los órganos competentes de aplicar las sanciones que sean necesarias a los comportamientos antideportivos o que vayan en contra del espíritu de la Competición.

En este sentido, la Competición sancionará y/o amonestará, pudiendo incluso imponer multas, a los jugadores y/o propietarios de los Equipos que no velen por el buen funcionamiento y desarrollo del juego.

A efectos del presente Reglamento, la Competición sancionará, entre otras:

- El hecho de ingresar, salir o reingresar al terreno de juego sin autorización arbitral.
- Realizar actos de desconsideración al árbitro, autoridades deportivas, técnicos, otros jugadores, espectadores, etc.
- Adoptar actitudes pasivas o negligentes en el cumplimiento de las órdenes, decisiones o instrucciones del árbitro.
- La pérdida de tiempo deliberada.
- Cometer cualquier falta de orden técnico.
- Simulación de una falta.
- Emplear juego brusco o peligroso.
- Cualesquiera otras acciones u omisiones que oportunamente la Competición o el Comité Disciplinario considere que atentan contra el buen nombre y el espíritu del deporte y la Competición

Con la firma del presente Documento, el representante del alumno/a o el alumno/a mayor de edad, consiente la incorporación de sus datos en un fichero titularidad de Arrow Technology SL con domicilio en la Calle Isaac Peral, 14, 28939, Arroyomolinos, así como a su tratamiento con el fin de prestar de manera segura los servicios solicitados o que se pudieran solicitar en el futuro y llevar a cabo las gestiones administrativas necesarias para ello. El uso de los datos bancarios, será exclusivamente para cobrar las cuotas correspondientes a la actividad del jugador en el club estipuladas en la documentación anexa. Le corresponde el derecho de oposición, cancelación, rectificación y acceso a los datos facilitados sobre su persona, para cuyo ejercicio bastará con remitir comunicación por escrito vía mail a info@arrowsports.es Salvo oposición expresa por escrito remitida por mail, cedo la imagen y voz del jugador/a al que refiere esta hoja de inscripción a Arrow Technology siempre que sea en el contexto deportivo/cultural, para la información interna y ante terceros, de las actividades de la asociación y para la promoción de los eventos que estime oportunos Arrow Technology.