

CeleBreak Football Rules 7-a-side

1. Players & Equipment

- A team can have a maximum of 15 players for any one game – 7 players, of which one must be a goalkeeper, and 8 substitutes. A minimum of 5 players are required for the game to go ahead.
- All players must wear the same colour shirts (except GK). Bibs will be available if required.
- All Players are advised to wear shin guards and knee high socks. All players playing without shin pads play at their own risk.
- Footwear: football shoes with short or long studs or trainers. No metal studs are permitted.

2. Referees

- Please respect the referee, remember the cause you are playing for. CeleBreak highly values fairplay and respect. Violence will not be tolerated. All refereeing decisions are final.
- A coin toss will determine which team has the kick-off.

3. Duration of the match

- Each game will be 20-30 minutes straight through. The exact time will be determined and communicated before the tournament.
- There is no half time.
- The teams will not change sides during the game.

4. Substitutes

- Unlimited substitutions are allowed, the referee does not have to be informed
- Substitutions can only be made when play has stopped.

5. Cards and disciplines

- 2nd Yellow Card in a game = Red Card - player will play no further part in the game. The player can be substituted by another player of its own team.
- Straight Red Cards – Result in a 2 match suspension (including the match of the red card). The player may be substituted by another player of its own team.
- In case of a fight, the organisation has the power to ban the players involved.

'CeleBreak' reserves the right to prohibit any player, team or club from taking further part in the current and other competitions.

6. General playing rules

- The game will be played between the inner yellow lines.
- Goalkeeper distribution and area rules are as in 11 a side.

- The keeper can't take the ball with the hands: The back pass rule applies – an indirect free kick shall be awarded to the attacking team - outside the penalty area.
- Throw-ins are done by hand.
- A goal can be scored directly from any kick off.
- You can not directly score from a throw-in. In case a throw-in is touched by another player (own team or opponent) the goal is valid.
- There is no offside.
- A free kick can be taken immediately (without sign of the referee). In case the team taking the free kick asks the ref to order the other team to keep their distance, they have to wait for the referee to blow the whistle.
- For all other rules the laws of Association Football will apply.

7. Tiebreaker

- In case of a draw in the knock-out stage, the winner will be determined by penalties (3 penalties, +1 if needed).
 - The team can decide who takes the penalties. There are no gender restrictions involved.
- In case of a draw in points during the group stage, 'Head to Head' determines the best position. After that; goal difference - best attack - best defence - fairplay. In the situation both teams still draw, penalties will decide the winner. (3 penalties, +1 if needed).

8. Team being late

- If part of the team is late to the game, the match will start with the present players of the teams (with a minimum of 5 players).
- If less than 5 players are available at kick-off time, the game will automatically be lost by 0-3.

CeleBreak Reglas Fútbol 7v7

1. Jugadores y equipamiento

- Un equipo puede tener un máximo de 15 jugadores para cada partido - 7 jugadores, de los cuales uno debe ser portero, y 8 substitutes. Un mínimo de 5 jugadores es requerido para poder jugar un partido..
- Todos los jugadores deben llevar el mismo color de camiseta (excepto el portero). Habrá petos disponibles si es necesario.
- Se recomienda a todos los jugadores llevar espinilleras y medias altas. Todos los jugadores sin espinilleras juegan bajo su propio riesgo.
- Calzado: zapatos de fútbol con tacos cortos o largos, o bien lisas. No está permitido el uso de tacos de metal.

2. Árbitros

- Por favor, respeta al árbitro, recuerda la causa por la que estás jugando. Un valor muy importante para CeleBreak es el juego limpio y el respeto. La violencia no será tolerada. Todas las decisiones de los árbitros son definitivas.
- Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo tendrá la pelota de inicio.

3. Duración del partido

- Cada partido será de 20-30 minutos seguidos. La hora exacta se determinará y comunicará antes del torneo.
- No hay media parte.
- Los equipos no cambiarán los lados durante el partido.

4. Sustituciones

- Se pueden realizar infinitas sustituciones, el árbitro no necesita ser informado.
- Solo se pueden hacer cambios cuando el juego está parado.

5. Tarjetas y disciplina

- Una segunda tarjeta amarilla en un partido = Tarjeta Roja - el jugador no podrá participar más en el partido. El jugador puede ser sustituido por otro jugador de su propio equipo.
- Tarjeta Roja directa - Suspensión de 2 partidos (incluyendo el partido en el que ve la tarjeta roja). El jugador podrá ser sustituido por otro jugador de su propio equipo.
- En caso de pelea, la organización tiene el poder de prohibir a los jugadores involucrados.

'CeleBreak' se reserva el derecho de prohibir a cualquier jugador, equipo o club de participar en esta y futuras competiciones.

6. Normas de juego generales

- El partido será jugado dentro de las líneas amarillas.
- Las reglas de distribución de porteros y de área son las mismas que en 11 contra 11.
- El portero no puede coger la pelota con las manos si esta viene de un pase con el pie de un compañero. La regla se aplica - un tiro libre será otorgado al equipo atacante - fuera del área de penalti.
- Los saques de banda se hacen con la mano.
- Se puede anotar gol directamente desde cualquier saque de inicio.
- No puedes marcar des del saque de banda. En caso de que el saque de banda sea tocado por otro jugador (propio equipo o contrario) el gol es válido,
- No hay fuera de juego.
- Para todas nuestras otras reglas se aplicarán las leyes que aplicaría la Asociación de Fútbol.
- Un tiro libre puede ser tomado inmediatamente (sin indicación del árbitro). En caso de que el equipo que saque la falta pida al árbitro distancia, deben esperar al pitido del árbitro.

7. Desempate

- En caso de empate en las eliminatorias, el ganador será determinado por penaltis. (3 penaltis, + 1 si es necesario)
 - El equipo puede decidir quien toma los penaltis. No hay restricciones de género involucradas.
- En caso de empate a puntos durante la fase de grupos, "Enfrentamiento directo" determinará la mejor posición. Después de esto; diferencia de gol - mejor ataque - mejor defensa - fairplay. En el caso de que ambos equipos aún empatasen, los penaltis decidirán al ganador (3 penaltis, + 1 si es necesario).

8. Equipos que llegan tarde

- Si parte del equipo llega tarde, el partido empezará con los jugadores presentes de los equipos (con un mínimo de 5 jugadores).
- Si menos de 5 jugadores están disponibles a la hora del comienzo del partido, este será automáticamente perdido por 3-0.