

CeleBreak League Rules

Players and Equipment

Number of Players

- **F5:** A team can have a maximum of 12 players. On match days, the team consists of 5 players on the field, one of whom must be a goalkeeper. A minimum of 4 players is required to play a match.
- **F6:** A team can have a maximum of 15 players. On match days, the team consists of 6 players on the field, one of whom must be a goalkeeper. A minimum of 4 players is required to play a match.
- **F7:** A team can have a maximum of 15 players. On match days, the team consists of 7 players on the field, one of whom must be a goalkeeper. A minimum of 5 players is required to play a match.

All players must be 18 years or older to participate. Players under 18 must provide a signed waiver from their legal guardians, who take full responsibility for anything that may happen during the competition (only players who are at least 16 years old can play).

All teams must wear the same color and numbered jerseys (at least jerseys) (except for the goalkeeper). If teams don't have uniforms, CeleBreak can assist in the uniform acquisition process. Bibs will be available if necessary.

Players are encouraged to wear shin guards and high socks. Players without shin guards play at their own risk.

Footwear: Soccer shoes with short or long studs, or flat soles. Metal studs are not allowed.

Ball Size:

- **F5:** The ball in our F5 leagues will be size 3.
- **F6:** The ball in our F6 leagues will be size 4.
- **F7:** The ball in our F7 leagues will be size 5.

Referees

Please respect the referee, and remember the reason you're playing. One of CeleBreak's core values is fair play and respect. Violence will not be tolerated. All referee decisions are final.

Only the captain and/or coach may speak to the referee regarding a match event. Any player who complains to the referee may be cautioned.

A coin toss will determine which team kicks off the match.

Match Duration

Each match will last approximately 50 minutes, consisting of two 25-minute halves with a brief halftime break. The exact match length will be determined and communicated before the tournament.

Teams will switch sides during the match.

Substitutions

Teams can make an unlimited number of substitutions during the match.

To make a substitution, the player must notify the referee of the change.

Substitutions can only occur when play has stopped, and the team making the change is in possession of the ball.

The player entering the field cannot step onto the pitch until the substituted player has left.

New Players

If a team does not have enough players, they may supplement their squad with additional players twice during the competition. This means:

- **F5:** Fewer than 5 players.
- **F6:** Fewer than 6 players.
- **F7:** Fewer than 7 players.

In this case, the team's captain and/or coach must inform the organization of the names and numbers of the additional players.

If additional players are needed, the organization must be informed at least 72 hours before the match to assist in finding players.

If not, the team may only add players with the organization's approval.

All of the following circumstances must be confirmed by the referee/organizer:

- a) If both teams agree, the match will proceed as usual.
 - b) If they do not agree, the team must play with the minimum number of players or forfeit the match.
 - c) If they do not agree, a 3-0 win will be awarded, and a friendly match will be played instead, which will be recorded as such.
-

Cards and Discipline

For every four yellow cards accumulated by a player, that player will be suspended for one match.

A red card as a result of two yellow cards in a game results in a one match suspension for that player (the match in which the two yellow cards were shown). The team can replace the player (effectively a blue card) as long as there is no disciplinary sanction for violent conduct.

A straight red card as a result of the regular procedure of the game results in a two-match suspension (including the match in which the red card was shown). The team cannot replace the player (no blue card for straight red card).

A straight red card as a result of violent conduct during or after the game including but not limited to toxic behaviour, excessive aggressive play, repeated disrespect to the referees, or any behaviour considered to go against the general rules of CeleBreak will be submitted for review by the CeleBreak team, resulting in a suspension of a minimum of three games up to the expulsion of the player from the competition.

Teams must be aware that verbal or physical aggression will not be tolerated during the competition. Any racist, xenophobic, homophobic, or violent action may result in expulsion from the competition and a one-month suspension from the CeleBreak app.

ALL SUSPENSIONS WILL BE REVIEWED BY THE CELEBREAK TEAM.

CeleBreak reserves the right to ban any player, team, or club from participating in this and future competitions.

General Game Rules

The goalkeeper cannot handle the ball if it is passed to them by a teammate using their feet. A free kick will be awarded to the attacking team outside the penalty area.

Throw-ins:

- **F5:** Taken with the foot.
- **F6:** Taken with the foot.
- **F7:** Taken with the hand.

A goal can be scored directly from any kickoff.

Goals cannot be scored directly from a throw-in. If the ball is touched by another player (teammate or opponent), the goal will be valid.

There is no offside.

A free kick can be taken immediately (without the referee's indication). If the team taking the free kick requests distance, they must wait for the referee's whistle.

The Goalkeeper:

The goalkeeper may pass or throw the ball directly to the other half of the field.

The goalkeeper can score directly from their goal, as long as they do not use their hands.

All other rules will follow the regulations set by the Football Association.

Scoring System

- **Win:** The winning team receives 3 points.
- **Draw:** Both teams receive 1 point each.
- **Loss:** The losing team receives 0 points.

Fair Play and Card Penalty:

To promote good behaviour and respect for the rules in line with CeleBreak's fair play policy, the following penalties will apply:

For every 5 yellow cards accumulated by a team during the season, 1 point will be deducted from their total in the standings.

For every 3 straight red cards accumulated by a team during the season, 1 point will be deducted from their total in the standings.

A straight red card as a result of violent conduct during or after the game including but not limited to toxic behaviour, excessive aggressive play, repeated disrespect to the referees, or any behaviour considered to go against the general rules of CeleBreak will result in a 1 point

deduction from the team total in the standings.

These measures aim to encourage respect and fair play in all matches.

In the event of a tie in points on the table, this is the criteria to determine the higher position:

Head-to-head record (win-draw-lose and goal difference)

Overall Fair Play record (the team with less points wins the tie):

Yellow Card 1 point

Red Card 2 points

Red Card as a result of violent conduct 3 points

Overall goal difference

Best Goals Scored record

Best Goals Conceded record

CeleBreak is committed to FAIR PLAY VALUES, so we encourage teams to focus on clean play and accumulate as few cards as possible.

Late Arrivals

If part of the team arrives late, the match will begin with the players present (with the minimum number of players required for the game).

If fewer than the required players are available at the scheduled match start time, the match will automatically be forfeited 3-0.

If a player arrives late after the game has started, they must request permission from the referee to enter the field and wait for approval.

CeleBreak: Reglas de la Liga

Jugadores y Equipamiento

Número de Jugadores

- **F5:** Un equipo puede tener un máximo de 12 jugadores. En los días de partido, el equipo estará compuesto por 5 jugadores en el campo, uno de los cuales debe ser el portero. Se requiere un mínimo de 4 jugadores para jugar un partido.
- **F6:** Un equipo puede tener un máximo de 15 jugadores. En los días de partido, el equipo estará compuesto por 6 jugadores en el campo, uno de los cuales debe ser el portero. Se requiere un mínimo de 4 jugadores para jugar un partido.
- **F7:** Un equipo puede tener un máximo de 15 jugadores. En los días de partido, el equipo estará compuesto por 7 jugadores en el campo, uno de los cuales debe ser el portero. Se requiere un mínimo de 5 jugadores para jugar un partido.

Todos los jugadores deben tener 18 años o más para participar. Los jugadores menores de 18 años deben presentar una exención firmada por sus tutores legales, quienes asumirán la responsabilidad total de lo que ocurra durante la competición (solo jugadores de al menos 16 años pueden jugar).

Todos los equipos deben llevar camisetas del mismo color y numeradas (al menos las camisetas) (excepto el portero). Si los equipos no tienen uniformes, CeleBreak puede ayudar en el proceso de adquisición de uniformes. Se proporcionarán petos si es necesario. Se recomienda a los jugadores usar espinilleras y calcetas altas. Los jugadores que no usen espinilleras juegan bajo su propio riesgo.

Calzado: Botas de fútbol con tacos cortos o largos, o suelas planas. No se permiten tacos de metal.

Tamaño del balón:

F5: El balón en nuestras ligas F5 será de tamaño 3.

F6: El balón en nuestras ligas F6 será de tamaño 4.

F7: El balón en nuestras ligas F7 será de tamaño 5.

Árbitros

Por favor, respeta al árbitro y recuerda la razón por la que juegas. Uno de los valores

fundamentales de CeleBreak es el juego limpio y el respeto. No se tolerará la violencia. Todas las decisiones del árbitro son definitivas.

Solo el capitán y/o el entrenador pueden hablar con el árbitro sobre un evento del partido. Cualquier jugador que se queje al árbitro puede ser amonestado. Un sorteo determinará qué equipo comenzará el partido.

Duración del Partido

Cada partido durará aproximadamente 50 minutos, consistiendo en dos mitades de 25 minutos con un breve descanso entre ellas. La duración exacta del partido se determinará y comunicará antes del torneo. Los equipos cambiarán de lado durante el partido.

Sustituciones

Los equipos pueden hacer un número ilimitado de sustituciones durante el partido. Para hacer una sustitución, el jugador debe notificar al árbitro del cambio. Las sustituciones solo pueden ocurrir cuando el juego se haya detenido y el equipo que realiza el cambio esté en posesión del balón. El jugador que entra al campo no puede ingresar hasta que el jugador sustituido haya salido.

Nuevos Jugadores

Si un equipo no tiene suficientes jugadores, puede complementar su escuadra con jugadores adicionales dos veces durante la competición. Esto significa:

F5: Menos de 5 jugadores.

F6: Menos de 6 jugadores.

F7: Menos de 7 jugadores.

En este caso, el capitán y/o el entrenador del equipo deben informar a la organización los nombres y números de los jugadores adicionales.

Si se necesitan jugadores adicionales, se debe informar a la organización al menos 72 horas antes del partido para que pueda asistir en la búsqueda de jugadores.

De lo contrario, el equipo solo podrá añadir jugadores con la aprobación de la organización.

Todas las siguientes circunstancias deben ser confirmadas por el árbitro/organizador:

- a) Si ambos equipos están de acuerdo, el partido se llevará a cabo normalmente.
- b) Si no están de acuerdo, el equipo debe jugar con el número mínimo de jugadores o perderá el partido por incomparecencia.
- c) Si no están de acuerdo, se otorgará una victoria por 3-0 y se jugará un partido amistoso que se registrará como tal.

Tarjetas y Disciplina

Por cada cuatro tarjetas amarillas acumuladas por un jugador, ese jugador será suspendido por un partido.

Una tarjeta roja por dos amarillas en un partido resulta en la suspensión del jugador por un partido (el partido en el que se mostraron las dos amarillas). El equipo puede reemplazar al jugador (efectivamente una tarjeta azul), siempre que no haya sanción disciplinaria por conducta violenta.

Una tarjeta roja directa como resultado del juego regular resulta en una suspensión de dos partidos (incluyendo el partido en el que se mostró la roja). El equipo no puede reemplazar al jugador (no hay tarjeta azul por roja directa).

Una tarjeta roja directa como resultado de conducta violenta durante o después del partido, incluyendo pero no limitándose a comportamiento tóxico, juego excesivamente agresivo, falta de respeto repetida a los árbitros, o cualquier comportamiento que se considere contrario a las reglas generales de CeleBreak, será revisada por el equipo de CeleBreak, resultando en una suspensión mínima de tres partidos hasta la expulsión del jugador de la competición.

Los equipos deben tener en cuenta que no se tolerará la agresión verbal o física durante la competición. Cualquier acción racista, xenófoba, homofóbica o violenta puede resultar en la expulsión de la competición y una suspensión de un mes de la app de CeleBreak.

TODAS LAS SUSPENSIONES SERÁN REVISADAS POR EL EQUIPO DE CELEBREAK.

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

Reglas Generales del Juego

El portero no puede tocar el balón con las manos si un compañero de equipo se lo ha pasado con los pies. Se otorgará un tiro libre al equipo atacante fuera del área penal.

Saques de banda:

F5: Se realiza con el pie.

F6: Se realiza con el pie.

F7: Se realiza con la mano.

Se puede marcar un gol directamente desde cualquier saque de inicio.

No se pueden marcar goles directamente desde un saque de banda. Si el balón es tocado por otro jugador (compañero o adversario), el gol será válido.

No hay fuera de juego.

Un tiro libre puede ser ejecutado inmediatamente (sin indicación del árbitro). Si el equipo que realiza el tiro libre solicita distancia, deberá esperar el silbato del árbitro.

El Portero:

El portero puede pasar o lanzar el balón directamente a la otra mitad del campo.

El portero puede marcar directamente desde su portería, siempre que no use las manos.

Todas las demás reglas seguirán las regulaciones de la Asociación de Fútbol.

Sistema de Puntuación

Victoria: El equipo ganador recibe 3 puntos.

Empate: Ambos equipos reciben 1 punto cada uno.

Derrota: El equipo perdedor recibe 0 puntos.

Juego Limpio y Penalización por Tarjetas:

Para promover el buen comportamiento y el respeto por las reglas, en línea con la política de juego limpio de CeleBreak, se aplicarán las siguientes sanciones:

Por cada 5 tarjetas amarillas acumuladas por un equipo durante la temporada, se le restará 1 punto de su total en la clasificación.

Por cada 3 tarjetas rojas directas acumuladas por un equipo durante la temporada, se le restará 1 punto de su total en la clasificación.

Una tarjeta roja directa como resultado de conducta violenta durante o después del partido, incluyendo pero no limitándose a comportamiento tóxico, juego excesivamente agresivo, falta de respeto repetida a los árbitros, o cualquier comportamiento contrario a las reglas generales de CeleBreak, resultará en una deducción de 1 punto del total del equipo en la clasificación.

Estas medidas tienen como objetivo fomentar el respeto y el juego limpio en todos los partidos.

En caso de empate en puntos en la tabla, los criterios para determinar la posición superior son los siguientes:

- Enfrentamientos directos (victoria-empate-derrota y diferencia de goles).
- Registro general de Juego Limpio (el equipo con menos puntos gana el desempate):
 - Tarjeta amarilla: 1 punto.
 - Tarjeta roja: 2 puntos.
 - Tarjeta roja por conducta violenta: 3 puntos.
- Diferencia general de goles.
- Mejor registro de goles anotados.
- Mejor registro de goles recibidos.

CeleBreak está comprometido con los VALORES DEL FAIR PLAY, por lo que alentamos a los equipos a centrarse en el juego limpio y acumular la menor cantidad de tarjetas posible.

Llegadas Tardías

Si parte del equipo llega tarde, el partido comenzará con los jugadores presentes (con el número mínimo de jugadores requerido para el juego).

Si hay menos jugadores de los requeridos en el momento programado para el inicio del partido, el partido se dará automáticamente por perdido con un 3-0.

Si un jugador llega tarde después de que el juego haya comenzado, debe solicitar permiso al árbitro para ingresar al campo y esperar su aprobación.