



# CORSARIOS 2000

## HOJA DE VOCALÍA No. 4726

Categoría: Futbol 8 36 Y más Fecha: Sábado - Enero 24, 2026 Hora: 16:00 Cancha: E

Etapas: Round Robin Jornada: Fecha 18 Vocal: \_\_\_\_\_

SICARIOS					
					6
J	C	G	TA	TR	Jugadores
✓					1 - Alejandro Torres
✓					5 - Salvador Damian
✓					7 - Jimmy Rosado
✓					8 - Andres Gutiérrez
✓		x2			10 - Adolfo Rosado
✓					13 - Julio Tamay
✓		x3			15 - Julio Briceño
✓		x1			21 - Jose Arzaba
✓					24 - Saul Chi
✓					33 - Jimmy May

Jugadores sancionados en la vocalía No.4726

No existieron jugadores suspendidos

Total Pagado Vocalía: **\$ 0.00**

Capitán		24 - Saul Chi
---------	---	---------------

CASA MAJO					
					0
J	C	G	TA	TR	Jugadores
✓					1 - Isael Solis (*J)
✓					4 - Fernando Ramos
✓					6 - Alejandro Gomez
✓					7 - José Tec
✓					8 - Marco Sansores
✓					10 - Adriel Uc (*J)
✓					12 - Raul Lopez
✓					13 - Alex May
✓					18 - Gerardo Fuentes (*J)
✓					21 - Eduardo Uribe
✓					22 - Silvano Mex
✓					30 - Juan Gomez (*J)
✓					67 - Marcelino Novelo

Jugadores sancionados en la vocalía No.4726

No existieron jugadores suspendidos

Total Pagado Vocalía: **\$ 0.00**

Capitán		13 - Alex May
---------	--	---------------

Nota:

La información proporcionada en este documento, corresponde a los datos ingresados en el sistema SADCAF por la comisión respectiva de la CORSARIOS 2000, en el caso de tener alguna duda respecto a la vocalía, por favor comunicarse con los directivos del campeonato, cabe recalcar que este documento es netamente informativo, no es un documento oficial de la CORSARIOS 2000.



**CORSARIOS 2000**  
**HOJA DE VOCALÍA No. 4726**

**INFORME DEL SEÑOR VOCAL**

El partido empieza a la hora programada, marcador final Sicarios (6) - CASA MAJO (0), por lo demás sin novedad.

<b>Puntuación del árbitro:</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
--------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Equipo:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** SERGIO CASTILLO

**INFORME DEL SEÑOR ÁRBITRO**

Partido sin novedad de tarjetas.

**Nombre:** YAMILE GONZALEZ