

RED BULL de NEYMAR JR'S CINCO

REGLAS DEL JUEGO

2020

VERSIÓN 1.0



RED BULL de NEYMAR JR'S CINCO - reglas de juego 2020

Red Bull Neymar Jr'Cinco s torneo tiene sus propias reglas específicas.

Adaptacion Reglas de juego específico para el torneo de fútbol Cinco de Red Bull Neymar Jr.

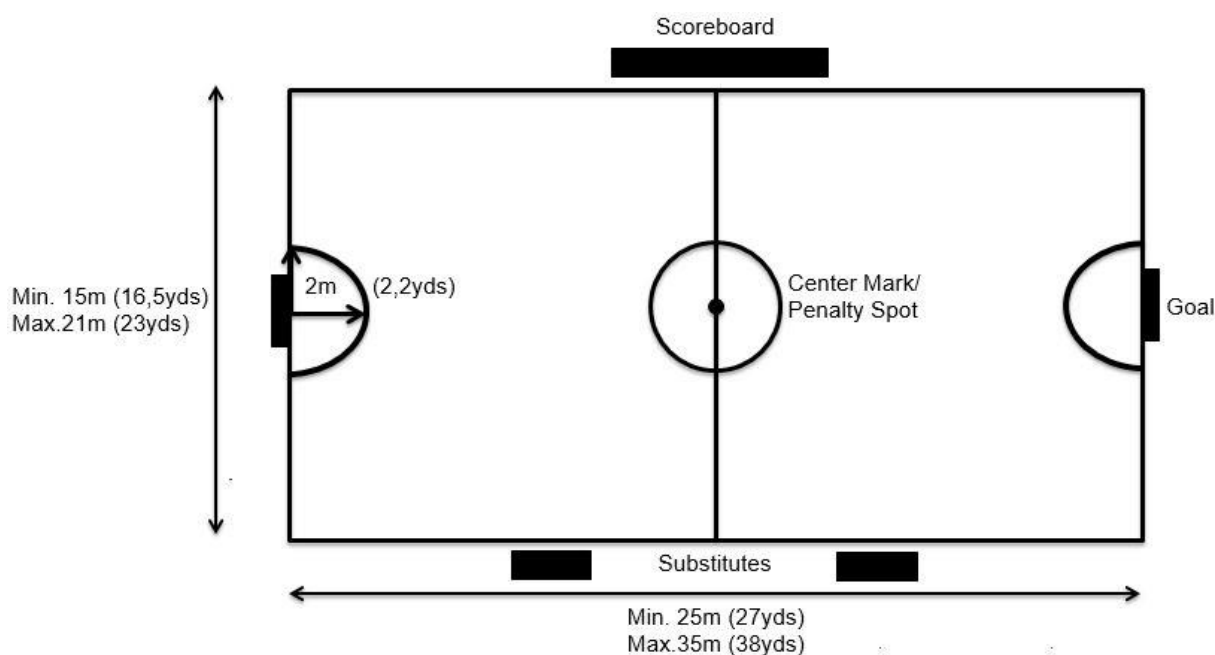
RED BULL NEYMAR JR CINCO REGLAS DEL JUEGO

1. 'DALES UNA LECCION A TODOS'
2. EL CAMPO DE JUEGO
3. GOL
4. EL NÚMERO DE JUGADORES
5. EL EQUIPO DE JUGADORES
6. LA PELOTA
7. EL ARBITRO
8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO
9. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO
10. La pelota está en Y FUERA DE JUEGO - con tablas
11. La pelota está en Y FUERA DE JUEGO - SIN PLACAS
12. ÁREA DE PENAL
13. TIRO PENAL
14. FALTAS Y CONDUCTA
15. SANCIONES DISCIPLINARIAS
16. TIROS LIBRES
17. EL 1VS1 GOL DE ORO
18. FORMATO DE TORNEO
19. SALUD Y SEGURIDAD
20. CÓDIGO DE CONDUCTA

1. 'Dales una lección A TODOS'

- 1.1. Cuando un equipo marca un gol, el otro equipo pierde un jugador.
- 1.2. El ganador es el equipo con mayor número de goles después de 10 minutos o si todos los jugadores son eliminados. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido se empata.

2. EL CAMPO DE JUEGO



- 2.1. Los Juegos se pueden jugar en cualquier superficie posible por ejemplo, hierba, césped artificial, hormigón, cenizas, pista dura, etc - con o sin aparadores aparadores
- 2.2. El campo de juego es rectangular y marcado con líneas / sube a las dos líneas de contorno ya son llamadas líneas de banda. Las dos líneas más cortas se llaman líneas de meta. El campo de juego está dividido en dos mitades por la línea media.
- 2.3. La longitud de la banda es mayor que la longitud de la línea de gol.

→ Longitud (línea de contacto): mínimo 25m (27yds)
máximo 35m (38yds)

→ Anchura (línea de meta): mínimo 15m (16,5yds)
máximo 21m (23yds)

- 2.4. El área objetivo es un círculo medio con un radio de 2 M (2,2yds), desde el interior de cada poste de meta.
- 2.5. Un punto central marca / sanción está en el centro de la línea de medio campo.
- 2.6. Los objetivos se colocan en el medio de cada tablero. Por favor referirse a la regla 3. para la dimensión de las metas y los tableros.
- 2.7. El marcador se coloca a lo largo del centro de la banda con una distancia de la superficie de juego.



2.8. el banquillo de jugadores (banco de sustitutos) se coloca en el lado opuesto del marcador a lo largo del centro de la banda con una distancia de la superficie de juego.

3. GOL

El objetivo está integrado en el tablero de objetivo especial y único.

- 3.1. Un tablero objetivo es 4m (4,4yds) (2,2yds) de ancho y 2 m de alto.
- 3.2. El objetivo es un recorte en el centro inferior de la placa objetivo con las dimensiones de 1,5 m (1,7yds) de ancho y 0,8 m (0,9yds) de altura.

4. EL NÚMERO DE JUGADORES

- 4.1. Un partido se juega entre dos equipos. Cada equipo estará formado por 5 jugadores, uno de los cuales será el capitán. El capitán del equipo tiene estatus o privilegios sin especial, pero tiene un grado de responsabilidad en el comportamiento del equipo.
- 4.2. Si un miembro del equipo no puede jugar, (juramento enfermedad, ausencia) el partido todavía puede ser jugado con un equipo de fildeo menos de 5 jugadores. En este caso, el juego comienza en 0: 0. El ganador es el equipo con más goles anotó goles después de 10 minutos o si todos los jugadores del equipo contrario se eliminan. En el caso de que el equipo con la mayor cantidad de jugadores en el campo elimina el otro equipo el resultado será contado como 5: 0.
- 4.3. Una vez que el torneo ha comenzado, los equipos no se les permite añadir jugadores que no fueron originalmente registrados en el equipo en el inicio del torneo.
- 4.4. Cada equipo puede registrar un máximo de 7 jugadores (5 jugadores + 2 suplentes).
- 4.5. No hay limitaciones de género.
- 4.6. El Participante reconoce ser una persona física de 16 años de edad o más en el momento del torneo y no haber nacido antes del 01/08/1994, y, si el participante es menor de 18, el participante está participando en esta promoción bajo la supervisión activa de un padre o tutor legal, ("El guardian") que ha leído y aceptado estos Términos en nombre del participante. Las personas menores de 16 años de edad no se les permite participar en este torneo o transmitir o enviar datos personales (todos los datos relativos al participante, tales como datos de contacto, las respuestas de Promoción y fotografías) a Red Bull. La recámara de las restricciones de edad resultará en la expulsión de todo el equipo del torneo.
- 4.7. Cada equipo está permitido utilizar un máximo de 2 jugadores mayores de 25
- 4.8. Sin portero (ningún jugador puede bloquear el objetivo con su / sus manos ni paso dentro del área de meta).
- 4.9. Cuando uno equipo marca un gol del otro equipo pierde un jugador ("fuera del juego"). El jugador con el número de dorsal más baja tiene que ser sustituido en primer lugar, seguido por el número dos babero, babero número tres, etc. jugadores jugaron mejor son como un 'trofeo' para el equipo contrario y deben sentarse en el lado del oponente del marcador. Ellos son parte de la línea de corte. Si un jugador está "superado" no se le permite entrar en el terreno de juego una vez más como un sustituto.



- 4.10. Si un cambio se llama el jugador sustituido debe dar un paso fuera de la cancha y luego el nuevo jugador puede entrar en el terreno de juego. No hay tiempo de espera para sustituciones!
- 4.11. Si un equipo juega con el jugador extra (s) en el campo, un tiro libre directo se otorgará donde estaba el balón.

5. EL EQUIPO DE JUGADORES

- 5.1. Todos los jugadores en el campo deben usar los baberos o brazaletes numerados del 1 al 5. - El mismo color como compañeros de equipo.
- 5.2. El calzado adecuado es una necesidad.
- 5.3. Un jugador no debe usar equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso (collares, anillos, pendientes, pulseras, etc.)
- 5.4. El equipo local cambia sus colores o baberos si es necesario

6. LA PELOTA

- 6.1. Todos los partidos se juegan con una pelota de fútbol sala talla cuatro (63,5 - 66 cm; 25 - 26 pulgadas).

7. EL ARBITRO

- 7.1. Al menos un árbitro por partido en el campo.
- 7.2. Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- 8.1. Un partido dura un máximo de 10 minutos centralmente.
- 8.2. El reloj no debe ser detenido por cualquier razón; los tiempos de espera no están permitidos en Cinco de Red Bull Neymar Jr.
- 8.3. En el caso de una lesión grave en el partido se puede detener
- 8.4. Cuando el balón es pateado antes del final de la señal y en su camino a la meta después del pitido final, se adoptarán las medidas siguientes:
 - Cuando el balón es tocado en su camino por un defensor y la pelota va dentro de la meta, que es una meta.
 - Cuando el balón es tocado en su camino por el atacante y el balón sale dentro de la meta, el objetivo no está permitida

9. INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO

- 9.1. Sorteo para determinar la primera posesión - saque de salida.
- 9.2. El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego en el comienzo del partido y después de un gol ha sido anotado. Después de un equipo marque un gol del equipo, el otro equipo efectuará el saque de salida.



Patada inicial:

- 9.2.1. Todos los jugadores deben estar en su propia mitad del campo de juego.
- 9.2.2. Los jugadores del equipo que ejecuta el saque de salida deberán encontrarse al menos 2 m (2,2yds) - círculo -center del balón hasta que esté en juego.
- 9.2.3. El balón deberá estar inmóvil en el punto central.
- 9.2.4. El árbitro dará la señal.
- 9.2.5. La pelota está en juego cuando es pateado y se mueva en cualquier dirección
- 9.2.6. El pateador no debe tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 9.2.7. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a driblar o disparar desde el saque.
- 9.2.8. En el caso de cualquier contravención del procedimiento de saque de salida, el saque de salida se repetirá.
- 9.2.9. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de salida.

Un cayó pelota es una forma de reanudar el juego cuando, mientras el balón está todavía en juego, se requiere que el árbitro a detener la reproducción temporalmente por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego. El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego. El juego se reanuda cuando el balón toca el suelo. Ambos jugadores deben permanecer al menos 2 m de distancia del árbitro en un balón a tierra.

10. La pelota está en Y FUERA DE JUEGO - de adrales

El balón está fuera de juego si:

- Se ha traspasado completamente las juntas próximos a los goalboards o los aparadores, en el aire.
- Los restos bola que reposa en el área y ningún jugador es capaz de patear a cabo sin pisar el interior de esta área.
- El árbitro ha detenido el juego.

Si la pelota cruza las tablas junto a los goalboards, el partido continúa, ya sea con un saque de esquina o un saque de meta.

10.1. Saque de esquina:

- 10.1.1. Un córner se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de las tablas junto a la meta, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.
- 10.1.2. La pelota debe ser colocada frente a la esquina más cercana al punto donde la pelota cruzó la junta.
- 10.1.3. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2,2yds) desde la esquina hasta que el balón esté en juego.
- 10.1.4. Un jugador del equipo atacante debe patear la pelota.
- 10.1.5. The pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 10.1.6. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de esquina.



10.1.7. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a gotear desde el tiro de esquina.

10.1.8. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de esquina, tiro de esquina se repetirá.

10.2. **Saque de meta:**

10.2.1. A saque de meta se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de las tablas laterales, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante.

10.2.2. Un jugador del equipo defensor patea la pelota desde cualquier punto en el frente de las tarjetas junto a la meta.

10.2.3. El pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

10.2.4. Los adversarios deberán permanecer en su propio medio.

10.2.5. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de meta.

10.2.6. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a gotear desde el saque de meta.

10.2.7. En el caso de cualquier contravención del procedimiento de saque de meta, el saque de meta se repetirá.

Si la pelota cruza el aparador, el partido continúa con un saque de banda.

10.3. **Patada en:**

saque de banda 10.3.1. A se concede a los adversarios del jugador que tocó por último el balón cuando el conjunto de la pelota cruza el aparador.

10.3.2. El balón es pateado desde el punto frente al aparador donde dejó el campo de juego.

10.3.3. All oponentes deben permanecer no menos de 2 m (2,2yds) desde el punto en el que, mediante un se toma el.

10.3.4. The pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

meta 10.3.5. A No se puede marcar directamente desde un saque de banda.

10.3.6. If sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a driblar o disparar desde el saque de meta - Un gol puede ser anotado directamente.

10.3.7. In caso de cualquier violación del-mediante un procedimiento, se repetirá el saque de banda.

10.4. Si los restos bola que reposa en el área y ningún jugador es capaz de patear a cabo sin pisar el interior de esta zona, el partido continuará con un balón a tierra desde la línea de medio campo.

La pelota está en juego en todo otro momento, incluso cuando, rebota en el objetivo de a bordo o el árbitro y se queda en el terreno de juego.



11. La pelota está en Y FUERA DE JUEGO - SIN tableros laterales

El balón está fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente la línea de banda o de meta ya sea en el suelo o en el aire.
- Los restos de bola que reposa en el área y ningún jugador es capaz de patear a cabo sin pisar el interior de esta área.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.

Si la pelota cruza la línea de gol, el partido continúa, ya sea con un saque de esquina o un saque de meta.

11.1. Saque de esquina:

- 11.1.1. Un córner se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de gol, después de haber tocado a un jugador del equipo defensor.
- 11.1.2. Un córner se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de gol, después de haber tocado a un jugador del equipo defensor.
- 11.1.3. La pelota debe ser colocada en la esquina más cercana al punto donde la pelota cruzó la línea de gol.
- 11.1.4. Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 2 m (2,2yds) desde la esquina hasta que el balón esté en juego.
- 11.1.5. El balón debe ser pateado por un jugador del equipo atacante.
- 11.1.6. El pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.1.7. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de esquina.
- 11.1.8. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a gotear desde el tiro de esquina.
- 11.1.9. En caso de cualquier infracción del procedimiento de saque de esquina, tiro de esquina se repetirá.

11.2. Saque de meta:

- 11.2.1. Un saque de meta se concede cuando el conjunto de la pelota pasa por encima de la línea de gol, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante.
- 11.2.2. El balón es pateado desde cualquier punto de la línea de meta por un jugador del equipo defensor.
- 11.2.3. El pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.2.4. Los adversarios deberán permanecer en su propio medio.
- 11.2.5. Un gol puede ser anotado directamente de un saque de meta.
- 11.2.6. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a gotear desde el saque de meta.
- 11.2.7. En el caso de cualquier contravención del procedimiento de saque de meta, el saque de meta se repetirá.
- 11.2.8. Si la pelota cruza la línea de banda, el partido continúa con un saque de banda.



11.3. Patada en:

- 11.3.1. Un saque de banda se concede a los adversarios del jugador que tocó por último el balón cuando el conjunto de la pelota cruza la línea de banda.
- 11.3.2. El balón es pateado desde la línea de banda en el punto en que dejó el campo de juego.
- 11.3.3. Todos los adversarios deberán permanecer no menos de 2 m (2,2yds) desde el punto en el que, mediante un saque se toma el.
- 11.3.4. El pateador no debe jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 11.3.5. Un objetivo no se puede marcar directamente desde un saque de banda.
- 11.3.6. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite a driblar o disparar desde el saque de meta. - un objetivo se puede conseguir directamente.
- 11.3.7. En el caso de cualquier violación del saque inicial en el procedimiento, el saque de banda se repetirá.

12. ÁREA DE PENAL

- 12.1.1. Un jugador no puede pisar y / o jugar la pelota dentro del área penal. Se impondrá una penalización si este incidente ha influido en el juego. No se impondrá penalización si el incidente no tuvo influencia en el juego como por ejemplo :
 - 12.1.2. El jugador pisa la línea del área penal
 - 12.1.3. El jugador entra al área de penalización mientras la pelota está en la otra mitad del campo, no se penalizará.
 - 12.1.4. Un atacante y / o defensor que cambia de bando y cruza el área de penalización mientras el balón está en posición del equipo atacante, no se aplicará ninguna penalización.
 - 12.1.5. Si un jugador aleja la pelota y cae después del despeje en el área de penalización.
 - 12.1.6. Si la pelota permanece en el área de portería y ningún jugador puede patearla sin pisar esta área, el partido continúa con una pelota caída desde la línea media

13. UN PENAL

- 13.1. El jugador debe golpear la pelota desde el centro del punto / sanción
- 13.2. El árbitro debe dar una señal antes de que se haya efectuado el tiro
- 13.3. El balón está en juego una vez que ha sido golpeada por el lanzador del penalti y permanecerá en juego, incluso si hay una desviación de la meta o aparadores
- 13.4. Todos los jugadores de ambos equipos tienen que estar detrás del lanzador del penalti cuando se haya efectuado el tiro.
- 13.5. El balón deberá estar inmóvil cuando se haya efectuado el tiro
- 13.6. El lanzador del penalti no puede tocar el balón por segunda vez, incluso cuando regresa de la línea meta o aparador, de lo contrario se concederá un tiro



libre indirecto. Debe ser tocado por otro jugador de cualquier equipo hasta que el lanzador del penalti puede tocar el balón por segunda vez.

13.7. Si bien un atacante o un defensor comete una infracción durante el penal, se tomarán las siguientes acciones:

- Ataque por un defensor: META META = (ninguna influencia), NO META = Repetidor
- Ataque por un atacante: META META = (ninguna influencia), NO META = tiro libre indirecto para el equipo defensor

14. FALTAS Y CONDUCTA

14.1. Un tiro libre directo será otorgado al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera considerada por el árbitro a ser descuidado, imprudente o el uso de fuerza excesiva:

14.1.1.Kicks o intentos para dar inicio a un oponente

14.1.2.Jumps a un adversario

14.1.3.Strikes o intentos de golpear a un oponente

14.1.4.Pushes un oponente

14.1.5.Sliding fuerza a un oponente

14.1.6.Trips o intentar poner una zancadilla a un oponente

14.1.7.Holds un oponente

14.1.8.Bits o escupe a alguien

14.1.9.Handles el balón deliberadamente

14.1.10.Player tiene ambas manos en el aparador

14.1.11.Throws un objeto en el balón, el oponente o árbitro

14.2.An Tiro libre indirecto será concedido al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera considerada por el árbitro a ser descuidado,

14.2.1.Plays de manera peligrosa

14.2.2.Dissent, lenguaje abusivo, ofensivo o insultar

14.2.3.Gestures u otros delitos verbales y no verbales

14.2.4.Touching la segunda vez balón al reinicio del juego

15. SANCIONES DISCIPLINARIAS

15.1. **Tarjetas amarillas**

15.1.1. La tarjeta amarilla se utiliza para comunicar que un equipo ha sido advertido.

15.1.2. Si un equipo recibe un total de 3 de tarjetas amarillas entre todos los jugadores (por juego) se convierte en un penal para la oposicion.

15.1.3. Una vez que un equipo ha recibido 3 tarjetas amarillas y una penalización ha sido otorgada, tendrán que reajustar sus tarjetas amarillas.

15.1.4. Un equipo será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si un jugador comete una de las siguientes infracciones:

15.1.4.1. Comportamiento antideportivo

15.1.4.2. Desaprobar con palabras o acciones



- 15.1.4.3. infringir persistentemente las Reglas de Juego
- 15.1.4.4. Retardar la reanudación del juego
- 15.1.4.5. El no respetar la distancia reglamentaria cuando el juego se reanudará con un saque de esquina, saque de meta, tiro libre o saque de banda
- 15.1.4.6. Deliberadamente patear la pelota fuera de límite

15.2. Tarjeta roja

- 15.2.1. La tarjeta roja se utiliza para comunicar al jugador, sustituto o un jugador sustituido que ha sido expulsado.
 - 15.2.1.1. Un jugador, sustituto o jugador sustituido será expulsado si comete una de las siguientes infracciones:
 - 15.2.1.2. El juego brusco grave
 - 15.2.1.3. La conducta violenta
 - 15.2.1.4. Escupir o morder a un adversario o a cualquier otra persona
 - 15.2.1.5. La negación del equipo contrario un gol o una oportunidad manifiesta de gol tocando deliberadamente el balón
 - 15.2.1.6. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario en movimiento hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal
 - 15.2.1.7. El uso ofensivo, insultos o lenguaje y / o gestos abusivos
 - 15.2.1.8. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido
 - 15.2.1.9. Una tarjeta roja se clasifica como un gol contra el equipo de encajar falta. El jugador tiene que abandonar el partido y debe sentarse en el lado del oponente del marcador. El juego se reanuda con un saque de salida para el equipo que perdió el jugador debido a la tarjeta roja.
 - 15.2.1.10. En el caso de que un jugador recibe una tarjeta roja después del final del partido, el jugador en cuestión se perderá los próximos 2 juegos.
 - 15.2.1.11. El director del torneo tiene la autoridad para descalificar a cualquier equipo o individuo en cualquier etapa del torneo por delitos graves, tanto en y fuera de la cancha. Estos delitos son a discreción del director del torneo.

16. TIROS LIBRES

- 16.1. Un tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- 16.2. El balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro libre y el pateador no debe tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.
- 16.3. Si sólo hay un jugador a la izquierda, se le permite gotear de tiro libre.
- 16.4. Si un tiro libre entra directamente en la meta contraria, se concederá un gol.
- 16.5. Si un tiro libre entra directamente en la propia meta del equipo, un saque de esquina se concede al equipo contrario. Si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta del equipo, se concederá un gol.
- 16.6. Todos los adversarios deberán ser al menos de 2 m (2,2yds) de la pelota.
- 16.7. La pelota está en juego cuando es pateado y se mueva.
- 16.8. En caso de cualquier infracción del procedimiento de tiro libre, el tiro libre se repetirá.



16.9. Un tiro libre se puede tomar sin una señal del árbitro. Si hay una ruptura 'ya' (por ejemplo, tarjeta amarilla, tarjeta roja, lesiones graves o cualquier otra cosa que podría interrumpir el flujo del juego) el tiro libre se toma después de una señal del árbitro.

17. 1vs1 gol de oro

17.1. El 1vs1 gol de oro sólo se aplicará en los octavos de etapas. Un jugador de cada equipo juega uno contra el otro (1vs1) hasta que se marque un gol. El juego comienza con un bote neutral por parte del árbitro desde el círculo central. La pelota tiene que rebotar en el suelo antes de que el juego puede comenzar. Si un equipo marca un gol el juego ha terminado equipo - "gol de oro".

17.2. Si un jugador impide se le dará una de gol una tarjeta roja mostrada y obvia oponente gana

18. formato de torneo

18.1. Cinco de Red Bull Neymar Jr se jugará en el siguiente formato:

- Etapa 1.Group
- 2.Knock etapa de salida
- 3.Final

18.2. En la fase de grupos de los equipos ganadores se otorgan 3 puntos, el perdedor 0 puntos. Si la puntuación / número de jugadores que quedan en el campo está ligado al cabo de 10 minutos, ambos equipos se otorgan 1 punto cada uno. No existe una definición por penales o 1vs1 gol de oro en la Etapa de Grupos.

18.3. Si dos o más equipos tienen el mismo número de puntos al final de la fase de grupos a continuación, el equipo ganador es el que tiene la diferencia objetivo mayor. Si los equipos siguen siendo iguales, entonces el equipo que ha marcado más goles es el ganador. Si los equipos siguen siendo iguales, entonces el resultado entre ellos se cuenta como el partido decisivo. Si los equipos siguen siendo igual a un gol de oro 1vs1 determinará el ganador.

18.4. Si la puntuación / jugadores que quedan en el campo se ata después de 10 minutos de la salida de Knock etapas a 1vs1 gol de oro decide que va a pasar a la siguiente ronda.



19. SALUD Y SEGURIDAD

- 19.1. La salud y la seguridad de todas las personas dentro del área de juego es de suma importancia para Red Bull. En el caso de que cualquier circunstancia que amenaza, ya sea real o percibida, llega a la atención al organizador (incluyendo, por ejemplo, el clima, las invasiones de tono, fuerza mayor, etc., entonces los jugadores y oficiales se les debe pedir inmediatamente al salir del campo de la jugar de una manera segura y ordenada y de trasladar a una zona segura y seguro (dependiendo de cada amenaza en particular) a la espera del paso satisfactorio o resolución de tal amenaza o riesgo para la satisfacción razonable del organizador, el árbitro del partido, la cabeza de la autoridad motivo pertinente, el jefe de seguridad en tierra y / o la policía como las circunstancias lo requieran.

20. CÓDIGO DE CONDUCTA

- 20.1. Se espera que todos los jugadores para observar por encima de conducción del evento, y comportarse de una manera profesional y respetuosa.
- 20.2. falta grave puede resultar en la expulsión del torneo para todo el equipo. Estas malas conductas son a discreción del director del torneo.