

Reglas de juego para fútbol en LifeQuest

Behavior:

1. **No lucha, periodo! Se prohibirá cualquier espectador, jugador, Coach involucrado en una pelea de LifeQuest para el momento por el Gerente General y ese equipo perderá ese juego.**
2. **No Refunds!!!!**
3. **Comportamiento y el lenguaje debe ser acogedor familiar y apropiado para los niños.**
4. **Las violaciones de cualquier espectador dará lugar a su equipo perder ese juego.**

Game Play:

1. Check-in para equipos de jugadores y espectadores abrirá 20 minutos antes del juego.
2. Juegos comenzará en la parte superior de la hora con mitades 2 – 23 minutos.
3. Porteros pueden tener la pelota durante 5 segundos, pero luego deben poner la bola en el suelo.
4. Goalies deben otorgarse espacio mientras sostiene la bola. Esto significa desafiar arqueros dentro de la caja de portero no está permitido mientras que están sosteniendo la bola. Una vez que la pelota está en el suelo que el portero podrá impugnarse.
5. Si un arquero tiene una mano sobre el balón con el balón bajo control, no podrá impugnarse.
6. El portero no puede lanzar la pelota más allá de medio campo sin tocar primero un jugador, la pared o el campo antes de la línea media.
7. Porteros pueden recoger la pelota con las manos si su compañero de equipo pasa a ellos.
8. La pared puede ser utilizada como un reproductor, de tiros libres puede pasar la pelota la pared y comenzar a jugar.
9. Si la pelota toca la red en la pared o el techo se convierte bola de otro equipo en el lugar donde se estableció contacto con la red.
10. Si un jugador se da un tiro libre por cualquier razón debe ser dado tres pies de espacio para jugar la bola.
11. Los jugadores no pueden poner las dos manos en la pared para apoyo de sí mismos para un desafío; Si lo hacen entonces será un tiro directo para el equipo rival que el jugador defensor no deberá mover a obstruir el paso. Esto incluye los tiros de esquina.
12. Ningún organismo de control contra la pared.
13. Mercy rule: (**Youth and CO-ED**) si un equipo va para arriba por 10 goles deben retirar un jugador hasta que llegue a la diferencia de goles 5 goles, entonces el jugador caído puede volver al juego.

Penalties

1. Yellow card: Jugador sienta hacia fuera y el equipo debe jugar hacia abajo durante 2 minutos o hasta obtener anotaron en lo que ocurra primero.
2. Red card: Jugador sienta hacia fuera para el resto del juego. El equipo debe jugar corta un jugador por 5 minutos recta aunque anotó en.
3. **Red card penalties**: Si el jugador obtiene un doble amarillo a un rojo, jugador sienta hacia fuera de ese juego y 1 juego adicional. Si el jugador recibe una roja directa por una dura falta o mala conducta, ese jugador se sentará ese juego y 2 juegos adicionales.
4. **Macho rule**: (Coed only) si un hombre jugador Patea una pelota con demasiada fuerza y golpea a una jugadora por encima del ombligo, será un tiro directo para el reproductor de la hembra. Si ocurre una segunda vez para el mismo jugador masculino recibirá una tarjeta amarilla.