

REGLAS DE CASA

- Falta penal: faltas que se sancionan a los jugadores que cometen infracciones de una manera que el árbitro considera negligente, grave, imprudente o con fuerza excesiva. Los equipos tienen permitido 5 faltas penales por tiempo. Cuando un equipo acumula 6 faltas penales, se concede una tanda de penaltis al equipo contrario.
 - a. El jugador debe cumplir su tiempo hasta que el equipo contrario marque un gol o hasta que expire la sanción de 2 minutos, momento en el que el juego de poder ha terminado. Si el mismo equipo recibe tres faltas más en el período, se otorgará otro tiroteo.
- El portero sólo puede lanzar el balón. No se permiten despejes ni drop kicks.
- Si un portero se lesiona y el juego debe detenerse, el portero debe salir en la segunda interrupción del juego y no puede volver a ingresar hasta la próxima sustitución garantizada.
- El portero debe cumplir sus propias sanciones de tiempo en cualquier tarjeta.
- Se requiere un silbato obligatorio para reiniciar el juego en cada saque de esquina, falta dentro del arco y cuando el balón toca la superestructura.
- Sin placajes deslizantes. Esto se considerará una falta penal.
 - a. Slide-Tackle: Dejar los pies para impulsar uno o ambos pies, piernas u otras partes del cuerpo en la dirección del oponente con o sin el balón.
- Una violación de superestructura ocurre cuando la pelota toca cualquier parte de la red por encima del campo de juego. Si el balón se pateo hacia la superestructura, la reanudación se tomará desde la línea roja defensiva del equipo infractor.
- Tarjeta roja administrativa: Cualquier jugador y/o entrenador que reciba una tarjeta roja administrativa será suspendido por el resto de ese juego, más un juego adicional y deberá abandonar las instalaciones en el momento de la tarjeta roja.
- Tarjeta roja directa: cualquier jugador y/o entrenador que reciba una tarjeta roja directa será suspendido por el resto de ese juego, más un mínimo de un juego adicional y deberá abandonar las instalaciones en el momento de la tarjeta roja. Es posible que también se requiera que la(s) persona(s) que reciba(n) una tarjeta roja directa haga una cita para reunirse con el personal del Rahll Activity Center para analizar el futuro de su participación en el Activity Center. Las personas que reciben tarjetas rojas directas también están sujetas a un período de prueba. El equipo recibirá una sanción completa de 5 minutos independientemente de si se marca un gol.
- Tarjeta amarilla directa: cualquier jugador que reciba una tarjeta amarilla directa tendrá una sanción de 4 minutos y esta sanción también contará para dos tarjetas azules. Las personas que reciban una tarjeta amarilla directa deben cumplir los 4 minutos completos (sin excepciones), independientemente de si el otro equipo marca un gol. Cualquier falta sancionada después de esta sanción dará lugar a una tarjeta roja.
- Ninguna persona menor de 18 años podrá ser el entrenador en jefe de un equipo.
- Solo el entrenador principal y un entrenador asistente están permitidos en el palco de jugadores para cada juego. Solo los jugadores y entrenadores de ese juego están permitidos en el área. Cada jugador y entrenador debe tener una Exención de reclamo del Centro de actividades Rahll y una identificación con foto actual en el archivo de la oficina del Centro de actividades.
- No debe haber nadie en el campo de juego en ningún momento que no sean jugadores registrados, entrenadores y/o árbitros.

HOUSE RULES REGLAS DE LA CASA CONTINUACIÓN.

- Cualquier persona sorprendida escupiendo a otro jugador y/o en cualquier parte del campo de juego recibirá una tarjeta roja directa y estará sujeto a las sanciones descritas anteriormente.
- Las camisetas de los equipos deben ser del mismo color y deben tener un número permanente en la espalda.
 - a. También es una buena idea tener una camiseta de color oscuro y una camiseta blanca disponible para cada juego.
- Las espinilleras son obligatorias para jugar y deben estar completamente cubiertas por los calcetines del jugador.
- No se permitirán joyas de ningún tipo en el campo de juego.
- Se permitirán zapatos tenis y zapatos para césped. Los tacos de plástico o cualquier zapato que contenga menos de 30 tacos por zapato están estrictamente prohibidos.
- Un jugador no puede usar jeans, shorts de jean o cualquier ropa con broches para jugar. Un jugador no puede usar ninguna prenda con comentarios despectivos.
- No debe haber comida o bebida fuera de la instalación. Se proporcionarán máquinas expendedoras durante el juego de la liga.
- Las infracciones mayores y menores se sancionan con tiro directo. Cuando ocurre un tiro libre, los jugadores oponentes deben estar al menos a 15 pies de distancia.
- Las sanciones de tiempo se emiten por faltas graves, como retraso del juego, conducta antideportiva y/o conducta violenta.
- La conducta con tarjeta azul resultará en penalizaciones de tiempo de 2 minutos.
- Las sanciones por tarjeta roja resultarán en la expulsión del juego y de las instalaciones.
- Un jugador/equipo que recibe una penalización de tiempo debe jugar con un hombre menos por el tiempo asignado, lo que le da al equipo contrario una jugada de poder. El jugador que cumple la sanción de tiempo puede reingresar al juego después de que expire el tiempo asignado o cuando el equipo contrario marque un gol.
- Una tarjeta azul por mala conducta requiere que el jugador se quede fuera el tiempo asignado, pero el equipo no tiene que jugar corto. El jugador no podrá volver a entrar en su palco de jugadores hasta que se produzca una sustitución garantizada.
- Las sustituciones garantizadas pueden ocurrir cuando:
 - a. Se ha marcado un gol
 - b. Se ha concedido una penalización de tiempo.
 - c. Se ha pedido un tiempo muerto por lesión.
 - d. En el medio tiempo
- Si el juego se reinicia inadvertidamente con demasiados jugadores en el campo después de cualquier garantía ocasión de sustitución, no se impondrá penalización de tiempo.
- Si un equipo cae por debajo del número mínimo de jugadores debido a una penalización de tiempo, el juego se pierde.
- Cualquier penalización de tiempo restante al final de una mitad se transferirá a la siguiente mitad.
- Un jugador que recibe dos tarjetas azules en un juego recibe automáticamente una tarjeta amarilla.
- Un jugador que recibe tres tarjetas azules en un juego recibe automáticamente una tarjeta roja.
- El retraso del juego se llama cuando:
 - a. Un jugador pone deliberadamente la pelota fuera de juego.
 - b. Los jugadores defensores se alinean a menos de 15 pies de un tiro libre.

REGLAS DE LA CASA CONTINUACIÓN

c. Los jugadores tardan más de 5 segundos en poner en juego un tiro libre

d. Un portero no reparte el balón fuera del área penal en 5 segundos

- Disidencia: Forma de mala conducta consistente en protestar una convocatoria de cualquier funcionario. Esta ofensa puede resultar en una tarjeta azul, amarilla o roja dependiendo de la severidad de la ofensa.
- Mala conducta: Un acto considerado por el árbitro como antideportivo, imprudente, violento o flagrante-mente violatorio de las leyes y el espíritu del juego, y punible con una tarjeta azul, amarilla o roja.
- Los shootouts se otorgan cuando el último defensor comete una falta deliberadamente sobre un atacante para evitar un gol o por la acumulación de seis faltas de equipo.
 - a. Los tiros penales se otorgan cuando el último defensor comete faltas a propósito contra un atacante. Si el mismo equipo recibe tres faltas más en el período, se otorgará otro tiro penal. por reventar un gol o por la acumulación de seis faltas de equipo.
- Los shootouts se toman desde el punto rojo donde el atacante puede driblar hacia adelante y disparar a la portería. El portero debe tener al menos un pie en la línea de meta hasta que suene el silbato. Todos los demás jugadores deben alinearse en el centro del campo. Una vez que suena el silbato, la pelota está en juego y todos los jugadores pueden moverse.
- Una violación de la línea roja ocurre cuando la pelota cruza ambas líneas rojas en el aire sin ser tocada por un jugador, la pared, la red o el árbitro. Un cambio de posesión y un tiro directo desde la primera línea cruzada reinician el juego.
- Las infracciones de la línea roja, las faltas de dos toques, las sanciones de tiempo, las sustituciones ilegales, el retraso del juego y las sanciones de banco no se consideran faltas de equipo y no se acumularán.
- El recuento de faltas se restablece a cero con el comienzo de cada mitad.

NORMAS ADICIONALES E INFORMACIÓN GENERAL

- En cualquier momento antes o durante la temporada, Rahll Activity Center puede solicitar prueba de elegibilidad (grado y/o edad) para cualquier participante.
- Todos los juegos se juegan a campo completo (200' x 75').
- Las tarifas de los jugadores adultos son de \$50 por jugador.
- Todos los horarios se publicarán en nuestro sitio web (www.rahll.org) o puede recoger una copia del suyo horario del equipo en la oficina del Centro de Actividades. Cada liga constará de ocho partidos por equipo.
- Los equipos que participen en nuestro programa de Fútbol Sala estarán formados por entrenadores. Rahll Activity Center no participa en el proceso de formación del equipo. Cada equipo debe tener seis jugadores pagados en o antes de la fecha límite de inscripción del equipo.
- No se permitirán nombres de equipo inapropiados y quedan a discreción del personal del Rahll Activity Center.
- Las divisiones de adultos incluyen cinco jugadores de campo y un portero.
- El mínimo para iniciar y continuar un partido es de cuatro jugadores de campo y un portero.
- Después de 5 minutos del tiempo de juego programado original, se pierde el juego si un equipo no tiene el número mínimo de jugadores presentes.
- Un jugador puede jugar en dos equipos siempre que los dos equipos en los que esté jugando no estén en la misma división.
- Cualquier jugador puede incorporarse a cualquier equipo en cualquier momento durante la temporada, pero pagará el precio completo.

NORMAS ADICIONALES E INFORMACIÓN GENERAL CONTINUACIÓN

- En las ligas de adultos, los jugadores deben tener 18 años o más en la fecha de inicio de la temporada o antes.
- Todos los partidos de liga constan de dos tiempos de 20 minutos con un medio tiempo de 2 minutos. Habrá 3 minutos entre juegos.
- Todas las divisiones jugarán con un balón talla 4.

CÓDIGO DE CONDUCTA

- El código de conducta se aplica a los padres, entrenadores/voluntarios, espectadores, padres, empleados contratados, funcionarios y personal profesional.
- Lenguaje profano, obsceno, abusivo, degradante/amenazante, gestos y/o burlones en presencia de cualquier evento que asista a un evento Rahll Activity Center está prohibido.
- No maneje a un niño/participante de manera agresiva o abusiva.
- Cualquier acto de violencia está prohibido.
- Acepte la decisión de los funcionarios del juego como justos y llámelo lo mejor que puede.
- No permita a sabiendas que un jugador no elegible juegue en ningún juego.
- Utilice un buen espíritu deportivo.
- No se permite el uso de drogas, alcohol, vapeo o tabaco en ninguna forma mientras asiste al evento Rahll Activity Center.
- No se permitirán armas de fuego ni armas en ningún evento Rahll Activity Center evento.

En cualquier momento, a la sola discreción de Rahll Activity Center, la violación del Código de Conducta está sujeta a suspensión o expulsión de nuestro programa.