



ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ
ਹੈਂਡਬੁੱਕ 2022-23



ਪ੍ਰਸਤਾਵਨਾ

ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਫੁਟਬਾਲ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ (AIFF) ਨੂੰ ਸੀਜ਼ਨ 2022-23 ਲਈ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦਾ ਤੀਜਾ ਐਡੀਸ਼ਨ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੀ ਖੁਸ਼ੀ ਹੈ। ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦੇ 2 ਸਫਲ ਸਾਲਾਂ ਬਾਅਦ, ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਕੇਵਿਡ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਹੋਇਆ ਸੀ। ਅਸੀਂ ਆਪਣੇ ਲੀਗ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੇ ਜਨੂੰਨ, ਲਚਕੀਲੇਪਣ ਅਤੇ ਲਗਨ ਨੂੰ ਪਛਾਣਦੇ ਹਾਂ ਜੋ ਇਸ ਸਮੇਂ ਦੌਰਾਨ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਤਰੀਕਿਆਂ ਨਾਲ ਜੋੜਦੇ ਰਹੇ ਅਤੇ ਹੁਣ ਜਦੋਂ ਮਹਾਂਮਾਰੀ ਦਾ ਕਹਿਰ ਘੱਟ ਗਿਆ ਹੈ, ਅਸੀਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਅਨੰਦ ਲੈਣ, ਸਿੱਖਣ ਲਈ ਅਤੇ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦੁਆਰਾ ਫੁੱਟਬਾਲ, ਫੁਟਸਲ ਅਤੇ/ਜਾਂ ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਦੇਸਤ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਸੱਦਾ ਦਿੰਦੇ ਹਾਂ।

ਇਹ ਹੈਡਬੁੱਕ ਭਾਰਤੀ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹਿੱਸੇਦਾਰਾਂ ਲਈ ਹੈ ਜੋ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਫੁੱਟਬਾਲ ਰਾਹੀਂ ਜੋੜਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਬਦਲਾਅ ਲਿਆਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਭਾਵੇਂ ਇਹ ਕਲੱਬ, ਅਕੈਡਮੀਆਂ, ਸਕੂਲ, ਗੈਰ-ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ, ਮਾਪੇ, ਕੋਚ ਜਾਂ ਫੁੱਟਬਾਲ ਪ੍ਰਸ਼ੰਸਕ ਹੋਣ। ਹਰ ਕੋਈ! ਕੋਈ ਵੀ ਦੇਸ਼ ਵਿੱਚ ਕਿਤੇ ਵੀ AIFF ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਲੀਗ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਸਥਾਨਕ ਭਾਈਚਾਰਿਆਂ ਵਿੱਚ ਫੁੱਟਬਾਲ ਨੂੰ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਲਿੰਗ, ਧਰਮ, ਆਰਥਿਕ ਪਿਛੋਕੜ ਜਾਂ ਨਸਲੀ ਮੂਲ ਦੀ ਪਰਵਾਹ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ ਪ੍ਰਚਾਰਿਤ ਕਰਨਾ ਹੈ।

ਸਾਡੇ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਦੇ ਫੀਡਬੈਕ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ, ਅਸੀਂ ਇਸ ਸੀਜ਼ਨ ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਹੋਰ ਵੀ ਲਚਕਦਾਰ ਅਤੇ ਆਸਾਨ ਬਣਾਇਆ ਹੈ। ਮੁੱਖ ਉਦੇਸ਼ ਇੱਕ ਸੁਰੱਖਿਅਤ, ਵਧੀਆ, ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਅਤੇ ਉੱਚ ਗੁਣਵੱਤਾ ਵਾਲਾ ਫੁੱਟਬਾਲ ਅਨੁਭਵ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਸੀਂ ਉਮੀਦ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਹੈਡਬੁੱਕ ਸਾਡੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਅਜਿਹਾ ਖੇਡਣ ਦਾ ਮਾਹੌਲ ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਤੁਹਾਡੀ ਮਦਦ ਕਰੇਗੀ।

ਤੁਹਾਡੇ ਸਵਾਲਾਂ, ਫੀਡਬੈਕ ਅਤੇ ਕਹਾਣੀਆਂ ਦੀ ਕਦਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ babyleagues@the-aiff.com ਤੇ ਭੇਜ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਅਸੀਂ ਤੁਹਾਨੂੰ ਨਵੇਂ ਸੀਜ਼ਨ ਲਈ ਸ਼ੁਭਕਾਮਨਾਵਾਂ ਦਿੰਦੇ ਹਾਂ। ਆਓ ਮਿਲ ਕੇ ਭਾਰਤੀ ਫੁਟਬਾਲ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਲਿਜਾਣ ਲਈ ਇਕੱਠੇ ਕੰਮ ਕਰੀਏ।

ਟੀਮ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ

ਵਿਸ਼ਾ ਸੂਚੀ

- ਜਾਣ-ਪਛਾਣ
- ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਕਰਵਾਉਣ ਦੇ ਲਾਭ
- ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ
- 1:1 (ਵਨ ਆਲ) ਸਬਸਿਡੀ
- ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ (ਫੁੱਟਬਾਲ)
- ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ (ਫੁੱਟਸਲ)
- ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ (ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ)
- ਪੁਆਇੰਟ ਸਿਸਟਮ
- ਮੈਚ ਦੇ ਦਿਨਾਂ ਤੇ ਪਿਚ ਸੰਗਠਨ
- ਬਾਸਕਟਬਾਲ ਕੋਰਟ ਤੇ ਫੁਟਸਲ
- ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ - ਫੀਲਡ ਆਫ ਪਲੇ
- ਪਿਚ ਨਿਰਦੇਸ਼
- ਮੈਡੀਕਲ ਪ੍ਰਬੰਧ
- ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੇ ਸਫਲ ਦਿਨ ਲਈ ਪੰਜ ਮੁੱਖ ਚੀਜ਼ਾਂ
- ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ
- ਆਚਾਰ ਸੰਹਿਤਾ
- ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ
- ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਚੈਂਕਿੰਗ
- ਖੇਡ ਦੀ ਮਿਆਰਾਂ - ਫੁੱਟਬਾਲ
- ਖੇਡ ਦੀ ਮਿਆਰਾਂ - ਫੁਟਸਲ
- ਖੇਡ ਦੀ ਮਿਆਰਾਂ - ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ
- ਅੰਤਿਕਾ ਏ
- ਸਥਾਨ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ
- ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸੰਪਰਕ

ਜਾਣ-ਪਛਾਣ

AIFF ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਇੱਕ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਕਾਸ ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਹੈ ਜੋ ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਫੁੱਟਬਾਲ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ 6 ਤੋਂ 12 ਸਾਲ ਤੋਂ ਘੱਟ ਉਮਰ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ ਲਈ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਪ੍ਰੋਜੈਕਟ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਹਰ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਫੁੱਟਬਾਲ ਖੇਡਣ ਲਈ ਇੱਕ ਪਲੇਟਫਾਰਮ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ ਹੈ। ਇਸਦੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਉਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ:

- ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡ ਮਾਰੋਲ ਦੇਣਾ
- ਨੌਜਵਾਨ ਫੁੱਟਬਾਲ ਲਈ ਬਿਲਡਿੰਗ ਬਲਾਕ
- ਫੁੱਟਬਾਲ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਬਣਾਉਣਾ
- ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਲੰਬੀ ਮਿਆਦ ਦੀ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ
- ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸਿੱਖਣ ਵਾਲਾ ਅਤੇ ਦੇਸ਼ੀ ਦਾ ਮਾਰੋਲ ਬਣਾਉਣਾ
- ਸਾਰਿਆਂ ਲਈ ਫੁੱਟਬਾਲ

ਇਹ AIFF ਮੈਂਬਰ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਸਹਿਯੋਗ ਨਾਲ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਭਾਈਚਾਰਿਆਂ ਅਤੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਅਤੇ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਨੂੰ ਮਾਨਤਾ ਅਤੇ ਸ਼ਕਤੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਕੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦਾ ਆਯੋਜਨ ਕਰਨ ਲਈ ਅਪਲਾਈ ਕਰਨਾ ਕਾਫ਼ੀ ਆਸਾਨ ਹੈ। ਸੰਭਾਵੀ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗਸ ਮੇਬਾਈਲ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਡਾਊਨਲੋਡ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਐਪ ਰਾਹੀਂ ਮਨਜ਼ੂਰੀ ਲਈ ਅਰਜ਼ੀ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। AIFF ਮੈਂਬਰ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਤੋਂ ਮਨਜ਼ੂਰੀ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਆਪਰੇਟਰ ਇਸ ਹੈਂਡਬੁੱਕ ਦੇ ਦਿਸ਼ਾ-ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ 'ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ' ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦਾ ਆਯੋਜਨ ਕਰਨ ਲਈ ਅੱਗੇ ਵਧ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਨੂੰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਉਹ ਮੇਬਾਈਲ ਐਪ 'ਤੇ ਸਾਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਅੱਪਡੇਟ ਕਰ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ AIFF ਦੁਆਰਾ ਬੇਨਤੀ ਕੀਤੀਆਂ ਹੋਰ ਰਸਮਾਂ ਪੂਰੀਆਂ ਕਰਦੇ ਹਨ।



ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਨ ਦੇ ਲਾਭ

- ਚਲਾਉਣ ਅਤੇ ਸੰਗਠਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਆਸਾਨ
- ਪ੍ਰਭਾਵਸ਼ਾਲੀ ਲਾਗਤ
- ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਉਮਰ ਦੇ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਢੁਕਵੀਆਂ ਖੇਡਾਂ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇ
- ਬੱਚਿਆਂ, ਮਾਪਿਆਂ ਅਤੇ ਕੋਚਾਂ ਨੂੰ ਆਕਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਉਚਿਤ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ ਮਾਡਲ
- ਐਪ ਰਾਹੀਂ ਲੀਗ ਪ੍ਰਬੰਧਨ ਨੂੰ ਆਸਾਨ ਬਣਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ
- ਬੁਨਿਆਦੀ ਢਾਂਚੇ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ
- ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਿਅਕਤੀ ਜਾਂ ਸੰਸਥਾ ਦੁਆਰਾ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ
- ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਫੁਟਬਾਲ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਇਸਦੀ ਮੈਂਬਰ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਤੋਂ ਮਾਨਤਾ

ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗਜ਼ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ



ਉਮਰ ਸਮੂਹ	1	2	3
ਇੱਕ ਉਮਰ ਸਮੂਹ ਵਿੱਚ ਟੀਮਾਂ	8	8	8
ਪ੍ਰਤੀ ਟੀਮ ਮੈਚਾਂ ਦੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਸੰਖਿਆ	7	14	21

ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦੀ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਚੁਣ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਨੂੰ ਉਹ ਇਸ ਸੀਜ਼ਨ ਦਾ ਆਯੋਜਨ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਲੀਗ ਨੂੰ ਉਸੇ ਅਨੁਸਾਰ ਮਾਨਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

1 ਸਟਾਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ:

ਨਵੇਂ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਲਈ ਆਦਰਸ਼

2 ਸਟਾਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ:

- ਤਜਰਬੇਕਾਰ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਲਈ ਆਦਰਸ਼ ਜੋ ਵਧੇਰੇ ਉਮਰ ਸਮੂਹਾਂ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।
- AIFF ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਅਕੈਡਮੀਆਂ ਨੂੰ ਅਕੈਡਮੀ ਮਾਨਤਾ ਅੰਕਾਂ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਮਾਪਦੰਡਾਂ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਵੇਗੀ।

3 ਸਟਾਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ:

- ਕਲੱਬਾਂ ਅਤੇ ਅਕੈਡਮੀਆਂ ਲਈ ਆਦਰਸ਼ ਜੋ ਘਰੇਲੂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਲੰਬੇ ਸਮੇਂ ਲਈ ਵਿਕਾਸ ਮਾਰਗ ਬਣਾਉਣਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ।
- ਇੰਡੀਅਨ ਸੁਪਰ ਲੀਗ ਅਤੇ ਆਈ-ਲੀਗ ਕਲੱਬਾਂ ਨੂੰ ਕਲੱਬ ਲਾਇਸੈਂਸ ਲਈ ਇਹਨਾਂ ਮਾਪਦੰਡਾਂ ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਵੇਗੀ।

1:1 (ਵਨ ਆਲ) ਸਬਸਿਡੀ

FIFA, AFC, ਅਤੇ AIFF ਮਹਿਲਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਕੋਚਾਂ, ਰੈਫਰੀ, ਵਾਲੰਟੀਅਰਾਂ ਅਤੇ ਨੇਤਾਵਾਂ ਦੀ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਵਿੱਚ ਵਾਧੇ ਸਮੇਤ ਮਹਿਲਾ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੇ ਵਿਕਾਸ ਲਈ ਵਚਨਬੱਧ ਹਨ। ਸਾਨੂੰ ਫੁੱਟਬਾਲ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਲਿੰਗਾਂ ਦੀ ਬਰਾਬਰ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਅਤੇ ਮੈਦਾਨ ਤੇ ਖੇਡ ਰਹੇ ਲੜਕਿਆਂ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਅਨੁਪਾਤ ਭਾਵ 1:1 ਅਨੁਪਾਤ ਦੇਖਣਾ ਪਸੰਦ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਉਦੇਸ਼ ਨੂੰ ਪੂਰਤ ਕਰਨ ਲਈ, AIFF FIFA ਮਹਿਲਾ ਵਿਕਾਸ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਫੰਡ ਦੁਆਰਾ 1:1 (ਇੱਕ ਸਭ) ਸਬਸਿਡੀ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਸ਼ ਕਰਕੇ ਖੁਸ਼ ਹੈ। ਇਹ ਸਬਸਿਡੀ ਸਾਰੇ ਲੀਗ ਸੰਚਾਲਕਾਂ ਨੂੰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਵਿੱਚ ਲੜਕੀਆਂ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਨੂੰ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਸਬਸਿਡੀ ਲਈ ਯੋਗ ਹੋਣ ਲਈ, ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਲੀਗ ਵਿੱਚ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 50% ਮਹਿਲਾ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਵੇਗੀ।

ਲੀਗ ਸੰਚਾਲਕਾਂ ਨੂੰ ਸਿਰਫ਼ ਕੁੜੀਆਂ ਲਈ ਲੀਗ ਕਰਵਾਉਣ ਬਾਰੇ ਵੀ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਤਿੰਨ ਲੀਗ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਦੇ 49 ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਲਈ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸਬਸਿਡੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ:

ਸ਼੍ਰੇਣੀ	ਲੀਗਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ	ਸਬਸਿਡੀ ਦੀ ਰਕਮ
1 ਸਟਾਰ	28	₹25,000
2 ਸਟਾਰ	14	₹50,000
2 ਸਟਾਰ	7	₹1,00,000

ਜੇਕਰ ਸੰਬੰਧਿਤ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਵਿੱਚ ਵਧੇਰੇ ਯੋਗ ਲੀਗਾਂ ਹਨ, ਤਾਂ ਇਸ ਹੈਂਡਬੁੱਕ ਦੇ ਅੰਤਿਕਾ A ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸਭ ਤੋਂ ਵਧੀਆ ਲੀਗਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਸਬਸਿਡੀ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਸੀਜ਼ਨ ਦੇ ਅੰਤ ਤੇ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ | ਫੁੱਟਬਾਲ

ਉਮਰ ਸਮੂਹ	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	
ਲਿੰਗ ਤਰਜੀਹ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	
ਉਮਰ ਮਾਪਦੰਡ (ਮੈਚ ਹੋਣ ਦੀ ਤਾਰੀਖ)	2017 ਜਾਂ 2018	2016 ਜਾਂ 2017	2015 ਜਾਂ 2016	2014 ਜਾਂ 2015	2013 ਜਾਂ 2014	2012 ਜਾਂ 2013	2011 ਜਾਂ 2012	
ਪਲੇਇੰਗ ਫਾਰਮੈਟ	3 v 3 - - - - -	3 v 3 4 v 4 5 v 5 - - -	- 4 v 4 5 v 5 - - -	- 4 v 4 5 v 5 6 v 6 7 v 7 (GK)	- 4 v 4 5 v 5 (GK) 6 v 6 7 v 7 (GK)	- 5 v 5 (GK) - 7 v 7 (GK) 8 v 8 (GK)	- - 5 v 5 (GK) - 7 v 7 (GK) 8 v 8 (GK)	- - 5 v 5 (GK) - 7 v 7 (GK) 8 v 8 (GK)
ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ	4x4 ਮਿੰਟ	2x12 ਮਿੰਟ	2x12 ਮਿੰਟ	2x18 ਮਿੰਟ	2x18 ਮਿੰਟ	2x24 ਮਿੰਟ	2x24 ਮਿੰਟ	
ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ	2 ਮਿੰਟ	4 ਮਿੰਟ	4 ਮਿੰਟ	6 ਮਿੰਟ	6 ਮਿੰਟ	8 ਮਿੰਟ	8 ਮਿੰਟ	
ਫੁੱਟਬਾਲ ਦਾ ਆਕਾਰ	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	4	4	4 ਜਾਂ 5	4 ਜਾਂ 5	
ਪ੍ਰਤੀ ਦਿਨ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ	2	2	2	2	2	2	2	
ਪ੍ਰਤੀ ਹਫ਼ਤੇ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ ਦਿਨ	3	3	3	3	3	3	3	
ਗੋਲਕੀਪਰ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਮਿਰਡ 7 v 7 ਲਈ	ਮਿਰਡ 7 v 7 ਲਈ	ਚਾਂ	ਚਾਂ	
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੇਸ਼ਦਾਰਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ)	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	-	-	
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੇਸ਼ਦਾਰਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਦੇ ਨਾਲ)	-	-	-	5x2m	5x2m	6x2m	6x2m	

ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ | ਫੁਟਸਲ

	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12
ਉਮਰ ਸਮੂਹ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ	ਮਿਸਰਤ
ਲਿੰਗ ਤਰਜੀਹ	2017 ਜਾਂ 2018	2016 ਜਾਂ 2017	2015 ਜਾਂ 2016	2014 ਜਾਂ 2015	2013 ਜਾਂ 2014	2012 ਜਾਂ 2013	2011 ਜਾਂ 2012
ਉਮਰ ਮਾਪਦੰਡ (ਮੰਦਾ ਹੋਣ ਦੀ ਤਾਰੀਖ)	3 v 3	3 v 3 4 v 4	4 v 4	4 v 4	4 v 4	5 v 5 (GK)	5 v 5 (GK)
ਪਲੇਇੰਗ ਫਾਰਮੈਟ	—	—	—	5 v 5 (GK)	5 v 5 (GK)	5 v 5 (GK)	5 v 5 (GK)
ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ	4x6 ਮਿੰਟ	2x12 ਮਿੰਟ	2x12 ਮਿੰਟ	2x15 ਮਿੰਟ	2x15 ਮਿੰਟ	2x20 ਮਿੰਟ	2x20 ਮਿੰਟ
ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ	2 ਮਿੰਟ	4 ਮਿੰਟ	4 ਮਿੰਟ	5 ਮਿੰਟ	5 ਮਿੰਟ	7 ਮਿੰਟ	7 ਮਿੰਟ
ਫੁਟਸਲ ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4
ਪ੍ਰਤੀ ਦਿਨ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ	2	2	2	2	2	2	2
ਪ੍ਰਤੀ ਹਫ਼ਤੇ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ ਦਿਨ	3	3	3	3	3	3	3
ਗੋਲਕੀਪਰ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਸਿਰਫ 5 v 5 ਲਈ	ਸਿਰਫ 5 v 5 ਲਈ	ਰਾਂ	ਰਾਂ
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੇਸਟਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ)	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	—	—
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੇਸਟਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਦੇ ਨਾਲ)	—	—	—	3x2m	3x2m	3x2m	3x2m

ਫੁਟਸਲ ਨੂੰ ਫਲੈਟ, ਸਮਤਲ ਅਤੇ ਗੈਰ ਖੁਰਦਾਰੀ ਵਾਲੀਆਂ ਸਤਹਾਂ 'ਤੇ ਇਨਡੋਰ ਅਤੇ ਆਊਟਡੋਰ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਲਈ, ਇਸ ਨੂੰ ਨਕਲੀ ਮੈਦਾਨ 'ਤੇ ਵੀ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਫੁਟਸਲ ਘੱਟ ਉਛਾਲ ਵਾਲੀ ਫੁਟਸਲ ਗੇਂਦ ਨਾਲ ਖੇਡੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਸਾਈਜ਼ 3 ਦੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਇਸ ਨੂੰ ਸਾਈਜ਼ 4 ਫੁਟਸਲ ਬਾਲ ਨਾਲ ਵੀ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਮੈਚ ਫਾਰਮੈਟ | ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ

	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	
ਉਮਰ ਸਮੂਹ	2017 ਜਾਂ 2018	2016 ਜਾਂ 2017	2015 ਜਾਂ 2016	2014 ਜਾਂ 2015	2013 ਜਾਂ 2014	2012 ਜਾਂ 2013	2011 ਜਾਂ 2012	
ਲਿੰਗ ਤਕਨੀਕ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	ਮਿਸ਼ਰਤ	
ਉਮਰ ਦੇ ਮਾਪਦੰਡ (ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਦੀ ਤਾਰੀਖ)	3 v 3 - -	3 v 3 4 v 4 -	- 4 v 4 -	- 4 v 4 5 v 5 (GK)	- 4 v 4 5 v 5 (GK)	- -	- -	2011 ਜਾਂ 2012
ਪਲੇਇੰਗ ਫਾਰਮੈਟ	3x3 ਮਿੰਟ	3x4 ਮਿੰਟ	3x4 ਮਿੰਟ	3x5 ਮਿੰਟ	3x5 ਮਿੰਟ	3x6 ਮਿੰਟ	3x6 ਮਿੰਟ	
ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ	1 ਮਿੰਟ	1 ਮਿੰਟ	1 ਮਿੰਟ	2 ਮਿੰਟ	2 ਮਿੰਟ	2 ਮਿੰਟ	2 ਮਿੰਟ	
ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	3 ਜਾਂ 4	4	4	4 ਜਾਂ 5	4 ਜਾਂ 5	
ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ	2	2	2	2	2	2	2	
ਪ੍ਰਤੀ ਦਿਨ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ	3	3	3	3	3	3	3	
ਪ੍ਰਤੀ ਹਫ਼ਤੇ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੈਚ ਦਿਨ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਨਹੀਂ	ਸਿਰਫ਼ 5 v 5 ਲਈ	ਸਿਰਫ਼ 5 v 5 ਲਈ	ਚਾਂ	ਚਾਂ	
ਗੋਲਕੀਪਰ	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	1.82x1.22m	-	-	
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੋਸਟਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ)	-	-	-	4x2m	4x2m	4x2m	4x2m	
ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗੋਲ ਪੋਸਟਾਂ ਦਾ ਮਾਪ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਦੇ ਨਾਲ)	-	-	-	4x2m	4x2m	4x2m	4x2m	

• ਬੀਚ ਸਾਕਰ ਰੇਤ ਤੇ ਨੰਗੇ ਪੈਰੀਂ ਖੇਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿ ਰੇਤ ਪੁਰਦਾਰੀ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਅਤੇ ਕੰਕਰਾਂ, ਗੋਲਿਆਂ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਵਸਤੂ ਤੋਂ ਮੁਕਤ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਜੋ ਕਿਸੇ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਜ਼ਖਮੀ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ ਵਾਟਰ ਬੈਂਡੀ ਦੇ ਨੇੜੇ ਖੇਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਇਸ ਲਈ ਇਹ ਬਹੁਤ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿ ਲੀਗ ਓਪਰੇਟਰ ਬਾਲਗ ਨਿਗਰਾਨੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਪਾਣੀ ਦੇ ਅੰਦਰ ਜਾਣ ਤੋਂ ਰੋਕਣ ਲਈ ਇੱਕ ਸਮਰਪਿਤ ਵਿਅਕਤੀ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਇੱਕ ਮਿਆਰੀ ਫੁਟਬਾਲ ਲੈਂਡ ਤੋਂ 0.2 atm ਰਵਾ ਦੇ ਦਬਾਅ ਨੂੰ ਘਟਾ ਕੇ ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ ਨੂੰ ਇੱਕ ਨਿਯਮਤ ਫੁਟਬਾਲ ਨਾਲ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਪੁਆਇੰਟ ਸਿਸਟਮ

ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਪੁਆਇੰਟ ਸਿਸਟਮ ਹਾਰ, ਡਰਾਅ ਅਤੇ ਜਿੱਤ ਲਈ ਕ੍ਰਮਵਾਰ ਰਵਾਇਤੀ 0,1,3 ਪੁਆਇੰਟ ਤੋਂ ਹਾਰ, ਡਰਾਅ ਅਤੇ ਜਿੱਤ ਲਈ ਕ੍ਰਮਵਾਰ 1,2,3 ਪੁਆਇੰਟਾਂ 'ਤੇ ਜਾਵੇਗਾ।

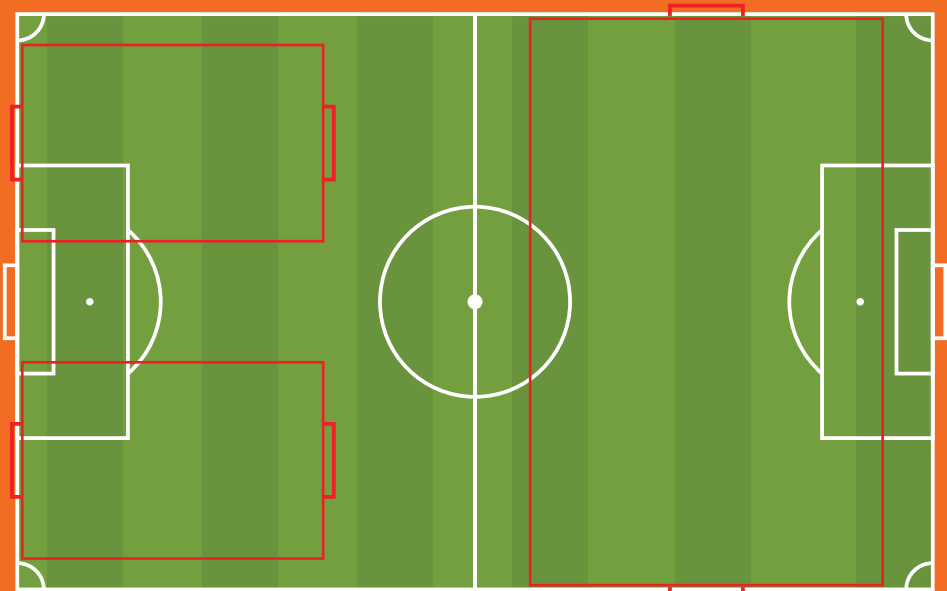
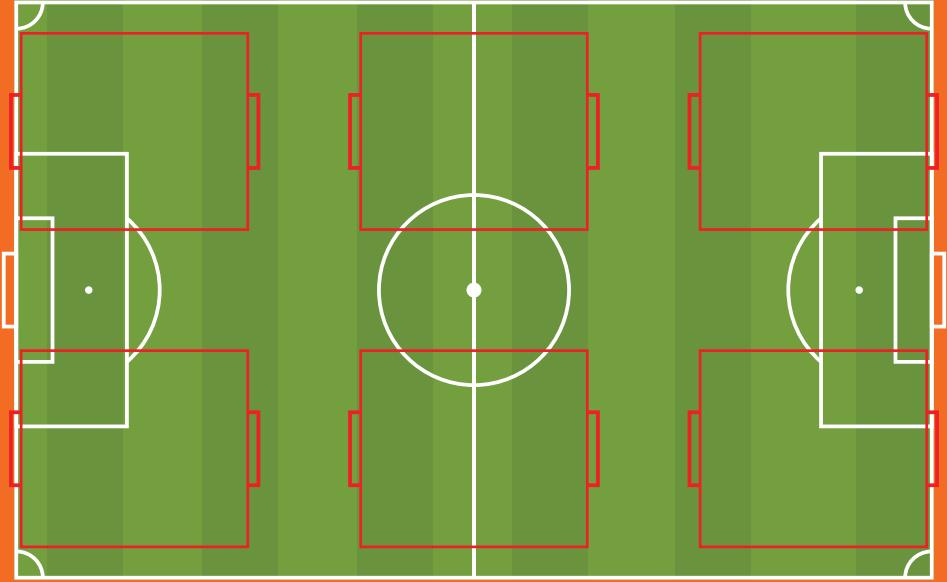
ਇਹ ਤਬਦੀਲੀ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਵਿੱਚ ਸਾਰੀਆਂ ਟੀਮਾਂ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਦੀ ਸ਼ਲਾਘਾ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ, ਇਸਲਈ ਭਾਵੇਂ ਕੋਈ ਟੀਮ ਇੱਕ ਖੇਡ ਹਾਰ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਉਹ ਭਾਗ ਲੈਣ ਲਈ 1 ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦੀ ਹੈ।

ਚੈਂਪੀਅਨ ਜਾਂ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਦੁਆਰਾ ਗੇਮਾਂ ਨੂੰ ਅਪਡੇਟ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪੁਆਇੰਟ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਮੈਂਬਰਸ਼ਿਪ ਐਪਲੀਕੇਸ਼ਨ 'ਤੇ ਆਪਣੇ ਆਪ ਦਿਖਾਈ ਦੇਣਗੇ।



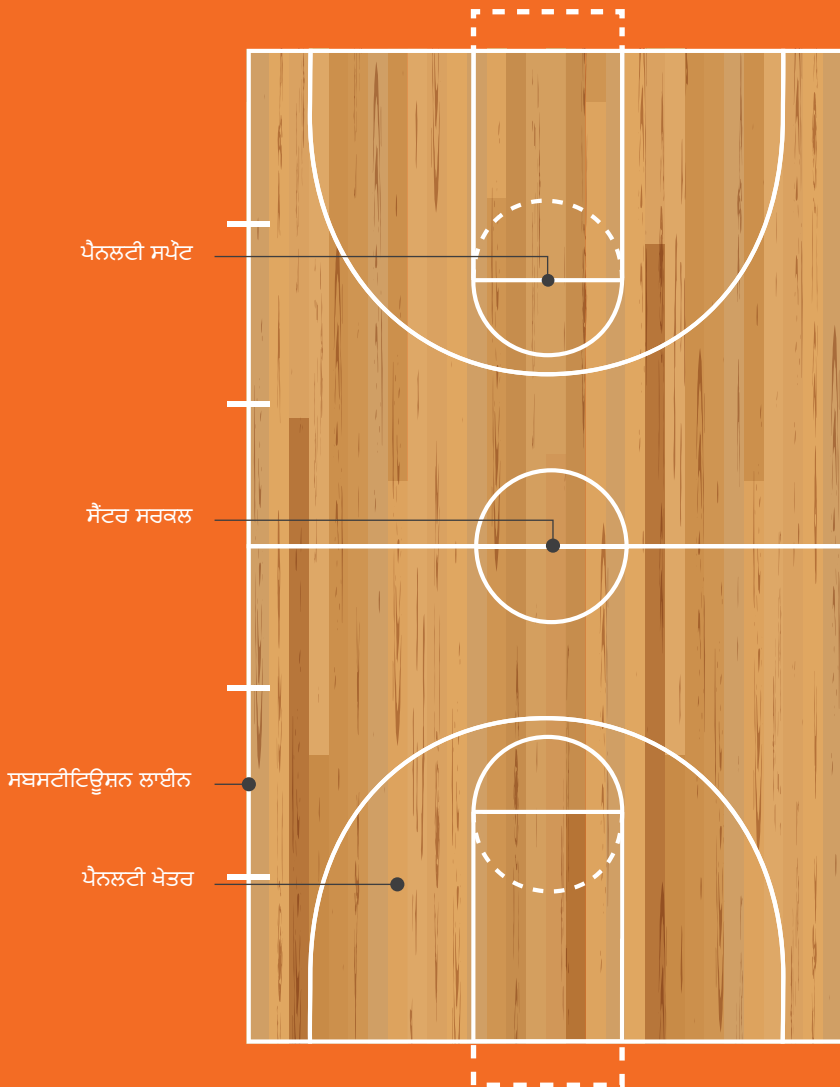
ਮੈਚ ਦੇ ਦਿਨਾਂ ਤੇ ਪਿਚ ਆਰਗੇਨਾਈਜ਼ੇਸ਼ਨ

ਉਦਾਹਰਨ:

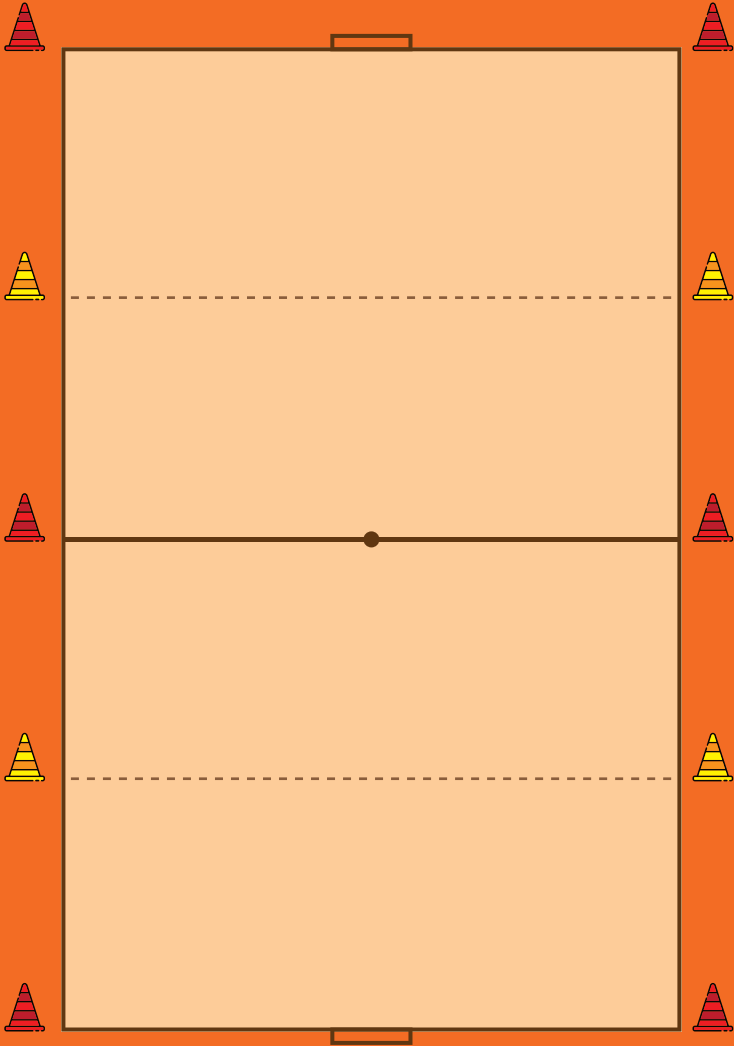


ਬਾਸਕੇਟਬਾਲ ਕੋਰਟ ਤੇ ਫੁਟਸਲ

ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਲਈ, ਇੱਕ ਬਾਸਕੇਟਬਾਲ ਕੋਰਟ ਨੂੰ ਫੁਟਸਲ ਖੇਡਣ ਲਈ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਵੱਡੇ ਬਦਲਾਅ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨਾਂ ਵਿੱਚ ਸੋਧਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।



ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ ਫੀਲਡ ਆਫ ਪਲੇ





ਪਿਚ ਨਿਰਦੇਸ਼

ਸਤਹਾਂ ਅਤੇ ਗੋਦਾਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ:



ਕੁਦਰਤੀ ਘਾਹ



ਨਕਲੀ ਫਲੋਰਿੰਗ



ਲੱਕੜ ਦਾ ਫਰਸ



ਨਕਲੀ ਪਿੱਚ



ਕੰਕਰੀਟ ਫਲੋਰ



ਰੇਤਲੀ ਸਤਹ

- ਸਥਾਨ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮੈਟੇਨ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ
- ਇੱਕ ਸਮਤਲ ਖੇਡਣ ਵਾਲੀ ਸਤਹ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ
- ਫੁਟਸਲ ਨੂੰ ਛੱਡ ਕੇ, ਗੋਲ ਪੇਸਟਾਂ ਨੂੰ ਸਹੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਉਹ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਹੋਣ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਸੱਟਾਂ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣ ਲਈ ਹਿਲਾਏ ਨਾ ਜਾ ਸਕਣ।
- ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਲਈ ਪੀਣ ਵਾਲਾ ਪਾਣੀ ਉਪਲਬਧ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ
- ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਲਈ ਅਲੱਗ-ਅਲੱਗ ਤੋਂ ਟਾਇਲਟਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- ਖੇਡ ਦੇ ਮੈਦਾਨ ਤੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਹਟਾਓ
- ਲੀਗ ਸੰਬੰਧੀ ਬ੍ਰਾਂਡਿੰਗ ਅਤੇ ਪ੍ਰਚਾਰ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਆਕਰਸ਼ਕ। AIFF ਅਤੇ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗਸ ਬ੍ਰਾਂਡਿੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੀ ਵੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- ਰਾਤ/ਸ਼ਾਮ ਦੇ ਮੈਚ ਲਈ ਲਾਈਟਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- ਸਿਫਾਰਿਸ਼: ਰੈਫਰੀ ਕੋਲ ਇੱਕ ਉਚਿਤ ਯੂਨੀਫਾਰਮ ਕਿੱਟ ਅਤੇ ਸੀਟੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ
- ਮੈਚਾਂ ਦੌਰਾਨ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਮਾਪਿਆਂ ਦੇ ਬੈਠਣ ਲਈ ਅਲੱਗ ਤੋਂ ਜਗਾਂ ਬਣਾਉਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਅਤੇ ਜਿੱਥੇ ਬੱਚੇ ਖੇਡ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਾਂ, ਉੱਥੇ ਮਾਪਿਆਂ ਦਾ ਜਾਣਾ ਸਖਤ ਮਨ੍ਹਾਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।



ਮੈਡੀਕਲ ਪ੍ਰਬੰਧ

- ਸਥਾਨ ਤੇ ਇੱਕ ਐਮਰਜੈਂਸੀ ਫਸਟ-ਏਡ ਕਿੱਟ ਰੱਖੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਸਥਾਨ ਤੇ ਮੌਜੂਦ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਇੱਕ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਫਸਟ-ਏਡ ਅਤੇ ਮੁੱਢਲੀ ਜੀਵਨ ਸਹਾਇਤਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਸਿਖਲਾਈ ਦਿੱਤੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- ਸਥਾਨ ਤੇ ਇੱਕ ਫਿਜ਼ੀਓ/ਡਾਕਟਰ, ਦੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ
- ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ ਕਿ ਐਮਰਜੈਂਸੀ ਟੈਲੀਫੋਨ ਨੰਬਰ, ਐਂਬੂਲੈਂਸ ਲਈ ਪਤਾ ਅਤੇ ਦਿਸ਼ਾ, ਡਾਕਟਰ ਅਤੇ ਨਜ਼ਦੀਕੀ ਹਸਪਤਾਲ ਮੌਜੂਦ ਹਨ। ਇਹ ਵੇਰਵੇ ਲੀਗ ਸੂਚੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਟੀਮ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਨੂੰ ਉਪਲਬਧ ਕਰਵਾਏ ਜਾਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਨੰਬਰ ਸਥਾਨ ਤੇ ਵੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
- ਡਰਿੰਕ ਬੋਕਸ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕਰੋ (ਅਕਸਰ ਘੱਟ ਮਾਤਰਾ ਵਿੱਚ ਪਾਣੀ ਪੀਣ ਲਈ ਕਰੋ)। ਪਾਣੀ ਦੀ ਆਦਰਸ਼ ਮਾਤਰਾ: ਹਰ 15-20 ਮਿੰਟਾਂ ਵਿੱਚ 200 ਮਿ.ਲੀ। ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਵਲੰਟੀਅਰਾਂ ਲਈ ਪਾਣੀ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੈਚ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਰਮਅੱਪ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ
- ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਹਰ ਕਿਸੇ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ ਲਈ ਮੌਜੂਦਾ ਮੌਸਮੀ ਸਥਿਤੀਆਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਗਰਮੀ, ਗਰਜ/ਬਿਜਲੀ ਆਦਿ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।



ਫੁਟਬਾਲ ਦੇ ਇੱਕ ਸਫਲ
ਦਿਨ ਲਈ ਪੰਜ ਮੁੱਖ ਗੱਲਾਂ

ਸੁਰੱਖਿਆ ਦੀ ਭਾਵਨਾ

ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਸਰੀਰਕ ਅਤੇ ਭਾਵਨਾਤਮਕ ਨੁਕਸਾਨ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣਾ। ਜਿਹੜਾ ਬੱਚਾ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਮਹਿਸੂਸ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ, ਉਸ ਲਈ ਖੁਸ਼ ਰਹਿਣਾ ਅਤੇ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ ਦਾ ਆਨੰਦ ਲੈਣਾ ਮੁਸ਼ਕਲ ਹੋਵੇਗਾ।

ਜੁੜੇ ਹੋਣ ਦੀ ਭਾਵਨਾ

ਬੱਚੇ ਦੀ ਉਮਰ, ਲਿੰਗ, ਯੋਗਤਾ/ਅਯੋਗਤਾ, ਆਕਾਰ, ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਜਾਂ ਭਾਸ਼ਾ ਦੀ ਪਰਵਾਹ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ ਜੁੜਿਆ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਨਾ। ਫੁੱਟਬਾਲ ਇੱਕ ਅਜਿਹਾ ਮਾਹੌਲ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਭੇਦਭਾਵ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।

ਇੱਕ "ਚੰਗਾ ਖਿਡਾਰੀ" ਹੋਣ ਦੀ ਭਾਵਨਾ

ਹਰ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਕਾਬਲ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਕਾਰਨ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ, ਬੁਰੇ ਦੀ ਬਜਾਏ ਚੰਗੇ ਤੱਥਾਂ ਬਾਰੇ ਦੱਸਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਦੇਸਤੀ ਦੀ ਭਾਵਨਾ

ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਆਪਣੇ ਅਤੇ ਹੋਰ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚਕਾਰ ਦੇਸਤੀ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਇੱਕ ਮਾਹੌਲ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਬਣਾਉਣਾ। ਬਾਲਗ ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਕੇ ਅਗਵਾਈ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੋਣ ਦੀ ਭਾਵਨਾ

ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਰਚਨਾਤਮਕ ਅਤੇ ਭਾਵਪੂਰਤ ਹੋਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।



ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ ਕਰਨਾ

ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਫੁਟਬਾਲ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਵਿੱਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਸਾਰੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਇੱਕ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਅਤੇ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਮਾਹੌਲ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਲਈ ਵਚਨਬੱਧ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ ਅਤੇ ਭਲਾਈ ਸਭ ਤੋਂ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ। ਫੁੱਟਬਾਲ ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਤੋਂ ਬਚਾਉਣਾ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਵਧੀਆ ਅਨੁਭਵ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨਾ ਬਾਲਗਾਂ ਦੀ ਸਮੂਹਿਕ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀ ਹੈ। ਫੁੱਟਬਾਲ ਬੱਚਿਆਂ ਸਮੇਤ ਹਰ ਕਿਸੇ ਦੇ ਜੀਵਨ ਤੇ ਮਜ਼ਬੂਤ ਅਤੇ ਉਚਿਤ ਪ੍ਰਭਾਵ ਪਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਾਨੂੰ ਅਜਿਹਾ ਕਰਨ ਲਈ ਸਹੀ ਵਾਤਾਵਰਣ ਅਤੇ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ। ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਸੁਰੱਖਿਆ ਦੀ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀ ਸਾਰੇ ਬਾਲਗਾਂ 'ਤੇ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ:

- ਮਾਪੇ ਅਤੇ ਸਰਪ੍ਰਸਤ
- ਟੀਮ ਦੇ ਕੋਚ, ਟੀਮ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਅਤੇ ਸਟਾਫ਼ ਮੈਂਬਰ
- ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ, ਅਤੇ ਸਟਾਫ਼ ਮੈਂਬਰ
- ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ
- ਸਪਾਂਸਰ ਅਤੇ ਪਾਰਟਨਰ
- ਵਲੰਟੀਅਰ
- ਫੈਨ

ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕਰਨਾ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਗਈ ਕਾਰਵਾਈ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸੇ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਦਾ ਡਰ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਜੇਕਰ ਨੂੰ ਘੱਟ ਕਰਨ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨਾਲ ਦੁਰਵਿਵਹਾਰ ਨੂੰ ਰੋਕਣ ਲਈ ਉਚਿਤ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਹਰ ਸੰਭਵ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਾ।

ਬਾਲ ਸੁਰੱਖਿਆ ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਜਾਣਨ ਲਈ, ਅਸੀਂ ਜ਼ੋਰਦਾਰ ਸਿਫ਼ਾਰਿਸ਼ ਕਰਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਤੁਸੀਂ <https://safeguardinginsport.fifa.com/> 'ਤੇ ਫੀਫਾ ਗਾਰਡੀਅਨਜ਼ ਸੇਫ਼ਗੁਆਰਡਿੰਗ ਜ਼ਰੂਰੀ ਕੋਰਸ ਪੂਰਾ ਕਰੋ।



ਆਚਾਰ ਸੰਹਿਤਾ

ਆਚਾਰ ਸੰਹਿਤਾ ਬੱਚਿਆਂ ਅਤੇ ਬਾਲਗਾਂ ਲਈ ਵਿਹਾਰ ਅਤੇ ਰਵੱਈਏ ਦੇ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਹਨ ਜੋ ਲੀਗ ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਦੇ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਅਸੀਂ ਸੰਦਰਭ ਲਈ, ਕੁਝ ਆਚਾਰ ਸੰਹਿਤਾਵਾਂ ਨੂੰ ਸਾਂਝਾ ਕਰ ਰਹੇ ਹਾਂ, ਪਰ ਇਹ ਸੰਪੂਰਨ ਜਾਂ ਅੰਤਿਮ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਤੁਹਾਡੀ ਕਮਿਊਨਿਟੀ ਲਈ ਕੀ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ ਉਸ ਅਨੁਸਾਰ ਕੋਡਾਂ ਨੂੰ ਜੋੜਨ ਜਾਂ ਸਰਲ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਬੇਝਿਜਕ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰੋ। ਓਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ ਲੀਗ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਓਰੀਐਂਟੇਸ਼ਨ ਮੀਟਿੰਗਾਂ ਕਰਨ ਲਈ ਵੀ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿੱਥੇ ਬੱਚੇ, ਮਾਪੇ, ਕੋਚ, ਰੈਫਰੀ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਚਰਚਾ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਸਹਿਮਤ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਲੀਗ ਲਈ ਆਪਣੇ ਕੋਡ ਨੂੰ ਪਰਿਭਾਸ਼ਤ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਬੱਚਿਆਂ ਦਾ ਕੋਡ

ਮੈਂ ਹੇਠ ਕਥਿਤ ਕਰਾਂਗਾ:

- ਆਨੰਦ ਲੈਣ ਅਤੇ ਖੁਸ਼ ਰਹਿਣ ਲਈ ਖੇਡੋ
- ਇੱਕ ਚੰਗਾ ਸਾਥੀ ਬਣੋ
- ਵਿਰੋਧੀਆਂ ਦਾ ਆਦਰ ਕਰੋ ਅਤੇ ਖੇਡ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਅਤੇ ਬਾਅਦ ਵਿਚ ਉਨ੍ਹਾਂ ਮਿਲੋ।
- ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਸਿੱਖੋ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦਾ ਆਦਰ ਕਰੋ
- ਰੈਫਰੀ ਅਤੇ ਕੋਚਾਂ ਦੇ ਫੈਸਲਿਆਂ ਨੂੰ ਸਵੀਕਾਰ ਕਰੋ
- ਉਚਿਤ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਖੇਡੋ
- ਜਿੱਤ ਕੇ ਨਿਮਰਤਾ ਨਾਲ ਅਤੇ ਹਾਰ ਕੇ ਦਇਆਲੂ ਵਿਵਹਾਰ ਕਰੋ
- ਆਪਣੇ ਕੋਚਾਂ, ਮਾਤਾ-ਪਿਤਾ ਜਾਂ ਸਰਪ੍ਰਸਤਾਂ ਨਾਲ ਖੇਡ ਦੇਖੋ
- ਆਪਣੇ ਕੋਚਾਂ, ਮਾਤਾ-ਪਿਤਾ ਜਾਂ ਸਰਪ੍ਰਸਤਾਂ ਨੂੰ ਦੱਸੋ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਬੱਚਾ ਜਾਂ ਮੈਂ ਬਿਮਾਰ ਜਾਂ ਜ਼ਖਮੀ ਹਾਂ
- ਆਪਣੇ ਕੋਚਾਂ, ਮਾਪਿਆਂ ਜਾਂ ਸਰਪ੍ਰਸਤਾਂ ਨਾਲ ਗੱਲ ਕਰੋ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਬੱਚਾ ਜਾਂ ਮੈਂ ਕਿਸੇ ਚੀਜ਼ ਤੋਂ ਖੁਸ਼ ਨਹੀਂ ਹਾਂ ਜਾਂ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਮਹਿਸੂਸ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਹਾਂ



ਗਾਰਡੀਅਨ ਕੇਡ

ਕੋਚ | ਮਾਪੇ | ਵਲੰਟੀਅਰ | ਸਾਰੇ ਬਾਲਗ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ

ਮੈਂ ਹੇਠ ਕਥਿਤ ਕਰਾਂਗਾ:

- ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਆਨੰਦ ਲੈਕੇ ਖੇਡਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਅਤੇ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਦੀ ਪ੍ਰਸ਼ੰਸਾ ਕਰਾਂਗਾ, ਨਾ ਕਿ ਨਤੀਜੇ ਦੀ।
- ਕਿਸੇ ਤਕਨੀਕੀ ਗਲਤੀ ਜਾਂ ਮੈਚ ਹਾਰਨ ਕਰਕੇ ਬੱਚੇ ਤੇ ਗੁੱਸਾ ਨਹੀਂ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਹਮੇਸ਼ਾ ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦਾ ਆਦਰ ਕਰਨ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਖੇਡ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਦੀ ਪਰਵਾਹ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ, ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਾਂਗਾ ਅਤੇ ਵਧਾਈ ਦਿਆਂਗਾ।
- ਕੇਚਾਂ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਫੈਸਲਿਆਂ ਦਾ ਸਤਿਕਾਰ ਕਰਾਂਗਾ, ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਉਹੀ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਮਾਰਗਦਰਸ਼ਨ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਜ਼ਬਰਦਸਤੀ ਜਾਂ ਮਜ਼ਬੂਰ ਕਰਨ ਦੀ ਬਜਾਏ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਸੰਬੰਧਿਤ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਕਿਸੇ ਬਿਮਾਰੀ ਜਾਂ ਸੱਟ ਬਾਰੇ ਸੁਚੇਤ ਰਹਾਂਗਾ।
- ਫੁੱਟਬਾਲ ਤੋਂ ਸਾਰੇ ਦੁਰਵਿਵਹਾਰ ਨੂੰ ਖ਼ਤਮ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਾਂਗਾ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਇੱਕ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਮਾਹੌਲ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਵਿੱਚ ਮਦਦ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਵਲੰਟੀਅਰਾਂ, ਕੋਚਾਂ, ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ, ਅਤੇ ਅਧਿਕਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਕੰਮ ਵਿੱਚ ਸਮਰਥਨ, ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਅਤੇ ਮਦਦ ਕਰੇ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਕਦੇ ਵੀ ਆਲੋਚਨਾ ਜਾਂ ਨਿਰਾਸ਼ ਨਾ ਕਰਾਂਗਾ।
- ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਰੋਲ ਮਾਡਲ ਬਣੇ ਅਤੇ ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਨਾਲ ਅਗਵਾਈ ਕਰਾਂਗਾ।



ਰੈਫਰੀ ਕੋਡ

ਮੈਂ ਹੇਠ ਕਥਿਤ ਕਰਾਂਗਾ:

- ਧਿਆਨ ਰੱਖੋ ਕਿ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਮੈਚ ਦਾ ਰੈਫਰੀ ਕਰਨਾ ਬਾਲਗਾਂ ਲਈ ਮੈਚ ਦੀ ਰੈਫਰੀ ਕਰਨ ਨਾਲੋਂ ਬਿਲਕੁਲ ਵੱਖਰਾ ਹੈ।
- ਬੱਚਿਆਂ ਅਤੇ ਕੋਚਾਂ ਨੂੰ ਮੈਚ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਅਤੇ ਬਾਅਦ ਵਿਚ ਇਕ ਦੂਜੇ ਨੂੰ ਨਮਸਕਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹਾਂਗਾ।
- ਹਰ ਹਾਲਤ ਵਿੱਚ ਨਿਰਪੱਖ ਖੇਡ ਨੂੰ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਓ।
- ਉਲੰਘਣਾ ਦਾ ਸੰਕੇਤ ਦਿੰਦੇ ਸਮੇਂ ਕੰਸਿਸਟੈਂਟ, ਉਦੇਸ਼ਪੂਰਣ ਅਤੇ ਨਿਮਰ ਬਣੋ।
- ਉਲੰਘਣਾਵਾਂ ਨੂੰ ਸਮਝਾਓ ਅਤੇ ਸਪੱਸ਼ਟ ਕਰੋ, ਖਾਸ ਕਰਕੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ।
- ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਦਖਲਅੰਦਾਜ਼ੀ ਨਾ ਕਰੋ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ।
- ਗਲਤੀਆਂ ਦੀ ਬਜਾਏ ਖੇਡ ਦੀ ਭਾਵਨਾ ਤੇ ਜ਼ੋਰ ਦਿਓ।
- ਬੱਚਿਆਂ ਜਾਂ ਵੱਡਿਆਂ ਤੋਂ ਅਣਉਚਿਤ ਭਾਸ਼ਾ ਨੂੰ ਬਰਦਾਸ਼ਤ ਨਾ ਕਰੋ।
- ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਸੱਟਾਂ ਜਾਂ ਦੁਰਵਿਵਹਾਰ ਤੋਂ ਬਚਾਓ।
- ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਅਤੇ ਹੱਸਮੁੱਖ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਬਣਾਈ ਰੱਖੋ।

ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ

- ਹਰੇਕ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਜੋ 5 ਜਾਂ ਵੱਧ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗਾਂ ਦਾ ਆਯੋਜਨ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦੇ ਪਲੇਆਫ ਦੌਰ ਲਈ ਯੋਗ ਹੋਵੇਗਾ।
- ਹਰੇਕ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਦੁਆਰਾ ਚੁਣੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਸਬੰਧਤ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਟੀਮ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਨਗੇ।
- ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ U8, U10 ਅਤੇ U12 ਉਮਰ ਵਰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਖੇਡੀ ਜਾਵੇਗੀ।
- ਇਹ ਅਕੈਡਮੀਆਂ ਅਤੇ ਕਲੱਬਾਂ ਦੇ ਸਕਾਊਟਸ ਨੂੰ ਯੂਥ ਲੀਗ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਭਰਤੀ ਕਰਨ ਦੇ ਮੌਕੇ ਵੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇਗਾ।
- ਹਰੇਕ ਉਮਰ ਵਰਗ ਦੇ ਜੇਤੂਆਂ ਨੂੰ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਚੈਂਪੀਅਨ ਘੋਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ!





ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਰੈਂਕਿੰਗ

ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰਾਂ ਨੂੰ 1 ਸਟਾਰ, 2 ਸਟਾਰ ਅਤੇ 3 ਸਟਾਰ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਦੀ ਹਰੇਕ ਸ਼੍ਰੇਣੀ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਮਾਪਦੰਡਾਂ 'ਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਦਰਜਾਬੰਦੀ ਅਤੇ ਮਾਨਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਅੰਤਿਕਾ A ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਜਾਣਕਾਰੀ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ:

- ਸਾਰੇ ਉਮਰ ਸਮੂਹਾਂ ਵਿੱਚ ਖੇਡੇ ਗਏ ਮੈਚਾਂ ਦੀ ਕੁੱਲ ਸੰਖਿਆ
- ਨੌਜਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਦਾ ਅਨੁਪਾਤ
- ਲੜਕੀਆਂ ਦੀ ਭਾਗੀਦਾਰੀ।
- ਰਜਿਸਟਰਡ E ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਕੋਚਾਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ
- AIAF ਪ੍ਰਤੀਨਿਧੀ ਦੁਆਰਾ ਸਥਾਨ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ
- ਸੋਸ਼ਲ ਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ



ਖੇਡ ਦੀ ਮਿਆਰਾਂ



हॉटबॉल

ਖੇਡ ਦੇ ਸੇਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 3v3

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 10-12 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 15-20 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	4-5 ਖਿਡਾਰੀ (3 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 1-2 ਬਦਲ) ਸਬਸਟੀਟਿਊਸ਼ਨ ਜਿੰਨੀ ਮਰਜ਼ੀ ਵਾਰ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਕੀਮਤੀ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: 4 ਕੁਆਰਟਰ ਹਰ ਇੱਕ 6 ਮਿੰਟ ਦਾ ਬਰੇਕ ਦਾ ਸਮਾਂ: 2 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੋਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ। ਵਿਰੋਧੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਅਸਿੱਧੇ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੋਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 4v4

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 12-15 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 20-25 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	6-7 ਖਿਡਾਰੀ (4 ਆਉਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 2-3 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਟਾਪਜ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੂੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਾਉਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 12 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 4 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 3 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਉਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੋਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਕਾਨੂੰਨ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ। ਵਿਰੋਧੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 3 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਅਸਿੱਧੇ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਫੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੋਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਫੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 5v5

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 20-25 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 30-35 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੋਲ	ਅੰਡਰ 7 ਅਤੇ 8 ਲਈ ਗੋਲ ਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10 ਲਈ ਗੋਲ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	7-8 ਖਿਡਾਰੀ (5 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 2-3 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰੀ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਟਾਪੇਜ ਤੇ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਾਉਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ
ਨਿਯਮ 5: ਫੈਡਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਅੰਡਰ 7 ਅਤੇ 8 ਲਈ: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 12 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 4 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10 ਲਈ: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: 18 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 6 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੋਲ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੋਲ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੋਲ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੋਲ ਪੇਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਅੰਡਰ 7 ਅਤੇ 8: ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ। ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਗੇਮ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਸਾਵਧਾਨੀ ਲਈ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਪੀਲੇ ਕਾਰਡ ਜਾਂ ਇੱਕ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮਿਲਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਹ 2 ਮਿੰਟ ਲਈ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਫੈਡਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੋਲ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਇਨਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੋਲ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੋਲ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 6v6

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 25-30 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 35-40 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਹੇਠਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	9-10 ਖਿਡਾਰੀ (6 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 3-4 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਟਾਪੇਜ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਦਾਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਾਉਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: 18 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 6 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 5 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੋਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ। ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਸਾਵਧਾਨੀ ਲਈ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਪੀਲੇ ਜਾਂ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਉਹ 2 ਮਿੰਟ ਲਈ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਇੰਨਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਫੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੋਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਫੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 7v7(GK)

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 30-35 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 45-50 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਅੰਡਰ 11 ਅਤੇ 12: ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਜਾਂ 5 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	10-11 ਖਿਡਾਰੀ (6 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + ਗੋਲਕੀਪਰ + 3-4 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਟਾਪੇਜ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਦਾਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਗੋਲਕੀਪਰਾਂ ਲਈ, ਦਸਤਾਨੇ ਦੀ ਸਿਫ਼ਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਲਾਜ਼ਮੀ ਨਹੀਂ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲੇ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਯੋਜਕ ਵਰਗੇ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ	ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: 18 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ। ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 6 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 11 ਅਤੇ 12: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 24 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ। ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 8 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 6 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਬਾਹਰ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਅੰਦਰ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੋਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਆਫਸਾਈਡ ਨਿਯਮ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹੈ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਸਾਵਧਾਨੀ ਲਈ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਪੀਲੇ ਜਾਂ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਉਹ 2 ਮਿੰਟ ਲਈ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ ਅੰਡਰ 11 ਅਤੇ 12: ਇਨਡਾਇਰੈਕਟ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਨਾਲ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਥ੍ਰੋ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਿੱਧੇ ਥਰੋ-ਇਨ ਦੁਆਰਾ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 8v8(GK)

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 35-45 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 50-60 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਜਾਂ 5 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	11-12 ਖਿਡਾਰੀ (7 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + ਗੋਲਕੀਪਰ + 3-4 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਤਾਪੇਜ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਦਾਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਗੋਲਕੀਪਰਾਂ ਲਈ, ਦਸਤਾਨੇ ਦੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਲਾਜ਼ਮੀ ਨਹੀਂ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਚੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 24 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 8 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 7 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੋਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਦੇ ਉੱਪਰ ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪਾਸ ਕਰਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਆਫਸਾਈਡ ਨਿਯਮ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਸਾਵਧਾਨੀ ਲਈ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਪੀਲੇ ਜਾਂ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਉਹ 2 ਮਿੰਟ ਲਈ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਡਾਇਰੈਕਟ ਜਾਂ ਇਨਡਾਇਰੈਕਟ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਥ੍ਰੋ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਿੱਧੇ ਥਰੋਅ-ਇਨ ਦੁਆਰਾ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੋਧੇ ਫੁਟਬਾਲ ਨਿਯਮ : 9v9(GK)

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 45-50 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 60-67 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਗੇਂਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 4 ਜਾਂ 5 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	13-14 ਖਿਡਾਰੀ (8 ਆਊਟਰੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + ਗੋਲਕੀਪਰ + 4-5 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਟਾਪੇਜ ਤੋਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਦਾਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਗੋਲਕੀਪਰਾਂ ਲਈ, ਦਸਤਾਨੇ ਦੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਲਾਜ਼ਮੀ ਨਹੀਂ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਯੋਜਕ ਵਰਗੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 24 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 8 ਮਿੰਟ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 8 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਆਫਸਾਈਡ ਨਿਯਮ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੇਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਆਫਸਾਈਡ ਨਿਯਮ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਸਾਵਧਾਨੀ ਲਈ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਪੀਲੇ ਜਾਂ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਉਹ 2 ਮਿੰਟ ਲਈ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਖੇਡ ਦੇ IFAB/FIFA ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਡਾਇਰੈਕਟ ਜਾਂ ਇਨਡਾਇਰੈਕਟ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਥ੍ਰੋ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਿੱਧੇ ਥਰੋ-ਇਨ ਨਾਲ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਫੁਟਸਲ

ਖੇਡ ਦੇ ਸੇਧੇ ਹੋਏ ਫੁਟਸਲ ਨਿਯਮ : 3v3

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 10-12 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 15-20 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੋਦ	ਗੋਦ ਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	4-5 ਖਿਡਾਰੀ (3 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 1-2 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: 4 ਕੁਆਰਟਰ ਜੋ ਕਿ ਹਰੇਕ 6 ਮਿੰਟ ਦੀ ਹੈ ਬਰੇਕ ਦਾ ਸਮਾਂ: 2 ਮਿੰਟ ਰਨਿੰਗ ਕਲੋਕ: ਜਦੋਂ ਗੋਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਰੁਕਦਾ।
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੋਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੋਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੋਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੋਦ ਪੇਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਸਿੱਧੀਆਂ ਹਨ। ਵਿਰੋਧੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਸਲਾਈਡ ਟੈਕਲ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗਾਂਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੋਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਇਨਡਾਇਰੈਕਟ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੋਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੋਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੋਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੇਧੇ ਹੋਏ ਫੁਟਸਲ ਨਿਯਮ : 4v4

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: 12-15 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: 20-25 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਇਹ ਇੱਕ ਫੁਟਸਲ ਬਾਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਆਕਾਰ 3 ਦੀ ਸਿਫ਼ਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	6-7 ਖਿਡਾਰੀ (4 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 2-3 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਲੋੜ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ	ਅੰਡਰ 7 ਅਤੇ ਅੰਡਰ 8: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 12 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 4 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ ਅੰਡਰ 10: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 15 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 5 ਮਿੰਟ ਕੋਈ ਵਾਧੂ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਰਨਿੰਗ ਕਲੋਕ: ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਰੁਕਦਾ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 3 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੇਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਹਾਲਾਂਕਿ, ਸਾਨੂੰ ਖੇਡ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵਾਰ ਨਾ ਰੋਕਣ ਬਾਰੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜਿੰਨਾ ਹੋ ਸਕੇ, ਬੱਚਿਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਦਿਓ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਸਾਰੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਸਿੱਧੀਆਂ ਹਨ। ਵਿਰੋਧੀ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਸਲਾਈਡ ਟੈਕਲ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ/ਗੇਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਮਝਦਾ ਹੈ ਕਿ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਗੰਭੀਰ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਖੇਡ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਾਰੇ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਅਸਿੱਧੇ ਹਨ ਭਾਵ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਤੋਂ ਗੋਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੋਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਖੇਡ ਦੇ ਸੇਧੇ ਹੋਏ ਫੁਟਸਲ ਨਿਯਮ : 5v5(GK)

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਚੌੜਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 15 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 30 ਮੀਟਰ
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਇਹ ਇੱਕ ਫੁਟਸਲ ਬਾਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸਦਾ ਆਕਾਰ 3 ਜਾਂ 4 ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਆਕਾਰ 3 ਦੀ ਸਿਫਾਰਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	8-9 ਖਿਡਾਰੀ (4 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 3-4 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ਿਮਾਦ	ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰੇਕ 20 ਮਿੰਟ ਦੇ 2 ਅੱਧ ਬਰੇਕ ਟਾਈਮ: 7 ਮਿੰਟ ਰਨਿੰਗ ਕਲੈਕ: ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਰੁਕਦਾ
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਆਊਟ: ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਲਈ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਈਨ ਪਾਰ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿੱਚ: ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਪਿੱਚ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿੱਕ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਇੱਕ ਗੋਲ ਉਦੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਗੋਲ ਪੇਸਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਲੰਘ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਫਾਊਲ ਨੂੰ ਸਿੱਧੀ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ, ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਜਾਂ ਅਸਿੱਧੇ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਦੇ ਸੰਬੰਧ ਵਿੱਚ ਸਜ਼ਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਦੁਰਵਿਹਾਰ ਨੂੰ ਚੇਤਾਵਨੀ ਦੇਕੇ ਜਾਂ ਭੇਜ ਕੇ ਸਜ਼ਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਸਿੱਧੇ ਜਾਂ ਅਸਿੱਧੇ ਹਨ। ਹਰੇਕ ਟੀਮ ਨੂੰ ਹਰ ਅੱਧ ਵਿੱਚ ਪੰਜ ਸਿੱਧੀਆਂ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕਾਂ ਦੇਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਛੇਵੇਂ ਫਾਊਲ ਤੋਂ ਅਤੇ ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ 10 ਮੀਟਰ ਦੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਡਿਫੈਂਡਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ (ਗੋਲਕੀਪਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ) ਨੂੰ ਗੇਂਦ ਅਤੇ ਗੋਲ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਰੱਖਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਕਿੱਕ 10 ਮੀਟਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਲਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਾਂ, ਜੇਕਰ ਫਾਊਲ 10 ਮੀਟਰ ਤੋਂ ਵੱਧ ਟੀਚੇ ਦੇ ਨੇੜੇ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ, ਉਸ ਸਥਿਤੀ ਤੋਂ ਜਿੱਥੇ ਫਾਊਲ ਹੋਇਆ ਸੀ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਉਸ ਟੀਮ ਨੂੰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇ ਕੋਈ ਵੀ ਫਾਊਲ ਕਰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਲਈ ਇੱਕ ਸਿੱਧੀ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਉਸਦੇ ਆਪਣੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਕਿੱਕ ਟੇਕਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੈਕੇ ਤੋਂ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ	ਇੱਕ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਿਰੋਧੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੇ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਪੂਰੀ ਗੇਂਦ ਟਚ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਜਾਂ ਤਾਂ ਜ਼ਮੀਨ 'ਤੇ ਜਾਂ ਹਵਾ ਵਿੱਚ, ਜਾਂ ਹਾਲ ਦੀ ਛੱਤ ਨੂੰ ਛੂਹਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਲੀਅਰੈਂਸ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਕਰ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਲੀਅਰੈਂਸ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਦੇ ਗੋਲਕੀਪਰ ਦੁਆਰਾ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪੁਆਇੰਟ ਤੋਂ ਸੁੱਟਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅਜਿਹਾ ਕਰਨ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋਣ ਦੇ ਚਾਰ ਸਕਿੰਟਾਂ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਜਿਹਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਹਮਲਾਵਰ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਕੋਨੇ ਦੇ ਚਾਪ ਤੋਂ ਲਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿੱਕ ਲੈਣ ਤੱਕ ਵਿਰੋਧੀ ਨੂੰ ਕੋਨੇ ਦੇ ਚਾਪ ਤੋਂ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ



ਸੰਸ਼ੋਧਿਤ ਬੀਚ ਸੈਕਰ ਗੇਮ ਦੇ ਨਿਯਮ : 3v3

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ ਰੋਤ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਵੇਗਾ। ਚੌੜਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 12 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 16 ਮੀਟਰ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਹਰ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ 4 ਮੀਟਰ ਦੀ ਦੂਰੀ 'ਤੇ ਰੱਖੇ ਕੇਨ/ਝੰਡੇ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਕਾਲਪਨਿਕ ਲਾਈਨ ਦੁਆਰਾ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਘਟੇ ਹੋਏ ਹਵਾ ਦੇ ਦਬਾਅ ਵਾਲੇ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	4-5 ਖਿਡਾਰੀ (3 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 1-2 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਿੰਨੀ ਵਾਰ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਜੁੱਤੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ 'ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਯੋਜਕ ਵਰਗੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ	ਅੰਡਰ 6: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 3 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 1 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 7: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 4 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 1 ਮਿੰਟ ਰਨਿੰਗ ਕਲੈਕ: ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਘੜੀ ਨਹੀਂ ਚਲਦੀ।
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇੱਕ ਮੈਚ ਟੀਮ ਲਈ ਜਿੱਤ/ਹਾਰ/ਡਰਾਅ ਵਿੱਚ ਖਤਮ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ।
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਡਿਫੈਂਡਿੰਗ ਟੀਮ ਆਪਣੇ ਹੀ ਅੱਧ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਲੈਣ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਹਾਰ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਨਹੀਂ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਅਤੇ ਫਾਇਰ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਖੜ੍ਹੇ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੇ। ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ 'ਤੇ ਫਾਊਲ ਹੋਣ ਦੇ ਮਾਮਲੇ 'ਚ, ਫਾਊਲ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਜ਼ਰੂਰ ਲੈਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ, ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਉਹ ਜ਼ਖਮੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਗਲਤੀ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਕਿੱਕ ਟੇਕਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਪੈਨਲਟੀ ਸਪਾਟ ਤੋਂ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਅਤੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥਰੋ-ਇਨ	ਇੱਕ ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥਰੋ-ਇਨ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਿਰੋਧੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੇ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਛੂਹਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਪੂਰੀ ਗੇਂਦ ਟੱਚ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਖੇਡ ਨੂੰ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਜਾਂ ਥਰੋ-ਇਨ ਦੁਆਰਾ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਸੰਸ਼ੋਧਿਤ ਬੀਚ ਸੈਂਕਰ ਗੇਮ ਦੇ ਨਿਯਮ : 4v4

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ ਰੋਤ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਵੇਗਾ। ਚੌੜਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 15 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 20 ਮੀਟਰ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਹਰ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ 5 ਮੀਟਰ ਦੀ ਦੂਰੀ 'ਤੇ ਰੱਖੋ ਸ਼ੰਕੂ/ਝੰਡਿਆਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਕਾਲਪਨਿਕ ਲਾਈਨ ਦੁਆਰਾ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਘਟੇ ਹੋਏ ਹਵਾ ਦੇ ਦਬਾਅ ਵਾਲੇ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	6-7 ਖਿਡਾਰੀ (4 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 2-3 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਈ ਵਾਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਜੁੱਤੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਤੋਂ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਬਜ਼ਰਵਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ	ਅੰਡਰ 7 ਅਤੇ 8: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 4 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 1 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 5 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 2 ਮਿੰਟ ਰਨਿੰਗ ਕਲੈਕ: ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਘੜੀ ਨਹੀਂ ਰੁਕਦੀ।
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 3 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇੱਕ ਮੈਚ ਟੀਮ ਲਈ ਜਿੱਤ/ਹਾਰ/ਡਰਾਅ ਵਿੱਚ ਖਤਮ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ।
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਡਿਫੈਂਡਿੰਗ ਟੀਮ ਆਪਣੇ ਹੀ ਅੱਧ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਲੈਣ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਹਾਠ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 2 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਨਹੀਂ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਅਤੇ ਫਾਇਰ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਖੜ੍ਹੇ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੇ। ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ 'ਤੇ ਫਾਊਲ ਹੋਣ ਦੇ ਮਾਮਲੇ 'ਚ, ਫਾਊਲ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਜ਼ਰੂਰ ਲੈਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ, ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਉਹ ਜ਼ਖਮੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਗਲਤੀ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਕਿੱਕ ਟੈਂਕਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਪੈਨਲਟੀ ਸਪਾਟ 3 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਅਤੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥਰੋ-ਇਨ	ਇੱਕ ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥਰੋ-ਇਨ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਿਰੋਧੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੇ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਛੂਹਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਪੂਰੀ ਗੇਂਦ ਟੱਚ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਖੇਡ ਨੂੰ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਜਾਂ ਥਰੋ-ਇਨ ਦੁਆਰਾ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਆਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਸੰਸ਼ੋਧਿਤ ਬੀਚ ਸੈਕਰ ਗੇਮ ਦੇ ਨਿਯਮ : 5v5(GK)

ਨਿਯਮ 1: ਖੇਡ ਦਾ ਖੇਤਰ	ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ ਰੇਤ ਦਾ ਬਣਿਆ ਹੋਵੇਗਾ। ਚੌੜਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 18 ਮੀਟਰ ਲੰਬਾਈ: ਅਧਿਕਤਮ 24 ਮੀਟਰ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਹਰ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਤੋਂ 6 ਮੀਟਰ ਦੀ ਦੂਰੀ 'ਤੇ ਰੱਖੋ ਸ਼ੁੱਠ/ਝੰਡਿਆਂ ਦੇ ਵਿਚਕਾਰ ਇੱਕ ਕਾਲਪਨਿਕ ਲਾਈਨ ਦੁਆਰਾ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 2: ਗੇਂਦ	ਘਟੇ ਹੋਏ ਹਵਾ ਦੇ ਦਬਾਅ ਵਾਲੇ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 3: ਖਿਡਾਰੀ	8-9 ਖਿਡਾਰੀ (4 ਆਊਟਫੀਲਡ ਖਿਡਾਰੀ + 3-4 ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ) ਪ੍ਰਤਿਸਥਾਪਨ ਕਈ ਵਾਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 4: ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਉਪਕਰਨ	ਟੀਮ ਕਿੱਟ ਰੰਗਾਂ ਵਰਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਵਿਕਲਪਕ ਤੌਰ 'ਤੇ, ਰੰਗਦਾਰ ਬਿੱਬਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵੀ ਵਰਤਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਕੱਪੜੇ ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਜੁੱਤੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 5: ਰੈਫਰੀ	ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਹੌਲ ਨੂੰ ਮਜ਼ੇਦਾਰ, ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਅਤੇ ਬੱਚਿਆਂ ਤੇ ਕੇਂਦ੍ਰਿਤ ਰੱਖਣ ਲਈ ਇੱਕ ਗੇਮ ਆਯੋਜਕ ਵਰਗੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਹੋਰ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਸਮਾਂ ਰੱਖਣਾ, ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨਾ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨਾ, ਸਕੋਰ ਰੱਖਣਾ ਅਤੇ ਦੋਵਾਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ 'ਸਭ ਤੋਂ ਮੁੱਲਵਾਨ ਖਿਡਾਰੀ' ਨੂੰ ਨੋਟ ਕਰਨਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 6: ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ	ਹੋਰ ਮੈਚ ਅਧਿਕਾਰੀ ਵਿਕਲਪਿਕ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 7: ਮੈਚ ਦੀ ਮਿਆਦ	ਅੰਡਰ 9 ਅਤੇ 10: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 5 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 2 ਮਿੰਟ ਅੰਡਰ 11 ਅਤੇ 12: ਮੈਚ ਦਾ ਸਮਾਂ: ਹਰ 6 ਮਿੰਟ ਦੇ 3 ਪੀਰੀਅਡ। ਅੰਤਰਾਲ ਸਮਾਂ: 2 ਮਿੰਟ ਰਨਿੰਗ ਕਲੈਕ: ਜਦੋਂ ਗੇਂਦ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਘੜੀ ਨਹੀਂ ਰੁਕਦੀ।
ਨਿਯਮ 8: ਖੇਡ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਅਤੇ ਮੁੜ-ਚਾਲੂ	ਵਿਰੋਧੀ ਕੇਂਦਰ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 9: ਖੇਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਗੇਂਦ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 10: ਮੈਚ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਰਨਾ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਇੱਕ ਮੈਚ ਟੀਮ ਲਈ ਜਿੱਤ/ਹਾਰ/ਡਰਾਅ ਵਿੱਚ ਖਤਮ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 11: ਆਫਸਾਈਡ	ਕੋਈ ਆਫਸਾਈਡ ਨਹੀਂ।
ਨਿਯਮ 12: ਗਲਤ ਅਤੇ ਦੁਰਵਿਹਾਰ	ਖੇਡ ਦੇ ਫੀਫਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
ਨਿਯਮ 13: ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਇੱਕ ਡਿਫੈਂਡਿੰਗ ਟੀਮ ਆਪਣੇ ਹੀ ਅੱਧ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਲੈਣ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਦੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਹਾਫ ਵਿੱਚ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਗੇਂਦ ਤੋਂ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਨਹੀਂ ਲਈ ਜਾਂਦੀ ਅਤੇ ਫਾਇਰ ਲਾਈਨ ਵਿੱਚ ਖੜ੍ਹੇ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦੇ। ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ 'ਤੇ ਫਾਊਲ ਹੋਣ ਦੇ ਮਾਮਲੇ 'ਚ, ਫਾਊਲ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫ੍ਰੀ ਕਿੱਕ ਜ਼ਰੂਰ ਲੈਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ, ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਉਹ ਜ਼ਖਮੀ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।
ਨਿਯਮ 14: ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ	ਇੱਕ ਪੈਨਲਟੀ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਇੱਕ ਫ੍ਰੀ-ਕਿੱਕ ਗਲਤੀ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਕਿੱਕ ਟੇਕਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਪੈਨਲਟੀ ਸਪਾਟ 4 ਗਜ਼ ਦੂਰ ਅਤੇ ਪਿੱਛੇ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 15: ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥਰੋ-ਇਨ	ਇੱਕ ਕਿੱਕ-ਇਨ/ਥ੍ਰੋ-ਇਨ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਿਰੋਧੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੇ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਛੂਹਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਪੂਰੀ ਗੇਂਦ ਟੱਚ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਖੇਡ ਨੂੰ ਕਿੱਕ-ਇਨ ਜਾਂ ਥ੍ਰੋ-ਇਨ ਦੁਆਰਾ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 16: ਗੋਲ ਕਲੀਅਰੈਂਸ	ਜੇਕਰ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਬਚਾਅ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗੋਲ ਕਿੱਕ ਨੂੰ ਗੋਲ ਖੇਤਰ ਦੇ ਅੰਦਰ ਕਿਤੇ ਵੀ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ, ਟੀਚਾ ਖੇਤਰ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਖੇਤਰ ਦਾ ਅਰਥ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
ਨਿਯਮ 17: ਕੇਨਰ ਕਿੱਕ	ਜੇਕਰ ਬਚਾਅ ਟੀਮ ਗੋਲ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਪਾਰ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗੇਂਦ ਨੂੰ ਆਖਰੀ ਵਾਰ ਛੂਹ ਲੈਂਦੀ ਹੈ, ਤਾਂ ਅਟੈਂਕਿੰਗ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕਾਰਨਰ ਕਿੱਕ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਅੰਤਿਕਾ ਏ
ਲੀਗ ਵੇਟੇਜ ਅੰਕ ਅਤੇ ਤੁਲਨਾ

ਹੇਠਾਂ ਵੇਟੇਜ ਅਤੇ ਉਦਾਹਰਨਾਂ ਹਨ ਕਿ ਲੀਗਾਂ ਦੀ ਤੁਲਨਾ ਅਤੇ ਦਰਜਾਬੰਦੀ ਕਿਵੇਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ

	ਵੇਟੇਜ	ਲੀਗ ਏ	ਅੰਕ	ਲੀਗ ਬੀ	ਅੰਕ	ਲੀਗ ਸੀ	ਅੰਕ
ਕੁੱਲ ਮੈਚ	x1.5	336	504	168	252	324	486
U6 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.5	0	0	0	0	68	102
U7 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.5	0	0	0	0	0	0
U8 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.5	48	72	68	102	82	123
U9 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.25	64	80	0	0	0	0
U10 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.25	80	100	100	125	112	140
U11 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.0	0	0	0	0	0	0
U12 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸੰਖਿਆ	x1.0	0	0	157	157	0	0
ਕੁਚੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ	x2.0	11	22	25	50	38	76
ਰਜਿਸਟਰਡ ਬੀ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਕੇਚਾ	x5.0	10	50	5	25	20	100
ਸਥਾਨ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ ²	x5.0	86	430	96	480	54	270
ਸੋਸ਼ਲ ਮੀਡੀਆ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ³	x50	ਚਾਂ	50	ਚਾਂ	50	ਨਹੀਂ	0
ਰੇਟਿੰਗ	-	-	1308	-	1241	-	1297

1: ਟੀਮ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਦੀ ਕੁੱਲ ਸੰਖਿਆ ਜੋ ਐਪ ਤੇ ਆਪਣੀ ਕੋਚ ਰਜਿਸਟ੍ਰੇਸ਼ਨ ID ਨਾਲ ਰਜਿਸਟਰਡ ਹਨ

2: ਮੁਲਾਂਕਣ ਇੱਕ AIFF ਪ੍ਰਤੀਨਿਧੀ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ

3: ਸੋਸ਼ਲ ਮੀਡੀਆ ਤੇ ਸੰਬੰਧਿਤ ਪੋਸਟਾਂ ਪਾਉਣ ਵੇਲੇ " #goldenbabyleague " ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੋ।



ਸਥਾਨ ਦਾ ਮੁਲਾਂਕਣ

ਵਿਸ਼ੇ	ਪੈਰਾਮੀਟਰ	ਵੇਟੇਜ
ਫੁੱਟਬਾਲ ਪਿੱਚ	ਕੀ ਪਿੱਚ ਦਾ ਆਕਾਰ ਖੇਡ ਦੀ ਮਿਆਰਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ? (ਹਾਂ/ਨਹੀਂ) ਜੇਕਰ 'ਨਹੀਂ', ਤਾਂ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਵੇਰਵੇ ਦੱਸੋ।	3
	ਕੀ ਪਿੱਚ ਨੂੰ ਸਹੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਚਿੰਨ੍ਹਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ? (ਹਾਂ/ਨਹੀਂ) ਜੇਕਰ 'ਨਹੀਂ', ਤਾਂ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਸਾਂਝੀਆਂ ਕਰੋ।	3
	ਕੀ ਗੋਲਪੇਸਟਾਂ ਦੇ ਮਾਪ ਮੈਚ ਨਿਰਦੇਸ਼ 3 ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ? (ਹਾਂ/ਨਹੀਂ) ਜੇਕਰ 'ਨਹੀਂ', ਤਾਂ ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਸਾਂਝੀਆਂ ਕਰੋ।	2
	ਇਹ ਰੇਟ ਕਰੋ ਕਿ ਪਿੱਚ ਤੇ ਖੇਡਣਾ ਕਿੰਨਾ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਹੈ?	5
		13
ਉਪਕਰਨ	ਇਹ ਰੇਟ ਕਰੋ ਜੇਕਰ ਮੈਚਾਂ ਲਈ ਉਚਿਤ ਗਿਣਤੀ ਵਿੱਚ ਗੋਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ?	2
	ਕੀ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦੇ ਆਕਾਰ ਮੈਚ ਦਿਸ਼ਾ-ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ, ਜੇਕਰ 'ਨਹੀਂ', ਕਿਰਪਾ ਕਰਕੇ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਦਿਓ।	3
	ਕੀ ਟੀਮਾਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਜਰਸੀ ਪਹਿਨ ਰਹੀਆਂ ਹਨ (ਜਾਂ ਬਿਬ, ਜੇਕਰ ਰੰਗ ਇੱਕੋ ਜਿਹੇ ਹਨ)?	2
	ਕੀ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਦੇ ਮਾਪਦੰਡਾਂ ਦੇ ਨਿਯਮ 4 ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਪੂਰੀ ਕਿੱਟ (ਸ਼ਾਰਟ, ਜਰਸੀ, ਜੁੱਤੇ, ਸ਼ਿਨ ਗਾਰਡ, ਸਟੋਕਿੰਗਜ਼) ਪਹਿਨੇ ਹੋਏ ਹਨ?	2
		9
ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ	ਕੀ ਖਿਡਾਰੀ, ਕੋਚਾਂ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਲਈ ਸੈਂਡ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੈ? (ਖਾਸ ਕਰਕੇ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮੌਸਮੀ ਸਥਿਤੀਆਂ ਦੇ ਮਾਮਲੇ ਵਿੱਚ)	2
	ਕੀ ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਕੋਚਾਂ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਲਈ ਕੋਈ ਮਨੋਨੀਤ 'ਆਰਾਮ ਖੇਤਰ' ਹਨ?	2
	ਕੀ ਖੇਤ ਵਿੱਚ 'ਪੀਣ ਵਾਲੇ ਪਾਣੀ' ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੈ?	6
		10
ਮੈਡੀਕਲ	ਕੀ ਫੁੱਟਬਾਲ ਪਿੱਚ ਦੇ ਨੇੜੇ ਫਸਟ-ਏਡ ਕਿੱਟ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੈ?	6
	ਕੀ ਮੈਚਾਂ ਦੌਰਾਨ ਫਿਜ਼ੀਓਥੈਰੇਪਿਸਟ/ਡਾਕਟਰ ਮੌਜੂਦ ਹੈ?	5
	ਕੀ ਲੀਗ ਆਪਰੇਟਰ ਨੇ ਸਥਾਨ ਤੇ ਐਮਰਜੈਂਸੀ ਸੰਪਰਕ ਵੇਰਵੇ (ਐਂਬੂਲੈਂਸ, ਹਸਪਤਾਲ, ਡਾਕਟਰ) ਦਿਖਾਏ ਹਨ?	2
		13

ਟਾਇਲਟ	ਕੀ ਖੇਡਣ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਦੇ ਨੇੜੇ ਪਖਾਨੇ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੈ?	5
	ਕੀ ਮਰਦਾਂ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ ਲਈ ਵੱਖਰੇ ਪਖਾਨੇ ਹਨ?	4
	ਕੀ ਪਖਾਨੇ ਸਾਫ਼ ਰੱਖੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ?	4
	ਕੀ ਬਾਥਰੂਮਾਂ ਵਿੱਚ 'ਰਨਿੰਗ ਵਾਟਰ' ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਹੈ?	4
		17
ਚੈਂਦਰੀ	ਕੀ ਚੈਂਦਰੀ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ?	3
	ਕੀ ਚੈਂਦਰੀ ਸਹੀ ਕਿੱਟ ਵਿੱਚ ਹਨ?	2
	ਕੀ ਚੈਂਦਰਿੰਗ ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਰਧਾਰਤ ਮਾਪਦੰਡਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ?	2
		7
ਬ੍ਰਾਂਡਿੰਗ	ਕੀ ਸਥਾਨ ਤੇ ਕਿਸੇ ਕਿਸਮ ਦੀ ਬ੍ਰਾਂਡਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ?	2
	ਕੀ AIFF ਅਤੇ ਗੋਲਡਨ ਬੇਬੀ ਲੀਗ ਬ੍ਰਾਂਡਿੰਗ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ?	2
		4
ਬਾਲ ਸੁਰੱਖਿਆ	ਕੀ ਇਹ ਤੁਹਾਡੇ ਨਿਰੀਖਣ ਅਨੁਸਾਰ ਬੱਚਿਆਂ ਲਈ ਫੁੱਟਬਾਲ ਦਾ ਇਹ ਵਧੀਆ ਅਤੇ ਮਜ਼ੇਦਾਰ ਅਨੁਭਵ ਸੀ?	4
	ਕੀ ਬੱਚੇ ਖੇਡ ਦੌਰਾਨ ਸੁਰੱਖਿਆ ਉਪਕਰਨ ਪਹਿਨਦੇ ਹਨ?	3
	ਕੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਕਰਨ ਲਈ ਕਾਫੀ ਬਾਲਗ ਹਨ? ਬਾਲਗਾਂ ਵਿੱਚ ਮਾਪੇ, ਕੋਚ, ਵਾਲੰਟੀਅਰ ਆਦਿ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ।	3
	ਕੀ ਬਾਲਗ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰੇਰਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਸਕਾਰਾਤਮਕ ਅਤੇ ਉਤਸ਼ਾਹਜਨਕ ਭਾਸ਼ਾ/ਵਿਵਹਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਰਹੇ ਸਨ?	4
	ਕੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੀਆਂ ਫੋਟੋਆਂ ਸਿਰਫ ਅਧਿਕਾਰਤ ਲੋਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਲਈਆਂ ਜਾ ਰਹੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਫੁੱਟਬਾਲ ਨਾਲ ਜੁੜੀਆਂ ਹਨ?	3
		17
ਫੁਟਕਲ	ਕੀ ਲੀਗ ਮੈਚ ਦੇ ਦਿਸ਼ਾ-ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਆਯੋਜਿਤ ਅਤੇ ਚਲਾਈ ਜਾਂਦੀ ਹੈ?	5
	ਜੇਕਰ ਕੁੜੀਆਂ ਖੇਡ ਰਹੀਆਂ ਹਨ, ਤਾਂ ਕੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਢੁਕਵੇਂ ਸਮਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ?	5
		10
	ਕੁੱਲ	100



ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸੰਪਰਕ

ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਫੁਟਬਾਲ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ
babyleagues@the-aiff.com

ਮੈਂਬਰ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ
www.the-aiff.com/state-associations



ALL INDIA
FOOTBALL
FEDERATION

INDIAN FOOTBALL.
FORWARD TOGETHER