

REGLAMENTO JOKER FLOORS CUP

- **LOS PARTIDOS DURAN 20 MINUTOS DE RELOJ PARADO, SALVO LOS DOS ÚLTIMOS EN CASO DE QUE LA DIFERENCIA SEA DE DOS GOLES O MENOS. EN ESTE CASO, EL TIEMPO SERÁ A RELOJ PARADO.**
- **ES OBLIGATORIO QUE LOS EQUIPOS ESTÉN CAMBIADOS Y DISPUESTOS A LA HORA DE INICIO DEL PARTIDO. SI NO ES ASÍ, SE LE DARÁ EL PARTIDO POR PERDIDO.**
- **EN CASO DE COINCIDENCIA EN EL COLOR DE LA CAMISETA TENDRÁ QUE CAMBIAR DE CAMISETA EL EQUIPO QUE ACTÚA COMO VISITANTE.**
- **EN CASO DE EMPATE SE PROCEDERÁ A TIRAR PENALTIS, UN PENALTI POR CADA EQUIPO A MUERTE SÚBITA. TIRA PRIMERO EL EQUIPO QUE ACTÚA COMO LOCAL.**
- **EN CADA PARTIDO HABRÁ TRES MINUTOS DE CALENTAMIENTO.**
- **EN LA PRIMERA FASE DEL TORNEO NO HAY TIEMPOS MUERTOS. EN LAS FINALES, CADA EQUIPO TENDRÁ UN TIEMPO MUERTO DE UN MINUTO POR PARTIDO.**
- **EL GANADO DEL PARTIDO SE LLEVA TRES PUNTOS, EL PERDEDOR CERO PUNTOS, EN CASO DE EMPATE CADA UNO DE LOS EQUIPOS SE LLEVA UN PUNTO, Y EL GANADOR DE LOS PENALTIS UN PUNTO BONUS.**
- **EN CASO DE EMPATE FINAL EN LA CLASIFICACIÓN DE LA PRIMERA RONDA, QUEDA POR DELANTE EL EQUIPO QUE HA GANADO EL ENFRENTAMIENTO DIRECTO.**
- **EN CASO DE TRIPLE EMPATE, SE CUENTAN LOS PUNTOS GANADOS ENTRE LOS TRES EQUIPOS. SI PROSIGUE EL EMPATE, LA DIFERENCIA DE GOLES ANOTADOS EN LOS PARTIDOS DISPUTADOS ENTRE LOS TRES EQUIPOS. SI PROSIGUE EL EMPATE, SE CUENTA LA DIFERENCIA DE GOLES GENERAL.**
- **EN LAS FINALES, EN CASO DE EMPATE, SE LANZARÁN TRES PENALTIS POR EQUIPO, TIRA EL PRIMER PENALTI EL EQUIPO QUE ACTÚA COMO LOCAL. SI PROSIGUE EL EMPATE, SE SIGUEN TIRANDO RONDAS DE PENALTIS A MUERTE SÚBITA, Y SE CAMBIA EL ORDEN (EMPIEZA TIRANDO EL PENALTI QUE ARRANCA LA CUARTA RONDA EL EQUIPO QUE ACTÚA COMO VISITANTE).**
- **CUALQUIER JUGADOR SANCIONADO CON UNA EXPULSIÓN A VESTUARIOS TENDRÁ UN PARTIDO DE SANCIÓN AUTOMÁTICO. A LA SEGUNDA EXPULSIÓN A VESTUARIOS, SE LE SANCIONARÁ CON LA EXPULSIÓN DEL TORNEO.**
- **PARA EL RESTO DE SITUACIONES SE APLICARÁN LAS REGLAS DE JUEGO DE LA FEP.**