

The Leeway Manual on Field and Rules

**A clear, concise, illustrated manual about the
most innovative sport of the 21st century**

Creso Bulcao, MD

Copyright © 2023

All Rights Reserved

Publisher: US Youth Leeway Association LLC

ISBN # 978-1-63972-900-5

Dedication

I dedicate this book to my parents, Theogenes and Terezinha, for their unconditional love and support throughout my life

Acknowledgment

To all Coaches, Players, and other professionals, whom with their diligent and even obstinate to details work, made it possible for the Leeway project become a reality. Thank you all.

Contents

Dedication	iii
Acknowledgment	iv
INTRODUCTION	1
CHAPTER 1 General Aspects of Leeway’s Field and Rules	8
CHAPTER 2 The Leeway Field	14
CHAPTER 3 The Kick Off Position.....	18
CHAPTER 4 The Front Kick.....	22
CHAPTER 5 The Side Kick In (from the defense field)	27
CHAPTER 6 The Side Kick In (from the attack field).....	31
CHAPTER 7 The Forward Rule	35
CHAPTER 8 The reverted possession of the ball Kick.....	39
CHAPTER 9 Indirect Kick	45
CHAPTER 10 Direct Kick.....	50
CHAPTER 11 The Corner Kick	54
CHAPTER 12 Major Penalty Kick (MPK)	58
CHAPTER 13 Infraction and Disciplinary System	62
CHAPTER 14 Substitution System	68

CHAPTER 15 Goalkeeper (GK) Rules	72
CHAPTER 16 The Offside Rule.....	83
CHAPTER 17 The Kick Goal.....	93
CHAPTER 18 The Game Goal.....	106
CHAPTER 19 Glossary	114

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

INTRODUCTION

Leeway Sport International is pleased to be publishing two manuals in two formats: E-book and Paperback. Each book is the same in each format.

Because it is meant to be read in a very short time as a manual and the text is very concise and objective, each chapter starts with an instructional diagram followed by a clear content in six languages and always in the same order: English, Arabic, Spanish, French, German and Portuguese as these are the most common languages, we currently have our content in. A few chapters do not require a diagram. We hope you find this manual on The Field and Rules of Leeway and, the next one, on Strategies and Dynamics of Leeway, part of this series, clear and helpful.

Leeway was designed, tested, and ultimately created by Football professional and amateur coaches and players, that really admire and love the beautiful game, Football, but that also understood that an innovation was due and improvement was possible. And we did.

Leeway does not come as an attempt to replace or necessarily compete with Football but instead, as a new modality, with its own field, rules and probably most importantly, its own dynamics and personality. Learn it, play it, enjoy it. And let Leeway give you leeway to play and have fun.

مقدمة

:شككين في دليلين تنشر أن Leeway Sport International شركة يسر شكل كل في نفسه هو كتاب كل .الورقي والغلاف الإلكتروني الكتاب

موجز النص ولأن كدليل جدًا قصير وقت في يُقرأ أن المفترض من لأنه واضح محتوى يتبعه تعليمي بمخطط فصل كل يبدأ ،للاغاية وموضوعي الإسبانية ،الإنجليزية ،العربية :الترتيب بنفس ودائمًا لغات بست ،شيوعًا الأكثر اللغات هي هذه أن حيث ،والبرتغالية والألمانية والفرنسية رسمًا تتطلب لا الفصول بعض .بها بنا الخاص المحتوى حاليًا لدينا ،الفسحة وقواعد مجال حول الدليل هذا تجد أن نأمل .تخطيطيًا من جزء وهو ،الفسحة وديناميكيات استراتيجيات حول التالي والدليل ومفيدًا واضحًا ،السلسلة هذه

مدربي قبل من المطاف نهاية في وإنشائه واختباره Leeway تصميم تم اللعبة ويحبون حقًا يعجبون الذين ،والهواة المحترفين القدم كرة ولاعبين وأن مستحقًا كان الابتكار أن أيضًا فهموا ولكنهم ،القدم كرة ،الجميلة ذلك فعلنا وقد .ممكن أمر التحسين

معها التنافس أو القدم كرة لاستبدال كمحاولة "Leway" يأتي لا الأهم وربما ،الخاصة وقواعدها مجالها لها جديدة كطريقة بل ،بالضرورة وشخصيتها ديناميكياتها ،ذلك من

للعب مساحة يمنحك Leeway ودع .بها استمتع ،العبها ،تعلمها والاستمتاع

INTRODUCCIÓN

Leeway Sport International se complace en publicar dos manuales en dos formatos: libro electrónico y tapa blanda. Cada libro es igual en cada formato.

Debido a que está pensado para ser leído en muy poco tiempo como un manual y el texto es muy conciso y objetivo, cada capítulo comienza con un diagrama instructivo seguido de un contenido claro en seis idiomas y siempre en el mismo orden: árabe, inglés, Español, francés, alemán y portugués, ya que son los idiomas más comunes, actualmente tenemos nuestro contenido. Algunos capítulos no requieren un diagrama. Esperamos que este manual sobre El campo y las reglas del margen de maniobra y, el próximo, sobre Estrategias y dinámicas del margen de maniobra, parte de esta serie, le resulte claro y útil.

Leeway fue diseñado, probado y, en última instancia, creado por entrenadores y jugadores de fútbol profesionales y aficionados, que realmente admiran y aman el hermoso juego, el fútbol, pero que también entendieron que se debía innovar y que era posible mejorar. Y lo hicimos.

El margen de maniobra no surge como un intento de reemplazar o necesariamente competir con el fútbol, sino como una nueva modalidad, con su propio campo, reglas y, probablemente, lo más

importante, su propia dinámica y personalidad.

Aprendelo, juegalo, disfrútalo. Y deja que Leeway te dé libertad para jugar y divertirte.

INTRODUCTION

Leeway Sport International est heureux de publier deux manuels en deux formats : livre électronique et livre broché. Chaque livre est le même dans chaque format.

Parce qu'il est destiné à être lu en très peu de temps sous forme de manuel et que le texte est très concis et objectif, chaque chapitre commence par un schéma pédagogique suivi d'un contenu clair en six langues et toujours dans le même ordre : arabe, anglais, Nous avons actuellement notre contenu en espagnol, français, allemand et portugais, car ce sont les langues les plus courantes. Quelques chapitres ne nécessitent pas de diagramme. Nous espérons que vous trouverez ce manuel sur Le champ et les règles de marge de manœuvre et, le prochain, sur les Stratégies et la dynamique de la marge de manœuvre, qui font partie de cette série, clairs et utiles.

Leeway a été conçu, testé et finalement créé par des entraîneurs et des joueurs de football professionnels et amateurs, qui admirent et aiment vraiment ce beau jeu, le football, mais qui ont également compris qu'une innovation était nécessaire et qu'une amélioration était possible. Et nous l'avons fait.

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

Leeway ne constitue pas une tentative de remplacer ou de concurrencer nécessairement le football, mais plutôt une nouvelle modalité, avec son propre domaine, ses propres règles et probablement, plus important encore, sa propre dynamique et sa propre personnalité.

Apprenez-le, jouez-le, profitez-en. Et laissez Leeway vous donner la liberté de jouer et de vous amuser.

EINFÜHRUNG

Leeway Sport International freut sich, zwei Handbücher in zwei Formaten veröffentlichen zu können: E-Book und Taschenbuch. Jedes Buch ist in jedem Format gleich.

Da es als Handbuch dazu gedacht ist, in sehr kurzer Zeit gelesen zu werden, und der Text sehr prägnant und objektiv ist, beginnt jedes Kapitel mit einem Anleitungsdiagramm, gefolgt von einem klaren Inhalt in sechs Sprachen und immer in der gleichen Reihenfolge: Arabisch, Englisch, Spanisch, Französisch, Deutsch und Portugiesisch sind die am häufigsten verwendeten Sprachen, in denen wir unsere Inhalte derzeit veröffentlichen. Für einige Kapitel ist kein Diagramm erforderlich. Wir hoffen, dass Sie dieses Handbuch zu „The Field and Rules of Leeway“ und das nächste zu „Strategies and Dynamics of Leeway“, Teil dieser Serie, klar und hilfreich finden.

Creso Bulcao, MD

Leeway wurde von Fußball-Profi- und Amateurtrainern und -spielern entworfen, getestet und letztendlich entwickelt, die das schöne Spiel Fußball wirklich bewundern und lieben, aber auch verstanden haben, dass eine Innovation fällig und eine Verbesserung möglich ist. Und das haben wir getan.

„Leeway“ ist kein Versuch, den Fußball zu ersetzen oder unbedingt mit ihm zu konkurrieren, sondern vielmehr eine neue Modalität mit einem eigenen Bereich, eigenen Regeln und wahrscheinlich am wichtigsten: einer eigenen Dynamik und Persönlichkeit.

Lerne es, spiele es, genieße es. Und lassen Sie sich von Leeway die Freiheit geben, zu spielen und Spaß zu haben.

INTRODUÇÃO

A Leeway Sport International tem o prazer de publicar dois manuais em dois formatos: E-book e Brochura. Cada livro é igual em cada formato.

Por ser para ser lido em pouquíssimo tempo como um manual e o texto ser muito conciso e objetivo, cada capítulo começa com um diagrama instrutivo seguido de um conteúdo claro em seis idiomas e sempre na mesma ordem: ingles, árabe, espanhol, frances, alemao e portugues ja que atualmente temos o nosso conteudo publicado nessas seis linguas. Alguns capítulos não requerem diagrama. Esperamos que você ache este manual sobre o Campo e as Regras

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

do Leeway e, o próximo, sobre Estratégias e Dinâmicas do Leeway, claro e útil.

Leeway foi projetado, testado e finalmente criado por treinadores e jogadores profissionais e amadores de futebol, que realmente admiram e amam o belo jogo, o futebol, mas que também entenderam que uma inovação era devida e uma melhoria era possível. E nós fizemos exatamente isso.

O Leeway surge não como uma tentativa de substituir ou necessariamente competir com o Futebol, mas sim como uma nova modalidade, com campo, regras próprias e, provavelmente o mais importante, dinâmica e personalidade próprias.

Aprenda, jogue, divirta-se. e deixe o Leeway lhe dar liberdade para jogar e se divertir.

CHAPTER 1

General Aspects of Leeway's Field and Rules

The duration of the match is 80 (eighty minutes) divided into 2 half times of 40 minutes plus stoppage time. There must be an interval break of 15 to 20 minutes. The number of players on the field is 13. One GK plus the remaining 12 field players. There must exist at least 6 substitute players, including 1 GK reserve. The swapping system does allow for sparing physically the players as they can be rotated and swapped in and out of the field as circumstances changes or simply to spare and protect players from overuse and injuries due to it. The time out and off the field imposed to yellow carded players is 3 or 5 minutes as agreed among the teams participating in the event and its respective federations and organizers. There is a lot bench player utilization due to the substitution system. The match has 3 referees, one central and two sideline, plus a sideline assistant to monitor substitutions, time out for yellow card players, additional time. Each team needs to have at least one technical coach on the sideline, one trainer, one medical professional and safety and support personnel.

وقواعده ليواي لمجال العامة الجوانب -1

إلى بالإضافة دقيقة 40 منهما كل مدة شوتين على مقسمة (دقيقة ثمانون) 80 المباراة مدة اللاعبين عدد. دقيقة 20 إلى 15 بين استراحة هناك يكون أن يجب. الضائع بدل الوقت المتبقين 12 الـ الميدانيين اللاعبين إلى بالإضافة واحد مرمى حارس 13 هو الملعب في احتياطي واحد مرمى حارس ذلك في بما، الأقل على بدلاء لاعبين 6 هناك يكون أن يجب وخارج داخل وتبديلهم تدويرهم يمكن حيث جسدياً اللاعبين بتجنيب المبادلة نظام يسمح الاستخدام في الإفراط من وحمائتهم اللاعبين لتجنيب ببساطة أو الظروف تغير مع الملعب الحاصلين اللاعبين على المفروضة الملعب وخارج الخروج مدة. عنه الناجمة والإصابات الحدث في المشاركة الفرق بين الاتفاق حسب دقائق 5 أو 3 هي الصفراء البطاقات على نظام بسبب البدلاء مقاعد للاعبي كبير استخدام هناك. المعنيين والمنظمين والاتحادات إلى بالإضافة، جانبين واثنتان مركزي واحد، حكام 3 المباراة في ويشارك. الاستبدال وقت، الصفراء البطاقات لأصحاب مستقطع وقت، التبديلات لمراقبة جانبي مساعد ومدرّب، البدلاء مقاعد على الأقل على واحد فني مدرّب فريق لكل يكون أن يجب. إضافي والدعم السلامة موظفي من وطاقم، واحد طبي وأخصائي، واحد

1- Aspectos Generales del Campo y Reglas de Leeway

La duración del partido es de 80 (ochenta minutos) divididos en 2 tiempos de 40 minutos más tiempo de descuento. Debe haber un intervalo de descanso de 15 a 20 minutos. El número de jugadores en el campo es 13. Un portero más los 12 jugadores de campo restantes. Deben existir al menos 6 jugadores suplentes, incluido 1 reserva de GK. El sistema de intercambio permite preservar

físicamente a los jugadores, ya que pueden rotarse e intercambiarse dentro y fuera del campo a medida que cambian las circunstancias o simplemente preservar y proteger a los jugadores del uso excesivo y las lesiones debidas a ello. El tiempo muerto y fuera del campo impuesto a los jugadores amonestados es de 3 o 5 minutos según lo acordado entre los equipos participantes en el evento y sus respectivas federaciones y organizadores. Hay mucha utilización de jugadores de banquillo debido al sistema de sustituciones. El partido cuenta con 3 árbitros, uno central y dos laterales, además de un asistente de banda para el seguimiento de sustituciones, tiempo muerto para jugadores con tarjeta amarilla y tiempo suplementario. Cada equipo necesita tener al menos un entrenador técnico en la banca, un preparador físico, un profesional médico y personal de seguridad y apoyo.

1- Aspects généraux du terrain et des règles de Leeway

La durée du match est de 80 (quatre-vingts minutes) réparties en 2 mi-temps de 40 minutes plus les arrêts de jeu. Il doit y avoir une pause d'intervalle de 15 à 20 minutes. Le nombre de joueurs sur le terrain est de 13. Un GK plus les 12 joueurs de terrain restants. Il doit exister au moins 6 joueurs remplaçants, dont 1 réserve GK. Le système d'échange permet d'épargner physiquement les joueurs car ils peuvent être pivotés et échangés sur et hors du terrain à mesure

que les circonstances changent ou simplement pour épargner et protéger les joueurs de la surutilisation et des blessures qui en résultent. Le temps d'arrêt et de sortie du terrain imposé aux joueurs cartonnés est de 3 ou 5 minutes comme convenu entre les équipes participant à l'événement et leurs fédérations et organisateurs respectifs. Il y a beaucoup d'utilisation des joueurs de banc en raison du système de substitution. Le match dispose de 3 arbitres, un central et deux de touche, plus un assistant de touche pour surveiller les remplacements, les temps morts pour les cartons jaunes, le temps additionnel. Chaque équipe doit avoir au moins un entraîneur technique sur la touche, un entraîneur, un professionnel de la santé et du personnel de sécurité et de soutien.

1- Allgemeine Aspekte des Spielraums und der Regeln von Leeway

Die Spieldauer beträgt 80 (achtzig Minuten), aufgeteilt in zwei Halbzeiten von 40 Minuten plus Nachspielzeit. Es muss eine Pause von 15 bis 20 Minuten eingelegt werden. Die Anzahl der Spieler auf dem Feld beträgt 13. Ein GK plus die restlichen 12 Feldspieler. Es müssen mindestens 6 Ersatzspieler vorhanden sein, darunter 1 GK-Reserve. Das Austauschsystem ermöglicht es, die Spieler körperlich zu schonen, da sie bei sich ändernden Umständen auf dem Spielfeld rotiert und ausgetauscht werden können, oder einfach, um die Spieler vor Überbeanspruchung und daraus resultierenden

Verletzungen zu schonen und zu schützen. Die Auszeit und Auszeit vom Spielfeld für Spieler mit gelber Karte beträgt 3 oder 5 Minuten, wie zwischen den an der Veranstaltung teilnehmenden Teams und ihren jeweiligen Verbänden und Organisatoren vereinbart. Aufgrund des Auswechslungssystems kommt es häufig zu einer Auslastung der Ersatzspieler. Das Spiel hat drei Schiedsrichter, einen in der Mitte und zwei an der Seitenlinie, sowie einen Assistenten an der Seitenlinie, der die Auswechslungen, die Auszeit für Spieler mit gelben Karten und die Nachspielzeit überwacht. Jedes Team muss mindestens einen technischen Trainer an der Seitenlinie, einen Trainer, einen medizinischen Fachmann sowie Sicherheits- und Unterstützungspersonal haben.

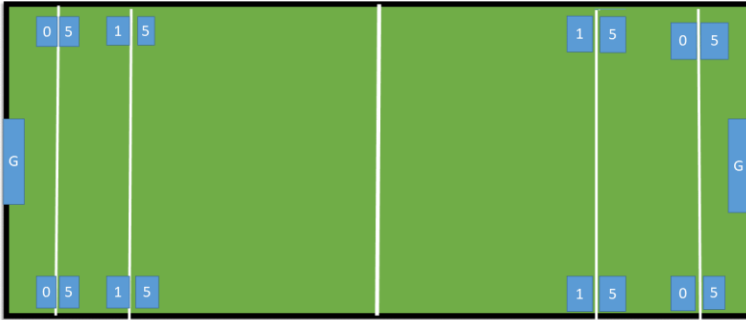
1- Aspectos Gerais do Campo e Regras do Leeway

A duração da partida é de 80 (oitenta minutos) divididos em 2 tempos de 40 minutos mais acréscimos. Deve haver um intervalo de 15 a 20 minutos. O número de jogadores em campo é 13. Um GK mais os 12 jogadores de campo restantes. Deve haver pelo menos 6 jogadores substitutos, incluindo 1 reserva GK. O sistema de troca permite poupar fisicamente os jogadores, pois eles podem ser girados e trocados dentro e fora do campo conforme as circunstâncias mudam ou simplesmente poupar e proteger os jogadores do uso excessivo e lesões devido a isso. O tempo de saída

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

e entrada de campo imposto aos jogadores com cartao amarelos é de 3 ou 5 minutos conforme acordado entre as equipes participantes do evento, suas respectivas federações e organizadores. Consequentemente há muita utilização de jogadores reserva devido ao sistema de substituição. A partida conta com 3 árbitros, um central e dois laterais, além de um assistente lateral para acompanhar as substituições, controle de tempo para jogadores com cartao amarelos. Cada equipe precisa ter pelo menos um treinador técnico na linha lateral, um massagista, um profissional médico e pessoal de segurança e apoio.

LEEWAY OFFICIAL FIELD



CHAPTER 2

The Leeway Field

Official size about 75-80 yards by 115-120 yards. It can be natural or synthetic turf; if smaller the number of players must be reduced. It is simple, unique and all lines are essential for the rules of the game. It has a midfield line, and in each half field a 5-yards and 15 yards line, four corner flag posts. Football (Soccer) goalposts can be used as their size range are similar. Leeway Goalpost are 6 inches wider and 6 inches taller than Football (Soccer) goalposts. The 5-yard line is used for the offside rule. The 15-yard line is used for the Major Penalty Kick. Both the 5-yard and 15-yard lines are used for Goalkeeper's rules.

ليوأي حقل -2

يكون أن يمكن. ياردة 115-120 في ياردة 75-80 حوالي الرسمي الحجم عدد تقليل يجب، أصغر كان إذا. الاصطناعي أو الطبيعي العشب لقواعد ضرورية الخطوط وجميع نوعها من وفريدة بسيطة إنها. اللاعبين 15 و ياردات 5 خط نصف كل وفي، وسط خط على يحتوي. اللعبة القدم كرة مرمى أعمدة استخدام يمكن. ركنية راية أعمدة وأربعة، ياردة Leeway Goalpost 6 عرض يبلغ. متشابه حجمها لأن (القدم كرة) يتم. (القدم كرة) القدم كرة مرمى قوائم من بوصات 6 وأطول بوصات ياردة 15 الخط استخدام يتم. التسلسل لقاعدة ياردات 5 الخط استخدام حارس لقواعد ياردة 15 و ياردة 5 خطي استخدام يتم. الكبرى الجزاء لركلة المرمى.

2- El campo de margen

Tamaño oficial de aproximadamente 75 a 80 yards por 115 a 120 yards. Puede ser césped natural o sintético; si es más pequeño, se debe reducir el número de jugadores. Es simple, único y todas las líneas son esenciales para las reglas del juego. Tiene una línea de medio campo, y en cada medio campo una línea de 5 y 15 yards, cuatro banderines en las esquinas. Se pueden utilizar postes de portería de fútbol ya que su rango de tamaño es similar. Los postes de portería de Leeway son 6 pulgadas más anchos y 6 pulgadas más altos que los postes de fútbol. La línea de 5 yards se utiliza para la regla de fuera de juego. La línea de 15 yards se utiliza para el penalti mayor. Tanto la línea de 5 yards como la de 15 yards se utilizan para las reglas del portero.

2- Le champ de Leeway

Taille officielle d'environ 75 à 80 mètres sur 115 à 120 mètres. Il peut s'agir de gazon naturel ou synthétique ; s'il est plus petit, le nombre de joueurs doit être réduit. C'est simple, unique et toutes les lignes sont essentielles aux règles du jeu. Il a une ligne médiane et dans chaque demi-terrain une ligne de 5 et 15 mètres, quatre poteaux de drapeau de coin. Les poteaux de but de football (soccer) peuvent être utilisés car leurs tailles sont similaires. Les poteaux de but Leeway sont 6 pouces plus larges et 6 pouces plus hauts que les poteaux de but de football (soccer). La ligne des 5 yards est utilisée pour la règle du hors-jeu. La ligne des 15 verges est utilisée pour le coup de pied de pénalité majeur. Les lignes des 5 et 15 mètres sont utilisées pour les règles du gardien de but.

2- Das Spielraumfeld

Offizielle Größe etwa 75–80 Yards mal 115–120 Yards. Es kann sich um Natur- oder Kunstrasen handeln; wenn sie kleiner ist, muss die Anzahl der Spieler reduziert werden. Es ist einfach, einzigartig und alle Linien sind für die Spielregeln unerlässlich. Es gibt eine Mittelfeldlinie und in jedem Halbfeld eine 5-Yards- und eine 15-Yards-Linie sowie vier Eckfahnenpfosten. Fußball-Torpfosten können verwendet werden, da ihr Größenbereich ähnlich ist. Leeway-Torpfosten sind 6 Zoll breiter und 6 Zoll höher als Fußball-

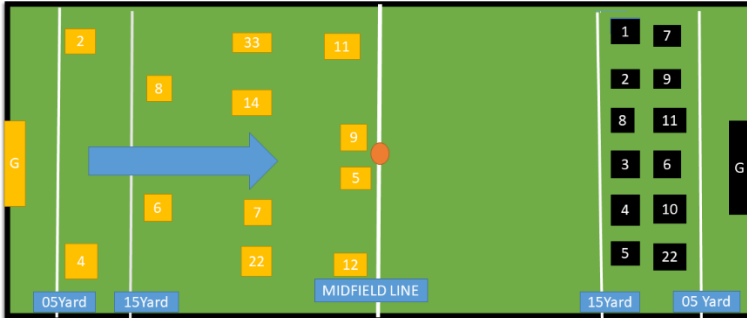
Torpfosten. Für die Abseitsregel wird die 5-Yard-Linie verwendet. Für den Major Penalty Kick wird die 15-Yard-Linie verwendet. Für die Torwartregeln werden sowohl die 5-Yard- als auch die 15-Yard-Linie verwendet.

2- O campo de Leeway

Tamanho oficial cerca de 75-80 jardas por 115-120 jardas. Pode ser grama natural ou sintética; se menor, o número de jogadores deve ser reduzido. É simples, único e todas as linhas são essenciais para as regras do jogo. Possui uma linha de meio-campo, e em cada meio-campo uma linha de 5 jardas e 15 jardas, quatro postes de bandeira de canto. Postes de futebol (futebol) podem ser usados, pois seus tamanhos são semelhantes. A trave Leeway é 15 centímetros mais larga e 15 centímetros mais alta que as traves de futebol (futebol). A linha de 5 jardas é usada para a regra do impedimento. A linha de jarda-15 é usada para o chute do pênalti. Ambas as linhas de 5 e 15 jardas são usadas nas regras aplicadas aos goleiros.

Players' Position at Kick off

The Yellow team is starting the match. The opponent team stays on or behind the 15 yard line of its field. On 2nd half the teams invert position.



CHAPTER 3

The Kick Off Position

The team starting with the ball stays behind the midfield line (in its defense field) and the other team stays inside the 15- yard area (between the goal and 15- yard line). The Ball must always be kicked forward because of the Forward Rule. It is used to start first half, second half, every time goals (points) are scored in the match or in any circumstance the match must be extended beyond its regular time. The ball used must be size and weight appropriate to the players. The Kick off needs to be authorized by the referee.

البداية ضربة موضع -3

ويبقى (دفاعه مجال في) الوسط خط خلف يبقى بالكرة يبدأ الذي الفريق 15 ال وخط المرمى خط بين) ياردة 15 ال منطقة داخل الآخر الفريق استخدامه يتم. الأمام قاعدة بسبب للأمام الكرة ركل دائماً يجب. (ياردة الأهداف تسجيل يتم مرة كل في، الثاني الشوط، الأول الشوط لبدء بعد ما إلى المباراة تمتد الظروف من ظرف أي في أو المباراة في (النقاط) مناسباً ووزنها المستخدمة الكرة حجم يكون أن يجب. الأصلي وقتها الحكم موافقة إلى تحتاج البداية ركلة. للاعبين.

3- La posición de saque inicial

El equipo que comienza con el balón permanece detrás de la línea del medio campo (en su campo de defensa) y el otro equipo permanece dentro del área de 15 yardas (entre la línea de gol y la línea de 15 yardas). La pelota siempre debe patearse hacia adelante debido a la regla de avance. Se utiliza para iniciar el primer tiempo, segundo tiempo, cada vez que se marcan goles (puntos) en el partido o en cualquier circunstancia el partido se extiende más allá de su tiempo regular. La pelota utilizada debe tener el tamaño y peso apropiados para los jugadores. El saque inicial deberá ser autorizado por el árbitro.

3- La position de coup d'envoi

L'équipe qui commence avec le ballon reste derrière la ligne médiane (dans son champ de défense) et l'autre équipe reste à l'intérieur de la zone des 15 mètres (entre la ligne de but et la ligne des 15 mètres). Le ballon doit toujours être botté vers l'avant en raison de la règle de l'avant. Il est utilisé pour commencer la première mi-temps, la seconde mi-temps, chaque fois que des buts (points) sont marqués dans le match ou en toute circonstance, le match se prolonge au-delà de son temps réglementaire. Le ballon utilisé doit être de taille et de poids adaptés aux joueurs. Le coup d'envoi doit être autorisé par l'arbitre.

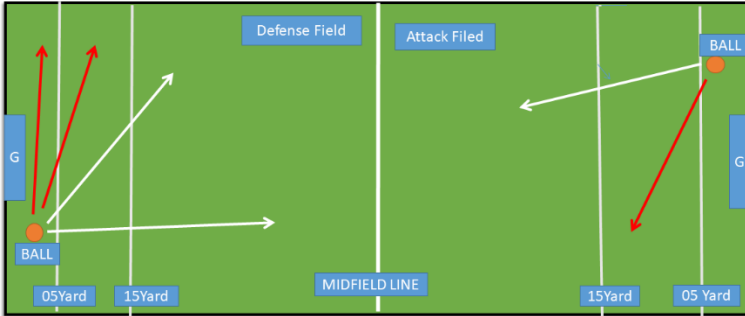
3- Die Anstoßposition

Das Team, das mit dem Ball beginnt, bleibt hinter der Mittelfeldlinie (in seinem Verteidigungsfeld) und das andere Team bleibt innerhalb des 15-Yard-Bereichs (zwischen der Torlinie und der 15-Yard-Linie). Aufgrund der Vorwärtsregel muss der Ball immer nach vorne gekickt werden. Es wird verwendet, um die erste und zweite Halbzeit zu beginnen, jedes Mal, wenn im Spiel Tore (Punkte) erzielt werden oder das Spiel unter allen Umständen über die reguläre Spielzeit hinaus verlängert wird. Der verwendete Ball muss in Größe und Gewicht den Spielern angemessen sein. Der Anstoß muss vom Schiedsrichter genehmigt werden.

3- Posicao de Inicio e pontape Inicial

A equipe que começa com a bola fica atrás da linha de meio-campo (em seu campo de defesa) e a outra equipe fica dentro da área de 15 jardas (entre a linha de gol e a linha de jarda-15). A bola deve ser sempre chutada para frente devido à Regra de Avanço. É utilizado para iniciar o primeiro tempo, o segundo tempo, toda vez que são marcados gols (pontos) na partida ou em qualquer circunstância a partida é prorrogada além do tempo regulamentar. A bola utilizada deve ter tamanho e peso adequados aos jogadores. O pontapé inicial precisa sempre ser autorizado pelo árbitro.

The Front Kick To Put the ball back in game. The ball must cross the 15 yard line.



CHAPTER 4

The Front Kick

The ball is put on the ground, on or by the 5 -yard line, inside the 5- yard zone and is kicked by any team player, including the goalkeeper. The ball cannot be rolling and must always leave or cross the 15- yard line/zone. If it does not, it must be repeated until it does so that the ball is considered in game. It is used when the ball goes outbound off the field through the goal line or zero- yard line and is caused by the opponent team. The Front Kick does not require Referee authorization but the Referee may ask to hold it for any reason. Typically, any stationary kick (when the ball is put on the ground, not rolling, to be kicked) needs to be done within 15 seconds after the ball is put in place. If delay of game is signaled by the

referee, the possession of the ball will be reverted and there is a specific kick for that.

4- الأمامية الركلة

داخل، ياردات 5 ال خط من بالقرب أو على، الأرض على الكرة وضع يتم ذلك في بما، الفريق في لاعب أي قبل من ركلها ويتم ياردات 5 ال منطقة ال خط دائمًا تتجاوز أن ويجب الكرة تتدحرج أن يمكن لا. المرمى حارس الكرة اعتبار يتم حتى ذلك تكرر فيجب، ذلك يحدث لم إذا. ياردة 15 خط عبر الملعب خارج الكرة تخرج عندما استخدامه يتم. اللعبة داخل الأمامية الركلة تتطلب لا. المنافس الفريق ويسببها الصفرة خط أو المرمى من سبب لأي إيقافها يطلب أن للحكم يجوز ولكن الحكم من تصريحًا، الأرض على الكرة وضع يتم عندما) ثابتة ركلة أي، للقاعدة وفقًا. الأسباب ثمانية 15 غضون في تنفيذها يتم أن يجب (ركلها ليتم، دحرجتها وليس إرجاع فسيتم، المباراة تأخير إلى الحكم أشار إذا. مكانها في الكرة وضع بعد لذلك محددة ركلة وهناك الكرة حيازة.

4- La patada frontal

El balón se coloca en el suelo, sobre o cerca de la línea de 5 yardas, dentro de la zona de 5 yardas y es pateado por cualquier jugador del equipo, incluido el portero. La pelota no puede estar rodando y siempre debe cruzar la línea de 15 yardas. Si no es así, se deberá repetir hasta que lo haga para que la pelota se considere en juego. Se utiliza cuando el balón sale fuera del campo, por la línea de gol o yarda cero y es provocado por el equipo contrario. La patada frontal no requiere autorización del árbitro, pero el árbitro puede solicitar

mantenerla por cualquier motivo. Por regla general, cualquier patada estacionaria (cuando el balón se coloca en el suelo, sin rodar, para ser pateado) debe realizarse dentro de los 15 segundos posteriores a la colocación del balón en su lugar. Si el árbitro señala retraso del juego, se revertirá la posesión del balón y habrá un tiro específico para ello.

4- Le coup de pied avant

Le ballon est posé au sol, sur ou près de la ligne des 5 yards, à l'intérieur de la zone des 5 yards et est botté par n'importe quel joueur de l'équipe, y compris le gardien de but. Le ballon ne peut pas rouler et doit toujours franchir la ligne des 15 yards. Si ce n'est pas le cas, il faut répéter l'opération jusqu'à ce que ce soit le cas pour que le ballon soit considéré comme étant en jeu. Il est utilisé lorsque le ballon sort du terrain, traverse la ligne de but ou la ligne zéro mètre et est provoqué par l'équipe adverse. Le Front Kick ne nécessite pas l'autorisation de l'arbitre mais l'arbitre peut demander de le retenir pour n'importe quelle raison. En règle générale, tout coup de pied stationnaire (lorsque le ballon est posé au sol, sans rouler, pour être botté) doit être effectué dans les 15 secondes suivant la mise en place du ballon. Si un retard de jeu est signalé par l'arbitre, la possession du ballon sera rétablie et il y aura un coup de pied spécifique pour cela.

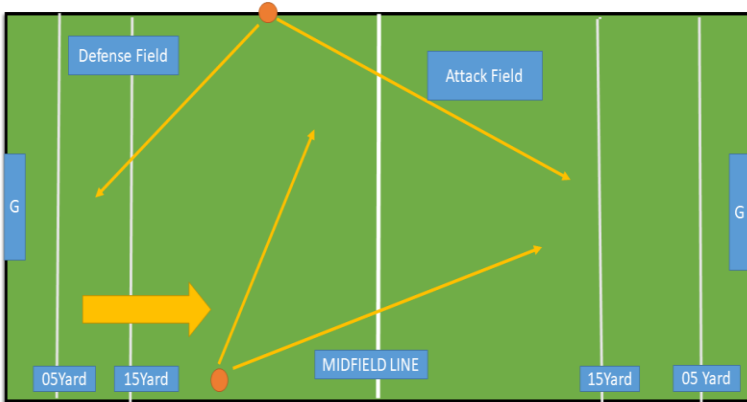
4- Der Frontkick

Der Ball wird auf oder an der 5-Yard-Linie innerhalb der 5-Yard-Zone auf den Boden gelegt und von einem beliebigen Teamspieler, einschließlich des Torwarts, getreten. Der Ball darf nicht rollen und muss immer die 15-Yard-Linie überschreiten. Ist dies nicht der Fall, muss es so lange wiederholt werden, bis der Ball im Spiel ist. Es wird verwendet, wenn der Ball das Spielfeld verlässt, die Torlinie oder die Null-Yard-Linie durchquert und von der gegnerischen Mannschaft verursacht wird. Der Frontkick erfordert keine Genehmigung des Schiedsrichters, der Schiedsrichter kann jedoch aus beliebigem Grund darum bitten, ihn auszuführen. Gemäß der Regel muss jeder stationäre Tritt (wenn der Ball auf den Boden gelegt wird und nicht rollt, um getreten zu werden) innerhalb von 15 Sekunden nach dem Auflegen des Balls ausgeführt werden. Wenn der Schiedsrichter eine Spielverzögerung anzeigt, wird der Ballbesitz zurückgenommen und dafür gibt es einen besonderen Strafstoß.

4- O chute frontal

A bola é colocada no chão, sobre ou perto da linha de 5 jardas, dentro da zona de jarda-5 e chutada por qualquer jogador da equipe, inclusive o goleiro. A bola tem que estar parada e deve sempre cruzar a linha de 15 jardas. Caso contrário, deve ser repetido até que a bola seja considerada em jogo. É utilizado quando a bola sai para fora do campo, passa pela linha de gol ou jarda zero e é causada pela equipe adversária. O Chute Frontal não requer autorização do árbitro, mas o árbitro pode pedir para esperar por qualquer motivo. Por regra, qualquer chute parado (quando a bola é colocada no chão, sem rolar, para ser chutada) precisa ser executado dentro de 15 segundos após a bola ser colocada no lugar. Se o árbitro sinalizar atraso intencional de jogo, a posse de bola será revertida e existe uma cobrança específica para isso.

The Side Kick In To put the ball back in game when the ball goes outbound through the side lines. Here in the Defense Field. The ball must be placed on the side line or next to it.



CHAPTER 5

The Side Kick In (from the defense field)

The ball is put on the ground, not rolling, on or by the sideline. It is then kicked in and put back in game. It is used when the ball goes outbound through the sidelines of the field. Of note, if the ball is on the defense field, it can be kicked toward any direction, the defense or attack field. In Leeway if you put the ball outbound, the opponent team will be rewarded with a ball possession with which something can be accomplished as side kick ins are always kicked and never thrown in with two hands on the ball.

5- الدفاع ميدان من الجانبية الركلة

أو الجانبي الخط على أو تتدحرج أن دون الأرض على الكرة وضع يتم الكرة تخرج عندما استخدامه يتم. اللعبة إلى وإعادته ركله يتم ثم. بجانبه، الدفاع مجال في الكرة كانت إذا أنه إلى الإشارة تجدر. الملعب خارج من Leeway، في الهجوم أو الدفاع مجال في سواء، اتجاه أي في ركلها فيمكن الكرة بحيازة المنافس الفريق مكافأة فسيتم، للخارج الكرة بوضع قمت إذا الركلات ركل دائمًا يتم حيث، ما شيء تحقيق خلالها من يمكن التي الكرة على يديك بكلتا مطلقًا رميها يتم ولا الجانبية

5- The Side Kick In (desde el campo de defensa)

La pelota se coloca en el suelo, sin rodar, sobre o junto a la línea de banda. Luego se le da una patada y se vuelve a poner en juego. Se utiliza cuando el balón sale por las bandas del campo. Es de destacar que si el balón está en el campo de defensa, se puede patear en cualquier dirección, ya sea el campo de defensa o el de ataque. En Leeway, si sacas el balón fuera, el equipo contrario será recompensado con una posesión del balón con la que se puede lograr algo, ya que los saques de banda siempre se patean y nunca se lanzan con las dos manos sobre el balón.

5- Le Side Kick In (depuis le terrain de défense)

Le ballon est posé au sol, sans rouler, sur ou près de la ligne de touche. Il est ensuite lancé et remis en jeu. Il est utilisé lorsque le ballon sort par les lignes de touche du terrain. Il convient de noter que si le ballon se trouve sur le terrain de défense, il peut être botté dans n'importe quelle direction, vers le terrain de défense ou d'attaque. Dans Leeway, si vous lancez le ballon vers l'extérieur, l'équipe adverse sera récompensée par une possession du ballon avec laquelle quelque chose peut être accompli, car les coups de pied latéraux sont toujours bottés et jamais lancés avec les deux mains sur le ballon.

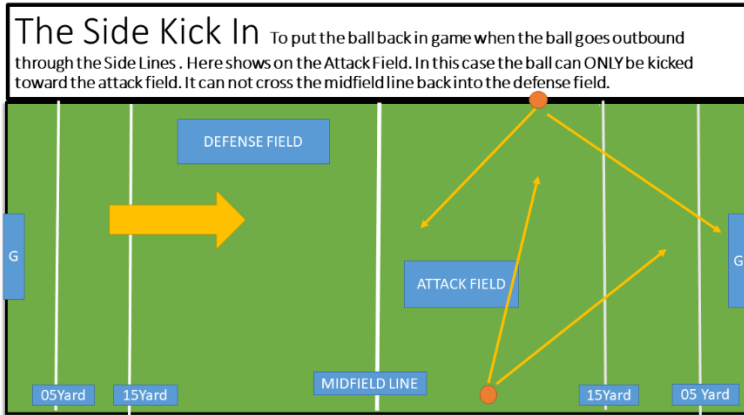
5- Der Side Kick In (aus dem Verteidigungsfeld)

Der Ball wird auf den Boden gelegt, ohne zu rollen, auf oder neben der Seitenlinie. Anschließend wird es eingeworfen und wieder ins Spiel gebracht. Es wird verwendet, wenn der Ball über die Seitenlinie des Spielfelds hinausgeht. Bemerkenswert ist, dass der Ball, wenn er sich auf dem Verteidigungsfeld befindet, in jede Richtung, in das Verteidigungs- oder Angriffsfeld, geschossen werden kann. Beim Leeway wird das gegnerische Team mit einem Ballbesitz belohnt, mit dem etwas erreicht werden kann, wenn man

den Ball nach außen spielt, da Side-Kick-Ins immer getreten und nie mit zwei Händen am Ball eingeworfen werden.

5- O Side Kick In (do campo de defesa)

A bola é colocada no chão, sem rolar, na linha lateral do campo. Em seguida, é chutada e colocada de volta no jogo. É usado quando a bola sai pelas laterais do campo colocada pelo oponente. Vale ressaltar que se a bola estiver no campo de defesa, ela pode ser chutada em qualquer direção, seja para o campo de defesa ou campo de ataque. No Leeway se você colocar a bola para fora, o time adversário será recompensado com uma posse de bola com a qual algo pode ser feito, já que os chutes laterais são sempre mais eficientes do que se lançarmos uma bola com as duas mãos.



CHAPTER 6

The Side Kick In (from the attack field)

The ball is put on the ground, not rolling, on or by the sideline, at the place where the ball exited the field. It is then kicked in and put back in game. Of note, if the ball is on the attack field, it cannot be kicked toward the defense field, as it will cross the midfield line and this is not allowed by the Forward Rule. Side Kick Ins do not require referee authorization as the opponent is assumed ready to play, but the referee may, for any reason ask it to wait. Again, strategic and dynamics implications brought by the existence of the side kick in are discussed in the upcoming book of the series.

6- الهجوم ميدان من) الجانبية الركلة -6

بجانبه أو الجانبي الخط على ،دحرجة دون ،الأرض على الكرة وضع يتم إلى وإعادته ركله يتم ثم .الملعب من الكرة منه خرجت الذي المكان في يمكن فلا ،الهجوم ملعب في الكرة كانت إذا أنه إلى الإشارة تجدر .اللعبة به مسموح غير وهذا الوسط خط ستتجاوز لأنها ،الدفاع مجال نحو ركلها الحكم من تصريحًا الجانبية الضربات تتطلب لا .الهجوم قاعدة بموجب منه يطلب أن للحكم يجوز ولكن ،للعب جاهز الخصم أن يُفترض حيث الآثار مناقشة تمت ،أخرى مرة .الأسباب من سبب لأي الانتظار الكتاب في الجانبية الركلة وجود عن الناجمة والديناميكية الإستراتيجية السلسلة من القادم

6- The Side Kick In (desde el campo de ataque)

El balón se coloca en el suelo, sin rodar, sobre o cerca de la línea lateral, en el lugar por donde salió del campo. Luego se le da una patada y se vuelve a poner en juego. Es de destacar que si el balón está en el campo de ataque, no se puede patear hacia el campo de defensa, ya que cruzará la línea del medio campo y esto no está permitido por la regla de avance. Las patadas laterales no requieren autorización del árbitro ya que se supone que el oponente está listo para jugar, pero el árbitro puede, por cualquier motivo, pedirle que espere. Una vez más, las implicaciones estratégicas y dinámicas que trae la existencia de la patada lateral se analizan en el próximo libro de la serie.

6- Le Side Kick In (depuis le champ d'attaque)

Le ballon est posé au sol, sans rouler, sur ou près de la ligne de touche, à l'endroit où le ballon est sorti du terrain. Il est ensuite lancé et remis en jeu. Il convient de noter que si le ballon se trouve sur le terrain d'attaque, il ne peut pas être botté vers le terrain de défense, car il traverserait la ligne médiane, ce qui n'est pas autorisé par la règle des avants. Les Side Kick Ins ne nécessitent pas l'autorisation de l'arbitre puisque l'adversaire est supposé prêt à jouer, mais l'arbitre peut, pour quelque raison que ce soit, lui demander d'attendre. Encore une fois, les implications stratégiques et dynamiques apportées par l'existence du coup de pied secondaire sont discutées dans le prochain livre de la série.

6- Der Side Kick In (aus dem Angriffsfeld)

Der Ball wird auf den Boden gelegt, ohne zu rollen, auf oder neben der Seitenlinie, an der Stelle, an der der Ball das Spielfeld verlassen hat. Anschließend wird es eingeworfen und wieder ins Spiel gebracht. Bemerkenswert ist, dass der Ball, wenn er sich auf dem Angriffsfeld befindet, nicht in Richtung des Verteidigungsfelds geschossen werden kann, da er die Mittelfeldlinie überqueren würde und dies nach der Vorwärtsregel nicht zulässig ist. Side Kick Ins erfordern keine Genehmigung des Schiedsrichters, da davon ausgegangen wird, dass der Gegner spielbereit ist. Der Schiedsrichter kann ihn jedoch aus beliebigem Grund zum Warten

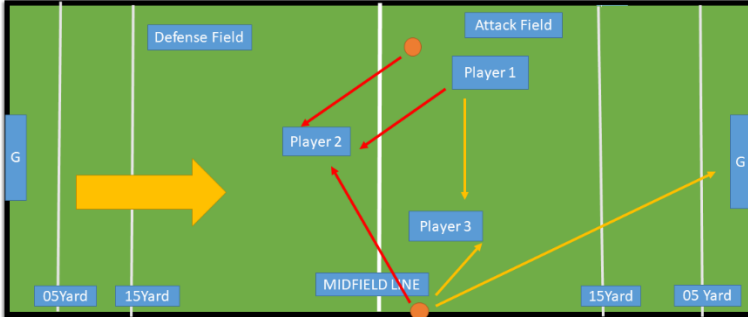
auffordern. Auch hier werden die strategischen und dynamischen Implikationen, die sich aus der Existenz des Side-Kick-Ins ergeben, im kommenden Buch der Serie diskutiert.

6- O Side Kick In (do campo de ataque)

A bola é colocada no chão, sem rolar, ao lado ou sobre a linha lateral do campo, no local onde a bola saiu do campo. Em seguida, após ser chutada e colocado de volta no jogo. Vale ressaltar que se a bola estiver no campo de ataque, ela não poderá ser chutada em direção ao campo de defesa, pois cruzará a linha do meio-campo e isso não é permitido pela Regra de Avanço. Os Side Kick Ins não requerem autorização do árbitro, pois o adversário é considerado estar pronto para jogar, mas o árbitro pode, por qualquer motivo, pedir-lhe que espere. Novamente, as implicações estratégicas e dinâmicas trazidas pela existência do chute lateral são discutidas no próximo livro da série.

The Forward Rule

The attacking team cannot kick the ball toward its defense field after crossing the midfield line. If it happens, the possession of ball will be reverted to the opponent. Red arrow shows when this rule has been broken.



CHAPTER 7

The Forward Rule

It says that, after the ball crosses the midfield line, it cannot be kicked back toward the defense field of the team who has possession of the ball. The touch must be intentional and deliberate to send the ball back into the defense field. If it is not clear, who last touched the ball, the game should go on. Accidental or involuntary touches when the ball is in dispute between players is not considered a break of the Forward Rule. Again, this rule like many others, has many positive implications in the game and will be discussed in the upcoming book of this series on strategies and dynamics. But in one sentence we can say that it considerably increases the efficiency and level of entertainment of the match.

7- الأمام قاعدة

مرة ركلها يمكن لا، الوسط خط الكرة عبور بعد أنه على المادة تنص اللمسة تكون أن يجب. الكرة يمتلك الذي الفريق دفاع مجال نحو أخرى الواضح من يكن لم إذا. الدفاع مجال إلى الكرة لإعادة ومتعمدة مقصودة أو العرضية اللمسات. اللعبة تستمر أن فيجب، مرة آخر الكرة لمس من لقاعدة خرقًا تعتبر لا اللاعبين بين نزاع في الكرة تكون عندما اللاإرادية لها، الأخرى القواعد من العديد مثل، القاعدة هذه، أخرى مرة. الهجوم هذه من القادام الكتاب في مناقشتها وسيتم اللعبة في كثيرة إيجابية آثار واحدة جملة في ولكن. والديناميكيات الاستراتيجية حول السلسلة المباراة في الترفيه ومستوى كفاءة من كبير بشكل يزيد أنه القول يمكننا.

7- La regla delantera

Dice que, después de que el balón cruza la línea del medio campo, no puede ser devuelto al campo de defensa del equipo que tiene posesión del balón. El toque debe ser intencional y deliberado para enviar el balón de regreso al campo de defensa. Si no está claro quién tocó el balón por última vez, el juego debe continuar. Los toques accidentales o involuntarios cuando el balón está en disputa entre jugadores no se considera una infracción de la regla de avance. Nuevamente, esta regla, como muchas otras, tiene muchas implicaciones positivas en el juego y se discutirá en el próximo libro de esta serie sobre estrategias y dinámicas. Pero en una frase podemos decir que aumenta considerablemente la eficiencia y el nivel de entretenimiento del partido.

7- La règle Forward

Il stipule qu'une fois que le ballon a franchi la ligne médiane, il ne peut pas être renvoyé vers le terrain de défense de l'équipe qui est en possession du ballon. Le toucher doit être intentionnel et délibéré pour renvoyer le ballon dans le terrain de défense. S'il n'est pas clair qui a touché le ballon en dernier, le jeu peut continuer. Les touches accidentelles ou involontaires lorsque le ballon est disputé entre joueurs ne sont pas considérées comme une infraction à la règle des avants. Encore une fois, cette règle, comme beaucoup d'autres, a de nombreuses implications positives dans le jeu et sera discutée dans le prochain livre de cette série sur les stratégies et la dynamique. Mais en une phrase, nous pouvons dire que cela augmente considérablement l'efficacité et le niveau de divertissement du match.

7- Die Vorwärtsregel

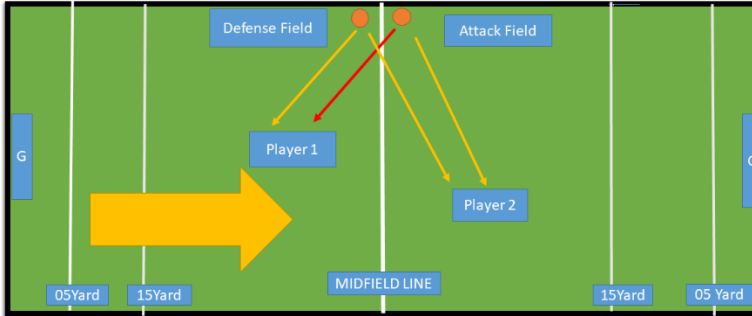
Es besagt, dass der Ball, nachdem er die Mittelfeldlinie überschritten hat, nicht mehr in Richtung des Verteidigungsfeldes der Mannschaft zurückgeworfen werden kann, die im Ballbesitz ist. Die Berührung muss absichtlich und absichtlich erfolgen, um den Ball zurück in das Verteidigungsfeld zu befördern. Wenn nicht klar ist, wer den Ball zuletzt berührt hat, soll das Spiel fortgesetzt werden. Versehentliche oder unfreiwillige Berührungen, wenn der Ball zwischen Spielern umstritten ist, gelten nicht als Verstoß gegen

die Vorwärtsregel. Auch diese Regel hat wie viele andere viele positive Auswirkungen auf das Spiel und wird im kommenden Buch dieser Reihe über Strategien und Dynamik besprochen. Aber in einem Satz können wir sagen, dass es die Effizienz und den Unterhaltungsgrad des Spiels erheblich steigert.

7- A regra de encaminhamento

Diz que, após a bola ultrapassar a linha do meio-campo, ela não pode ser chutada de volta para o campo de defesa da equipe que tem a posse da bola. O toque deve ser intencional e deliberado para devolver a bola ao campo de defesa. Se não estiver claro quem tocou na bola por último, o jogo deve continuar. Toques acidentais ou involuntários quando a bola está em disputa entre jogadores não são considerados uma violação da Regra de Avanço. Novamente, esta regra, como muitas outras, tem muitas implicações positivas no jogo e será discutida no próximo livro desta série sobre estratégias e dinâmicas. Mas numa frase podemos dizer que aumenta consideravelmente a eficiência e o nível de entretenimento da partida.

The reverted possession ball kick If a team breaks the Forward Rule the ball possession goes to the opponent team starting with a Side Kick In. The team putting the ball back in game chooses to start on the defense or attack field next to midfield.



CHAPTER 8

The reverted possession of the ball Kick

Every time the forward rule is broken or delay of game is signaled, the ball possession is reverted to the opponent team. It applies if the team who had control and possession of the ball was the one who put it back into its defense field. The team who gains possession of the ball will put it back in game from the sideline, next to the midfield line, not rolling, with a side kick in. In addition to that, the team can choose to make the side kick from the defense or offense field but always next to the midfield line. Here again, the forward rule also applies, meaning the ball cannot be kicked back

into the defense field if it is in the attack field side. As for delay of game, by rule a team has 15 seconds to execute all stationary kicks that do not require referee authorization. If the team do not, it may be interpreted by the referee as delay of game and the possession of ball is reverted. Leeway is time efficient, encourage and enforce sportsmanship, respect for the opponent, audience and because of that delay of game is prevented and penalized.

الركلة من الكرة استرجاع -8

يتم، المباراة تأخير إلى الإشارة أو الهجوم قاعدة كسر فيها يتم مرة كل في الذي الفريق كان إذا ذلك وينطبق. الخصم الفريق إلى الكرة حيازة إرجاع الفريق. دفاعه مجال إلى أعادها الذي هو ويمتلكها الكرة على يسيطر كان، الجانبي الخط من المباراة إلى يعيدها سوف الكرة على يستحوذ الذي، ذلك إلى بالإضافة. جانبية بركلة، تندرج أن دون، الوسط خط بجوار دائمًا ولكن الهجوم مجال أو الدفاع من الركلة تنفيذ اختيار للفريق يمكن أنه يعني مما، الهجوم قاعدة تنطبق، أخرى مرة هنا. الوسط خط بجوار منطقة جانب في كانت إذا الدفاع منطقة إلى أخرى مرة الكرة ركل يمكن لا الفريق لدى يكون القاعدة فبموجب، المباراة لتأخير بالنسبة أما. الهجوم لم إذا. الحكم إذن تتطلب لا التي الثابتة الركلات جميع لتنفيذ ثمانية 15 المباراة في تأخير أنه على ذلك الحكم يفسر فقد، ذلك الفريق يفعل وتشجيع، الوقت استخدام في بالكفاءة Leeway تتميز. الكرة واستعادة وإنفاذها الرياضية الروح.

8- La posesión revertida del balón Tiro

Cada vez que se infringe la regla de avance o se señala un retraso en el juego, la posesión del balón vuelve al equipo contrario. Se aplica si el equipo que tenía el control y posesión del balón fue quien lo devolvió a su campo de defensa. El equipo que tome posesión del balón lo devolverá al juego desde la banda, junto a la línea del medio campo, sin rodar, con un tiro lateral. Además, el equipo puede optar por realizar el tiro desde la defensa o campo ofensivo pero siempre junto a la línea del mediocampo. Aquí nuevamente se aplica la regla del avance, lo que significa que el balón no puede ser devuelto al campo de defensa si está en el lado del campo de ataque. En cuanto a la demora del juego, por regla un equipo tiene 15 segundos para ejecutar todos los tiros estacionarios que no requieran autorización del árbitro. Si el equipo no lo hace, el árbitro podrá interpretarlo como un retraso del juego y se revertirá la posesión del balón. El margen de maniobra ahorra tiempo, fomenta y refuerza el espíritu deportivo.

8- La possession retournée du ballon

Chaque fois que la règle de l'avant est enfreinte ou qu'un retard de jeu est signalé, la possession du ballon revient à l'équipe adverse. Cela s'applique si l'équipe qui avait le contrôle et la possession du ballon est celle qui l'a remis dans son champ de défense. L'équipe qui prend possession du ballon le remettra en jeu depuis la ligne de

touche, à côté de la ligne médiane, sans rouler, avec un coup de pied latéral. En plus de cela, l'équipe peut choisir d'effectuer le coup de pied depuis la défense ou terrain offensif mais toujours à côté de la ligne médiane. Ici encore, la règle de l'avant s'applique, ce qui signifie que le ballon ne peut pas être renvoyé dans le champ de défense s'il se trouve du côté du champ d'attaque. En ce qui concerne le retardement du jeu, selon la règle, une équipe dispose de 15 secondes pour exécuter tous les coups de pied stationnaires qui ne nécessitent pas l'autorisation de l'arbitre. Si l'équipe ne le fait pas, cela peut être interprété par l'arbitre comme un retard du jeu et la possession du ballon est annulée. Leeway permet de gagner du temps, d'encourager et de renforcer l'esprit sportif.

8- Der zurückgekehrte Ballbesitz-Kick

Jedes Mal, wenn gegen die Vorwärtsregel verstoßen wird oder eine Spielverzögerung angezeigt wird, fällt der Ballbesitz wieder an die gegnerische Mannschaft. Dies gilt, wenn die Mannschaft, die die Kontrolle und den Ballbesitz hatte, auch diejenige war, die ihn in ihr Verteidigungsfeld zurückgebracht hat. Die Mannschaft, die in Ballbesitz gelangt, bringt ihn von der Seitenlinie, neben der Mittelfeldlinie, nicht rollend, mit einem seitlichen Einstoß zurück ins Spiel. Darüber hinaus kann die Mannschaft wählen, ob sie den Freistoß von der Verteidigung aus oder ausführen möchte Angriffsfeld, aber immer neben der Mittelfeldlinie. Auch hier gilt

die Vorwärtsregel, das heißt, der Ball darf nicht in das Verteidigungsfeld zurückgeschossen werden, wenn er sich auf der Angriffsfeldseite befindet. Was die Spielverzögerung betrifft, so hat eine Mannschaft laut Regel 15 Sekunden Zeit, um alle stationären Tritte auszuführen, für die keine Genehmigung des Schiedsrichters erforderlich ist. Tut die Mannschaft dies nicht, kann dies vom Schiedsrichter als Spielverzögerung interpretiert werden und der Ballbesitz wird zurückerstattet. Spielraum ist zeiteffizient, fördert und fördert Sportlichkeit.

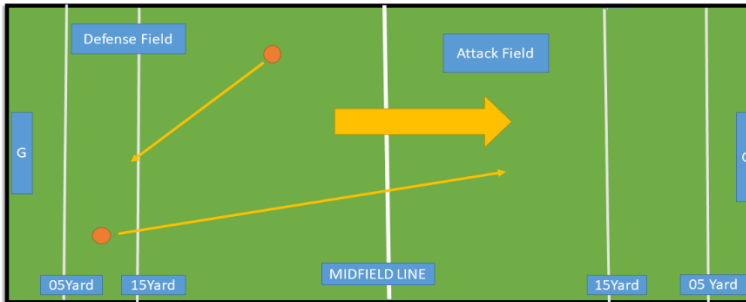
8- Chute para reverter a posse de bola

Cada vez que a regra de avanço é quebrada ou sinalizado atraso de jogo, a posse de bola é revertida para a equipe adversária. Aplica-se se a equipe que teve o controle e a posse da bola foi quem a colocou de volta em seu campo de defesa. A equipe que obtiver a posse de bola a colocará de volta em jogo pela linha lateral, próximo à linha do meio-campo, sem rolar, com chute lateral. Além disso, a equipe pode optar por realizar o chute pela defesa ou campo de ataque, mas sempre próximo à linha do meio-campo. Aqui novamente se aplica a regra de avanço, o que significa que a bola não pode ser chutada de volta para o campo de defesa se estiver no lado do campo de ataque. Quanto ao atraso do jogo, por regra uma equipe tem 15 segundos para executar todos os chutes parados que não necessitam de autorização do árbitro. Caso a equipe não o faça, isso poderá ser

Creso Bulcao, MD

interpretado pelo árbitro como atraso de jogo e a posse de bola será revertida. Leeway, dessa forma, economiza tempo, incentiva o espírito esportivo pois evita que times gastem tempo e atrazem o jogo. Se isso ocorrer a posse de bola fica revertida.

The Indirect Kick Can be kicked from the Defense Field Only. Does not require men barrier. Can be kicked toward ANY direction, the defense or the attack field.



CHAPTER 9

Indirect Kick

Every time a player suffers a foul in their defense field, it will yield an indirect kick. It must always be kicked from the defense field where the infraction happened and can be kicked toward any direction, the attack or defense field. It can never have men barrier. The ball must be still, not rolling and is then kicked by any player, including the goalkeeper if inside the 15-yard area. If outside, goalkeepers cannot have contact with ball outside the 15-yard area. It does not require referee authorization. The opponent is assumed to be ready. Of course, the referee may request to hold the kick for some reason. The kick must be executed within 15 seconds just like all stationary kicks, except the Major Penalty Kick and Direct Kick as these two kicks require referee authorization.

9- مباشرة غير ركلة -9

ركلة إلى ذلك يؤدي فسوف ،دفاعه مجال في لخطأ اللاعب فيها يتعرض مرة كل في في ركلها ويمكن المخالفة حدثت حيث الدفاع ميدان من ركلها دائماً يجب .مباشرة غير للرجال حاجز هناك يكون أن أبداً يمكن لا .الدفاع أو الهجوم مجال كان سواء ،اتجاه أي ذلك في بما ،لاعب أي قبل من ركلها يتم ثم متدرجة وغير ثابتة الكرة تكون أن يجب لحراس يمكن فلا ،بالخارج كنت إذا .ياردة 15 الـ منطقة داخل كان إذا المرمى حارس المفترض من .الحكم إذن يتطلب لا .ياردة 15 الـ منطقة خارج بالكرة الاتصال المرمى الركلة تنفيذ يجب .ما لسبب الركلة إيقاف الحكم يطلب قد بالطبع .جاهزا الخصم يكون أن والركلة الكبرى الجزاء ركلة باستثناء ،الثابتة الركلات جميع مثل ثانية 15 خلال الركلات أن إلى الإشارة تجدر .الحكم إذن تتطلبان الركلتين هاتين أن حيث المباشرة اعتماداً لعبة هدف أو ركلة هدف عن تسفر وقد المرمى تستهدف أن يمكن المباشرة غير المرمى دخولها قبل الكرة على اللمسات عدد على

9- Patada indirecta

Cada vez que un jugador sufra una falta en su campo de defensa, se sancionará con un tiro indirecto. Siempre debe ser pateado desde el campo de defensa donde ocurrió la infracción y puede ser pateado hacia cualquier dirección, el campo de ataque o de defensa. Nunca puede tener barrera para los hombres. El balón debe estar quieto, sin rodar y luego cualquier jugador lo patea, incluido el portero si se encuentra dentro del área de 15 yardas. Si están afuera, los porteros no pueden tener contacto con el balón fuera del área de 15 yardas. No requiere autorización del árbitro. Se supone que el oponente está preparado. Por supuesto, el árbitro puede solicitar detener el tiro por algún motivo. La patada debe ejecutarse dentro de los 15 segundos al igual que todas las patadas estacionarias, excepto el Penal Mayor y el Tiro Directo, ya que estos dos tiros requieren autorización del

árbitro. Es de destacar que los tiros indirectos pueden apuntar a la portería y pueden generar un gol de patada o un gol de juego dependiendo del número de toques que se haga al balón antes de que entre en la portería.

9- Coup de pied indirect

Chaque fois qu'un joueur subit une faute dans son champ de défense, cela entraînera un coup de pied indirect. Il doit toujours être botté depuis le champ de défense où l'infraction s'est produite et peut être botté dans n'importe quelle direction, le champ d'attaque ou de défense. Il ne peut jamais y avoir de barrière entre hommes. Le ballon doit être immobile, ne pas rouler et est ensuite botté par n'importe quel joueur, y compris le gardien de but s'il se trouve à l'intérieur de la zone des 15 mètres. S'ils sont à l'extérieur, les gardiens de but ne peuvent pas avoir de contact avec le ballon en dehors de la zone des 15 mètres. Il ne nécessite pas d'autorisation d'arbitre. L'adversaire est supposé prêt. Bien entendu, l'arbitre peut demander de suspendre le coup de pied pour une raison quelconque. Le coup de pied doit être exécuté dans les 15 secondes comme tous les coups de pied stationnaires, à l'exception du coup de pied de pénalité majeur et du coup de pied direct car ces deux coups de pied nécessitent l'autorisation de l'arbitre. Il convient de noter que les coups de pied indirects peuvent viser le but et donner lieu à un coup de pied ou à un but de match en fonction du nombre de touches sur

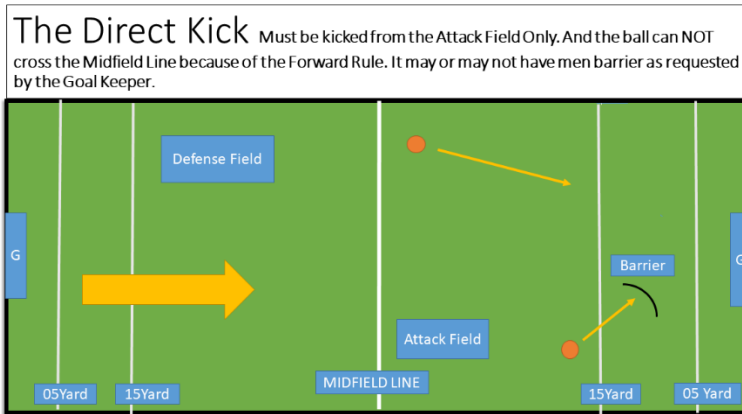
le ballon avant qu'il n'entre dans le but.

9- Indirekter Tritt

Jedes Mal, wenn ein Spieler in seinem Verteidigungsfeld ein Foul erleidet, führt dies zu einem indirekten Freistoß. Der Tritt muss immer von dem Verteidigungsfeld aus erfolgen, in dem der Verstoß stattgefunden hat, und kann in jede Richtung, zum Angriffs- oder Verteidigungsfeld, getreten werden. Es kann niemals eine Barriere für Männer geben. Der Ball muss ruhig sein, darf nicht rollen und wird dann von jedem Spieler getreten, auch vom Torwart, wenn er sich innerhalb des 15-Yard-Bereichs befindet. Wenn der Torwart draußen ist, darf er außerhalb des 15-Yard-Bereichs keinen Kontakt mit dem Ball haben. Es ist keine Schiedsrichtergenehmigung erforderlich. Es wird davon ausgegangen, dass der Gegner bereit ist. Natürlich kann der Schiedsrichter aus irgendeinem Grund verlangen, dass der Tritt gehalten wird. Der Tritt muss wie alle stationären Tritte innerhalb von 15 Sekunden ausgeführt werden, mit Ausnahme des Major Penalty Kick und des Direct Kick, da diese beiden Tritte eine Genehmigung des Schiedsrichters erfordern. Bemerkenswert ist, dass indirekte Schüsse auf das Tor gerichtet sein können und abhängig von der Anzahl der Ballberührungen, bevor er ins Tor gelangt, zu einem Schusstor oder einem Spieltor führen können.

9- Chute Indireto

Toda vez que um jogador sofrer uma falta em seu campo de defesa, ocorrerá um chute indireto. Deve ser chutado sempre do campo de defesa onde ocorreu a infração e pode ser chutado em qualquer direção, campo de ataque ou defesa. Nunca pode haver barreira de jogadores. A bola deve estar parada, sem rolar e então ser chutada por qualquer jogador, inclusive o goleiro se estiver dentro da área de 15 jardas. Se estiver fora, os goleiros não podem ter contato com a bola fora da área de 15 jardas. Não requer autorização do árbitro. Presume-se que o oponente esteja pronto. Claro, o árbitro pode pedir para segurar o chute por algum motivo. O chute deve ser executado dentro de 15 segundos, assim como todos os chutes parados, exceto o Pênalti Maior e o Chute Direto, pois esses dois chutes requerem autorização do árbitro. É importante ressaltar que os chutes indiretos podem ser direcionados ao gol e podem gerar um gol de chute ou um gol de jogo dependendo do número de toques na bola antes dela entrar no gol.



CHAPTER 10

Direct Kick

Every time a player suffers a foul in their attack field it will yield a direct kick. The ball must be completely still. It must always be kicked from the attack field where the infraction happened and cannot be kicked toward the defense field because the Forward Rule applies all the time. If requested by the GK, men barrier can be positioned 12 yards from the ball with any number of players. The direct kick must be authorized by the referee and can yield a kick goal worth 1 point, or a game goal worth 2 points, depending on the number of touches at the ball after it was kicked and put in game and before it enters the goalpost.

مباشرة ركلة -10

يؤدي سوف فإنه ،الهجوم مجال في لخطأ اللاعب فيها يتعرض مرة كل في من ركلها دائماً يجب .تماماً ثابتة الكرة تكون أن يجب .مباشرة ركلة إلى الدفاع ميدان باتجاه ركلها يمكن ولا المخالفة حدثت حيث الهجوم ميدان ،ذلك المرمى حارس طلب إذا .الوقت طوال تنطبق الهجوم قاعدة لأن من عدد أي مع الكرة من ياردة 12 بعد على الرجال حاجز وضع يمكن عن تسفر أن ويمكن المباشرة الركلة على الحكم يوافق أن يجب .اللاعبين اعتماداً ،نقطتين بقيمة مباراة هدف أو ،واحدة نقطة بقيمة ركلة هدف قائم دخولها وقبل المباراة في ووضعها ركلها بعد للكرة اللمسات عدد على المرمى.

10- Patada Directa

Cada vez que un jugador sufra una falta en su campo de ataque se procederá a un tiro directo. La pelota debe estar completamente quieta. Siempre se debe patear desde el campo de ataque donde ocurrió la infracción y no se puede patear hacia el campo de defensa porque la Regla Delantera se aplica todo el tiempo. Si lo solicita el portero, la barrera masculina se puede colocar a 12 yardas del balón con cualquier número de jugadores. El tiro directo debe ser autorizado por el árbitro y puede generar un gol de tiro que vale 1 punto, o un gol de juego que vale 2 puntos, dependiendo del número de toques al balón después de que fue pateado y puesto en juego y antes de que entre en el poste.

10- Coup de pied direct

Chaque fois qu'un joueur subit une faute dans son champ d'attaque, cela donnera lieu à un coup de pied direct. Le ballon doit être complètement immobile. Il doit toujours être botté depuis le terrain d'attaque où l'infraction s'est produite et ne peut pas être botté vers le terrain de défense car la règle de l'avant s'applique tout le temps. Si le GK le demande, la barrière des hommes peut être positionnée à 12 mètres du ballon avec n'importe quel nombre de joueurs. Le coup de pied direct doit être autorisé par l'arbitre et peut donner lieu à un but sur coup de pied valant 1 point, ou à un but de jeu valant 2 points, en fonction du nombre de touches du ballon après qu'il ait été botté et mis en jeu et avant qu'il n'entre dans le poteau de but.

10- Direkter Tritt

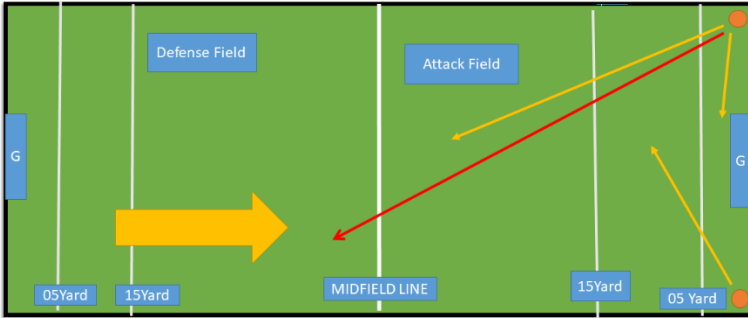
Jedes Mal, wenn ein Spieler in seinem Angriffsfeld ein Foul erleidet, führt dies zu einem direkten Freistoß. Der Ball muss völlig ruhig sein. Es muss immer vom Angriffsfeld aus getreten werden, wo der Verstoß stattgefunden hat, und kann nicht in Richtung des Verteidigungsfelds getreten werden, da die Vorwärtsregel immer gilt. Auf Wunsch des GK kann die Barriere der Männer mit einer beliebigen Anzahl von Spielern 12 Yards vom Ball entfernt positioniert werden. Der direkte Freistoß muss vom Schiedsrichter genehmigt werden und kann zu einem Freistoßtor im Wert von 1 Punkt oder zu einem Spieltor im Wert

von 2 Punkten führen, abhängig von der Anzahl der Berührungen des Balls, nachdem er getreten und ins Spiel gebracht wurde und bevor er den Torpfosten erreicht.

10- Chute Direto

Toda vez que um jogador sofrer uma falta em seu campo de ataque será cobrado um chute direto. A bola deve estar completamente imóvel. Deve ser sempre chutado do campo de ataque onde ocorreu a infração e não pode ser chutado em direção ao campo de defesa por causa da Regra de Avanço. Se solicitado pelo GK, uma barreira de jogadores pode ser posicionada a 12 jardas da bola com qualquer número de jogadores. O tiro direto deve ser autorizado pelo árbitro e pode gerar um gol de chute valendo 1 ponto, ou um gol de jogo valendo 2 pontos, dependendo do número de toques na bola depois de chutada e colocada em jogo e antes de entrar na trave.

The Corner Kick Must be kicked from the Corner Flag. To any direction; except to cross the midfield line. It can yield a Kick Goal - 1 point OR a Game Goal - 2 points .



CHAPTER 11

The Corner Kick

The Corner Kick applies when the defense team, is the last one to touch the ball and this ball goes outbound through the zero yard or goal line. An opponent player can position him/herself no closer than 12 yards from the ball, as for all other stationary kicks. The ball is placed next to the corner flag and then kicked. Corner Kick, just like all other stationary kicks, do not require Referee authorization with exception of Major Penalty Kick and Direct Kick with or without barrier, as in these two Kicks there are too many players, from both teams involved. Of note, in all stationary kicks the Referee may ask for it to wait for any reason. In this case, the referee will then, authorize the kick when appropriate.

11- الركنية الركلة

يلمس من آخر هو الدفاع فريق يكون عندما الركنية الركلة تطبيق يتم للاعب يمكن لا. المرعى خط أو الصفرة ساحة عبر الكرة هذه وتخرج الكرة هو كما، الكرة من ياردة 12 عن تقل لا مسافة على نفسه يضع أن الخصم الراية بجوار الكرة وضع يتم. الأخرى الثابتة الركلات جميع مع الحال الثابتة الركلات جميع مثل تمامًا، الركنية الركلة. ركلها يتم ثم الركنية والركلة الكبرى الجزء ركلة باستثناء الحكم من تصريحًا تتطلب لا، الأخرى جدًا كبير عدد الركلتين هاتين في يوجد حيث، حاجز بدون أو مع المباشرة جميع في أنه إلى الإشارة تجدر. المشاركون الفريقين كلا من، اللاعبين من هذه في. الأسباب من سبب لأي تأجيلها الحكم يطلب قد الثابتة الركلات مناسبًا ذلك يكون عندما الركلة بتنفيذ الحكم سيأذن، الحالة

11- El tiro de esquina

El Tiro de Esquina se aplica cuando el equipo defensor, es el último en tocar el balón y este sale fuera por la yarda cero o línea de gol. Un jugador contrario puede situarse a no menos de 12 metros del balón, como ocurre con todos los demás tiros estacionarios. La pelota se coloca al lado del banderín de esquina y luego se pateo. El Tiro de Esquina, al igual que todos los demás tiros estacionarios, no requiere autorización del Árbitro con excepción del Penal Mayor y el Tiro Directo con o sin barrera, ya que en estos dos Tiros hay demasiados jugadores, de ambos equipos involucrados. Es de destacar que en todos los tiros estacionarios el árbitro puede pedir que se espere por cualquier motivo. En este caso, el árbitro autorizará el tiro cuando corresponda.

11- Le corner

Le corner s'applique lorsque l'équipe de défense est la dernière à toucher le ballon et que ce ballon sort par le mètre zéro ou la ligne de but. Un joueur adverse ne peut pas se positionner à moins de 12 mètres du ballon, comme pour tous les autres coups de pied stationnaires. Le ballon est placé à côté du drapeau de corner puis botté. Le corner, comme tous les autres coups de pied stationnaires, ne nécessite pas l'autorisation de l'arbitre à l'exception du coup de pied de pénalité majeur et du coup de pied direct avec ou sans barrière, car dans ces deux coups de pied il y a trop de joueurs, des deux équipes impliquées. Il convient de noter que dans tous les coups de pied stationnaires, l'arbitre peut lui demander d'attendre pour quelque raison que ce soit. Dans ce cas, l'arbitre autorisera alors le coup de pied le cas échéant.

11- Der Eckball

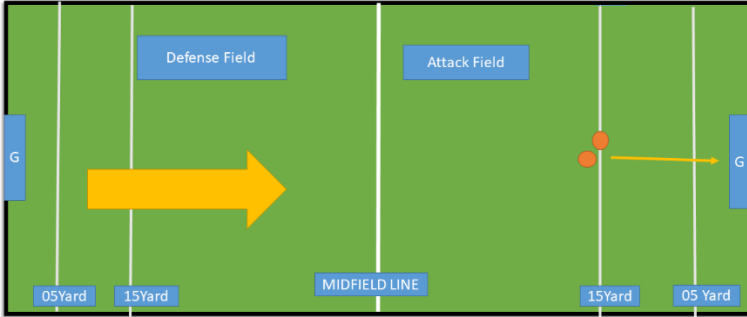
Der Eckstoß wird angewendet, wenn die Verteidigungsmannschaft als letzte den Ball berührt und dieser Ball durch die Null-Yard- oder Torlinie geht. Ein gegnerischer Spieler darf sich wie bei allen anderen stationären Tritten nicht näher als 12 Yards vom Ball entfernt positionieren. Der Ball wird neben die Eckfahne gelegt und dann geschossen. Eckstöße erfordern wie alle anderen stationären Tritte keine Genehmigung des Schiedsrichters, mit Ausnahme des schweren Strafstoßes und des direkten Tritts mit

oder ohne Barriere, da bei diesen beiden Tritten zu viele Spieler beider Teams beteiligt sind. Zu beachten ist, dass der Schiedsrichter bei allen stationären Tritten aus beliebigem Grund darum bitten kann, zu warten. In diesem Fall wird der Schiedsrichter gegebenenfalls den Freistoß genehmigen.

11- O escanteio

O Escanteio aplica-se quando a defesa é a última a tocar na bola e esta sai pela jarda zero ou linha de gol. Nunhum jogador adversário pode se posicionar a menos de 12 jardas da bola, tal como acontece com todos os outros chutes parados. A bola é colocada ao lado da bandeira de escanteio e depois chutada. O Escanteio, assim como todos os outros chutes parados, não necessita de autorização do Árbitro com exceção do Pênalti Maior e do Chute Direto com ou sem barreira, pois nestes dois chutes há muitos jogadores, de ambas as equipes envolvidos. É importante notar que em todos os chutes parados o Árbitro pode pedir que espere por qualquer motivo. Neste caso, o árbitro autorizará o chute quando apropriado.

Major Penalty Kick Must be kicked from Behind or On the 15 Yard Line. And it is typically worth 1 point. But if two or more touches to the ball happen; it will be ruled as a Game Goal which is worth 2 points.



CHAPTER 12

Major Penalty Kick (MPK)

Every time an attack player suffers an infraction or fault inside the 15- yard area (from one side to the other of the field) including on the 15- yard line itself, a MPK is applied against the team who did the foul. It is always kicked from the 15- yard line or anywhere just outside the 15- yard area. The ball must be still and must be authorized by the Referee. The MPK may yield either a Kick Goal worth 1 point if after kicked is NOT touched at all or touched only 1 time by any player. Keep in mind the Neutral Elements (Goalposts, GK and Referee as they do not count). If touched by any player or players, 2 or more times, before entering the goal, it will yield a Game Goal worth 2 points.

12- الكبرى الجزاء ركلة -MPK)

المنطقة داخل خطأ أو مخالفة من مهاجم لاعب فيها يعاني مرة كل في الخط ذلك في بما (الملعب من الآخر الجانب إلى جانب من) ياردة 15 يتم. الخطأ ارتكب الذي الفريق على MPK تطبيق يتم، نفسه ياردة 15 ياردة 15 المنطقة خارج مكان أي في أو ياردة 15 الخط من دائماً ركلها قد. بذلك الحكم لها يسمح أن ويجب ثابتة الكرة تكون أن يجب. مباشرةً على لمسه يتم لم إذا واحدة نقطة بقيمة ركلة هدف إما MPK يحقق ضع. لاعب أي قبل من فقط واحدة مرة لمسه تم أو الركلة بعد الإطلاق لا لأنها والحكم والحارس المرمى قائمة) المحايدة العناصر اعتبارك في دخول قبل، أكثر أو مرتين، لاعبين أو لاعب أي لمسها إذا. (تحتسب نقطتين بقيمة لعبة هدف على الحصول إلى ذلك يؤدي فسوف، المرمى

12- Penalti mayor (MPK)

Cada vez que un jugador atacante sufre una infracción o falta dentro del área de 15 yardas (de un lado al otro del campo) incluso en la propia línea de 15 yardas, se aplica un MPK contra el equipo que cometió la falta. Siempre se patea desde la línea de 15 yardas o en cualquier lugar justo fuera del área de 15 yardas. La pelota debe estar quieta y debe ser autorizada por el Árbitro. El MPK puede generar un gol de patada que vale 1 punto si, después de la patada, ningún jugador lo toca en absoluto o solo una vez. Tenga en cuenta los Elementos Neutrales (Porterías, Portero y Árbitro ya que no cuentan). Si cualquier jugador o jugadores lo tocan, 2 o más veces, antes de ingresar a la portería, se obtendrá un gol de juego con valor de 2 puntos.

12- Coup de pied de pénalité majeur (MPK)

Chaque fois qu'un joueur attaquant subit une infraction ou une faute à l'intérieur de la zone des 15 yards (d'un côté à l'autre du terrain) y compris sur la ligne des 15 yards elle-même, un MPK est appliqué à l'équipe qui a commis la faute. Il est toujours botté depuis la ligne des 15 yards ou n'importe où juste à l'extérieur de la zone des 15 yards. Le ballon doit être immobile et doit être autorisé par l'arbitre. Le MPK peut donner soit un but de coup de pied valant 1 point s'il n'est pas touché du tout après le coup de pied, soit s'il est touché une seule fois par n'importe quel joueur. Gardez à l'esprit les éléments neutres (poteaux de but, GK et arbitre car ils ne comptent pas). S'il est touché par un ou plusieurs joueurs, 2 fois ou plus, avant d'entrer dans le but, cela donnera un objectif de jeu valant 2 points.

12- Großer Strafstoß (MPK)

Jedes Mal, wenn ein Angriffsspieler innerhalb des 15-Yard-Bereichs (von einer Seite zur anderen des Spielfelds), einschließlich der 15-Yard-Linie selbst, einen Verstoß oder Fehler erleidet, wird ein MPK gegen das Team verhängt, das das Foul begangen hat. Gekickt wird immer von der 15-Yard-Linie oder irgendwo knapp außerhalb des 15-Yard-Bereichs. Der Ball muss ruhig sein und vom Schiedsrichter genehmigt werden. Der MPK kann entweder ein Kick-Tor im Wert von 1 Punkt ergeben, wenn er nach dem Kicken von keinem Spieler berührt wird oder nur

einmal von einem Spieler berührt wird. Denken Sie an die neutralen Elemente (Torpfosten, Torwart und Schiedsrichter, da diese nicht zählen). Wenn es von einem oder mehreren Spielern mindestens zwei Mal berührt wird, bevor es das Tor betritt, erhält man ein Spielziel im Wert von 2 Punkten.

12- Pênalti Maior (MPK)

Toda vez que um jogador atacante sofre uma infração ou falta dentro da área de 15 jardas (de um lado a outro do campo) inclusive na própria linha de 15 jardas, um MPK é aplicado contra a equipe que cometeu a falta. É sempre chutado da linha de jarda-15 ou em qualquer lugar fora da área de 15 jardas. A bola deve estar parada e deve ser autorizada pelo Árbitro. O MPK pode gerar um gol de chute (Kick Goal) no valor de 1 ponto se após o chute não for tocado ou tocado apenas 1 vez por qualquer jogador. Tenha em mente os elementos neutros (postes, goleiro e árbitro, pois não contam). Se a bola for tocada por qualquer jogador ou jogadores, 2 ou mais vezes, antes de entrar no gol, renderá um Gol de Jogo (Game Goal) valendo 2 pontos.

CHAPTER 13

Infraction and Disciplinary System

Is used every time a player commits an infraction or breaks a particular rule. It is used in order to keep the match under control, prevent bad behavior and penalize anti-sportsmanship of any type, including delay of game, inappropriate language, hand ball and physical or verbal offense to the opponent or audience. A player can receive up to 2 yellow cards in the same match. For each yellow card 3 or 5 minutes time out (player is sent off the field) applies. Yellow carded players cannot be swapped, only replaced. After receiving the second yellow card only a Red Card can be used to a player, but a Red Card can be the very first card used and it means immediate expulsion of the match. As for the 3 or 5 - minute time out for the yellow card, the amount of time will be determined by the Federation or organizers of the competition or the match. But a time out must always exist and be applied uniformly in all matches of the competition.

التأديبي والنظام المخالفات -13

قاعدة يخالف أو مخالفة اللاعب فيها يرتكب مرة كل في استخدامه يتم ومنع، السيطرة تحت المباراة إبقاء أجل من استخدامه يتم. معينة ذلك في بما، الرياضية الروح أنواع من نوع أي ومعاقة السيئ السلوك أو الجسدية والإساءة، اليد وكرة، اللاتقة غير واللغة، المباراة تأخير إلى يصل ما على يحصل أن للاعب يمكن. الجمهور أو للخصم اللفظية أو 3 مهلة تطبيق يتم، صفراء بطاقة لكل. المباراة نفس في صفراء بطاقتين اللاعبين تبديل يمكن لا. (الملعب من اللاعب طرد يتم) دقائق 5 تلقي بعد. فقط استبدالهم يتم بل، صفراء بطاقات على الحاصلين، للاعب الحمراء البطاقة استخدام فقط يمكن، الثانية الصفراء البطاقة وتعني المستخدمة الأولى البطاقة تكون أن يمكن الحمراء البطاقة لكن 5 أو 3 لمدة المستقطع للوقت بالنسبة أما. المباراة من الفوري الطرد من الوقت مقدار تحديد فسيتم، الصفراء البطاقة على للحصول دقائق تكون أن يجب المهلة لكن. المباراة أو المسابقة منظمي أو الاتحاد قبل دائماً موجودة.

13- Sistema de Infracciones y Disciplina

Se utiliza cada vez que un jugador comete una infracción o infringe una regla determinada. Se utiliza para mantener el partido bajo control, prevenir malos comportamientos y penalizar la conducta antideportiva de cualquier tipo, incluido el retraso del juego, el lenguaje inapropiado, la mano y las ofensas físicas o verbales al oponente o al público. Un jugador puede recibir hasta 2 tarjetas amarillas en un mismo partido. Por cada tarjeta amarilla se aplica un tiempo muerto de 3 o 5 minutos (el jugador es

expulsado del campo). Los jugadores con tarjeta amarilla no pueden ser intercambiados, sólo reemplazados. Después de recibir la segunda tarjeta amarilla, sólo se puede utilizar una tarjeta roja para un jugador, pero una tarjeta roja puede ser la primera tarjeta utilizada y significa la expulsión inmediata del partido. En cuanto al tiempo muerto de 3 o 5 minutos por tarjeta amarilla, la cantidad de tiempo será determinada por la Federación o los organizadores de la competición o del partido. Pero siempre debe existir un tiempo muerto.

13- Infraction et système disciplinaire

Est utilisé chaque fois qu'un joueur commet une infraction ou enfreint une règle particulière. Il est utilisé afin de garder le contrôle du match, de prévenir les mauvais comportements et de sanctionner tout type d'anti-sportif, y compris le retard du jeu, le langage inapproprié, le handball et l'offense physique ou verbale envers l'adversaire ou le public. Un joueur peut recevoir jusqu'à 2 cartons jaunes dans le même match. Pour chaque carton jaune, un temps mort de 3 ou 5 minutes (le joueur est expulsé du terrain) s'applique. Les joueurs cartonnés jaunes ne peuvent pas être échangés, mais seulement remplacés. Après avoir reçu le deuxième carton jaune, seul un carton rouge peut être attribué à un joueur, mais un carton rouge peut être le tout premier carton utilisé et cela signifie l'expulsion immédiate du match. Quant au temps mort de 3 ou 5

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

minutes pour carton jaune, la durée sera déterminée par la Fédération ou les organisateurs de la compétition ou du match. Mais un temps mort doit toujours exister.

13- Ordnungswidrigkeiten- und Disziplinarsystem

Wird jedes Mal verwendet, wenn ein Spieler einen Verstoß begeht oder eine bestimmte Regel bricht. Es wird verwendet, um das Spiel unter Kontrolle zu halten, schlechtes Benehmen zu verhindern und Sportfeindlichkeit jeglicher Art zu bestrafen, einschließlich Spielverzögerung, unangemessener Sprache, Handspiel und körperlicher oder verbaler Beleidigung des Gegners oder Publikums. Ein Spieler kann im selben Spiel bis zu 2 gelbe Karten erhalten. Für jede gelbe Karte gilt eine Auszeit von 3 oder 5 Minuten (Spieler wird vom Spielfeld verwiesen). Spieler mit einer gelben Karte können nicht getauscht, sondern nur ersetzt werden. Nach Erhalt der zweiten gelben Karte kann einem Spieler nur eine rote Karte gegeben werden, aber eine rote Karte kann die allererste Karte sein, die verwendet wird, und sie bedeutet den sofortigen Ausschluss aus dem Spiel. Was die 3- oder 5-minütige Auszeit für die gelbe Karte betrifft, so wird die Dauer vom Verband oder den Organisatoren des Wettbewerbs oder Spiels festgelegt. Aber eine Auszeit muss es immer geben.

13- Infração e Sistema Disciplinar

É usado toda vez que um jogador comete uma infração ou infringe uma determinada regra. É utilizado com o objetivo de manter a

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

partida sob controle, prevenir maus comportamentos e penalizar qualquer tipo de antidesportivo, incluindo atraso de jogo, linguagem inadequada, mão na bola e ofensa física ou verbal ao adversário ou público. Um jogador pode receber até 2 cartões amarelos na mesma partida. Para cada cartão amarelo aplica-se um tempo limite de 3 ou 5 minutos (o jogador é removido temporariamente do campo). Jogadores com cartão amarelo não podem ser trocados, podem apenas ser substituídos. Depois de receber o segundo cartão amarelo, apenas um cartão vermelho pode ser usado para o mesmo jogador, mas um cartão vermelho pode ser o primeiro cartão usado e significa expulsão definitiva e imediata da partida. Quanto ao tempo de saída de 3 ou 5 minutos para o cartão amarelo, o tempo será determinado pela Federação ou pelos organizadores da competição ou da partida. Mas sempre deve existir um tempo de saída e este deve ser uniformemente aplicado a todos os times e partidas do evento.

CHAPTER 14

Substitution System

In Leeway, just like in other sports, players can be swapped in and out of the field, instead of being replaced in the match. This gives substantial versatility to coaches who can use the same player in different stages of the match, if necessary. In addition to versatility, this system allows for players to keep a higher performance throughout the match as they are spared physically, preventing overuse injuries more common after prolonged physical activity. Again, after a yellow card, a player can only be replaced, not swapped during the same match. A swapping system is already used in many other sports and for the same reasons.

الاستبدال نظام -14

اللاعبين تبديل يمكن، الأخرى الرياضات في الحال هو كما، Leeway في تنوعًا يعطي وهذا. المباراة في استبدالهم من بدلاً، الملعب وخارج داخل مختلفة مراحل في اللاعب نفس استخدام يمكنهم الذين للمدربين كبيرًا هذا يسمح، الاستخدامات تعدد إلى بالإضافة. الأمر لزم إذا، المباراة من الحفاظ يتم حيث المباراة طوال أعلى أداء على بالحفاظ للاعبين النظام النشاط بعد شيوعًا الأكثر المفرطة الإصابات يمنع مما، بدنيًا عليهم استبدال يمكن لا، الصفراء البطاقة بعد، أخرى مرة. طويلة لفترات البدني يشجع النظام هذا أن الواضح من. المباراة نفس خلال إلا اللاعب مبتدئين غير لاعبين استخدام ويتطلب.

14- Sistema de sustitución

En Leeway, al igual que en otros deportes, los jugadores pueden ser intercambiados dentro y fuera del campo, en lugar de ser reemplazados en el partido. Esto da una versatilidad sustancial a los entrenadores que pueden utilizar al mismo jugador en diferentes etapas del partido, si es necesario. Además de la versatilidad, este sistema permite a los jugadores mantener un mayor rendimiento durante todo el partido ya que se salvan físicamente, evitando lesiones por uso excesivo, más comunes después de una actividad física prolongada. Una vez más, después de una tarjeta amarilla, un jugador sólo puede ser reemplazado, no intercambiado, durante el mismo partido. Este sistema claramente fomenta y exige el uso de jugadores no titulares.

14- Système de remplacement

Dans Leeway, tout comme dans d'autres sports, les joueurs peuvent être échangés sur et hors du terrain, au lieu d'être remplacés pendant le match. Cela donne une grande polyvalence aux entraîneurs qui peuvent utiliser le même joueur à différentes étapes du match, si nécessaire. En plus de la polyvalence, ce système permet aux joueurs de conserver une performance plus élevée tout au long du match car ils sont physiquement épargnés, évitant ainsi les blessures de surmenage plus courantes après une activité physique prolongée. Là encore, après un carton jaune, un joueur ne peut être remplacé,

et non échangé, qu'au cours du même match. Ce système encourage et impose clairement le recours à des joueurs non débutants.

14- Substitutionssystem

Bei Leeway können, genau wie in anderen Sportarten, Spieler auf dem Spielfeld und außerhalb des Spielfelds ausgetauscht werden, anstatt dass sie während des Spiels ersetzt werden. Dies bietet Trainern eine erhebliche Vielseitigkeit, da sie bei Bedarf denselben Spieler in verschiedenen Phasen des Spiels einsetzen können. Zusätzlich zur Vielseitigkeit ermöglicht dieses System den Spielern, während des gesamten Spiels eine höhere Leistung aufrechtzuerhalten, da sie körperlich geschont werden, wodurch Überlastungsverletzungen vermieden werden, die nach längerer körperlicher Aktivität häufiger auftreten. Auch hier gilt: Nach einer gelben Karte kann ein Spieler nur ersetzt und nicht während desselben Spiels ausgetauscht werden. Dieses System fördert und erfordert eindeutig den Einsatz von Nicht-Starterspielern.

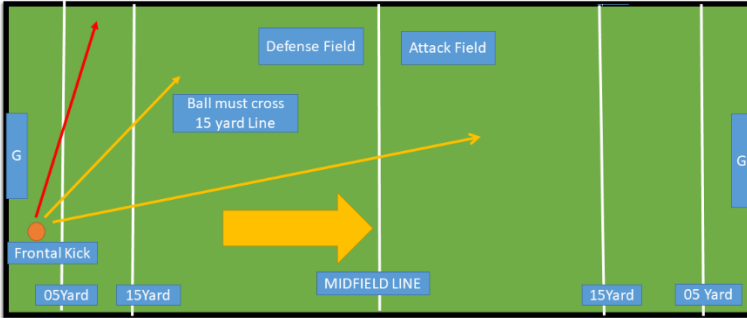
14- Sistema de Substituição

No Leeway, assim como em outros esportes, os jogadores podem ser trocados dentro e fora do campo, em vez de serem substituídos na partida. Isto dá uma versatilidade substancial aos treinadores que podem utilizar o mesmo jogador em diferentes fases da partida, se necessário. Além da versatilidade, esse sistema permite que os

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

jogadores mantenham um desempenho superior durante toda a partida, pois são poupados fisicamente, evitando lesões por esforço excessivo, mais comuns após atividades físicas prolongadas. Novamente, após um cartão amarelo, um jogador só pode ser substituído, e não trocado durante a mesma partida. Este sistema incentiva e exige claramente o uso de jogadores não titulares e favorece times com maior disciplina e bom comportamento durante a partida.

The Goalkeeper's Rules Goalkeepers can only use hands on ball inside the 5 yard line. Inside the 15 yard line area can use only Foot. Outside the 15 yards they can not touch ball at all. If G.K. does, it is an infraction that warrants a Direct Kick by the opponent team from the 15 yard line with men barrier.



CHAPTER 15

Goalkeeper (GK) Rules

Goalkeepers (GK) can use hands only inside the 5 yards area after defending a ball kicked against the goal. If laying on the ground with the ball, GKs can stand up holding it inside the 5 -yard area but for 15 seconds only, at which time this ball must be either put on the ground or put in game by throwing it by hand or kicking to a team mate. Of note, when thrown the ball does NOT need to cross the 15 -yard line as the ball is already in game. Only in the Frontal Kick it needs to cross the 15- yard line. After the ball is put on the ground, it cannot be picked up again by hands. Once on the ground there is no limit of time to release the ball as at this time the GK will be able to play as a line player with their feet only inside 15- yard area. GKs

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

can play with their feet only inside the 15-yard area. GKs cannot make contact with the ball with any part of their body outside the 15- yard area. If they do it, for any reason, it is a technical infraction that may be penalized by a Direct Kick from the 15- yard line with men barrier. This is not a yellow or red card infraction but the game may be stopped and an infraction signaled and penalized with a direct kick. Sometimes Referees may, at their discretion, give advantage to the opponent team and let the play continue. Just like sometimes is done in other situations. We do not want to benefit who made the fault. This group of rules make sure GKs are not used as the last field defender and expose them to dangerous plays outside the 15- yard area. It also prevents GKs from delaying the match after they defend a ball kicked at the goal. There are also have many other strategic consequences we will discuss in the upcoming book about strategy and dynamics.

المرمى حراسة قواعد -15

5 ال منطقة داخل فقط أيديهم استخدام (GK) المرمى لحراس يمكن حالة في . المرمى اتجاه في ركلها تم التي الكرة عن الدفاع بعد ياردات بها ممسكًا الوقوف المرمى لحارس يمكن ،الكرة مع الأرض على الاستلقاء يجب الوقت ذلك وفي ، فقط ثانية 15 لمدة ولكن ياردة 5 ال منطقة داخل باليد رميها طريق عن اللعبة في وضعها أو الأرض على الكرة هذه وضع إما أن يلزم لا ،الكرة رمي عند أنه إلى الإشارة تجدر .الفريق في لزميله الركل أو في فقط .اللعبة في بالفعل موجودة الكرة لأن ياردة 15 ال خط تتجاوز على الكرة وضع بعد .ياردة 15 ال خط يتجاوز أن يجب الأمامية الركلة ،الأرض على وجوده بمجرد .باليدين أخرى مرة التقاطها يمكن لا ،الأرض حارس سيكون الوقت هذا في حيث الكرة لتحرير زمني حد يوجد لا 15 منطقة داخل فقط بأقدامه خط كلاعب اللعب على قادرًا المرمى لا . ياردة 15 ال منطقة داخل فقط بأقدامهم اللعب GKs ل يمكن .ياردة ال منطقة خارج جسمه من جزء بأي الكرة يلمس أن المرمى لحارس يمكن فنية مخالفة يعد فهذا ،الأسباب من سبب لأي ،ذلك فعلوا إذا .ياردة 15 هذه .الرجال حاجز مع ياردة 15 ال خط من مباشرة بركلة معاقبتها تتم قد المباراة إيقاف يتم قد ولكن حمراء أو صفراء بطاقة مخالفة ليست يمنح قد الأحيان بعض في .مباشرة بركلة ومعاقبتها المخالفة إلى والإشارة بمواصلة ويسمحوا المنافس للفريق الأفضلية ،تقديرهم حسب ،الحكام أن نريد ولا .أخرى مواقف في الأحيان بعض في يحدث مثلما .اللعب حراس استخدام عدم هذه القواعد مجموعة تضمن .أخطأ من نستفيد 15 ال منطقة خارج خطير للعب وتعرضهم ميداني مدافع كآخر المرمى عن يدافعوا أن بعد المباراة تأخير من المرمى حراس يمنع أنه كما .ياردة الإستراتيجية العواقب من العديد أيضًا هناك .المرمى في ركلها تم التي الكرة الإستراتيجية حول القادم الكتاب في سنناقشها التي الأخرى .والديناميكيات

15- Reglas del portero (GK)

Los porteros (GK) pueden usar las manos sólo dentro del área de 5 yardas después de defender un balón pateado contra la portería. Si están en el suelo con el balón, los porteros pueden ponerse de pie sosteniéndolo dentro del área de 5 yardas, pero solo durante 15 segundos, momento en el cual este balón debe colocarse en el suelo o ponerse en juego lanzándolo con la mano o pateándolo a un compañero de equipo. Es de destacar que, cuando se lanza, la pelota NO necesita cruzar la línea de 15 yardas ya que la pelota ya está en juego. Sólo en la Patada Frontal es necesario cruzar la yarda 15. Una vez que la pelota cae al suelo, no se puede volver a levantar con las manos. Una vez en el suelo, no hay límite de tiempo para soltar el balón, ya que en este momento el portero podrá jugar como jugador de línea con los pies únicamente dentro del área de 15 yardas. Los porteros pueden jugar con los pies sólo dentro del área de 15 yardas. Los porteros no pueden hacer contacto con el balón con ninguna parte de su cuerpo fuera del área de 15 yardas. Si lo hacen, por cualquier motivo, es una infracción técnica que podrá ser sancionada con Patada Directa desde la yarda 15 con barrera masculina. Esto no es una infracción de tarjeta amarilla o roja, pero el juego puede ser detenido y la infracción señalada y sancionada con un tiro directo. En ocasiones los árbitros pueden, a su discreción, dar ventaja al equipo contrario y dejar que el juego continúe. Como a veces se hace en otras situaciones. No queremos beneficiar a quien cometió la

falta. Este grupo de reglas garantiza que los porteros no sean utilizados como el último defensor del campo y los exponen a jugadas peligrosas fuera del área de 15 yardas. También evita que los porteros retrasen el partido después de defender un balón pateado a portería. También tienen muchas otras consecuencias estratégicas que discutiremos en el próximo libro sobre estrategia y dinámica.

15- Règles du gardien de but (GK)

Les gardiens de but (GK) ne peuvent utiliser leurs mains qu'à l'intérieur de la zone des 5 mètres après avoir défendu un ballon botté contre le but. S'ils reposent au sol avec le ballon, les GK peuvent se lever en le tenant à l'intérieur de la zone des 5 mètres mais pendant 15 secondes seulement, moment auquel ce ballon doit être soit posé au sol, soit mis en jeu en le lançant avec la main ou en donnant un coup de pied. à un coéquipier. Il est à noter que lorsqu'il est lancé, le ballon n'a PAS besoin de franchir la ligne des 15 yards car il est déjà en jeu. Seulement dans le Frontal Kick, il doit franchir la ligne des 15 yards. Une fois le ballon posé au sol, il ne peut plus être repris à la main. Une fois au sol, il n'y a pas de limite de temps pour relâcher le ballon car à ce moment-là, le GK pourra jouer en tant que joueur de ligne avec ses pieds uniquement dans la zone de 15 mètres. Les GK peuvent jouer avec leurs pieds uniquement dans la zone des 15 mètres. Les GK ne peuvent pas entrer en contact avec le ballon avec une partie de leur corps en dehors de la zone des 15 mètres. S'ils le font, pour quelque raison que ce soit, il s'agit d'une infraction technique qui peut être pénalisée par un coup de pied direct depuis la ligne des 15 yards avec barrière masculine. Il ne s'agit pas d'une infraction de carton jaune ou rouge, mais le jeu peut être arrêté et l'infraction signalée et pénalisée par un coup de pied direct. Parfois, les arbitres peuvent, à leur discrétion, donner l'avantage à l'équipe adverse et laisser le jeu continuer. Tout comme

cela se fait parfois dans d'autres situations. Nous ne voulons pas profiter à celui qui a commis la faute. Ce groupe de règles garantit que les GK ne sont pas utilisés comme dernier défenseur sur le terrain et les expose à des jeux dangereux en dehors de la zone des 15 mètres. Cela empêche également les GK de retarder le match après avoir défendu un ballon botté dans le but. Il existe également de nombreuses autres conséquences stratégiques dont nous discuterons dans le prochain livre sur la stratégie et la dynamique.

15- Torwartregeln (TW).

Torhüter (GK) dürfen ihre Hände nur innerhalb des 5-Yards-Bereichs benutzen, nachdem sie einen gegen das Tor geschossenen Ball abgewehrt haben. Wenn Torschützen mit dem Ball auf dem Boden liegen, können sie aufstehen und ihn innerhalb des 5-Yard-Bereichs halten, allerdings nur für 15 Sekunden. Zu diesem Zeitpunkt muss dieser Ball entweder auf den Boden gelegt oder durch Werfen mit der Hand oder Treten ins Spiel gebracht werden an einen Teamkollegen. Zu beachten ist, dass der Ball beim Werfen NICHT die 15-Yard-Linie überschreiten muss, da der Ball bereits im Spiel ist. Lediglich beim Frontalkick muss die 15-Yard-Linie überschritten werden. Nachdem der Ball auf den Boden gelegt wurde, kann er nicht mehr mit den Händen aufgenommen werden. Sobald der Ball am Boden ist, gibt es keine zeitliche Begrenzung, um den Ball freizugeben, da der GK zu diesem Zeitpunkt als

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

Linienspieler nur mit den Füßen innerhalb des 15-Yard-Bereichs spielen kann. GKs können mit ihren Füßen nur innerhalb des 15-Yard-Bereichs spielen. Torhüter dürfen den Ball außerhalb des 15-Yard-Bereichs mit keinem Körperteil berühren. Wenn sie dies aus irgendeinem Grund tun, handelt es sich um einen technischen Verstoß, der mit einem direkten Tritt von der 15-Yard-Linie mit Herrenbarriere bestraft werden kann. Dies ist kein Verstoß gegen die gelbe oder rote Karte, aber das Spiel kann unterbrochen und der Verstoß angezeigt und mit einem direkten Tritt bestraft werden. Manchmal können Schiedsrichter nach eigenem Ermessen der gegnerischen Mannschaft einen Vorteil verschaffen und das Spiel weiterlaufen lassen. So wie es manchmal auch in anderen Situationen gemacht wird. Wir wollen nicht denjenigen begünstigen, der den Fehler begangen hat. Diese Regelgruppe stellt sicher, dass GKs nicht als letzter Feldverteidiger eingesetzt werden und sie gefährlichen Spielzügen außerhalb des 15-Yard-Bereichs aussetzen. Es verhindert außerdem, dass Torwartspieler das Spiel verzögern, nachdem sie einen auf das Tor geschossenen Ball verteidigt haben. Es gibt auch viele andere strategische Konsequenzen, die wir im kommenden Buch über Strategie und Dynamik besprechen werden.

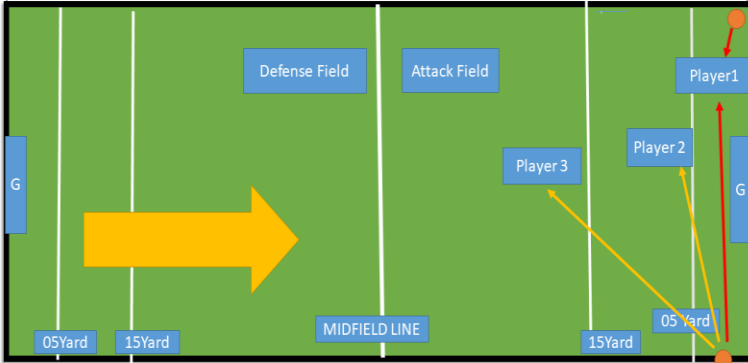
15- Regras do Goleiro (GK)

Os goleiros (GK) podem usar as mãos somente dentro da área de 5 jardas após defender uma bola chutada contra o gol. Se estiver deitado no chão com a bola, os GKs podem se levantar segurando-a dentro da área de 5 jardas, mas por apenas 15 segundos, momento em que esta bola deve ser colocada no chão ou colocada em jogo, jogando-a com a mão ou chutando para um companheiro de equipe. É importante notar que, quando lançada, a bola NÃO precisa cruzar a linha de 15 jardas, pois a bola já está em jogo. Somente no Chute Frontal é necessário ultrapassar a linha de 15 jardas. Depois que a bola é colocada no chão, ela não pode ser recolhida com as mãos. Uma vez no chão não há limite de tempo para soltar a bola, pois neste momento o GK poderá jogar como um jogador de linha apenas com os pés dentro da área de 15 jardas. Os GKs podem jogar com os pés apenas dentro da área de 15 jardas. Os GKs não podem fazer contato com a bola com qualquer parte do corpo fora da área de 15 jardas. Se o fizerem, por qualquer motivo, é uma infração técnica que pode ser penalizada com um Chute Direto da linha de 15 jardas com barreira. Esta não é uma infração para cartão amarelo ou vermelho, mas o jogo pode ser interrompido e a infração sinalizada e penalizada com um chute direto. Às vezes, os árbitros podem, a seu critério, dar vantagem à equipe adversária e deixar o jogo continuar. Assim como às vezes é feito em outras situações. Não queremos beneficiar quem cometeu a falta. Este grupo de regras

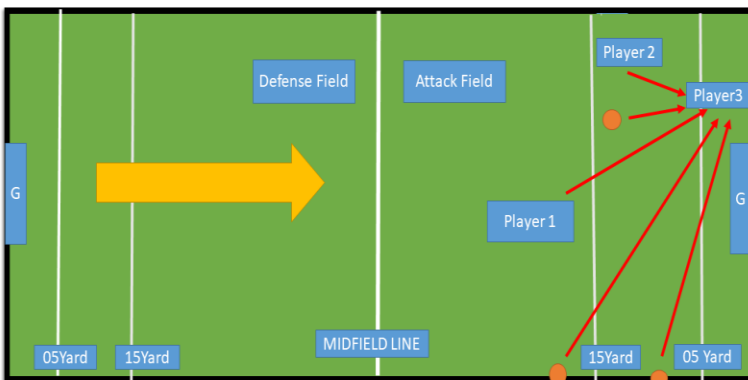
Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

garante que os GKs não sejam usados como último defensor de campo e os exponha a jogadas perigosas fora da área de 15 jardas. Também evita que os GKs atrasem a partida após defenderem uma bola chutada para o gol. Existem também muitas outras consequências estratégicas que discutiremos no próximo livro sobre estratégia e dinâmica.

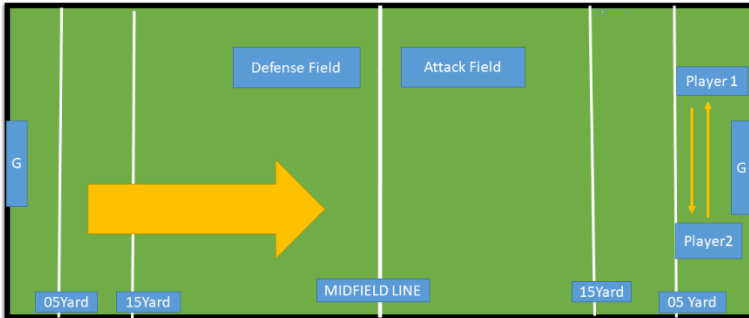
The Offside Rule If the ball is a stationary ball of any type inside the 5 Yard line area; any receiving player must be outside the 5 yard when the ball is passed; otherwise this player will be offside. Player 1 is offside because is in the 5 yard area. Players 2 & 3 are not offside because they are outside the 5 yard line area.



The Offside Rule IF ball is kicked from outside the 5 Yards line, player number three will be offside because this player is inside the 5 yard line when the ball is passed. See the red arrows indicating offside position.



The Offside Rule If the ball is rolling inside the 5 Yards line. No player will ever be offside, under any circumstance. In the diagram both Players 1 and 2 are passing and receiving the ball and neither one of them is offside.



CHAPTER 16

The Offside Rule

Two very simple statements can summarize the offside rule in Leeway: a) Any player outside the 5 -yard area, at the time the ball is launched to them, will never be in an OFFSIDE position, under any circumstance. b) Any player, even if not directly involved in the play, will always be in offside position, if at the time the ball is launched, this player is inside the 5- yard area. Except only if, the ball itself is inside and rolling (in game) inside the 5- yard area and is passed to any player. In all other situations, a player inside the 5- yard at the time the ball is launched, will always be offside. The offside in Leeway, as can be seen, is extremely easy to understand and creates an environment where the defenders cannot limit the

movement of the attackers or cause the attackers to be in offside, as can be done in Football. This is why the name Leeway was chosen to name the sport. The way offside works has a strong impact on many strategies and dynamics of the sport and will be discussed in the upcoming book on Strategies and Dynamics. For the most part, it does not even require video assisted review (VAR) as it is based on the physical position of the attacker in relation to the field, and not in relation to another moving player, the defender. Making it easy and reliable to referees.

The three diagrams above show the three situations described in the rule. The first diagram that any attacker outside the 5 yard area will never be offside regardless of where the ball comes from and if it is in game or not. The second diagram shows that any attacker inside the 5 yard area will always be offside, with one exception, which is shown on the third diagram, which is if the ball itself is inside the 5 yard area and in game (rolling) when it is launched to the other attacker, Only in this case, the attacker inside the 5 yard area at the time the ball is launched will not be offside. Also, even if the player in offside does not participate in the play, the whole play is made invalid and this is done to benefit the defenders.

التسلل قاعدة -16

في التسلل لقاعدة تلخيصهما يمكن للغاية بسيطتان عبارتان هناك الكرة إطلاق وقت في ، ياردات 5 ال منطقة خارج لاعب أي (أ: Leeway أي (ب). الظروف من ظرف أي تحت ، التسلل وضع في أبدًا يكون لن ، إليه في دائمًا سيكون ، اللعب في مباشر بشكل مشاركًا يكن لم لو حتى ، لاعب وقت في ياردات 5 ال منطقة داخل اللاعب هذا كان إذا ، تسلل موقف (اللعبة في) وتتدرج اللعبة داخل نفسها الكرة كانت إذا إلا . الكرة إطلاق المواقف جميع في . لاعب أي إلى تمريرها ويتم ياردات 5 ال منطقة داخل ، الكرة إطلاق وقت في ياردة 5 ال منطقة داخل الموجود اللاعب ، الأخرى السهل من ، رؤيته يمكن كما ، Leeway في التسلل . متسلاً دائماً سيكون حركة تقييد المدافعون فيها يستطيع لا بيئة ويخلق فهمه للغاية يمكن كما ، تسلل حالة في المهاجمين وقوع في التسبب أو المهاجمين لتسمية Leeway اسم اختيار تم السبب ولهذا . القدم كرة في به القيام من العديد على قوي تأثير لها التسلل عمل طريقة إن . الرياضة عن القادم الكتاب في مناقشتها وسيتم الرياضة وديناميكيات إستراتيجيات حتى الأمر يتطلب لا ، الأحيان معظم في . والديناميكيات الاستراتيجية الجسدي الوضع على يعتمد لأنه (VAR) الفيديو بمساعدة مراجعة المدافع ، آخر متحرك للاعب بالنسبة وليس ، للملعب بالنسبة للمهاجم . للحكام وموثوقة سهلة يجعلها مما .

في الموضحة الثلاثة المواقف أعلاه الثلاثة البيانية الرسوم توضح لن ياردات 5 ال منطقة خارج مهاجم أي أن هو الأول المخطط . القاعدة اللعبة داخل كانت إذا وما الكرة مصدر عن النظر بغض أبدًا متسلاً يكون ياردات 5 ال منطقة داخل مهاجم أي أن يوضح الثاني البياني الرسم . لا أم الرسم في يظهر ما وهو ، واحد استثناء مع ، متسلاً دائماً سيكون ياردات 5 ال منطقة داخل نفسها الكرة كانت إذا وهو ، الثالث التخطيطي في فقط ، الآخر للمهاجم إطلاقها يتم تكون عندما (درجة) اللعبة وفي

إطلاق وقت في ياردة 5 ال منطقة داخل الموجود المهاجم، الحالة هذه في المتسلل اللاعب يشارك لم لو حتى، أيضًا. متسللاً يكون لن الكرة المدافعين لصالح ذلك ويتم باطلة بأكملها المسرحية تصبح، اللعب.

16- La regla del fuera de juego

Dos afirmaciones muy simples pueden resumir la regla del fuera de juego en Leeway: a) Cualquier jugador fuera del área de 5 yardas, en el momento en que se le lanza el balón, nunca estará en posición de FUERA DE JUEGO, bajo ninguna circunstancia. b) Cualquier jugador, aunque no esté directamente involucrado en la jugada, siempre estará en posición de fuera de juego, si en el momento del lanzamiento del balón, este jugador se encuentra dentro del área de 5 yardas. Excepto solo si la pelota en sí está dentro y rodando (en el juego) dentro del área de 5 yardas y se pasa a cualquier jugador. En todas las demás situaciones, un jugador dentro de la yarda 5 en el momento en que se lanza el balón siempre estará en fuera de juego. El fuera de juego en Leeway, como puede verse, es extremadamente fácil de entender y crea un entorno en el que los defensores no pueden limitar el movimiento de los atacantes ni provocar que los atacantes estén en fuera de juego, como se puede hacer en el fútbol. Es por eso que se eligió el nombre Leeway para nombrar el deporte. La forma en que funciona el fuera de juego tiene un fuerte impacto en muchas estrategias y dinámicas del deporte y se analizará en el próximo libro sobre Estrategias y dinámicas. En su mayor parte, ni siquiera requiere revisión asistida por vídeo (VAR), ya que se basa

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

en la posición física del atacante en relación con el campo, y no en relación con otro jugador en movimiento, el defensor. Haciéndolo fácil y confiable para los árbitros.

Los tres diagramas anteriores muestran las tres situaciones descritas en la regla. El primer diagrama es que cualquier atacante fuera del área de 5 yardas nunca estará en fuera de juego independientemente de dónde venga el balón y si está en juego o no. El segundo diagrama muestra que cualquier atacante dentro del área de 5 yardas siempre estará en fuera de juego, con una excepción, que se muestra en el tercer diagrama, que es si la pelota en sí está dentro del área de 5 yardas y en juego (rodando) cuando está lanzado al otro atacante, solo en este caso, el atacante dentro del área de 5 yardas en el momento en que se lanza el balón no estará en fuera de juego. Además, incluso si el jugador en fuera de juego no participa en la jugada, toda la jugada se invalida y esto se hace en beneficio de los defensores.

16- La règle du hors-jeu

Deux affirmations très simples peuvent résumer la règle du hors-jeu dans Leeway: a) Tout joueur en dehors de la zone des 5 mètres, au moment où le ballon lui est lancé, ne sera jamais en position HORS-JEU, quelles que soient les circonstances. b) Tout joueur, même s'il n'est pas directement impliqué dans le jeu, sera toujours en position de hors-jeu si, au moment du lancement du ballon, ce

joueur se trouve à l'intérieur de la zone des 5 mètres. Sauf seulement si le ballon lui-même est à l'intérieur et roule (dans le jeu) à l'intérieur de la zone des 5 mètres et est passé à n'importe quel joueur. Dans toutes les autres situations, un joueur à l'intérieur des 5 mètres au moment du lancement du ballon sera toujours hors-jeu. Le hors-jeu dans Leeway, comme on peut le voir, est extrêmement facile à comprendre et crée un environnement dans lequel les défenseurs ne peuvent pas limiter le mouvement des attaquants ou mettre les attaquants en hors-jeu, comme cela peut se faire dans le football. C'est pourquoi le nom Leeway a été choisi pour nommer ce sport. La façon dont fonctionne le hors-jeu a un fort impact sur de nombreuses stratégies et dynamiques du sport et sera discutée dans le prochain livre sur les stratégies et les dynamiques. Pour l'essentiel, elle ne nécessite même pas de vision assistée par vidéo (VAR) puisqu'elle se base sur la position physique de l'attaquant par rapport au terrain, et non par rapport à un autre joueur en mouvement, le défenseur. Rendre la tâche facile et fiable pour les arbitres.

Les trois schémas ci-dessus montrent les trois situations décrites dans la règle. Le premier diagramme indique que tout attaquant en dehors de la zone des 5 mètres ne sera jamais hors-jeu, peu importe d'où vient le ballon et s'il est en jeu ou non. Le deuxième diagramme montre que tout attaquant à l'intérieur de la zone des 5 mètres sera toujours hors-jeu, à une exception près, qui est

illustrée sur le troisième diagramme, c'est-à-dire si le ballon lui-même est à l'intérieur de la zone des 5 mètres et en jeu (roulant) lorsqu'il est lancé à l'autre attaquant. Seulement dans ce cas, l'attaquant qui se trouve dans la zone des 5 mètres au moment où le ballon est lancé ne sera pas hors-jeu. De plus, même si le joueur en hors-jeu ne participe pas au jeu, tout le jeu est invalidé et cela profite aux défenseurs.

16- Die Abseitsregel

Zwei sehr einfache Aussagen können die Abseitsregel in Leeway zusammenfassen: a) Jeder Spieler außerhalb des 5-Yard-Bereichs wird sich zu dem Zeitpunkt, zu dem der Ball zu ihm geworfen wird, unter keinen Umständen in einer OFFSIDE-Position befinden. b) Jeder Spieler, auch wenn er nicht direkt am Spiel beteiligt ist, befindet sich immer in einer Abseitsposition, wenn er sich zum Zeitpunkt des Ballwurfs innerhalb des 5-Yard-Bereichs befindet. Es sei denn, der Ball selbst befindet sich innerhalb des 5-Yard-Bereichs und rollt (im Spiel) und wird an einen beliebigen Spieler weitergegeben. In allen anderen Situationen befindet sich ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt des Ballwurfs innerhalb der 5 Yards befindet, immer im Abseits. Das Abseits in Leeway ist, wie man sehen kann, extrem leicht zu verstehen und schafft eine Umgebung, in der die Verteidiger die Bewegung der Angreifer nicht einschränken oder die Angreifer ins Abseits bringen können, wie es

im Fußball der Fall ist. Aus diesem Grund wurde der Name Leeway für die Sportart gewählt. Die Art und Weise, wie Abseits funktioniert, hat einen starken Einfluss auf viele Strategien und Dynamiken des Sports und wird im kommenden Buch über Strategien und Dynamiken diskutiert. In den meisten Fällen ist nicht einmal eine videounterstützte Überprüfung (VAR) erforderlich, da sie auf der physischen Position des Angreifers im Verhältnis zum Spielfeld und nicht im Verhältnis zu einem anderen sich bewegendem Spieler, dem Verteidiger, basiert. Dies macht es den Schiedsrichtern einfach und zuverlässig.

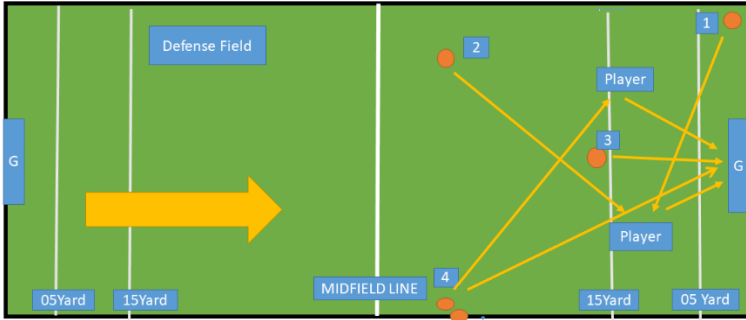
Die drei Diagramme oben zeigen die drei in der Regel beschriebenen Situationen. Das erste Diagramm besagt, dass ein Angreifer außerhalb des 5-Yard-Bereichs niemals im Abseits steht, unabhängig davon, woher der Ball kommt und ob er im Spiel ist oder nicht. Das zweite Diagramm zeigt, dass sich jeder Angreifer innerhalb des 5-Yard-Bereichs immer im Abseits befindet, mit einer Ausnahme, die im dritten Diagramm dargestellt ist, nämlich wenn der Ball selbst innerhalb des 5-Yard-Bereichs und im Spiel (rollend) ist, wenn er dort ist zum anderen Angreifer geworfen wird. Nur in diesem Fall befindet sich der Angreifer, der sich zum Zeitpunkt des Ballwurfs innerhalb des 5-Yard-Bereichs befindet, nicht im Abseits. Auch wenn der Spieler im Abseits nicht am Spiel teilnimmt, wird das gesamte Spiel ungültig gemacht, und zwar zum Nutzen der Verteidiger.

16- A regra do impedimento

Duas sentenças muito simples podem resumir a regra do impedimento em Leeway: a) Qualquer jogador fora da área de 5 jardas, no momento em que a bola lhe for lançada, nunca estará em posição de impedimento, em nenhuma circunstância. b) Qualquer jogador, mesmo que não esteja diretamente envolvido na jogada, estará sempre em posição de impedimento, se no momento do lançamento da bola, esse jogador estiver dentro da área de 5 jardas. Exceto apenas se a bola estiver dentro e rolando (em jogo) dentro da área de 5 jardas e for passada de um jogador para outro. Em todas as outras situações, um jogador dentro da 5 jardas no momento do lançamento da bola estará sempre impedido. O impedimento em Leeway, como pode ser visto, é extremamente fácil de entender e cria um ambiente onde os defensores não podem limitar a movimentação dos atacantes ou fazer com que os atacantes fiquem em impedimento, como pode ser feito no Futebol. É por isso que o nome Leeway foi escolhido para nomear o esporte. A forma como o impedimento funciona tem um forte impacto em muitas estratégias e dinâmicas do esporte e será discutida no próximo livro sobre Estratégias e Dinâmicas. Na maioria das vezes, nem exige revisão assistida por vídeo (VAR), pois se baseia na posição física do atacante em relação ao campo, e não em relação a outro jogador em movimento, o defensor. Tornando a regra fácil e confiável para os árbitros.

Os três diagramas acima mostram as três situações descritas na regra. O primeiro diagrama mostra que qualquer atacante fora da área de 5 jardas nunca estará impedido, independentemente de onde a bola vem e se está em jogo ou não. O segundo diagrama mostra que qualquer atacante dentro da área de 5 jardas estará sempre impedido, com uma exceção, que é mostrada no terceiro diagrama, que é se a própria bola estiver dentro da área de 5 jardas e em jogo (rolando) quando for lançada para o outro atacante, somente neste caso, o atacante dentro da área de 5 jardas no momento do lançamento da bola não estará impedido. Além disso, mesmo que o jogador que está impedido não participe da jogada, toda a jogada é invalidada e isso é feito para beneficiar os defensores.

The Kick Goal Any stationary ball which, after being kicked, was touched 1 time or not at all before crossing the goal line. #1 Corner Kick; #2 Direct Kick; #3 Penalty Kick; #4 Side Kick In. ANY of these stationary ball kicks can yield a Kick Goal. ALL Kick Goals are always worth 1 point.



CHAPTER 17

The Kick Goal

Every time a goal is scored, 1 or 2 points are awarded to the scoring team. In Leeway not all goals are considered to have the same worth because there is a different degree of team participation in the execution of the goal. This refined and fine-tuned system is meant to reflect fairness, accuracy and that score reflects what each team accomplished as a team and not only how many times each team could place the ball inside the goalpost. There are 2 types of goals: Kick Goal worth 1 point. Game Goal worth 2 points. The kick goal must always start from a stationary kick because the ball must not be in game and, after being kicked and put in game, can only be touched 1 time or not touched at all, before it enters the goalpost.

This requirement is very strict, can almost always be objectively seen and indicate a limited degree of team participation in the execution of the goal. This criterion is simple and based on a physical fact which is the number of touches the ball had before entering the goalpost. It is not subjective. Surprisingly enough many goals happen this way.

Here are some examples of Kick Goals: A) A corner kick, which after being kicked, the attacker headed the ball directly into the goalpost and did not touch anyone or anything. B) The same corner kick, headed into the goalpost and that touched either the GK or the goalpost. C) a MPK which after being kicked, entered the goalpost and did not touch anyone or anything. D) The same MPK which after being kicked touched the GK or the goalpost, or both. E) A And Indirect Kick or Direct Kick with or without barrier, which after being kicked entered the goal and did not touch anyone or anything. F) The same kicks in letter E but that touched the GK, the goalpost or both. And the list goes on and on. As long as, the ball starting from a stationary kick of any type, once kicked and put in game, if before entering the goal is touched only 1 time by any player, including an opponent or not touched at all, these goals are ruled as Kick Goals worth only 1 point. Any goal scored in which the ball was in game, rolling or started from a stationary kick but after being kicked and put in game, if touched 2 or more times by any player, including an opponent, will be ruled as a game goal worth 2 points.

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

Last but not least, remember that there are three elements that are considered neutral and when the ball touch these neutral elements it does not count for the purpose of deciding if a goal is a Kick Goal or Game Goal. The neutral elements are the Goalposts, Referees and the Goalkeeper. Touch of the ball at any players of both teams count.

الركلة هدف -17

المسجل للفريق نقطتين أو نقطة منح يتم، هدف تسجيل يتم مرة كل في درجة لوجود نظرًا القيمة نفس لها الأهداف جميع تعتبر لا، Leeway في المحسن النظام هذا يهدف. الهدف تنفيذ في الفريق مشاركة من مختلفة كل أنجزه ما النتيجة هذه وتعكس، والدقة العدالة عكس إلى والمضبوط من فريق كل فيها تمكن التي المرات عدد فقط وليس، واحد كفريق فريق الهدف ركلة: الأهداف من نوعان هناك. المرمى قائم داخل الكرة وضع هدف يبدأ أن يجب. نقطة 2 يستحق اللعبة هدف. واحدة نقطة تستحق ركلها وبعد، اللعبة في الكرة تكون ألا يجب لأنه ثابتة ركلة من دائمًا الركلة على لمسها عدم أو واحدة مرة إلا لمسها يمكن لا، اللعبة في ووضعها ويمكن، للغاية صارم المطلوب هذا. المرمى قائم تدخل أن قبل، الإطلاق في الفريق مشاركة من محدودة درجة إلى ويشير بموضوعية دائمًا رؤيته عدد وهي فيزيائية حقيقة على ويعتمد بسيط المعيار هذا. الهدف تنفيذ ومن. ذاتية ليست انها. القائم دخولها قبل الكرة بها قامت التي اللمسات الطريقة بهذه تحدث الأهداف من العديد أن للدهشة المثير.

بعد والتي، الركنية الركلة (أ: الركلة أهداف على الأمثلة بعض يلي فيما أي يلمس ولم المرمى قائم في مباشرة برأسه الكرة المهاجم سدد، ركلها والمرمى القائم في برأسها، الركنية الركلة نفس (ب. شيء أي أو شخص القائم دخل الذي MPK لاعب (ج. القائم أو المرمى حارس لمست والتي لاعب نفس (د. شيء أي أو شخص أي يلمس ولم للركل تعرضه بعد أ) ه. ركله تم أن بعد كليهما أو القائم أو المرمى حارس لمس الذي MPK ركلها بعد والتي، حاجز بدون أو مع المباشرة الركلة أو المباشرة غير والركلة E الحرف في الركلات نفس (و. شيء أي أو أحداً تمس ولم المرمى دخلت تطول والقائمة. كليهما أو القائم أو المرمى حارس لمست التي لكن ركلها بمجرد، نوع أي من ثابتة ركلة من تبدأ التي الكرة أن طالما. وتطول من المرمى دخول قبل فقط واحدة مرة لمسها تم إذا، المباراة في ووضعها

يتم، الإطلاق على لمسها يتم لم أو المنافس ذلك في بما، لاعب أي قبل أي. فقط نقطة 1 قيمتها ركلة أهداف أنها على الأهداف هذه احتساب من تبدأ أو تتدحرج أو، المباراة في الكرة تكون عندما تسجيله يتم هدف مرتين لاعب أي لمسها إذا، المباراة في ووضعها ركلها بعد ولكن ثابتة ركلة 2 يستحق مباراة كههدف احتسابه سيتم، المنافس ذلك في بما، أكثر أو نقاط.

وعندما محايدة تعتبر عناصر ثلاثة هناك أن تذكر، آخرًا وليس أخيرًا إذا ما تحديد لغرض احتسابها يتم لا المحايدة العناصر هذه الكرة تلمس قائمي هي المحايدة العناصر. لعبة هدف أو ركلة هدف هو الهدف كان من أي على الكرة لمسة احتساب يتم. المرعى وحارس والحكام المرعى الفريقين لاعبي.

17- El gol de patada

Cada vez que se marca un gol, se otorgan 1 o 2 puntos al equipo anotador. En Leeway no se considera que todos los goles tengan el mismo valor porque existe un grado diferente de participación del equipo en la ejecución del objetivo. Este sistema refinado y afinado está destinado a reflejar equidad, precisión y que el puntaje refleje lo que cada equipo logró como equipo y no solo cuántas veces cada equipo pudo colocar el balón dentro del poste. Hay 2 tipos de goles: Kick Goal que vale 1 punto. Objetivo del juego que vale 2 puntos. El tiro de portería siempre debe comenzar con un tiro estacionario porque el balón no debe estar en juego y, después de ser pateado y puesto en juego, sólo puede tocarse una vez o no tocarse en absoluto, antes de que entre en el poste. Este requisito es muy estricto, casi

siempre puede verse objetivamente e indica un grado limitado de participación del equipo en la ejecución del objetivo. Este criterio es sencillo y se basa en un hecho físico que es el número de toques que tuvo el balón antes de entrar en el poste. No es subjetivo. Sorprendentemente, muchos goles suceden de esta manera.

A continuación se muestran algunos ejemplos de Kick Goals: A) Un saque de esquina, que luego de ser pateado, el atacante cabecea el balón directamente al poste y no toca nada ni a nadie. B) El mismo saque de esquina, cabeceado al poste y que tocó en el portero o en el poste. C) un MPK que tras ser pateado entró en el poste y no tocó nada ni a nadie. D) El mismo MPK que después de ser pateado tocó el GK o el poste de la portería, o ambos. E) A Y Tiro Indirecto o Tiro Directo con o sin barrera, que luego de ser pateado ingresó a la portería y no tocó nada ni a nadie. F) Los mismos tiros de la letra E pero que tocaron el portero, el poste o ambos. Y la lista sigue y sigue ... Siempre y cuando, el balón a partir de un tiro estacionario de cualquier tipo, una vez pateado y puesto en juego, si antes de entrar a la portería es tocado sólo 1 vez por cualquier jugador, incluido un oponente o no es tocado en absoluto, estos goles se consideran como Los goles de patada valen solo 1 punto. Cualquier gol marcado en el que el balón estaba en juego, rodando o partiendo de un tiro estacionario pero después de ser pateado y puesto en juego, si cualquier jugador, incluido un oponente, lo toca 2 o más veces, se considerará un gol de juego con valor de 2. puntos.

Por último, pero no menos importante, recuerde que hay tres elementos que se consideran neutrales y cuando el balón toca estos elementos neutrales no cuenta para decidir si un gol es un Kick Goal o un Game Goal. Los elementos neutrales son los Postes, Árbitros y el Portero. Se cuenta el toque de balón a cualquier jugador de ambos equipos.

17- Le but du coup de pied

Chaque fois qu'un but est marqué, 1 ou 2 points sont attribués à l'équipe qui a marqué. Dans Leeway, tous les objectifs ne sont pas considérés comme ayant la même valeur car il existe un degré différent de participation de l'équipe à l'exécution de l'objectif. Ce système raffiné et affiné est censé refléter l'équité, la précision et ce score reflète ce que chaque équipe a accompli en tant qu'équipe et pas seulement le nombre de fois où chaque équipe a pu placer le ballon à l'intérieur du poteau de but. Il existe 2 types de buts : Kick Goal valant 1 point. Objectif du jeu valant 2 points. Le coup de pied de but doit toujours partir d'un coup de pied stationnaire car le ballon ne doit pas être en jeu et, après avoir été botté et mis en jeu, il ne peut être touché qu'une seule fois ou ne peut pas être touché du tout, avant d'entrer dans le poteau de but. Cette exigence est très stricte, peut presque toujours être vue objectivement et indique un degré limité de participation de l'équipe à la réalisation de l'objectif. Ce critère est simple et repose sur un fait physique qui

est le nombre de touches du ballon avant d'entrer dans le poteau de but. Ce n'est pas subjectif. Étonnamment, de nombreux objectifs se réalisent de cette façon.

Voici quelques exemples de buts sur coup de pied : A) Un corner qui, après avoir été botté, l'attaquant a dirigé le ballon directement dans le poteau de but et n'a touché personne ni quoi que ce soit. B) Le même corner, dirigé vers le poteau de but et qui a touché soit le GK, soit le poteau de but. C) un MPK qui, après avoir reçu un coup de pied, est entré dans le poteau de but et n'a touché personne ni rien. D) Le même MPK qui, après avoir été botté, a touché le GK ou le poteau de but, ou les deux. E) A Et coup de pied indirect ou coup de pied direct avec ou sans barrière, qui, après avoir été botté, est entré dans le but et n'a touché personne ni rien. F) Les mêmes coups de pied dans la lettre E mais qui ont touché le GK, le poteau de but ou les deux. Et la liste continue encore et encore. Tant que le ballon partant d'un coup de pied stationnaire de tout type, une fois botté et mis en jeu, si avant d'entrer dans le but est touché une seule fois par un joueur, y compris un adversaire, ou s'il n'est pas touché du tout, ces buts sont considérés comme Les buts de coup de pied ne valent que 1 point. Tout but marqué dans lequel le ballon était en jeu, roulait ou partait d'un coup de pied stationnaire mais après avoir été botté et mis en jeu, s'il est touché 2 fois ou plus par un joueur, y compris un adversaire, sera considéré comme un but de match d'une valeur de 2. points. Enfin et surtout, rappelez-vous qu'il y a trois

éléments qui sont considérés comme neutres et que lorsque le ballon touche ces éléments neutres, il ne compte pas pour décider si un but est un but sur coup de pied ou un but de match. Les éléments neutres sont les poteaux de but, les arbitres et le gardien de but. Le toucher du ballon par n'importe quel joueur des deux équipes compte.

17- Das Kick-Tor

Jedes Mal, wenn ein Tor erzielt wird, erhält das punktende Team 1 oder 2 Punkte. Beim Spielraum werden nicht alle Tore als gleichwertig angesehen, da die Mannschaft unterschiedlich stark an der Zielausführung beteiligt ist. Dieses verfeinerte und fein abgestimmte System soll Fairness und Genauigkeit widerspiegeln. Das Ergebnis spiegelt wider, was jedes Team als Team erreicht hat, und nicht nur, wie oft jedes Team den Ball im Torpfosten platzieren konnte. Es gibt zwei Arten von Toren: Kick-Tor im Wert von 1 Punkt. Spielziel im Wert von 2 Punkten. Das Kick-Tor muss immer mit einem stationären Kick beginnen, da der Ball nicht im Spiel sein darf und, nachdem er geschossen und ins Spiel gebracht wurde, nur einmal oder gar nicht berührt werden darf, bevor er den Torpfosten betritt. Diese Anforderung ist sehr streng, fast immer objektiv erkennbar und weist auf eine begrenzte Beteiligung der Mannschaft an der Zielerreichung hin. Dieses Kriterium ist einfach und basiert auf einer physikalischen Tatsache, nämlich der Anzahl der Berührungen, die der Ball hatte, bevor er den Torpfosten betrat. Es

ist nicht subjektiv. Überraschenderweise passieren auf diese Weise viele Tore.

Hier sind einige Beispiele für Kick-Tore: A) Ein Eckstoß, bei dem der Angreifer den Ball direkt in den Torpfosten köpft, ohne irgendjemanden oder irgendetwas zu berühren. B) Derselbe Eckstoß, der in den Torpfosten geht und entweder den Torpfosten oder den Torpfosten berührt. C) ein MPK, der nach dem Tritt den Torpfosten betrat und niemanden oder irgendetwas berührte. D) Derselbe MPK, der nach dem Tritt den TK oder den Torpfosten oder beides berührt hat. E) A und indirekter Tritt oder direkter Tritt mit oder ohne Barriere, der nach dem Tritt das Tor betrat und niemanden oder irgendetwas berührte. F) Die gleichen Tritte in Buchstabe E, aber dabei wurde der Torbogen, der Torpfosten oder beide berührt. Und die Liste geht weiter und weiter. Solange der Ball von einem stationären Tritt jeglicher Art ausgeht, sobald er getreten und ins Spiel gebracht wurde und er vor dem Betreten des Tors nur einmal von irgendeinem Spieler, einschließlich eines Gegners, berührt oder gar nicht berührt wurde, gelten diese Tore als Kick-Tore sind nur 1 Punkt wert. Jedes erzielte Tor, bei dem der Ball im Spiel war, rollte oder durch einen ruhenden Tritt ausgelöst wurde, aber nachdem er getreten und ins Spiel gebracht wurde, wenn er von einem Spieler, einschließlich eines Gegners, zwei oder mehr Mal berührt wurde, wird als Spieltor mit Wert 2 gewertet Punkte. Denken Sie zu guter Letzt daran, dass es drei Elemente gibt, die als neutral gelten. Wenn

der Ball diese neutralen Elemente berührt, zählt dies nicht für die Entscheidung, ob es sich bei einem Tor um ein Freiwurftor oder ein Spieltor handelt. Die neutralen Elemente sind die Torpfosten, Schiedsrichter und der Torwart. Es zählt die Ballberührung durch einen beliebigen Spieler beider Mannschaften.

17- O Gol de Chute

Cada vez que um gol é marcado, 1 ou 2 pontos são atribuídos à equipe que marcou. No Leeway nem todos os gols são considerados como tendo o mesmo valor porque existe um grau diferente de participação da equipe na execução do gol. Este sistema refinado e afinado pretende refletir justiça, precisão e que a pontuação reflita o que cada equipe realizou como equipe e não apenas quantas vezes cada equipe conseguiu colocar a bola dentro da trave. Existem 2 tipos de gols: Kick Goal (Gol de Chute) que vale 1 ponto, e o Game Goal (Gol de Jogo) valendo 2 pontos. O Gol de Chute deve sempre começar com uma bola parada porque a bola não deve estar em jogo e, depois de ser chutada e colocada em jogo, só poderá ter sido tocada 1 vez ou não ter sido tocada, antes de entrar na trave. Este requisito é muito rigoroso, quase sempre pode ser visto de forma objetiva e indica um grau limitado de participação da equipe na execução do gol. Este critério é simples e baseado num fato físico que é o número de toques que a bola teve antes de entrar na trave. Não é subjetivo. Surpreendentemente, muitos gols acontecem dessa

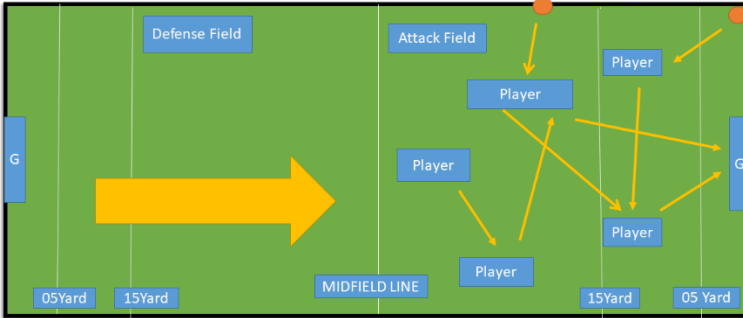
maneira.

Aqui estão alguns exemplos de gols de chute: A) Um escanteio, que após ser chutado, o atacante cabeceou direto para a trave e não tocou em ninguém nem em nada. B) O mesmo escanteio, cabeceado na trave e que tocou o goleiro ou a trave. C) um MPK que após ser chutado, entrou na trave e não tocou em nada nem em ninguém. D) O mesmo MPK que após ser chutado tocou o GK ou a trave, ou ambos. E) Um Chute Indireto ou Chute Direto com ou sem barreira, que após ser chutado entrou no gol e não tocou em nada nem em ninguém. F) Os mesmos chutes da letra E, mas que tocaram o gol, a trave ou ambos. E a lista continua. Em suma contanto que a bola partindo de um chute estacionário de qualquer tipo, uma vez chutada e colocada em jogo, se antes de entrar no gol for tocada apenas 1 vez por qualquer jogador, incluindo um adversário ou não for tocada, esses gols serão considerados como Gols de Chute e valem apenas 1 ponto. Qualquer gol marcado em que a bola estava em jogo, rolando ou partiu de um chute parado, mas depois de ser chutada e colocada em jogo, se tocada 2 ou mais vezes por qualquer jogador, incluindo um adversário, será considerado um gol de jogo que vale 2 pontos. Por último, mas não menos importante, lembre-se que existem três elementos que são considerados neutros e quando a bola toca nesses elementos neutros não conta para decidir se um gol é um gol de chute ou gol de jogo. Os elementos neutros são os postes, os árbitros e o guarda-redes. O contato da bola em qualquer jogador de

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

ambas as equipes conta.

The Game Goal Any rolling ball play will ALWAYS yield a Game Goal. A stationary kick ball, which after being kicked, had 2 or more touches before crossing the goal line will ALSO yield a Game Goal. All Game Goals are always worth 2 points.



CHAPTER 18

The Game Goal

The other type of goal is the Game Goal. It happens in all other match situations, when the ball is in game and was touched two or more times by any player. Of note, it also includes when starting from stationary kick, if the ball is touched 2 or more times before it enters the goalpost. The visual criterion of number of touches on the ball is objective and must serve as the only evidence based upon each goal is ruled, either live, by V.A.R. or both if necessary. Keep in mind the existence of the neutral elements which are the referee, goalposts and the defending goalkeeper whose touches or contact do not count to determine the type of goal scored because they are considered neutral. In one sentence we can say that in Leeway the

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

scoring system takes into consideration not only the fact that a goal was scored (the ball entered the goalpost) but also how it was scored and this reflects team participation in the execution of the goal.

In the diagram above you can see multiple situations that can yield a Game Goal, the common denominator among all of them is the fact that the ball was in game and was touched 2 or more times before entering the goal. Any goal scored in which the ball was in game, rolling or started from a stationary kick but, after being kicked and put in game, if touched 2 or more times by any player, including an opponent, will be ruled as a game goal worth 2 points. In the diagram above, all those are examples of game goals. This is by far the most common way goals are scored and requires more team participation in the execution of the goal. One may disagree with this criterial to attribute a different worth for each type of goal. The good news is that the rule will always apply for everyone playing Leeway.

18- اللعبة هدف

مواقف جميع في هذا يحدث. اللعبة هدف هو الأهداف من الآخر النوع أكثر أو مرتين لمسها ويتم المباراة في الكرة تكون عندما، الأخرى المباريات الركلة من البدء عند أيضًا يشمل أنه إلى الإشارة تجدر. لاعب أي قبل من يعتبر. المرمى قائم تدخل أن قبل أكثر أو مرتين الكرة لمس تم إذا، الثابتة يكون أن ويجب موضوعيًا الكرة على اللمسات لعدد البصري المعيار كان سواء، عليه الحكم ويتم، هدف كل على المبني الوحيد الدليل بمثابة

الاعتبار في الأخذ مع الأمر لزم إذا كليهما أو V.A.R. بواسطة، مباشرًا المرعى وحارس المرعى وقائمي الحكم وهي المحايدة العناصر وجود الهدف نوع لتحديد لمسها أو لمساتها احتساب يتم لا والتي المدافع نظام أن القول يمكننا واحدة جملة في. محايدة تعتبر لأنها المسجل تسجيل حقيقة فقط ليس الاعتبار في يأخذ Leeway في التسجيل وهذا تسجيله كيفية أيضًا ولكن (المرعى القائم في الكرة دخلت) الهدف الهدف تنفيذ في الفريق مشاركة يعكس.

إلى تؤدي أن يمكن متعددة مواقف رؤية يمكنك، أعلاه البياني الرسم في الكرة أن حقيقة هو جميعًا بينها المشترك والقاسم، المباراة في هدف يتم هدف أي المرعى دخول قبل أكثر أو مرتين لمسها وتم اللعبة في كانت، ثابتة ركلة من تبدأ أو تندرج أو، المباراة في الكرة تكون عندما تسجيله، أكثر أو مرتين لاعب أي لمسها إذا، المباراة في ووضعها ركلها بعد ولكن في. نقطة 2 يستحق مباراة كهدف احتسابه فسيتم، المنافس ذلك في بما الطريقة هي هذه. اللعبة أهداف على أمثلة هذه كل، أعلاه البياني الرسم تنفيذ في للفريق أكبر مشاركة وتتطلب الأهداف لتسجيل شيوعًا الأكثر نوع لكل مختلفة قيمة إسناد في المعيار هذا مع المرء يختلف قد. الهدف من كل على دائمًا سنتطبق القاعدة أن هو السار والخبر. الأهداف من Leeway لعبة يلعب.

18- El objetivo del juego

El otro tipo de gol es el Game Goal. Ocurre en todas las demás situaciones de partido, cuando el balón está en juego y ha sido tocado dos o más veces por cualquier jugador. Es de destacar que también incluye el inicio desde un tiro estacionario, si el balón se toca 2 o más veces antes de que entre en el poste. El criterio visual del número de toques al balón es objetivo y debe servir como única

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

evidencia en función de cada gol que se dicta, ya sea en vivo, por el V.A.R. o ambos si es necesario. Hay que tener en cuenta la existencia de los elementos neutrales que son el árbitro, los postes y el portero defensor cuyos toques o contactos no cuentan para determinar el tipo de gol marcado porque se consideran neutrales. En una frase podemos decir que en Leeway el sistema de puntuación toma en consideración no sólo el hecho de que se marcó un gol (el balón entró en el poste) sino también cómo se marcó y esto refleja la participación del equipo en la ejecución del gol.

En el diagrama anterior puedes ver múltiples situaciones que pueden generar un Gol de Juego, el denominador común entre todas ellas es el hecho de que el balón estaba en juego y fue tocado 2 o más veces antes de entrar a la portería. Cualquier gol marcado en el que el balón estaba en juego, rodando o partiendo de un tiro estacionario pero, después de ser pateado y puesto en juego, si cualquier jugador, incluido un oponente, lo toca 2 o más veces, se considerará gol de juego. 2 puntos. En el diagrama anterior, todos esos son ejemplos de objetivos de juego. Esta es, con diferencia, la forma más común de marcar goles y requiere una mayor participación del equipo en la ejecución del gol. Se puede discrepar de este criterio de atribuir un valor diferente a cada tipo de objetivo. La buena noticia es que la regla siempre se aplicará a todos los que jueguen a Leeway.

18- Le but du jeu

L'autre type de but est le Game Goal. Cela se produit dans toutes les autres situations de match, lorsque le ballon est en jeu et a été touché deux fois ou plus par n'importe quel joueur. Il est à noter que cela inclut également lors du départ d'un coup de pied stationnaire, si le ballon est touché 2 fois ou plus avant d'entrer dans le poteau de but. Le critère visuel du nombre de touches de balle est objectif et doit constituer la seule preuve basée sur chaque but jugé, soit en direct, par le V.A.R. ou les deux si nécessaire. Gardez à l'esprit l'existence des éléments neutres que sont l'arbitre, les poteaux et le gardien défenseur dont les touches ou contacts ne comptent pas pour déterminer le type de but marqué car ils sont considérés comme neutres. En une phrase, nous pouvons dire que dans Leeway, le système de notation prend en considération non seulement le fait qu'un but a été marqué (le ballon est entré dans le poteau de but), mais aussi la manière dont il a été marqué, ce qui reflète la participation de l'équipe à l'exécution du but.

Dans le diagramme ci-dessus, vous pouvez voir plusieurs situations pouvant donner lieu à un but de jeu. Le dénominateur commun entre toutes est le fait que le ballon était en jeu et a été touché 2 fois ou plus avant d'entrer dans le but. Tout but marqué dans lequel le ballon était en jeu, roulait ou partait d'un coup de pied stationnaire mais, après avoir été botté et mis en jeu, s'il est touché 2 fois ou plus par

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

un joueur, y compris un adversaire, sera considéré comme un but de match valant 2 points. Dans le diagramme ci-dessus, ce sont tous des exemples d'objectifs de jeu. C'est de loin la manière la plus courante de marquer des buts et nécessite une plus grande participation de l'équipe dans l'exécution du but. On peut être en désaccord avec ce critère pour attribuer une valeur différente à chaque type d'objectif. La bonne nouvelle est que la règle s'appliquera toujours à tous ceux qui jouent à Leeway.

18- Das Spielziel

Die andere Art von Ziel ist das Spielziel. Dies geschieht in allen anderen Spielsituationen, wenn der Ball im Spiel ist und von einem Spieler zwei- oder mehrmals berührt wurde. Zu beachten ist, dass dies auch gilt, wenn der Ball zwei oder mehr Mal berührt wird, bevor er den Torpfosten erreicht. Das visuelle Kriterium der Anzahl der Ballberührungen ist objektiv und muss als einziger Beweis dafür dienen, dass jedes Tor live vom V.A.R. entschieden wird. oder beides, wenn nötig. Beachten Sie die Existenz der neutralen Elemente: Schiedsrichter, Torpfosten und verteidigender Torwart, deren Berührungen oder Kontakt nicht zur Bestimmung der Art des erzielten Tores zählen, da sie als neutral gelten. In einem Satz können wir sagen, dass das Punktesystem bei Leeway nicht nur die Tatsache berücksichtigt, dass ein Tor geschossen wurde (der Ball gelangte in den Torpfosten), sondern auch, wie es geschossen

wurde, und dies spiegelt die Beteiligung der Mannschaft an der Ausführung des Tores wider.

Im Diagramm oben sehen Sie mehrere Situationen, die zu einem Spielziel führen können. Der gemeinsame Nenner aller Situationen ist die Tatsache, dass der Ball im Spiel war und zwei oder mehr Mal berührt wurde, bevor er ins Tor gelangte. Jedes erzielte Tor, bei dem der Ball im Spiel war, rollte oder durch einen ruhenden Tritt ausgelöst wurde, aber nachdem er getreten und ins Spiel gebracht wurde, zwei oder mehr Mal von einem Spieler, einschließlich eines Gegners, berührt wurde, wird als Spieltor gewertet 2 Punkte. Im Diagramm oben sind das alles Beispiele für Spielziele. Dies ist bei weitem die häufigste Art, Tore zu erzielen und erfordert eine stärkere Beteiligung der Mannschaft an der Ausführung des Tores. Man kann mit diesem Kriterium nicht einverstanden sein, wenn man jedem Zieltyp einen anderen Wert zuschreibt. Die gute Nachricht ist, dass die Regel immer für alle Leeway-Spieler gilt.

18- O Game Goal

O outro tipo de gol é o Game Goal. Acontece em todas as outras situações de jogo, quando a bola está em jogo e foi tocada duas ou mais vezes por qualquer jogador. Digno de nota, também pode ocorrer a partir de um chute de bola parada, se a bola for tocada 2 ou mais vezes antes de entrar na trave. O critério visual de número de toques na bola é objetivo e deve servir como única prova baseada

Learn Leeway in 1 Hour and in 6 Languages

em cada gol seja assinalado, seja ao vivo, pelo V.A.R. ou ambos, se necessário. Tenha em atenção a existência dos elementos neutros que são o árbitro, os postes e o goleiro defensor cujos toques ou contactos não contam para determinar o tipo de gol marcado porque são considerados neutros. Numa simples frase podemos dizer que no Leeway o sistema de pontuação leva em consideração não só o facto de um gol ter sido marcado (a bola entrou no poste) mas também a forma como o gol foi marcado e isso reflete a participação da equipe na execução do gol.

No diagrama acima você pode ver diversas situações que podem gerar um Gol de Jogo, o denominador comum entre todas elas é o fato da bola estar em jogo e ter sido tocada 2 ou mais vezes antes de entrar no gol. Qualquer gol marcado em que a bola estava em jogo, rolando ou partiu de um chute parado, mas, após ser chutada e colocada em jogo, se tocada 2 ou mais vezes por qualquer jogador, incluindo um adversário, será considerado um gol de jogo que vale a pena. 2 pontos. No diagrama acima, todos esses são exemplos de objetivos de jogo. Esta é de longe a forma mais comum de marcar gols e requer mais participação da equipe na execução do gol. Pode-se discordar deste critério ao atribuir um valor diferente para cada tipo de objetivo. A boa notícia é que a regra sempre se aplicará a todos que jogam Leeway.

CHAPTER 19

Glossary

Leeway - The word Leeway is a noun, and means “the amount of freedom to move or act that is available “. Essentially it has everything to do with how much one can move or act freely. This sport was created in 2020, copyrighted in 2021 and has this principle as one of its priorities in addition to player safety, event entertainment value, game scoring fairness, rewards teams for the discipline of its players, to name a few.

المسرد -19

Leeway - كلمة Leeway هي اسم وتعني "وتعني مقدار" الحركة المتاحة الحرة مقدار " وتعني ، اسم هي Leeway كلمة - التحرك على الشخص قدرة بمدى أساسي بشكل الأمر يتعلق ". التصرف أو الطبع وحقوق ، 2020 عام في الرياضة هذه إنشاء تم بحرية التصرف أو سلامة إلى بالإضافة أولوياتها كأحد المبدأ هذا ولديها ، 2021 عام في والنشر ومكافأة ، المباريات تسجيل وعدالة ، الأحداث في الترفيه وقيمة ، اللاعبين الحصر لا المثال سبيل على ، لاعبيها انضباط على الفرق.

19- Glosario

Margen de libertad: la palabra margen de maniobra es un sustantivo y significa "la cantidad de libertad disponible para moverse o actuar". Esencialmente tiene todo que ver con cuánto uno puede moverse o actuar libremente. Este deporte fue creado en 2020, tiene derechos de autor en 2021 y tiene este principio como una de sus

prioridades además de la seguridad de los jugadores, el valor del entretenimiento del evento, la imparcialidad en la puntuación de los juegos y recompensa a los equipos por la disciplina de sus jugadores, por nombrar algunos.

19-Glossaire

Marge de manœuvre - Le mot marge de manœuvre est un nom et signifie « la quantité de liberté de mouvement ou d'action qui est disponible ». Essentiellement, cela a tout à voir avec la mesure dans laquelle une personne peut bouger ou agir librement. Ce sport a été créé en 2020, protégé par le droit d'auteur en 2021 et a ce principe comme l'une de ses priorités en plus de la sécurité des joueurs, de la valeur du divertissement de l'événement, de l'équité des scores des matchs, des récompenses des équipes pour la discipline de leurs joueurs, pour n'en nommer que quelques-unes.

19- Glossar

Spielraum – Das Wort Spielraum ist ein Substantiv und bedeutet „das Maß an Bewegungs- und Handlungsfreiheit, das zur Verfügung steht“. Im Wesentlichen hängt es davon ab, wie frei man sich bewegen oder handeln kann. Dieser Sport wurde im Jahr 2020 gegründet, ist seit 2021 urheberrechtlich geschützt und hat dieses Prinzip neben der Sicherheit der Spieler, dem Unterhaltungswert der Veranstaltung, der Fairness der Spielwertung und der Belohnung

von Teams für die Disziplin seiner Spieler, um nur einige zu nennen, als eine seiner Prioritäten.

19-Glossário

Leeway - A palavra Leeway é um substantivo e significa “a quantidade de liberdade para se mover ou agir que está disponível”. Essencialmente, tem tudo a ver com o quanto alguém pode se mover ou agir livremente. Este esporte foi criado em 2020, com direitos autorais em 2021 e tem esse princípio como uma de suas prioridades além da segurança dos jogadores, valor de entretenimento do evento, justiça na pontuação dos jogos, recompensa as equipes pela disciplina de seus jogadores, entre outros aspectos.