



Spanish version



**WORLD
LACROSSE™**

**2020-2022
WOMEN'S INTERNATIONAL
OFFICIAL PLAYING RULES**

ÍNDICE

Marcas del campo.....	3
Portería.....	6
Cabeza del palo.....	7
Bola.....	9
Equipo.....	10
Uniforme y equipamiento.....	10
Capitanes.....	12
Entrenadores.....	12
Árbitros.....	12
Marcadores y cronometradores.....	14
Duración del juego.....	15
Sustitución.....	17
Comienzo y reinicio del juego.....	19
Puntuación.....	22
Fuera de juego.....	23
Tiro.....	24
Conducta de juego.....	25
Reglas y sanciones del círculo de portería.....	26
Reglas y sanciones de la línea de restricción.....	29
Faltas y sanciones menores.....	31
Faltas peligrosas y sanciones.....	35
Banderas de ventaja.....	39
Tarjetas y sanciones de conducta.....	42
Definiciones.....	45

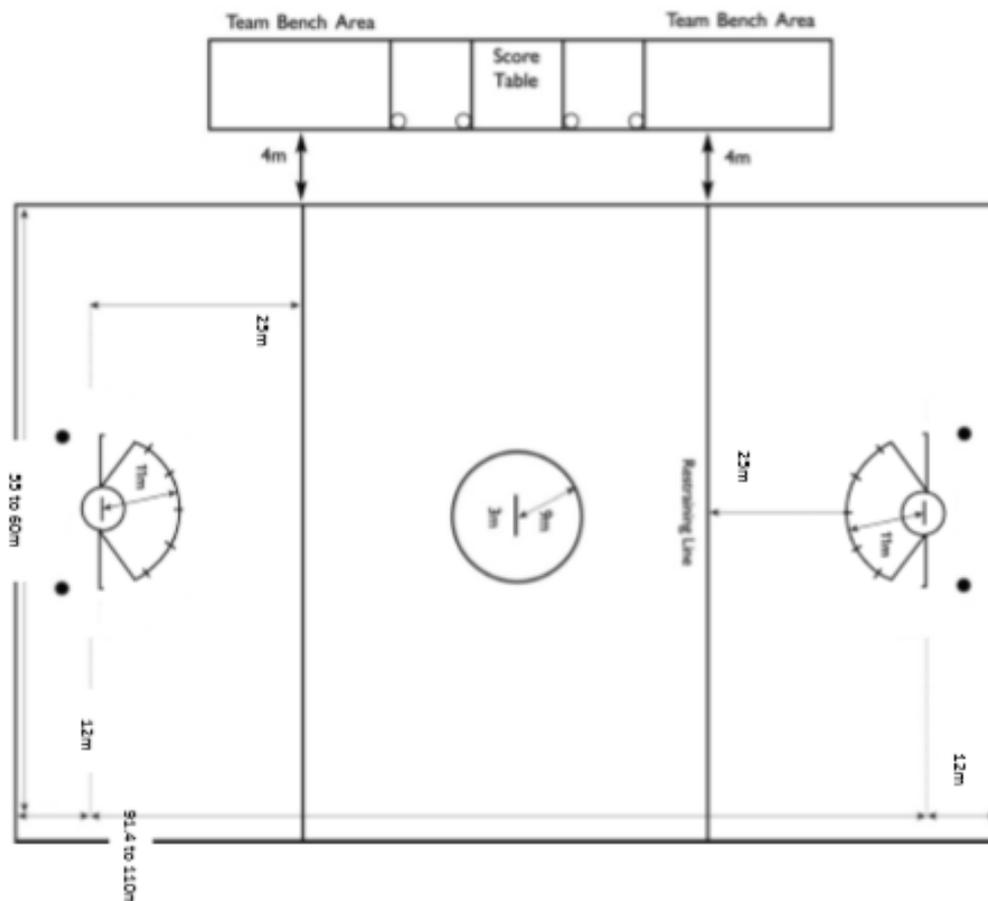
Marcas del campo

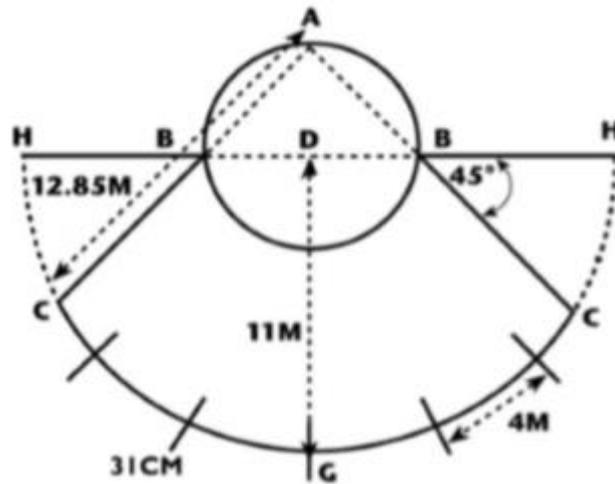
- A. El área de juego estará marcada con un límite rectangular claro, de 91.4 a 110 metros de largo entre las líneas finales y de 55 a 60 metros de ancho entre líneas laterales. Se pueden usar cuatro conos para marcar las esquinas del campo. Todas las líneas de marcado de campo serán de 5,1 cm de ancho. Se recomienda que todas las líneas se pinten en blanco. No se pueden agregar marcas o líneas no autorizadas al campo. Para eventos WL se utilizará un área de juego de 110 x 60. (Regla 24).
- B. El área de juego debe ser plana y libre de piedras, vidrio y objetos sobresalientes. El límite del banquillo del equipo debe estar a 4 metros de la mesa del anotador. Debe haber 2 metros de espacio más allá de la línea lateral opuesta y los espectadores. Debería haber entre 2 y 4 metros desde la línea final hasta cualquier objeto natural o artificial, como árboles, arbustos, cercas, espectadores o gradas. (Orientación: los espectadores deben permanecer al menos a 4 metros de la línea de banda y no se les permite estar directamente detrás de los bancos del equipo o de la mesa de anotación. No se permiten espectadores detrás de las líneas finales a menos que haya asientos permanentes disponibles.)
- C. Se marcará una línea de gol en cada extremo del campo. Las líneas de gol serán de no menos de 67,4 metros de distancia. Las líneas de gol serán de 1.83 metros de longitud y se marcarán paralelas a las líneas finales. (Regla 2)
- D. Debe haber 12 metros de espacio de juego detrás de cada línea de gol que recorra todo el ancho del campo. Los 12 metros de espacio de juego detrás de cada línea de gol se miden desde atrás, el borde exterior de la línea de gol se extiende hacia adelante
 - 1. Se deben agregar dos círculos pequeños de 15 cm de diámetro al campo detrás de cada portería, a 4 metros del límite y 11 metros del centro de la línea de gol.
- E. Alrededor de cada línea de gol, se marcará un círculo de gol. Tendrá un radio de 3 metros medido desde el borde posterior central de la línea de portería hacia el borde exterior del círculo de portería. (Diagrama 4)
- F. Las líneas de restricción se marcarán en cada extremo del campo, a 25 metros de cada línea de gol. Estas líneas continuas se extenderán en todo el ancho del campo. Los 25 metros se miden desde el borde posterior de la línea de gol hasta el borde delantero / mediocampo de la línea de restricción.
- G. En el centro del campo, se marcará un círculo central y tendrá un radio de 9 metros desde el centro del círculo a su borde exterior. Atravesando este círculo se marcará una línea central longitudinal de 3 metros paralela a las líneas de portería.
- H. Instrucciones para marcar el área de la bandera de 11 metros de ventaja. (Diagrama 2)

1. Localice D, mediante un punto en el centro y el borde posterior de la línea de gol. Usando el punto D como centro, dibuje un círculo con un radio de 3 metros medidos desde el punto D hasta el borde exterior del círculo de portería. Marque ligeramente las líneas AB y DB como se muestra.
2. Usando el punto D como centro, dibuje ligeramente un semicírculo con un radio de 11 m medido desde el punto D hasta el borde exterior del semicírculo. Marque el punto G (perpendicular al centro de la línea de gol en D).
3. Conecte A y B y extienda esta línea hasta el semicírculo de 11 metros. Marque el punto C en cada lado como se muestra. (Las líneas BC están en un ángulo de 45° a la línea de gol extendida)
4. Dibuje una marca de 31 cm de longitud en el punto G. Esta marca será perpendicular al centro de la línea de gol y bisecada por el semicírculo de 11 metros en el punto G. Haga 2 marcas adicionales en el semicírculo cada 4 metros en cada lado del punto G. Habrá un total de 5 marcas como se muestra.
5. En el punto H, a 11 metros del centro del círculo de portería, dibuje 2 marcas adicionales de 15 cm que sean perpendicular a la línea de gol. (Estas marcas indican dónde estaría el semicírculo de 11 metros de la línea de gol si el semicírculo fuera una línea continua.)
6. Marque la curva del arco con una línea continua de C a C. Marque cada lado del arco con una línea continua de B a C.
7. Medidas:

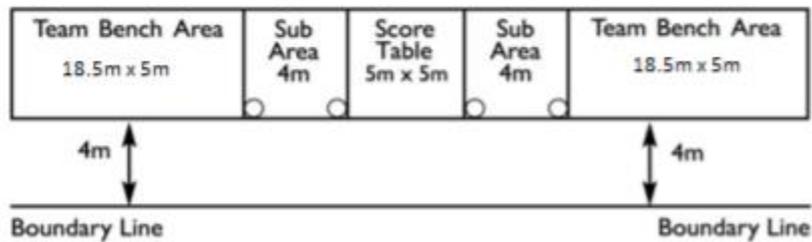
$$A-G = 14.0m \quad B-C = 8.65m \quad D-H = 11.0m$$

$$A-C = 12.85m \quad D-G = 11.0m \quad A-B = 4.2m \quad D-C = 11.0m$$





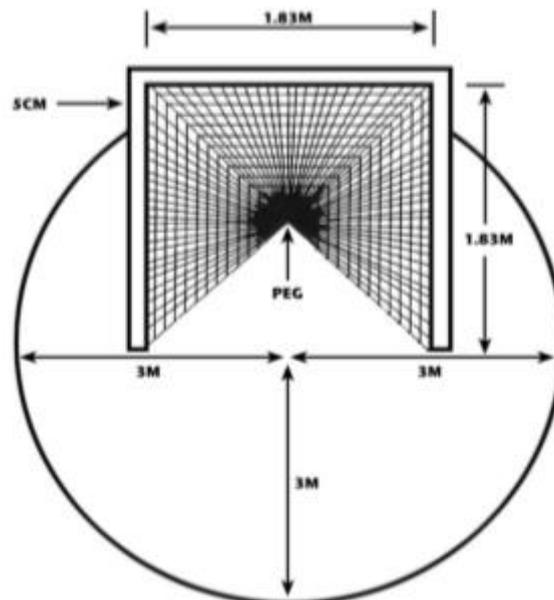
La mesa del anotador y cronometrador se establecerá en el centro del campo en un cuadro marcado de 5 x 5 metros que se encuentra a 4 metros fuera del límite en el lado del banquillo de los equipos. El área de sustitución de cada equipo será de 4 x 5 metros y estará definida por dos conos / marcadores colocados a 4 metros de distancia con la mesa del anotador / cronometrador. Los jugadores deben salir e ingresar al juego solo a través de esta área. Los jugadores esperando para sustituir deben estar detrás de los marcadores y son el único personal del equipo permitido en el área de sustitución. Los entrenadores y el resto del personal del banquillo del equipo deben permanecer fuera del límite, dentro del área de banquillo del equipo. Las áreas del banquillo del equipo tendrán 18.5 metros de largo y 5 metros de profundidad.



Portería

A. Se colocará una portería en cada círculo de portería.

1. Una portería consta de dos postes / tuberías verticales unidas en la parte superior por una barra transversal rígida. Los postes / tuberías serán 1,83 metros aparte y el travesaño horizontal superior estará a 1,83 metros del suelo. Todas las medidas son medidas internas. Los postes / tuberías y la barra transversal de la portería serán de 5,1 cm cuadrados o de 5,1 cm de diámetro y deberán ser plateados o pintados de blanco o naranja.
 - a. Si se utiliza una portería independiente, todos los soportes traseros de suelo, laterales y centrales deben acolcharse con material en toda su longitud, eso limita el rebote de la pelota. No se deben colocar abrazaderas de soporte en las esquinas del gol que impidiesen que se marcara un gol. (Diagrama 5)
2. La red de malla de algodón o nylon no debe ser mayor de 4 cm. La red de portería debe estar bien sujeta a los postes / tuberías, el travesaño y hasta un punto en el suelo 2.1 metros detrás del centro de la línea de gol. La red debe estar encadenada para limitar el rebote de la pelota.
 - a. Cualquier estructura de soporte de la red detrás de la portería debe permitir que el portero se mueva libremente en la parte posterior de la portería círculo.
3. La línea de gol se dibujará entre los dos postes / tuberías de gol y debe ser continua con ellos y del mismo ancho que el poste / tuberías de portería, 5.1 cm (Regla 1.A)



El palo

Las especificaciones completas del palo se encuentran en el Apéndice G Especificaciones del fabricante. Solo aquellos aspectos de las especificaciones del palo que sean necesarias y útiles para árbitros, entrenadores y jugadores durante un juego se incluyen a continuación.

Todos los palos de campo:

La intención principal de las especificaciones del palo es asegurar que la pelota se mueva libremente dentro de todas las partes de la. Un palo que ha sido alterado de tal manera que da una ventaja injusta a un jugador es ilegal.

1. El palo estará construido de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, tripa y / o cualquier otro material sintético.
2. La cabeza de un palo será de concepto triangular. (Apéndice G, Diagramas 12 y 13)

a. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente desde el centro del puente o tope de bola hasta punto más ancho en la parte superior de la cabeza. En el punto más ancho en la parte superior de la cabeza, el ancho interior entre las paredes de la cabeza tendrá un mínimo de 16 cm y de 15 cm a 16 cm.

b. No debe haber protuberancias o afloramientos en la superficie interior de las paredes laterales. Las paredes laterales no pueden estar revestidas con ningún material adicional.

3. El palo será "nominalmente" recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro compuesto material. El palo no debe tener partes o bordes afilados o sobresalientes y no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera.

Orientación: Un eje "doblado" solo debe usarse con los cabezales diseñados específicamente para acomodarlos. Los cabezales diseñados para usar con un eje recto no son legales cuando se unen a un eje doblado.

a. Se utilizarán tornillos metálicos empotrados con cabezas redondeadas para unir la cabeza al eje. Los extremos de todos los palos tendrán una tapa en el extremo, se pegarán con cinta adhesiva o se lijarán suavemente si es madera o material compuesto.

4. La longitud total del palo será de 90 cm mínimo a 110 cm máximo. Se incluyen tapas finales al medir longitud total de un palo.

Orientación: los jugadores juveniles menores de 15 años pueden usar un palo de menos de 0.9 m para permitir que se ajuste cómodamente a lo largo de la longitud del brazo del jugador.

5. Los bolsillos de todas las cabezas se pueden ensartar con 4 o 5 curedas longitudinales de cuero y / o sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados o el bolsillo puede ser de malla.

a. Las correas longitudinales de cuero o sintéticas deben tener un ancho de 0.3 a 1.0 cm. Cada cuerda debe estar hecha de un material (cuero, cuero sintético o cordón de nylon) y debe recorrer todo el largo de la cabeza. Las cuerdas deben estar unidas a la cabeza a través de agujeros en la pala. Las tangas en el tope de la pelota deben extenderse 5.1 cm más allá del tope de la pelota. Las cuerdas deben estar uniformemente espaciadas a lo largo y a lo ancho

de la cabeza. El pegamento / adhesivo no debe usarse en ninguna cuerda en la cabeza de un palo.

b. Los cordones cruzados en un bolsillo se definen como 8 a 12 nudos / puntadas, donde dos cuerdas se entrelazan en un punto común. Un "diamante" es la forma formada entre cuerdas longitudinales y horizontales

c. Los cordones cruzados en un bolsillo desmontable prefabricado se definen como 8 a 12 cordones de nylon de bolsillo uniformemente espaciados que están cosidos o tejido tradicionalmente entre tangas longitudinales espaciadas uniformemente. Las longitudes adicionales de los lazos de nylon de la pared lateral se deben cortar a 4 cm máximo.

d. Los bolsillos ensartados deben estar unidos a la cabeza del Crosse a través de los agujeros de encordado de los bolsillos y deben estar unidos de una de las siguientes formas. El bolsillo debe estar anclado a lo largo de la parte inferior del riel inferior de la pared lateral de la cabeza, o el bolsillo el cable de nylon debe pasar a través de los agujeros de encordado paralelos a la parte superior e inferior del riel inferior de la pared lateral, es decir, similar para coser puntadas, a menos que esté hecho de malla fundida. La distancia desde la parte inferior de la pared lateral hasta la parte inferior. El orificio de encordado no debe tener más de 1,0 cm

Orientación: No debe sujetarse un bolsillo a la cabeza de un Crosse a lo largo de la parte superior del riel inferior de la pared lateral. Los agujeros decorativos entre las paredes laterales superior e inferior que dan estructura a las paredes laterales y la cabeza, no deben usarse como encordado agujeros

6. Los cordones planos no deben ser utilizados como cuerdas de tiro.

a. Las dos cuerdas de tiro / lanzamiento deben estar unidas a la pared lateral en el tercio superior de la cabeza, o deben estar unidas a la pared lateral en el tercio superior de la cabeza, y el cordón de tiro / tiro inferior puede ser un en forma de "U invertida" y debe estar unido a la pared lateral en la mitad superior de la cabeza.

7. El palo cumple con las especificaciones si:

a. Cumple con los criterios de esta regla y las Especificaciones del fabricante para palos aprobados por WL (Apéndice G).

b. La parte superior de la pelota, cuando se deja caer en el bolsillo horizontalmente sostenido tanto adelante como atrás, debe ser visible arriba de la parte superior de toda la pared lateral de madera o plástico.

c. La pelota debe moverse libremente dentro de todas las partes de la cabeza y el bolsillo, tanto lateralmente como a lo largo de todo el frente y parte posterior del bolsillo. Para asegurar que la pelota rueda libremente, el árbitro inclinará el palo en ambas direcciones para que la pelota se mueva libremente y salga de la cabeza. La pelota no debe quedar encajada entre las paredes. La pelota debe caerse fácilmente del bolsillo cuando el palo se pone boca abajo.

d. No debe haber agujeros ni huecos en el bolsillo que sean mayores de 3,81 cm.

8. En cualquier momento durante el juego, un árbitro puede tomarse un tiempo para inspeccionar el bolsillo de un palo, o cualquier jugador en el campo puede solicitar a un árbitro que inspeccione el bolsillo del palo de un oponente cuando su equipo tenga posesión de una

"bola muerta". Si en cualquier momento durante el juego, la pelota se aloja en el palo de un jugador de campo que no cumple con las especificaciones el árbitro denunciará el palo ilegal a la mesa del anotador.

Para reanudar el juego, al oponente más cercano a la pelota se le otorgará una posición libre por una falta menor. (Regla 20.A.13, 14, 15).

B. Palo del portero

1. La cabeza estará construida de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, tripa y / o cualquier otro material sintético.

2. El eje del palo será recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. Se deben usar tornillos de metal con cabezas redondeadas para unir la cabeza al eje. El extremo trasero del eje tendrá una tapa final, se pegará con cinta adhesiva o lijará si es de madera.

3. El palo no debe tener partes o bordes afilados o sobresalientes, no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera.

4. La longitud total del palo será de 90 cm como mínimo a 135 cm como máximo. Toda la cabeza del palo tendrá un concepto triangular. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe estar continuamente aumentando desde la base hasta el final.

5. El bolsillo del palo puede ser atado tradicionalmente con 6 o 7 cuerdas longitudinales de cuero o sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados, o pueden ser de malla.

6. El palo del portero puede tener más de dos cuerdas de tiro / tiro y los cordones planos pueden usarse.

7. No hay restricciones con respecto al diseño o la ubicación de las cuerdas de tiro / lanzamiento en el bolsillo del palo.

8. El palo del portero cumple con las especificaciones cuando:

a. Cumple con los criterios de esta regla y de las Especificaciones del fabricante para palos de porteros según lo aprobado por el WL en el Apéndice G.

b. La pelota se mueve libremente dentro de todas las partes de la cabeza / bolsillo, tanto lateralmente como a lo largo de toda su longitud.

c. El palo con la pelota dentro se mantiene a la altura de los ojos con el eje largo del palo vertical al suelo, y más de la mitad de la pelota es visible por encima de la base de la cabeza.

La bola

La bola será de elastómero liso y sólido y puede ser de cualquier color.

Para los torneos WL, el color de la pelota debe ser amarillo. (Apéndice B)

La circunferencia de la pelota no será inferior a 20 cm ni superior a 20,3 cm.

Equipo

Se juega entre dos equipos. Para los eventos de WL, una lista de dieciocho (18) jugadores constituye un equipo completo; ocho (8) son sustitutos. Se permite cualquier número de jugadores hasta diez (10) en el campo al mismo tiempo. Uno de los 10 jugadores de cada equipo puede ser portero. Si un equipo elige jugar sin portero, un solo jugador de campo desprotegido / el "suplente" puede ingresar al círculo de gol de acuerdo con los criterios de la Regla 18.A.4 y nunca debe ingresar al círculo de gol para defender un tiro. (Regla 24: Definiciones)

Uniforme y equipamiento

- A. Con la excepción del portero, todos los miembros del equipo deben estar vestidos de manera uniforme. La camiseta del portero debe ser del mismo color que la parte superior de su equipo y debe usarse sobre su pecho o cualquier hombro / brazo. La parte inferior de su uniforme debe ser el mismo color predominante de la falda o pantalones cortos de su equipo, o ser un color oscuro.
- B. La camisa del uniforme de cada jugador debe estar numerada de manera idéntica en la parte delantera y trasera. Cada miembro del equipo tendrá un número diferente y el color de los números debe contrastar claramente con el color de las camisetas. Si un equipo usa una camisa estampada, los números deben superponerse sobre un fondo de liso de color claro.
 - a. Los números deben ser fácilmente legibles. Los números en la parte delantera central de la camisa deben tener al menos 15 cm de altura, y los números en el centro de la parte posterior de la camisa debe tener al menos 20 cm de altura. Para los torneos WL, solo están permitidos los números del 1 al 40.
- C. Todas las prendas visibles que se usan en el campo se consideran parte del uniforme del equipo. Todas las prendas visibles usadas debajo de la falda o los pantalones cortos deben ser del mismo color que la falda / pantalones cortos, o ser de un color oscuro. Toda la ropa interior visible usada debajo la camisa del uniforme debe ser del mismo color que la camiseta del uniforme.

Orientación: esta decisión no se aplica a las protecciones médicas.
- D. Los jugadores deben usar zapatos con tacos de plástico, metal, cuero o goma. Los picos no están permitidos. Independientemente de su composición, la superficie expuesta de todos los tacos debe ser lisa. Los jugadores también pueden usar zapatos con suela plana.
- E. Todos los jugadores, incluido el portero, deben usar adecuadamente un protector bucal fabricado profesionalmente que cubra todos los dientes de la mandíbula superior. El protector bucal debe ser de cualquier color fácilmente visible que no sea incoloro o blanco y no debe tener gráficos de dientes. Los protectores bucales no deben modificarse para disminuir la protección. Se pueden usar guantes ajustados, protectores nasales y

protectores oculares. Los jugadores de campo no pueden usar sombreros ni máscaras faciales.

1. Los jugadores que elijan usar protectores para los ojos solo pueden usar protectores que cumplan con todos los aspectos de seguridad de la Regla WL 6.G.

Orientación: Los protectores oculares usados durante un partido de WL deben cumplir con los aspectos de seguridad enumerados en la Regla 6, o cumplir con la certificación de requisitos de cualquier país. Sin embargo, WL no garantiza la seguridad del protector ocular para el jugador. WL no supervisa la seguridad o la eficacia de ningún protector ocular, como la capacidad de resistir impacto de una pelota o un palo, WL no revisa ni aprueba el proceso de certificación de ningún país u organización.

2. Los dispositivos de protección adicionales garantizados por una necesidad médica se evaluarán antes del juego y se pueden usar siempre que los árbitros acuerden que el equipo no es peligroso para otros jugadores. Todos los dispositivos de protección deben estar bien ajustados y acolchado donde sea necesario y no debe tener un peso excesivo.

- F. Los jugadores pueden usar joyas de alerta médica con cinta adhesiva segura con información claramente visible y bandas ajustadas de tela para sudar. Deben quitarse cualquier otra joyería, collares, aretes, brazaletes y relojes. Anillos de boda y joyas religiosas / ceremoniales. Los pasadores planos o las diapositivas para el cabello son legales. Sombreros / viseras con bordes de neopreno suave pueden ser usados. Se puede usar un hijab, preferiblemente un hijab deportivo. El árbitro puede descartar cualquier decoración para el cabello o el cuerpo como peligrosa para el jugador o para otros y eliminarlo del campo de juego. Si corresponde, el jugador será penalizado por una falta menor.

Orientación: No se deben usar bandas de sudor para cubrir joyas ilegales.

El portero debe usar una almohadilla para el cuerpo, un casco con una correa para la barbilla que debe abrocharse, una máscara facial y un accesorio protector de garganta. La distancia que el protector de garganta cuelga del casco debe ser menor que el diámetro de la pelota. Además del protector de garganta adjunto, se puede usar un protector de garganta de tipo envolvente.

1. El portero puede usar guantes acolchados, hombreras y protectores de piernas. Todo el acolchado debe ajustarse de manera segura y no aumentar el ancho del cuerpo del portero más allá del grosor del acolchado. El grosor máximo del acolchado es de 3 cm. Los guantes acolchados deben estar atados firmemente en el puño y no deben tener ninguna correa.
- G. No se puede usar ningún equipo, incluidos los dispositivos de protección, a menos que cumpla con la Regla 6, Apéndice de especificaciones del fabricante G, y los árbitros deben estar de acuerdo en que el equipo no es peligroso para otros jugadores.

Los capitanes

Cada equipo designará un capitán para el juego. El capitán designado puede optar por usar un brazalete distintivo. El número del capitán se anotará en la hoja de puntaje oficial del equipo.

El capitán deberá:

1. Reunirse con el árbitro para el lanzamiento de la moneda y elegir el campo a defender.
2. Mientras esté en el campo, se le permitirá solicitar un tiempo de espera del equipo directamente al árbitro después de que se haya marcado un gol. Un entrenador puede solicitar un tiempo de espera del equipo a través de la mesa del anotador. (Regla 11.H)
3. Acercarse a los árbitros para aclarar las reglas durante un tiempo muerto del equipo o durante el descanso entre cada tiempo. Un entrenador puede solicitar una aclaración de las reglas de los árbitros durante el descanso entre cada tiempo de juego y en el final del juego, pero no durante un tiempo muerto del equipo. (Regla 8.2)

Entrenadores

El entrenador, o el capitán si un entrenador no está presente, deberá:

1. Consulta con los árbitros si las condiciones climáticas o cualquier otra circunstancia hacen que el juego no pueda continuar (Regla 11.F).
2. Puede solicitar una aclaración de la regla a los árbitros durante el descanso entre cada cuarto e inmediatamente después del partido, pero no durante un tiempo de espera del equipo (Regla 7.3)

Árbitros

Los árbitros:

1. Hacer cumplir las reglas de acuerdo con los procedimientos establecidos por WL. Los árbitros son los únicos responsables de juzgar el juego limpio y seguro, y las decisiones de los árbitros son finales y sin apelación.

NOTA: El sector de mujeres de WL está desarrollando un proceso de apelación en caso de que se apliquen incorrectamente las reglas. Cualquier cambio en las reglas de las mujeres a este respecto estarán disponibles para los países en el sitio web de WL cuando las naciones miembros las finalicen y las acepten.

2. Están a cargo del partido desde 30 minutos antes del comienzo del juego.
3. Antes del juego, inspeccionan los terrenos, los objetivos, la pelota, los palos, la ropa, las botas / zapatos, las joyas y todo el equipo de protección para asegurar que cumplan con las reglas.

Orientación: La inspección cuidadosa de todo el equipo antes del comienzo del juego elimina demoras y penalizaciones innecesarias. Todos los palos deben medirse y revisarse los bolsillos,

independientemente de si se usarán o no en el juego. Los jugadores forman una línea frente a los árbitros con todos los palos, equipo de seguridad, protector bucal, protector ocular (opcional) y para el portero: una almohadilla para el pecho o el cuerpo, casco con correa para la barbilla que debe abrocharse, una mascarilla y un protector de garganta adjunto. Los jugadores muestran su protector bucal y lo colocan en su boca, mostrando que los dientes superiores están completamente cubiertos. El árbitro deja caer una pelota en cada uno de los palos. La parte superior de la pelota debe verse y permanecer por encima de todo el borde superior de la pared lateral de madera o plástico. La pelota debe moverse libremente dentro de todas las partes del bolsillo. La pelota debe caerse fácilmente del bolsillo cuando el Crosse está al revés. Los árbitros también deben buscar asperezas o bordes afilados en cualquier parte del palo. Si el palo es ilegal, el jugador se aleja de la línea. Todos los jugadores con palos o equipos ilegales permanecerán juntos y ajustarán su equipo para que el árbitro lo vuelva a inspeccionar. Si un palo no se puede legalizar antes del comienzo del juego este debe permanecer en la mesa del anotador durante el partido.. Si un palo puede hacerse legal durante el partido puede ser revisado y usado en el próximo cuarto y en prorrogas.

4. Acordar la seguridad del equipo de protección requerido en caso de necesidad médica. (Regla 6.E, F, G)
5. Asegurar que el anotador y el cronometrador entiendan sus responsabilidades.
6. Realizará todos los lanzamientos de monedas con los capitanes.
7. Cuando tres árbitros pitan a un partido, el árbitro principal comenzará el juego en la posición central, y rotarán sus posiciones en el campo en sentido horario cada gol o cada dos goles. Cuando dos árbitros pitan un partido, el árbitro principal debe estar en el lado de la mesa del campo, y oficiarán en el mismo lado del campo durante todo el juego.
8. Acordar con los capitanes y / o entrenadores sobre el tiempo de juego y cuartos.
9. Consultar con los capitanes y / o entrenadores si las condiciones climáticas o cualquier otra circunstancia atenuante que hacen la continuación del juego cuestionable. Si un partido debe ser interrumpido o suspendido, la decisión del árbitro es final. (Regla 11.F)
10. Oficiar el partido de acuerdo con las reglas de WL femenino.
11. Informar de los goles y advertencias o suspensiones de los jugadores al anotador.
12. Estar disponible para aclarar las reglas a los capitanes durante un tiempo muerto del equipo y a los capitanes y entrenadores durante los descansos de cuartos e inmediatamente después del partido.
13. Hacer oficial el partido firmando el acta del equipo.

Usar una camiseta y / o chaqueta de rayas verticales en blanco y negro (2.5cm), una falda negra o pantalones negros. Se pueden usar viseras / gorras negras o blancas, medias cortas negras o blancas o medias negras largas. Todas las demás prendas y accesorios deben ser negras. Se recomienda que todos los árbitros estén vestidos de manera similar.

Marcadores y temporizadores

A. El anotador:

1. Registra las listas, nombres y números de camiseta de ambos equipos en la hoja de puntuación del equipo 20 minutos antes del comienzo del juego.
2. Mantiene un registro preciso de los goles marcados y los tiempos muertos del equipo, y muestra la puntuación precisa para todos los participantes.
3. Registra todas las tarjetas sancionadoras, el tiempo de suspensión de cada jugador.

Orientación: Informar al árbitro más cercano cuando una tarjeta amarilla es la segunda de un jugador. Las tarjetas de las faltas personales son: amarillo, amarillo/rojo y rojo

B. El temporizador:

1. Controlar el tiempo de cada cuarto y el tiempo entre cada cuarto del partido y las prórrogas cuando las haya.
 - a. Los partidos de WL constarán de cuatro cuartos de 15 minutos.
 - b. Mide el descanso de 2 minutos entre el primer y segundo y el tercer y el cuarto tiempo.
 - c. Mide el descanso de 10 minutos entre el segundo y el tercer cuarto.
2. Al comienzo de cada cuarto debe reiniciar el reloj.
3. Detiene el reloj con el silbato del árbitro en todos los tiempos muertos, lesiones, tarjetas de advertencia, tiempos muertos del equipo, etc.
4. Detiene el reloj en cada parada de juego durante los últimos 30 segundos de los cuartos uno, dos y tres y los últimos 2 minutos de cuarto tiempo. Cuando el juego se detiene antes de los últimos 30 segundos (tiempos 1, 2 y 3) o 2 minutos (cuarto 4), para el reloj cuando llegue a 30 segundos o 2 minutos y reinicia el cronómetro con el silbato del árbitro.
5. Notifica a los árbitros y entrenadores cuando quedan 30 segundos en los cuartos 1, 2 y 3 y 2 minutos restantes en cuarto 4.
6. El cronometrador o el oficial de mesa contará verbalmente los últimos 10 segundos de cada período al árbitro más cercano y hará sonar la bocina cuando el tiempo termina.

Orientación: La bocina indicará el final de los tiempos. Cuando no hay una bocina disponible, el silbato del árbitro de campo (tres pitidos cortos) indican el fin de los tiempos. (Regla 11.C.I)

7. Notifica a los árbitros y entrenadores y toca la bocina cuando quede 1 minuto durante cada descanso. (Regla 20.A.20)
8. Mide el tiempo de recuperación permitido para un jugador lesionado. Un jugador de campo tiene permitido hasta 2 minutos, y el portero hasta 5 minutos de tiempo de recuperación.
9. Temporiza las suspensiones por penalización:
 - a. 2 minutos antes de que el jugador suspendido o un sustituto pueda ingresar al juego después de una tarjeta amarilla.
 - b. 5 minutos antes de que un sustituto pueda ingresar al juego después de una tarjeta amarilla / roja mostradas juntas.

c. 10 minutos antes de que un sustituto pueda ingresar al juego después de una tarjeta roja directa.

i) Informar al árbitro más cercano si un jugador suspendido o un sustituto vuelve al juego antes de la penalización cronometrada.

ii) Informar a los árbitros si una suspensión por penalización se trasladará al siguiente cuarto o prórroga.

Mida el tiempo de espera del equipo de 90 segundos después de un gol o cuando un equipo tenga posesión de una "bola muerta" en cualquier lugar del campo fuera del área de bandera de ventaja.

10. Cuando un árbitro haga sonar el silbato y señale el tiempo muerto, parará el reloj por circunstancias inusuales o aquellas requeridas.

11. El juego se reanudará de acuerdo con la Regla 13.B.

Duración del juego

A. La duración del juego será de cuatro cuartos de 15 minutos.

B. La bocina indica el final del tiempo en cada cuarto y prórroga. Los equipos cambiarán de campo después de los cuartos 1, 2 y 3. Los descansos de un cuarto no pueden exceder los 2 minutos y el medio tiempo no puede exceder los 10 minutos.

Orientación: La duración de los cuartos puede reducirse para las competiciones que no sean evento oficial de WL. Los árbitros y los capitanes / entrenadores deben acordar la duración de los cuartos.

C. El silbato del árbitro comienza y detiene el juego. Cuando suena el silbato para detener el juego, todos los jugadores pueden moverse. El juego comienza con el sonido del silbato del árbitro tras el sorteo de apertura.

D. El reloj se detiene con el silbato del árbitro dentro de los últimos 30 segundos de los cuartos 1, 2 y 3 y los últimos 2 minutos del último cuarto. Cuando el juego se detiene antes de los últimos 30 segundos en los trimestres 1, 2 y 3, o 2 minutos en el cuarto 4, el temporizador detendrá el reloj. Cuando se llega a los 30 segundos (cuartos 1, 2 y 3) o 2 minutos (cuarto 4), si el juego no se ha reanudado.

E. El juego debe ser continuo, pero a discreción del árbitro, se puede tomar un tiempo muerto por circunstancias inusuales que incluyen: palo roto, un animal en el campo, una pelota perdida o una pelota que se ha ido demasiado lejos, un silbido involuntario... Los árbitros también deben para el juego por enfermedad, lesiones y accidentes, para emitir tarjetas de advertencia, para inspeccionar un palo y eliminar sustitutos ilegales.

F. Si las condiciones climáticas o cualquier otra circunstancia atenuante hacen que el juego sea peligroso, los árbitros suspenderán el partido después de consultar con los capitanes / entrenadores. Las decisiones de los árbitros son finales.

Orientación: Los árbitros deben ser cautelosos al decidir continuar un juego cuando las condiciones climáticas se convierten en un factor adverso. La seguridad debe ser la principal preocupación. Las consideraciones secundarias incluyen el tiempo de viaje y los gastos del equipo.

- G. Un juego se considera legal y completo si ha transcurrido el 80% del tiempo de juego. El 80% de un juego de 4 x 15 minutos son 48 minutos. Si el juego es interrumpido (uno en el que se ha jugado menos del 80% del juego) continúa el mismo día, se reiniciará desde el punto de interrupción. Un partido suspendido que se juega otro día debe reproducirse desde el principio.

Orientación: para eliminar las limitaciones de tiempo de un torneo, un juego suspendido que se reproduce otro día puede ser reiniciado desde el punto de interrupción.

- H. Cada equipo puede solicitar dos tiempos muertos de 90 segundos durante el juego reglamentario y un tiempo muerto durante una prórroga. Los tiempos muertos no utilizados durante el juego reglamentario no se puede usar durante otro tiempo. Un equipo puede solicitar un tiempo de espera después de marcar un gol o cuando su equipo tiene posesión de una "bola muerta" en cualquier parte del campo fuera del área de la bandera de ventaja. El entrenador puede solicitar un tiempo muerto a través de mesa de anotación, o el jugador que tiene la posesión de la pelota puede solicitar un tiempo muerto directamente a través de un árbitro de campo. La posesión de "bola muerta" incluye la posesión de la bola después de una falta y cuando la bola sale de los límites del campo. Cuando se llama a tiempo muerto, los jugadores deben dejar sus palos en su lugar en el campo y regresar al mismo lugar para reiniciar el juego. No se permitirán sustituciones durante estos 90 segundos de detención del juego. El tiempo de muerto comenzará cuando el árbitro llame al tiempo muerto. Después de un minuto, sonará una bocina de advertencia y los equipos deberán estar en el campo y listos para reiniciar el juego a los 90 segundos. Se cometerá una falta menor si un equipo no está listo para comenzar. No se permiten tiempos de espera sucesivos del equipo.

Orientación: Cuando se convoca un tiempo muerto, los árbitros deben vigilar que los jugadores no arrojen sus palos para mejorar su posición de campo al reanudar el juego.

- I. Se recomienda que se use una bocina para finalizar cada cuarto y el tiempo muerto del equipo. Cuando no hay una bocina disponible, el silbato del árbitro (tres pitidos cortos) indicarán el final de cada cuarto y el tiempo de espera del equipo.
- J. Procedimientos de prórroga: jugar un partido empatado cuando sea necesario.
1. Cuando el marcador esté empatado al final del tiempo reglamentario de juego, el juego continuará después de 2 minutos de descanso, con una victoria final en tiempo extra. En la prórroga, los equipos jugarán períodos de 4 minutos cada uno hasta que se marque un gol, decidiendo un ganador. El juego termina al anotar el primer gol. Habrá un descanso de 2 minutos entre cada 8 minutos prórroga.

Procedimiento de prórroga:

- a. Los árbitros convocarán a los capitanes de cada equipo en el centro del campo al final del tiempo reglamentario y durante el descanso de 2 minutos. El árbitro lanzará una moneda para determinar la elección del campo a defender.
- b. Todos los períodos de prórroga comenzarán con un saque central.
- c. Los equipos cambiarán de campo al final de cada período de 4 minutos.
- d. El juego termina cuando se marca un gol.

2. Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto de 90 segundos durante la prórroga.
3. Se jugarán 8 minutos (dos períodos de 4 minutos) de prórroga. Al final de los primeros 4 minutos, los equipos cambiarán de campo, y el juego se reiniciará con un saque de centro.
4. Si los equipos siguen empatados después de los primeros 8 minutos de prórroga (dos períodos de 4 minutos) habrá un descanso de 2 minutos.

Sustitución

- A. Cada equipo puede sustituir un número ilimitado de jugadores en cualquier momento durante el juego, incluida la prórroga. Todas las sustituciones deben hacerse a través del área de sustitución del equipo, y durante el juego, todos los jugadores, incluido el portero, deben salir del campo entre los conos marcadores. Al sustituir, la jugadora en el campo sale del campo en el área de sustitución de su equipo, su sustituto, quien está parado detrás de los conos, puede ingresar al campo. Solo los jugadores que esperan entrar inmediatamente al juego están permitidos en el área de sustitución. Después de un gol, los sustitutos no deben ingresar al campo, ni los jugadores en el campo se van, hasta después de que el palo del anotador haya sido verificado y considerado legal.

Orientación: los jugadores que sustituyan después de que se haya marcado un gol legal pueden ingresar de inmediato al juego y no tienen que esperar a que sus compañeros de equipo que están reemplazando salgan completamente del campo. Los árbitros deben contar a los jugadores en el campo antes de reiniciar el juego.

1. Un jugador extra, un jugador suspendido no elegible o un jugador ilegal son todos sustitutos ilegales. Una vez que comienza el juego, un jugador cuyo nombre y número se enumeran incorrectamente o se ha omitido en el acta del equipo, puede ingresar al juego cuando se realice la corrección pertinente.
2. Si el equipo atacante sustituye ilegalmente, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y otorgará la posición a los oponentes.
 - a. Si se descubre un sustituto ilegal en el equipo atacante después de marcar un gol, el gol no contará. El jugador ilegal será eliminado y los oponentes tendrán la posesión desde el centro del campo.
3. Si el equipo defensor sustituye ilegalmente y la pelota está entre las líneas de restricción, el árbitro detendrá el juego de inmediato. Si la pelota está detrás del arco de la línea de restricción, el árbitro detendrá el juego después de un tiro errado o un cambio de posesión. Si el ataque dispara y anota, el juego se reanudará en el centro con saque normal.
4. Cuando ocurre una sustitución ilegal, el árbitro solicitará tiempo muerto, eliminará al jugador ilegal del campo y otorgará una posesión libre a los oponentes.

5. Si un jugador en el campo es un sustituto ilegal y está en fuera de juego, se elimina al jugador y se penaliza el fuera de juego para reanudar el juego.
 - B. Cuando un jugador recibe una tarjeta amarilla, una tarjeta amarilla / roja juntas o una tarjeta roja directa, el jugador debe abandonar el campo por una suspensión de penalización cronometrada. Durante la suspensión, su equipo debe jugar con un jugador menos.
1. Cuando un jugador de campo recibe una tarjeta amarilla, el jugador o un sustituto puede reingresar al juego cuando la penalización cronometrada la suspensión expira.
 - a. Cuando el portero recibe una tarjeta amarilla y su equipo tiene un segundo portero vestido, el segundo portero reemplazar al portero suspendido. Si el portero suspendido es el único portero vestido de su equipo, puede permanecer en el juego. Un jugador del equipo infractor que esté más cerca del área de sustitución de su equipo debe abandonar el campo para comenzar el 2 minutos de penalización. Para reanudar el juego, el portero se parará 4m detrás del jugador de ataque que obtuvo la posición libre y el círculo de gol permanecer vacío Una vez que se reanuda el juego, el jugador de campo que fue retirado del campo para comenzar la suspensión cronometrada puede volver a entrar al juego siempre que su equipo continúe jugando corto durante la suspensión de la penalización del portero. (Regla 23.b.ii)
2. Cuando un jugador de campo recibe una tarjeta amarilla / roja o una tarjeta roja directa, no puede regresar al juego. Solo un el sustituto elegible puede ingresar al juego cuando expire la suspensión de penalización cronometrada. Si el sustituto entra al juego antes de que la suspensión de la penalización cronometrada finalice, su equipo será penalizado con un jugador expulsado por otros 5 o 10 minutos.
3. Cuando un portero recibe una tarjeta amarilla / roja o roja directa, es suspendido para el resto del partido. Si su equipo tiene un segundo portero reemplazará al portero suspendido. Si el portero suspendido es el único de su equipo, se tomará un tiempo de espera de 2 minutos para permitir que un compañero de equipo se ponga el equipo de protección. Si ese jugador está en el campo, un sustituto tomará su lugar. El jugador del equipo infractor que esté más cerca del área de sustitución de su equipo debe abandonar el campo para comenzar la penalización de 5 o 10 minutos. Una vez que se incorpore al juego, el jugador que fue retirado del campo para comenzar la suspensión cronometrada puede volver a ingresar al juego siempre que su equipo continúe jugando con un jugador menos detrás de las líneas de restricción.
4. Si el sustituto ingresa al juego antes de que expire el tiempo de penalización, su equipo debe volver a sufrir todo el tiempo de suspensión de penalización jugando con un jugador menos en el campo.
5. Cuando se suspende a un jugador con menos de 2 minutos restantes en el cuarto por una tarjeta amarilla, o 5 minutos por amarilla / roja, o 10 minutos por una tarjeta roja directa, la suspensión se trasladará al siguiente cuarto y prórroga cuando se juegue.
- C. En el tiempo muerto no se puede sustituir un jugador, excepto en caso de enfermedad, accidente o lesión. Un jugador incapacitado tiene derecho a 2 minutos de

recuperación, y un portero incapacitado tiene permitido hasta 5 minutos de tiempo de recuperación. Para lesiones de jugadores, incluyendo sangre, sospecha de lesión o enfermedad, el árbitro llama a tiempo muerto. Si el personal médico y / o un entrenador van al campo para atender a un jugador, ese jugador debe abandonar el campo. Un sustituto puede tomar su lugar. Si el jugador lesionado regresa al juego, debe regresar al juego a través del área de sustitución de su equipo. A ningún jugador se le permite permanecer en el campo con una herida abierta o ropa saturado de sangre.

Orientación: El temporizador cronometrará el tiempo de recuperación de 2 minutos o 5 minutos. Durante el tiempo de recuperación, los jugadores deben dejar caer sus palos antes de ir a la línea lateral a por agua; no se permite entrenar durante un tiempo muerto a menos que se haya marcado un gol o un equipo elija usar uno de los tiempos muertos de su equipo. Los árbitros deben supervisar las áreas de banquillo del equipo durante los tiempos muertos. Entrenar durante un tiempo muerto es una falta grave.

1. Cuando se realiza una sustitución durante un tiempo muerto, no se permiten otras sustituciones. El sustituto debe asumir la misma ubicación que el jugador lesionado que está reemplazando. No se obtendrá ninguna ventaja. A menos que la sustitución de la lesión ocurra después de un gol o si el jugador lesionado es el único portero de su equipo, los jugadores no deben intercambiar posiciones en el campo durante un tiempo muerto hasta que se reanude el juego.
 - a. Si el sustituto del portero lesionado es un jugador en el campo, debe abandonar el juego para ponerse el equipo de protección y reemplazar al portero lesionado. Un jugador del banco puede reemplazar a ese jugador de campo.

Orientación: cuando un jugador es retirado por una lesión o por uniforme o equipo ilegal, y el juego se reinicia sin un sustituto tomando su lugar, el jugador que regresa al campo o su sustituto deben volver a ingresar al campo a través del área de sustitución.

Comienzo y reinicio del juego

- A. El juego comienza con un saque central al comienzo de cada cuarto del juego, prórroga y después de cada gol. Los jugadores deben estar listos para comenzar el juego treinta (30) segundos después de que se haya marcado un gol. Un máximo de tres jugadores de cada equipo puede estar entre las líneas de restricción durante el sorteo central hasta que el árbitro toca el silbato. Todos los demás jugadores, incluido el portero de cada equipo, deben estar detrás de cualquier línea de restricción. Durante el sorteo, los jugadores colocados detrás de las líneas de restricción de portería no deben cruzar la línea hasta que la posesión haya sido determinada e indicada por la señal de dirección del árbitro. Los jugadores detrás del arco de la línea de restricción pueden alcanzar la línea con sus palos para jugar la pelota siempre que no haya parte del pie del jugador sobre la línea.

Orientación: cuando el juego comienza o se reinicia con un tiro, cualquier jugador dentro de los 4 m de la posición del jugador que tira debe alejarse 4 m. Todos los demás jugadores pueden moverse.

1. Para sacar, dos oponentes se colocan con un pie tocando la línea central. Sus palos se mantienen en el aire por encima del nivel de la cadera. Tanto la cabeza como el eje deben estar a lo largo del plano vertical de la línea central. La mano en la parte inferior del eje del jugador no puede estar por encima de la mano en la parte superior del eje. El extremo trasero del eje no puede estar a menos de 30 ° de estar paralelo al suelo. La mano superior de un jugador no debe tocar la base de la cabeza, el bolsillo o la cabeza de su palo.

Orientación: Los árbitros deben ser conscientes de las diferencias de altura entre los jugadores y colocar la altura de la pelota de modo que ninguno de los jugadores tenga ventaja.

2. El árbitro coloca la pelota entre los palos en la mitad superior de la cabeza cerca de la parte más ancha de las cabezas. El árbitro dice, "listo" antes de retroceder fuera del círculo central los jugadores deben permanecer inmóviles (excepto para mover la cabeza) hasta que suene el silbato. Al sonar el silbato, ambos jugadores deben inmediatamente apuntar sus cruces hacia arriba y lejos una de la otra. El vuelo de la pelota debe ir más alto que las cabezas de ambos jugadores que toman el sorteo.

Orientación: Los árbitros deben controlar el intervalo de tiempo entre la palabra "Listo" y su silbato. El árbitro que ejecuta el sorteo debe estar fuera del círculo central para que no interfiera con los jugadores que se mueven para jugar la pelota.

a. Cuando se produce un sorteo ilegal, se otorgará al oponente una posesión libre en la línea central.

b. Si ambos jugadores empatan ilegalmente, o no se puede determinar por qué el sorteo fue ilegal, o si un árbitro determina que el saque no tuvo éxito porque no se llevó a cabo correctamente, el árbitro restablecerá el sorteo.

c. Los jugadores fuera del círculo central y detrás de las líneas de restricción no están obligados a pararse durante el sorteo.

d. Cuando un jugador cruza cualquier línea de restricción ilegalmente antes que el árbitro indique que se ha obtenido la posesión se otorgará una posesión libre en el punto donde se encontraba la bola.

Orientación: El árbitro que administra el sorteo es responsable de las faltas cometidas por los jugadores que participan en él. Los otros árbitros son responsables de las faltas cometidas durante el sorteo por todos los demás jugadores. Los árbitros deben observar a los jugadores alrededor del círculo central usando sus cuerpos y / o palos para detener a sus oponentes. Entrar en el círculo central antes del silbato es una falta menor y se pitará si el jugador o su equipo obtienen una ventaja clara por la violación.

- B. Si el juego debe ser detenido por un accidente, lesión, enfermedad, interferencia, silbido involuntario o cualquier otra circunstancia relacionado o no con la pelota, el juego se reiniciará de una de las tres maneras.

1. Si ocurrió una falta, se otorgará una posesión libre en un lugar determinado por el árbitro de acuerdo con las reglas. El juego no debe reanudarse dentro de los 11 m del centro de la línea de gol.
2. Si no se produjo una falta, la bola se otorgará al jugador que la poseía cuando se detuvo el juego, al menos a 11 m. desde el centro de la línea de gol. El oponente debe darle al portador de la pelota al menos 1m de espacio libre (espacio con su palo y pies).
3. Si ninguno de los equipos tenía posesión de la pelota cuando se detuvo el juego, se lanzará un saque cerca del incidente que detuvo el juego, al menos a 15 m del centro de la línea de gol.
4. Si el personal médico entra en el campo, el jugador atendido debe abandonar el campo.

C. Saque rápido: Después de una falta mayor o menor fuera del área de 11 m de la bandera ventaja, el jugador que recibe la falta puede continuar jugando cuando sus dos pies estén fijos en el suelo y la pelota está en su palo, sin esperar un pitido adicional.

El jugador infractor debe moverse inmediatamente 4 m detrás del lugar de la falta. Cualquier otro jugador debe alejarse 4 m de la falta indicada por el árbitro. Todos los demás jugadores pueden moverse.

El jugador al que se le ha otorgado la posesión libre puede comenzar por sí mismo siguiendo la señal del árbitro.

La opción de saque rápido se produce en el lugar de la falta. Sin embargo, si la pelota está dentro de la distancia de juego (un palo y medio longitud aprox. 2m) del jugador al que se le otorga la posesion libre, puede recoger la pelota y comenzar por sí mismo. Si la pelota está fuera de la distancia de juego de la falta, el jugador al que se le ha otorgado la posesion libre y debe regresar al punto de la falta con la pelota para sacar la falta. Si no se puede determinar el punto de la falta, el árbitro indicará la ubicación de la falta. Si el árbitro tiene que restablecer la posesion libre, el silbato del árbitro reiniciará el juego.

Si el jugador al que se le ha otorgado la posesion libre elige sacar la falta rapidamente, los jugadores defensivos pueden jugar de inmediato siguiendo su propio comienzo. Si un jugador se acerca al jugador al que se le ha otorgado la posesion libre de antes de que saque la falta, será un saque falso y será penalizado. Varios saques falsos repetidos, retrasos en mover 4 m la defensa, o el saque rápido más allá de la distancia de juego de la falta dará como resultado una penalización del juego.

El saque rápido no es una opción cuando:

1. El reloj del juego se detiene.
2. Hay una violación de la línea de restricción.
3. Hay un saque ilegal.
4. Las faltas en el círculo de gol, faltas graves y faltas leves que ocurren en el área de 11m de ventaja de la bandera.

Orientación: si el jugador al que se le otorga la posesión libre intenta un saque rápido desde una posición más allá de la distancia de juego del lugar de la falta, el árbitro hará sonar el

silbato, establecerá la posición en el lugar de la falta y se comenzará a jugar tras el pitido. Los intentos repetidos de saque rápido desde una posición más allá de la distancia de juego desde el punto de la falta resultarán en una falta de juego.

Si el jugador al que se le otorga la posesión comienza por sí mismo cuando no está permitido, el árbitro hará sonar el silbato y se comenzará a jugar con el silbato. Los intentos repetidos de saque rápido cuando no está permitido serán una falta de juego.

Puntuación

- A. El equipo que anota el mayor número de goles gana. Si hay empate a goles al final del tiempo reglamentario, el resultado es un empate. Cuando se debe determinar un ganador, se deben seguir los procedimientos de prórroga.
- B. Se marca un gol cuando toda la pelota pasa completamente sobre la línea de gol, entre los postes y debajo del travesaño y cuando la pelota ha sido disparada o impulsada desde el palo legal de un jugador de ataque, o desde el palo o cuerpo de un defensor. Un jugador que marca un gol debe dejar caer inmediatamente su palo o entregarlo al árbitro más cercano para confirmar que es legal. Un jugador no debe ajustar las correas de su palo después de que un árbitro solicite inspeccionarlo.

Orientación: Si se descubre que un jugador lleva joyas o no usa un protector bucal inmediatamente después de que se marcó un gol, el gol cuenta.

Para reanudar el juego, el oponente saca libremente desde la línea central

Un gol NO se marca cuando:

1. La pelota es puesta en la portería por un no jugador, incluido un árbitro.
2. La pelota sale del cuerpo de un jugador de ataque.
3. La pelota entra a la portería después de sonar el silbato del árbitro o de que suena la bocina.
4. El tirador de ataque pisa la línea del círculo de portería o si algún otro jugador de ataque entra al círculo de portería.
5. El portero está dentro del círculo de portería, y un jugador de ataque interfiere de alguna manera con su palo.
6. El árbitro determina que un tiro o seguimiento es peligroso.
7. La pelota entra a la portería mientras el equipo atacante tiene un jugador ilegal en el campo.
8. La pelota entra en la portería desde el palo ilegal de un jugador de ataque.
9. El jugador que disparó el gol ajusta su Crosse después de la solicitud de un árbitro para una inspección de bolsillo
10. Si el jugador que disparó el gol no deja caer su palo, o no lo entrega al árbitro más cercano de inmediato, o cualquier compañero de equipo ajusta el palo del anotador de cualquier forma

antes de entregárselo al árbitro. El gol no contará ya que el palo es ilegal. El palo se eliminará del juego.

11. El portero del equipo atacante lo pone en la portería.

12. La pelota entra a la portería cuando el equipo atacante está fuera de juego.

Fuera de juego

A. Cuando la pelota sale de los límites, el árbitro hará sonar el silbato para detener el juego. Excepto en el caso de un disparo desviado, cuando un jugador es el último en tocar una pelota suelta antes de que salga de los límites los oponentes recibirán la pelota cuando se reanude el juego. Los jugadores no deben tomar parte activa en el juego cuando sus pies están fuera de los límites.

Si un jugador está en fuera de juego cuando la pelota sale de los límites, la falta fuera de juego será penalizada para reanudar el juego.

B. Cuando un jugador está en posesión de la pelota y pisa sobre la línea límite, o cualquier parte de su cuerpo o palo toca el terreno fuera del límite, la pelota está fuera de límites y el jugador perderá la posesión de la misma.

1. Un jugador está en posesión de la pelota cuando la pelota está en su palo.
2. Un jugador en posesión de la pelota puede mantener su palo fuera del límite siempre que sus pies no toquen la línea límite. Si un oponente, cuyos pies están dentro de la línea límite, golpea legalmente el palo del jugador y hace que la pelota caiga al suelo fuera del límite, la posesión se otorgará al oponente cuando se reanude el juego.
3. Cuando un oponente ilegalmente hace que un jugador en posesión de la pelota salga de los límites, el portador de la pelota mantendrá posesión de la pelota cuando se reanude el juego. El oponente será penalizado por falta grave.

C. Cuando una pelota suelta toca la línea límite o el suelo fuera de la línea, la pelota está fuera de límites. El jugador último que tocó la bola antes de que saliera del campo perderá la posesión, a menos que haya sido un disparo o un tiro desviado a portería.

1. Si un jugador empuja, golpea o lanza la pelota deliberadamente contra los pies o el cuerpo de un oponente para hacer que la pelota salga del campo al oponente se le otorgará la posesión.
2. Es una falta menor cuando un jugador deliberadamente usa su pie o cualquier otra parte de su cuerpo para evitar que la pelota salga fuera de los límites.

D. Para reanudar el juego cuando la pelota se ha salido de los límites:

1. El oponente más cercano a la pelota colocará la pelota en su palo y se parará 2 metros dentro del límite desde el punto donde la pelota salió y puede comenzar por sí mismo. Si el portero está dentro del círculo de portería y es el jugador más cercano a la pelota cuando sale del campo, se le otorgará la pelota dentro del círculo de portería para reiniciar el juego.

2. Un árbitro puede solicitar que otros jugadores se muevan si estuvieron directamente involucrados en el juego cuando la pelota salió.
 3. Los oponentes deben otorgarle al jugador al menos 1m de espacio libre (palo, cuerpo y pies).
- E. Cuando un tiro o un tiro desviado en la portería se sale de los límites, el jugador más cercano a la pelota donde cuando sale colocará la pelota en su Crosse y colóquese a 2 metros dentro de la línea límite donde la pelota salió de los límites. Cuando el portero es la jugadora más cercana recibirá la pelota dentro de su círculo de gol. Si dos jugadores son equidistantes de la pelota cuando sale límites, se lanzará un saque neutral para reiniciar el juego. El lanzamiento se realizará a 15 m del centro de la línea de gol y a 2 m dentro del perímetro.
1. Un tiro desviado es uno que sale directamente de los límites después de golpear el poste de la portería o el palo o el cuerpo del portero.
 2. Un tiro o tiro desviado sigue siendo un tiro hasta que la pelota sale de los límites o descansa en el campo de juego, un jugador obtiene posesión de la pelota, o un jugador hace que la pelota salga fuera de los límites.
 3. Cuando un tiro es desviado por el cuerpo de un árbitro, se lanzará un saque neutral para reanudar el juego. Cuando una pelota rebota / se desvía y el cuerpo del árbitro y permanece dentro de los límites, el juego continuará.
 4. Es responsabilidad del árbitro determinar si una bola lanzada es un tiro, y el árbitro inmediatamente gritará "tiro".

Orientación: Los árbitros deben diferenciar entre un tiro desviado que sale del campo y una bola que es peligrosamente propulsado y golpea a un defensor que está marcando legalmente a su oponente frente a la portería. El tiro peligroso será castigado.

Después de un disparo, un jugador que intenta recoger la pelota mientras rueda hacia fuera del campo será el que obtenga la posesión de la bola si esta sale del campo y él es el más cercano.

- F. Cuando la pelota sale directamente de los límites, se reiniciará 2 m dentro del límite, a 4 m del línea de restricción, y al menos a 15 metros de la línea de gol.

Saque neutral

- A. Dos jugadores opuestos separados a 1m de distancia. Cada jugador de cara hacia la portería rival. El árbitro situado entre 6 y 8 metros de los jugadores lanza la bola hacia los jugadores para que puedan atraparla y jugar.
- El saque se efectúa o en el punto donde estaba la bola cuando se detuvo el juego, teniendo en cuenta que todos deben ser al menos a 15 m del centro de la línea de gol, a 2 m dentro del límite y a 4 m de las líneas de restricción. Ninguna otra jugadora puede estar a menos de 4 m de los dos jugadores que participan en el saque. Si el lanzamiento es inexacto o ninguno de los jugadores lo toca, debe repetirse.

B. Se hace un saque neutral cuando:

1. La bola entra en la portería a través de un no jugador, incluido un árbitro. Los dos oponentes más cercanos recibirán el saque neutral en la extensión de la línea de meta al menos a 15 m del centro de la línea de meta.
2. La bola sale de los límites después de un tiro o un tiro desviado, y dos oponentes están igualmente distantes de la bola.
3. Después de un saque central, la bola golpea el cuerpo de un árbitro.
4. No se puede determinar qué equipo lanzó la bola fuera de los límites.
5. Hay un incidente no relacionado con la bola y ninguno de los equipos está en posesión.
6. El juego se reinicia después de un incidente relacionado con la bola, pero ninguno de los equipos ha cometido una falta y ninguno está en posesión de la bola.
7. La bola se aloja en la ropa de un jugador de campo o árbitro.
8. Dos oponentes cometen falta

Orientación: Si las faltas no son equivalentes, es decir, grave y leve, la falta mayor será penalizada.

Conducta de juego

A. La pelota está "muerta" cada vez que un árbitro toca el silbato para detener el juego. Todos los jugadores pueden moverse, a menos que se les indique que no se muevan.

B. La violación de cualquier regla es una falta. La penalización por una falta es una posesión libre para el oponente. Excepción: El portero o un suplente pueden obtener una posición libre dentro del círculo de portería.

1. El árbitro indica dónde se colocará el jugador que tome la posesión.
2. Ninguna parte del cuerpo de otro jugador ni el palo está permitido dentro de los 4 m del jugador que obtuvo la posesión.
3. El jugador que cometió la falta se alejará 4 m del jugador que toma la posesión, excepto el portero cuando se comete una falta en el círculo de portería.
4. Para reanudar el juego, el jugador que toma una posesión coloca la pelota en su palo, y al silbato del árbitro, puede correr, tirar o pasar.

Orientación: Dado que el reloj está funcionando, los árbitros deben establecer posesiones y reanudar el juego rápidamente.

5. Si dos jugadores adversarios cometen una falta simultáneamente y las faltas son equivalentes se efectúa un saque neutral. Si las faltas no son equivalentes, mayores y menores, se penaliza al equipo que comete la falta mayor.

C. Ley de ventaja: Un árbitro puede abstenerse de hacer cumplir cualquier regla cuando penalice al equipo no infractor. El árbitro indicará que ha visto la falta al extender un brazo recto en la dirección que el jugador está atacando.

Orientación: la posesión de la pelota no es necesariamente una ventaja; Los árbitros no deben mantener la ley de la ventaja para un jugador.

Reglas y sanciones del círculo de portería

A. Reglas del círculo de portería

1. Solo un jugador, ya sea el portero, el suplente o un jugador de campo desprotegido, puede permanecer dentro del círculo de portería en cualquier momento. Una pelota que toca o descansa sobre cualquier parte de la línea del círculo de portería pertenece al portero o al suplente.
2. Con las siguientes excepciones, a ningún otro jugador se le permite entrar o tener los pies, el cuerpo o el palo sobre el círculo de portería.

a. En un tiro, el tirador puede seguir con su palo sobre el círculo de portería, pero sus pies no deben tocar ni cruzar la línea del círculo de portería. El movimiento de tiro del ataque debe iniciarse desde fuera del círculo de portería; por lo tanto, el palo del tirador debe estar fuera del círculo cuando recibe un pase de un compañero de equipo para intentar o completar un disparo.

b. En un tiro, solo los jugadores que defienden directamente al tirador de ataque pueden alcanzar el círculo de portería con su palo para bloquear el disparo contactar legalmente con el palo del tirador. Los pies del defensor no deben tocar ni cruzar la línea del círculo de portería.

c. Los jugadores defensivos dentro de la longitud de un palo que defienden activamente a un oponente sin la pelota pueden moverse a través del círculo de gol durante 3 segundos cuando su equipo no está en posesión de la pelota.

3. Dentro del círculo de portería, el portero:

a. Debe mover la pelota fuera del círculo dentro de los 10 segundos posteriores a que la pelota haya ingresado al círculo.

b. Puede detener la pelota con su mano, cuerpo y palo. Si atrapa la pelota, debe poner la pelota en su palo y proceder con el juego.

c. Debe quitar una bola alojada en la red de la portería, su ropa o almohadillas, colocarla en su palo y continuar con el juego.

Orientación: El Árbitro puede indicar un tiempo de espera para ayudar al portero a desalojar la pelota de su ropa, equipo o portería. El conteo de 10 segundos comenzará con el silbato para reiniciar el juego.

d. Como la defensa está en posesión del balón cuando entra en el círculo de portería, el portero o el suplente pueden jugar el balón con cualquier parte de su cuerpo dentro del círculo de portería, siempre que la pelota abandone el círculo de portería en 10 segundos.

e. Puede alcanzar la bola que esté fuera del círculo de portería con su palo y devolverla al círculo de portería siempre que no haya parte de su cuerpo tocando fuera del círculo de portería.

Orientación: Desde el interior del círculo de portería, el portero o el suplente pueden, con uno o ambos pies, pisar o pararse en la línea del círculo de portería. Mientras sus pies toquen cualquier parte de la línea del círculo de portería, se considera que está dentro del círculo de portería.

En el proceso de devolver la bola al círculo de gol, es una falta menor si el portero cubre la bola con su palo y esto evita que un oponente juegue con ella.

4. El sustituto:

a. Solo puede entrar o permanecer en el círculo de gol cuando su equipo tiene posesión de la pelota.

b. Debe abandonar inmediatamente el círculo de gol cuando su equipo pierde la posesión del balón. Un equipo no está en posesión de una bola suelta que está fuera del círculo de portería, en el suelo o en el aire.

c. Puede ingresar al círculo de portería para jugar una pelota rodante.

d. Nunca debe ingresar al círculo de portería para defender ningún disparo, incluido un disparo con rebote.

e. Debe mover la pelota fuera del círculo de meta dentro de los 10 segundos posteriores a que la pelota haya ingresado al círculo de meta.

f. Mientras está dentro del círculo de portería, debe quitar una bola alojada en la red de portería, colocarla en su palo y continuar con el juego

5. Después de que un portero o el suplente mueva la pelota fuera del círculo de portería dentro de los 10 segundos, la pelota no debe regresar al círculo de portería del equipo hasta que se haya jugado. Jugado se refiere a una acción por la cual la pelota abandona el palo de un jugador y es tocado por otro jugador, o su palo es golpeado por un oponente.

a. Si el portero pasa la pelota desde el interior del círculo de portería a otro jugador, la pelota ha sido jugada.

b. Si el portero se mueve fuera del círculo de portería con la pelota en su palo, no podrá devolver la pelota a su círculo de portería hasta que haya sido jugada.

c. Si el portero toma posesión de la pelota fuera del círculo de gol, puede devolver la pelota al círculo de portería.

Orientación: El portero está dentro del círculo de la portería, para un disparo a portería; comienza el conteo de 10 segundos. Mientras ella está buscando a una compañera de equipo, su palo con la pelota dentro está por fuera del círculo de portería. Como el recuento de 10 segundos está a punto de expirar, un oponente golpea legalmente el palo del portero, pero no logra quitarle la posesión. El portero introduce su palo y la bola al círculo de portería y pasa la bola a un compañero de equipo. LEGAL: la bola estaba fuera del círculo de portería cuando se jugó, un oponente golpeó el palo.

6. Cuando los dos pies del portero o el suplente están completamente fuera del círculo de portería:

a. Pierde todos sus privilegios de portero.

Orientación: cuando la portera está completamente fuera del círculo de portería, puede obstruir el espacio libre hacia la portería.

b. Solo puede volver a entrar al círculo de gol sin la pelota.

- c. Puede lanzar la pelota al círculo de portería y recogerla dentro.
- d. Debe regresar al círculo de gol para jugar la pelota que esté dentro del círculo de gol.

B. Faltas del círculo de portería.

1. Jugadores de campo:

a. En un tiro, el tirador de ataque y el defensor que marca directamente al tirador no deben pisar sobre la línea de círculo de portería. Otros jugadores defensivos que marcan activamente a un oponente que se encuentra dentro de la longitud de un palo pueden moverse a través del círculo de portería.

b. El tirador no debe recibir un pase o iniciar un tiro cuando su palo está dentro del círculo de gol.

c. Durante e inmediatamente después del disparo, el tirador de ataque no debe interferir ilegalmente con el portero o defensor que está marcándola. Los defensores no deben interferir ilegalmente con el tirador de ataque.

Orientación: Los defensores que hayan establecido legalmente sus posiciones cerca del círculo de portería antes del tiro no deben ser penalizados por contacto ilegal causado por el atacante o uno de sus compañeros de equipo.

d. Los defensores no deben empujar al tirador dentro del círculo de portería ni interferir ilegalmente con el tirador.

e. El suplente no debe ingresar ilegalmente o permanecer en el círculo de portería.

2. El portero o el suplente no deben:

a. Permitir que la bola permanezca dentro del círculo de portería por más de 10 segundos. Una vez que el portero o el suplente mueve la bola fuera del círculo de portería, su equipo no debe devolverla a su círculo de portería hasta que haya sido jugada por otro jugador.

Orientación: El árbitro usará un movimiento visible de mano para contar cada segundo que la pelota permanezca en el círculo de gol. El árbitro contará del 1 al 10 y, cuando sea necesario, contará los últimos 5 segundos en voz alta.

b. Alcanzar desde dentro del círculo de portería una bola fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo.

c. Introducir la bola en su círculo de portería cuando cualquier parte de su cuerpo esté tocando fuera del círculo de portería.

d. Cuando esté fuera del círculo de portería, pisar la línea del círculo de portería o regresar al círculo de portería si tiene posesión de la pelota.

C. Penalti por faltas en el círculo de portería.

- 1. Con dos excepciones (a continuación), cuando la defensa comete una falta en el círculo de portería, el ataque recibirá una posesión libre a 11 m de la línea de gol y el defensor se colocará 4 m detrás, a menos que sea el portero.

a. Cada vez que el portero comete una falta dentro del círculo de gol, permanece en el lugar de la falta y si fue dentro del círculo de portería, permanece dentro del círculo de portería para defender el penalti.

b. Cuando el suplente está ilegalmente en el círculo de gol, el árbitro debe detener inmediatamente el juego. El penalti se otorga al atacante más cercano cuando se detiene el juego. El suplente se moverá 4m detrás del jugador atacante con la pelota. El portero NO debe volver al círculo de portería hasta que se reanude el juego mediante el silbato.

2. Cuando el ataque comete una falta en el círculo de gol, el portero o el suplente tomarán la posesión dentro del círculo de portería. Si se anotó el gol, el gol no contará. Antes de reanudar el juego, todos los jugadores deben alejarse 1 m del círculo de portería.

Orientación: si el portero está completamente fuera del círculo de portería cuando el ataque comete una falta de círculo de portería, el jugador defensor más cercano al círculo de portería, que puede ser o no el portero, deberá tomar la posesión dentro del círculo de portería.

Un jugador de ataque que frente a la portería recibe un pase de un compañero de equipo que está detrás de la portería. El palo del jugador atacante está dentro del círculo de portería dispara y anota. ILEGAL: el gol no cuenta, el ataque es penalizado por una violación del círculo de portería. En ataque el tirador debe recibir el pase e iniciar su disparo desde fuera del círculo de portería.

Reglas y sanciones de línea de restricción.

A. Un equipo no debe:

1. Tener más de seis (6) jugadores de ataque delante de la línea de restricción en su extremo ofensivo del campo.
2. Tener más de siete (7) jugadores defensivos detrás de la línea de restricción en su extremo defensivo del campo. Uno de estos 7 jugadores suele ser, pero no necesariamente el portero.

Orientación: Si un equipo elige jugar sin un portero, puede tener 7 jugadores de campo en su lado defensivo. Sin embargo, el suplente sin protección nunca debe ingresar al círculo de portería para defender un tiro a portería.

3. Los jugadores pueden intercambiar lugares durante el juego, pero un jugador debe tener ambos pies detrás de la línea de restricción antes de que el compañero de equipo puede moverse al otro lado de la línea de restricción. Un intercambio ilegal se sancionará inmediatamente.

Orientación: El portero detiene un tiro y busca pasar el balón a un compañero de equipo que está detrás de la línea de restricción. La compañera de equipo corta por dentro de la línea de restricción para recibir el pase antes de que otro de sus compañeros de equipo se mueva detrás de la línea de restricción para legalizar el intercambio; El equipo estará en fuera de juego.

4. Cualquier parte del pie de un jugador que esté sobre la línea de restricción es una violación. Los jugadores pueden sobrepasar la línea con sus palos y jugar la pelota siempre que sus pies no estén sobre la línea.
5. La regla de la línea de restricción permanece vigente en todo momento del juego.

Orientación: El equipo que está jugando con un jugador menos porque uno de sus jugadores ha recibido una advertencia de mala conducta personal. El equipo en debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción en ambos extremos del campo. Si el equipo en está jugando con menos de 10 jugadores por cualquier otra razón, pueden elegir jugar con un jugador menos en el centro del campo entre las líneas de restricción o detrás de las líneas de restricción.

6. La violación de la línea de restricción es una falta leve.

Orientación: Los árbitros indican una violación de la línea de restricción levantando un brazo sobre su cabeza. Si hay un silbido involuntario por una violación de fuera de juego que no se ha producido, el juego se reanudará de acuerdo con la Regla 13.C.

El jugador en posesión de la pelota retiene la posesión de esta, o si ningún jugador tiene posesión de la pelota, se realizará un saque neutral.

B. Sanciones

1. Si el ataque está en fuera de juego y se marca un gol, el gol no contará.
2. Cuando un equipo está en fuera de juego, las penalizaciones tanto para el ataque como para la defensa son las mismas, y la posesión se establece en relación con el punto de la pelota cuando se pita el fuera de juego.

a. Si la pelota está en el área de la bandera de ventaja de 11 m o en cualquier lugar dentro del círculo de gol cuando ocurre la violación, el oponente más cercano a la recibirá la posesión. El jugador más cercano del equipo que estaba en fuera de juego se moverá a 4 metros del jugador que recibió la bola. El jugador fuera de juego o el compañero más cercano a la línea de restricción se moverá hacia atrás.

b. Si la pelota está fuera del área de la bandera de ventaja de 11 m o debajo de la línea de gol cuando ocurre la infracción de fuera de juego se le otorgará una posesión al oponente más cercano al punto de la pelota al menos a 11 m de la línea de gol y 2m dentro de la línea límite. El jugador más cercano en el equipo que comete fuera de juego se moverá 4 metros del jugador castigado. El jugador fuera de juego o el compañero de equipo más cercano a la línea de restricción se moverá hacia atrás.

Orientación: El lado al que debe moverse un jugador para la posición libre está determinado por su posición de campo y su relación con el oponente cuando se pitó el fuera de juego.

c. Cada vez que se penaliza una infracción de fuera de juego y el portero está fuera del círculo de portería y no ha cometido una falta, el portero puede regresar al círculo de gol para defender la falta.

3. Si los jugadores de ambos equipos están en fuera de juego, los jugadores de fuera de juego retrocederán y se lanzará un saque neutral en el lugar de la pelota cuando el juego se detuvo, al menos a 15 m del centro de la línea de gol, a 2 m dentro del límite y a 4 m de la línea de restricción.

Orientación: El portero golpea el brazo de un jugador de ataque cuando intenta un tiro a portería; la bola va fuera, el árbitro toca inmediatamente su silbato porque un atacante y un defensor están en fuera de juego. Para reanudar el juego, los jugadores de fuera de juego retrocederán a una posición legal y la falta mayor será penalizada. La posesión de ataque se otorgará en la marca de 11 m más cercana a la falta, y el portero debe colocarse 4 m detrás del jugador con la bola. La portería permanecerá vacía.

a. Si la defensa está en fuera de juego, y el juego se detiene por una falta grave por el ataque, se penaliza la falta grave para reanudar el juego. Si el juego termina con una falta leve por el ataque, se otorgará un tiro no más cerca de 4 m después de los 11 m de la marca de línea de gol.

4. Si la defensa está en fuera de juego durante un ataque, y el juego se detiene por una falta por parte del ataque, las faltas se compensan. Para reanudar el juego, el jugador fuera de juego se moverá hacia atrás y no se otorgará un tiro más cerca de 4 m detrás de la marca de 11 m en la línea de gol.
5. Cuando el juego termina con una llamada a fuera de juego (sin falta) y un jugador está en fuera de juego, penaliza el fuera de juego para reanudar el juego.
6. Cuando un jugador ilegal esté tanto en el campo como fuera de juego, retira al jugador y penaliza el fuera de juego para reanudar el juego.

Faltas y sanciones menores

A. Reglas de faltas menores

1. En ningún momento del juego la mano superior de un jugador no debe tocar la base de la cabeza ni ninguna parte de esta.

Orientación: Para palos de una pieza, la base de la cabeza comienza donde la cabeza comienza a ensancharse desde el eje.

2. Cubrir: cuando se cubre una bola en el suelo con el palo o cualquier parte del cuerpo para evitar que un oponente juegue la bola.

Orientación: Un jugador puede colocar rápidamente su palo entre el de un oponente y la pelota para empujar o lanzar la pelota a un espacio libre o a un compañero de equipo.

3. Mano: tocar el balón con la mano o usar el pulgar u otra parte del cuerpo para mantener la bola en su bolsillo a menos que sea portero o suplente dentro del círculo de portería.
4. Bola en el cuerpo: permitir que cualquier parte del cuerpo impida, acelere o cambie deliberadamente la dirección de la bola.

Orientación: "Deliberadamente" implica intención y la intención está determinada por las acciones de los jugadores en el campo. La desviación puede no ser deliberada. Es una falta grave si el portero intenta descaradamente detener un tiro a portería parada cuando parte de su cuerpo está completamente fuera del círculo de portería.

5. Golpeo a palo vacío: golpear el palo vacío de un oponente mientras el oponente intenta tener la posesión de la bola. Esta regla se aplica cuando un oponente intenta jugar una bola por tierra o podría haber recibido un pase.

Orientación: Un jugador no necesita estar en posesión o control de la pelota antes de que se pueda golpear su palo. Cuando el palo de un jugador está en contacto con el balón, un oponente puede golpear su palo. Un golpeo es legal si es simultáneo con la pelota en posesión del oponente.

6. Lanzar el palo: lanzar el palo bajo ninguna circunstancia.
7. Un jugador no debe participar en el juego si su palo no es legal.

Orientación: el palo legal de un jugador es aquel que cumple con las especificaciones del fabricante y se ha verificado antes del juego. Un jugador de campo no puede marcar un gol con un palo que no cumpla con las especificaciones.

8. Saque ilegal: Un saque ilegal ocurre cuando:
 - a. Un jugador se mueve después de que el árbitro diga "Listo" o antes del silbido del árbitro.

Orientación: Excepto mover la cabeza para mirar al árbitro, los cuerpos y palos deben permanecer inmóviles después de la palabra "Listo".

- b. Un jugador no ejecuta el saque.
- c. El primer movimiento del palo no es hacia arriba.
- d. La pelota no va más alto que las cabezas de ambos jugadores que participan en el saque.

I. Para reanudar el juego después de saque ilegal se aplicará la posición del jugador para el sorteo. Al oponente se le otorgará una posesión libre en la línea central. El jugador del equipo que cometió la falta se moverá 4 metros hacia un lado del oponente.

II. Si ambos jugadores sacan ilegalmente, o no se puede determinar por qué el sorteo fue ilegal, o si el árbitro determina que el saque no tuvo éxito porque no se llevó a cabo correctamente, el árbitro restablecerá el saque.

9. Durante el sorteo, los jugadores no deben pisar sobre la línea del círculo central o las líneas de restricción antes de que suene el silbato.
 - a. Cuando se indique, el oponente recibirá una posesión libre tras un sorteo ilegal desde la línea central. Cualquiera de los jugadores cercanos debe alejarse 4 m.

Orientación: esta regla se aplica si un jugador o su equipo obtienen una clara ventaja debido a la violación.

I. Si se llama a un jugador por cometer una falta grave alrededor del círculo central o en la línea de restricción durante el saque, la posesión se establecerá en el lugar de la falta.

10. Durante el saque, los porteros deben permanecer detrás de la línea de restricción defensiva de su equipo.
 - a. Si el portero es penalizado por estar por encima de su línea de restricción defensiva durante el sorteo, debe retroceder y los oponentes recibirán una posesión en la línea central. Cualquier jugador debe alejarse 4 m.

Orientación: esta regla se aplica cuando un portero o su equipo obtienen una clara ventaja debido a su posición ilegal.

b. Si se penaliza a un portero por estar delante de la línea ofensiva de su equipo, debe moverse hacia atrás y 4 m alejado del oponente más cercano, a quien se le otorgará la posesión por encima de la línea de restricción.

11. Retraso del juego: retrasar intencionalmente el juego.

12. Equipo inapropiado: participar con alguna parte del uniforme ilegal, incluidas las joyas ilegales o la ausencia de un protector bucal. Se llamará al tiempo muerto y el jugador abandonará el campo para corregir la violación antes de volver a ingresar a través del área de sustitución del equipo cuando se reanude el juego.

Excepción: cuando el juego se detiene porque un jugador no está usando su protector bucal pero lo tiene al alcance, se debe poner el protector bucal permanecer en el campo.

a. Para reanudar el juego, se otorgará a los oponentes una posesión cerca del punto donde se encontraba la bola.

b. Si la violación se descubre inmediatamente después de marcar un gol y antes del saque, el gol contará.

c. Para reanudar el juego, se otorgará una posesión en la línea central.

13. Equipo ilegal: El árbitro puede tomarse un tiempo en cualquier momento durante el juego para inspeccionar el bolsillo de un palo u otra parte del equipo. Cualquier jugador en el campo puede solicitar al árbitro verificar el bolsillo de un oponente. El jugador que solicita la comprobación del palo debe proporcionar al árbitro el número de camiseta del oponente cuyo palo será comprobado.

Orientación: Los árbitros deben estar alerta a los bolsillos ilegales.

a. Si el equipo es legal, el juego se reiniciará otorgando la pelota al jugador que estaba en posesión de la bola. Si ninguno de los equipos tenía posesión de la bola, se efectuará un saque neutral a los dos oponentes que estaban más cerca del punto donde se encontraba la bola.

b. Si el equipo es ilegal, se colocará el palo en la mesa del anotador por el resto del cuarto. Al oponente más cercano se le otorgará la posesión de la bola. El jugador puede continuar jugando con equipos legales.

c. Si se marca un gol con un palo ilegal y se descubre antes de reiniciar el juego el gol no cuenta. El juego se reanudará con un saque normal.

d. Si se descubre que un jugador que no sea el tirador tiene un palo ilegal después de marcar un gol y antes de que se reinicie el juego con un saque, el gol contará. El juego se reanudará normalmente en la línea central.

14. Solicitud de palo ilegal: solicitar por segunda vez durante el partido la inspección del palo de un oponente cuando cumple con las especificaciones. Se otorgará una posesión libre en el lugar donde se encontraba la pelota.

15. Un jugador no debe ajustar las correas de su palo después de que un árbitro solicite inspeccionarlo.

Orientación: Un jugador puede ajustar las correas de su palo en cualquier momento durante el juego antes de que un árbitro solicite inspeccionarlo. Cuando un jugador ajusta sus correas después de que un árbitro le pide verificar su palo, este se declara ilegal y debe colocarse en la mesa del anotador para el resto del cuarto.

16. Sustitución ilegal: sustituto ilegal.

a. El árbitro solicitará tiempo muerto y eliminará al jugador ilegal. Se otorgará la posesión al rival más cercano al punto donde se encontraba la pelota.

Excepción: si el jugador ilegal también está en fuera de juego, la falta de fuera de juego menor será penalizada cuando se reanude el juego.

b. Si se descubre un jugador ilegal en el equipo atacante después de marcar un gol, antes del saque, el gol no contará. El jugador ilegal será eliminado y el juego se reanudará con una posesión del oponente la línea de centro de campo.

17. Gol del portero:

a. El gol no contará y el portero contrario recibirá la posesión dentro de su círculo de portería.

18. Un jugador no debe sujetar el palo de un oponente.

19. Comienzo falso: un jugador que finta o simula un comienzo falso que hace que un oponente se mueva antes del silbato durante un saque.

Orientación: Un jugador no debe ser penalizado por un comienzo falso si es causado por el árbitro, o si el árbitro no está listo para empezar a jugar

20. Reinicio del juego: los jugadores deben estar listos para comenzar el juego treinta (30) segundos después de que se haya marcado un gol.

a. Después de un gol y después de cada cuarto o medio tiempo, el saque se otorgará en la línea central.

B. Faltas menores:

1. Para todas las faltas leves que ocurran fuera del área de ventaja de 11 m o por debajo de la extensión de la línea de portería, se otorgará la posesión donde ocurrió la falta. El jugador que hizo la falta se moverá 4m hacia un lado del oponente que saca. Esto se aplica al portero si comete una falta menor mientras está completamente (ambos pies) fuera del círculo de portería.

2. Cuando la defensa comete una falta leve dentro del área de bandera de ventaja de 11 m, al jugador que recibió la falta se le otorgará la posesión en el lugar. El defensor que cometió la falta se moverá 4 metros hacia el lado del oponente en relación con su posición de campo en el momento de la falta.

Orientación: Se alienta a los árbitros a no pitar si la defensa comete una falta leve cuando un jugador de ataque puede tener la oportunidad de marcar gol.

a. Cuando el portero comete una falta menor, y está parcial o completamente dentro del círculo de portería, permanecerá en el círculo de portería para la posición libre.

b. Siempre que el portero esté completamente fuera de su círculo de meta (ambos pies) y cometa una falta menor, será penalizado como jugador de campo y debe alejarse 4 m al lado del jugador que saca la falta.

3. Cuando el ataque comete una falta menor durante una bandera de ventaja elevada, se hará un saque neutral para reanudar el juego.
4. Cuando se producen faltas durante el saque, el juego se reanudará con una posesión en la línea central.
5. Cualquier retraso recurrente del juego y / o faltas menores repetidas o persistentes pueden ser penalizadas como faltas graves.

Orientación: Varios jugadores están intentando ganar la posesión de una bola por tierra. La pelota da un mal golpe, golpea la pierna de un jugador, y va directamente a su compañero de equipo. LEGAL; ya que no jugó deliberadamente la pelota con su pierna.

A un jugador se le ha otorgado un saque de falta leve y el árbitro se da cuenta de que el jugador no está usando su protector bucal. El jugador se quita el protector bucal de su calcetín y se lo pone en la boca. Para reanudar el juego, el árbitro realiza un saque neutral; LEGAL. Estas no son faltas posteriores porque no hubo un silbido entre otorgar el saque de falta al jugador y descubrir que no llevaba puesto protector bucal.

Faltas peligrosas y sanciones

A. Reglas de faltas graves

1. Golpeo peligroso: golpear de forma brusca o imprudente el palo de un oponente. La dirección de un golpeo debe ser lejos de la cabeza de un jugador, y deben ser controlados, no intimidantes o peligrosos.

Orientación: Un tiro que hace que la pelota vaya hacia la cara de un oponente es ilegal.

2. Golpeo en la cabeza (tarjeta sancionadora). Un jugador no debe golpear a un oponente con su palo. Se sacará una tarjeta amarilla para un golpeo que haga contacto con la cabeza de un jugador.

Orientación: Para determinar la legalidad de un golpeo, los árbitros deben considerar la cantidad de fuerza, extensión y dirección del golpeo y su continuación. Los golpes fuertes no son necesariamente ilegales.

3. Un defensor no debe agitar su palo cerca o hacia la cara o el cuerpo de un oponente.
4. Un jugador no debe cruzarse por el cuerpo de su oponente para golpear el palo del oponente cuando sus pies están detrás o nivelados con el oponente.

Orientación: Esta regla no prohíbe que un defensor golpee legalmente el palo de un jugador de ataque desde atrás.

5. Un jugador en posesión de la pelota no debe proteger su palo sosteniéndolo cerca de su cara o la de un compañero haciendo imposible un golpeo legal.

Orientación: Se debe permitir que la defensa golpee legalmente el palo de un oponente. Esta falta debe ser pitada cuando el jugador dirige el golpe hacia su cabeza o cuerpo.

6. Un jugador no debe proteger su palo con su brazo. Un codo o brazo no debe usarse para alejar a un oponente deliberadamente con o sin contacto.

Orientación: la posición defensiva legal de un jugador es tan amplia como sus hombros. Incluye el espacio frente a ella, que se extiende hasta la longitud de sus brazos extendidos directamente frente a su torso. Un defensor debe estar en esta posición antes de que el jugador de ataque la alcance y no debe extender las rodillas o las caderas hacia los lados para impedir, con el contacto, que el ataque avance.

El contacto cuerpo a cuerpo puede denominarse carga, bloqueo o contacto accidental (sin falta).

7. Tiro peligroso (tarjeta obligatoria) propulsar la pelota de manera peligrosa o descontrolada.

- a. La penalización por propulsión peligrosa será de tarjeta amarilla.

Orientación: Un pase o un tiro que se lanza sin tener en cuenta la posición de cualquier jugador de campo es potencialmente peligroso.

8. Continuación peligrosa (tarjeta obligatoria) seguir el movimiento con el palo de modo peligroso o descontrolado. Se debe sacar una tarjeta amarilla.

Orientación: Se debe pitar un seguimiento peligroso si el defensor ya ha establecido su posición defensiva legal antes del disparo. El tirador no debe ser penalizado si un defensor se mueve hacia el camino del palo después de que la pelota ha sido lanzada.

El árbitro principal debe seguir la pelota en un tiro, y el árbitro de pista debe estar en la mejor posición para ver el posible contacto ilegal en un seguimiento.

9. Un jugador no debe disparar peligrosamente o sin control. Un disparo peligroso generalmente se dirige al portero. Un tiro peligroso juzga cualquier combinación de la distancia del tirador a la portería, la fuerza del tiro y la colocación del disparo. Un tiro puede ser considerado peligroso incluso si falla el gol.

Orientación: Al juzgar un tiro peligroso, considere: ¿El tirador lanzó la pelota sin tener en cuenta a sus oponentes o compañeros de equipo? Teniendo en cuenta la visión periférica de un jugador, ¿el jugador disparó a ciegas? ¿Fue el disparo un tiro fuerte y ascendente dirigido directamente a la cabeza del portero?

- a. El portero tomará la posesión desde el interior del círculo de portería para todos los tiros peligrosos. El jugador infractor debe moverse directamente detrás y a 4 metros del círculo de portería.

- b. Si un portero tiene tiempo de reaccionar y se mueve hacia un tiro, no es peligroso. Un tiro que se vuelve peligroso cuando un portero juega mal la bola es no es un tiro peligroso.

10. Un jugador no debe empujar o golpear deliberadamente la pelota contra los pies o el cuerpo de un oponente para que la pelota se salga del campo.
11. Obstrucción del espacio libre a la portería: Un defensa no debe bloquear o proteger la portería fuera del círculo de portería con cualquier parte de su cuerpo con el propósito de obstruir el espacio libre a meta. La obstrucción del espacio libre a meta niega al equipo atacante la oportunidad de disparar con seguridad. Esta regla solo tiene efecto

cuando el equipo atacante está en posesión de la bola y dentro del área de bandera de ventaja de 11 m.

a. La obstrucción del espacio libre a la meta ocurre cuando un defensor está ilegalmente en el espacio libre a meta.

b. Un defensor no está obstruyendo el espacio libre si es para defender a un oponente legalmente dentro de la longitud de un palo, aproximadamente 1,5 m.

Orientación: cuando un oponente atrae a un defensor al espacio libre, está marcado y continúa moviéndose el espacio libre sin dudar ni detenerse, no debe ser penalizado por obstruir el espacio libre a portería.

c. Bloquear el espacio libre hacia la portería será señalado con un silbato inmediato para evitar lesiones. La posesión se reestablecerá en el lugar donde estaba la bola.

Orientación: Esta señalización debe hacerse solo si el portador de la pelota está buscando disparar y tiene la oportunidad de disparar. Si esta tiene la espalda hacia la portería no tiene la oportunidad de disparar.

Al acercarse al portador de la pelota, el cuerpo de un defensor, no su palo, debe estar fuera del espacio libre hasta que esté dentro del palo de longitud al atacante.

12. Tres segundos: Un defensor no debe permanecer en el área de bandera de ventaja de 11 m durante más de 3 segundos a menos que esté marcando a un oponente dentro de la longitud de un palo. Solo un defensor puede marcar al mismo jugador sin posesión en el área de bandera de ventaja.

Un defensor que está defendiendo a un oponente sin marcar parado directamente detrás del círculo de portería está exento de la regla de los 3 segundos, pero no de obstruir el espacio libre a meta. No puede permanecer en el área de bandera de ventaja de 11 m por más de 3 segundos si uno de sus compañeros de equipo se mueve detrás de la portería para marcar directamente al jugador atacante.

Un defensor que se encuentra dentro del área de bandera de ventaja de 11 m defendiendo legalmente a un oponente sin marcar que está directamente detrás de la portería, no puede ser penalizado por la regla de los 3 segundos.

La regla de los 3 segundos entra en vigor cuando el equipo en posesión de la bola la cruza sobre la línea de restricción atacando el final del campo. Cuando se sanciona a la defensa por una violación de 3 segundos y:

a. Se levantó una bandera de ventaja por la falta, y el juego se finaliza sin otra falta o tiro a puerta, la posesión se establecerá en relación al punto de la pelota cuando se levantó la bandera de ventaja.

13. Contacto ilegal: detener, sostener, empujar, agarrar la ropa o el palo de un oponente.

Un jugador no debe usar el palo para golpear, empujar o desplazar a un oponente.

14. Posesión: cuando un jugador está en posesión de la pelota, un oponente no debe sujetar el palo del jugador después de un golpeo, que impida el movimiento o el equilibrio del jugador.

15. Enganche: usar la cabeza del palo para enganchar cualquier parte de un oponente.

16. Empujar: hacer caer a un oponente.

17. Bloqueo ilegal: colocarse fuera del campo visual de un oponente, y que esto no le permita suficiente tiempo o espacio para detenerse o cambiar de dirección y evitar el contacto.

Orientación: Los bloqueos ilegales durante la transición del centro del campo a alta velocidad pueden ser peligrosos y deben ser sancionados.

18. Pegar (tarjeta obligatoria): un jugador no debe golpear a su oponente con el palo. Un golpe imprudente y peligroso con el palo puede causar lesiones graves. Se sancionará un golpeo independientemente de si se hace contacto o no.

Orientación: los golpes que ocurren en el centro del campo se deben sancionar de inmediato. Golpes que ocurren durante una ventaja del juego deben ser penalizados cuando finaliza la acción.

19. El portero, mientras está completamente fuera del círculo de portería, no debe jugar la pelota con ninguna parte de su cuerpo.
20. Un jugador desprotegido no debe permanecer ilegalmente en el círculo de portería.
21. Un jugador o cualquier miembro del equipo no debe actuar de manera antideportiva ni mostrar ningún otro comportamiento inapropiado. No se permite el entrenamiento durante un tiempo muerto.
22. Un jugador no debe usar su palo o cuerpo de una manera contundente, peligrosa o intimidante y mostrar desprecio por la seguridad propia o del oponente. Esto se aplica a todos los jugadores independientemente de si tienen o no posesión de la pelota.

B. Reanudación tras faltas graves

1. Para cualquier falta grave que ocurra en cualquier parte del campo fuera del área de 11 m, la posesión se otorga en el lugar de la falta, pero no más cerca de 11 m de la línea de gol o dentro de los últimos 2 m del límite del campo. El jugador sancionado se parará 4 metros detrás del jugador que saca la falta. Si el portero está fuera de su círculo de portería y no ha cometido una falta, no debe volver al círculo de portería.

a. Cada vez que el portero comete una falta grave, independientemente de si está dentro o fuera del círculo de portería, debe moverse 4 m detrás del jugador en posesión de la bola, el círculo de portería permanecerá vacío. Cuando se reanude el juego, el suplente solo puede entrar en el círculo de portería para detener una pelota que rueda o ha rebotado.

Orientación: Un tiro que rebota no es una bola botando bajo.

2. Cuando ocurre una falta grave por parte de la defensa dentro de los 11 m fuera del área de marcado, la posesión se establece en la línea pintada más cercana.

a. Si el portero está fuera del círculo de portería y no ha cometido una falta, debe regresar al círculo de portería.

3. Cuando se produce una falta grave por parte de la defensa dentro del área de marcado, la posesión se establece en la línea pintada dentro del área que está más cerca y en línea con la falta. La línea de gol debe despejarse cuando se otorga la posesión libre en cualquiera de las primeras líneas dentro de la zona. Cuando el árbitro lo indique, todos los jugadores deben despejar el área de marcado tomando el camino

más corto. Los jugadores de defensa tienen derecho a una posición en las líneas más cercanas al jugador de ataque al que se le otorga el tiro libre.

Los jugadores de defensa designados son aquellos jugadores que están dentro de los 4 m del jugador de ataque que recibió la falta, cuando se produjo el silbido del árbitro.

a. Si el portero está fuera del círculo de portería y no ha cometido una falta, debe regresar al círculo de portería.

4. Si una falta de la defensa impide un gol casi seguro, el árbitro puede mover a cualquier jugador o jugadores, incluido el portero. El círculo de gol permanecerá vacío.
5. Si algún defensor está en el espacio libre a portería cuando se establece un tiro libre, no debe ser penalizado por bloquear el espacio libre a portería a menos que no se mueva inmediatamente cuando suene el silbato para reiniciar el juego.

Orientación: Si bien no se debe permitir que un defensor obstruya el espacio libre para gol, un jugador de ataque nunca debe propulsar la pelota hacia un jugador desprotegido.

6. Cuando ocurre una falta grave por el ataque dentro del área de 11 m el oponente que recibió la falta tomará la posesión en un lugar en línea con la falta a 11 m de la línea de gol. El jugador de ataque que cometió la falta se moverá 4 m hacia atrás.

a. Si el portero está completamente fuera del círculo de portería cuando un jugador de ataque comete una falta, el portero quedará libre de posicionarse a 11 m del centro del círculo de portería en un lugar alineado con la falta.

b. Si un jugador de ataque comete falta sobre el portero mientras está dentro o parcialmente dentro del círculo de portería, el portero tomará la posesión dentro del círculo de portería. El infractor se moverá 4 m detrás del círculo de portería.

7. Cuando la defensa comete una falta en el círculo de portería, el ataque recibirá un tiro libre en la marca de 11 m de la línea de gol que está más cerca de la falta. A menos que sea el portero, el defensor que cometió la falta se moverá 4 m detrás.
8. Siempre que se muestre una tarjeta de advertencia por una falta personal, el juego se reanudará con una posesión libre.

Orientación: Cuando se muestra una tarjeta de advertencia por una falta personal después de una jugada de gol, el juego se reanudará con normalidad.

Banderas de ventaja

A. La bandera de ventaja se utiliza para una falta grave cometida por la defensa cuando el equipo atacante está en una jugada de gol dentro de los 11 m de la portería. Una jugada de gol es un esfuerzo continuo del equipo atacante para mover la pelota hacia la portería completando un tiro.

1. El área de bandera de ventaja incluye el área de 11 m y el área de juego detrás de la portería de 12 m de profundidad y 11 m para cada lado.

B. El árbitro levantará una bandera amarilla cuando el ataque está en una jugada de gol dentro del área de la bandera de ventaja y la defensa comete una falta grave contra un

jugador de ataque con o sin posesión. La bandera permanecerá levantada mientras el ataque conserve la posesión de la pelota y se mueva hacia la meta para completar un tiro.

Orientación: Los árbitros mantendrán la bandera amarilla en el bolsillo de la cintura. Cuando una jugada de puntuación está en progreso y la defensa comete una falta grave, el árbitro sostendrá la bandera amarilla verticalmente sobre su cabeza para que la bandera sea claramente visible. El árbitro debe anotar los números de las camisetas de los jugadores de ataque y defensa involucrados.

- C. La jugada de puntuación se completa y termina cuando:
1. Se tira a portería.
 2. El equipo atacante pasa o lleva la bola detrás del nivel de la línea de gol y no puede continuar el movimiento para marcar un gol.
 3. El equipo atacante detiene su esfuerzo continuo para completar un tiro, o el jugador en posesión es forzado por la defensa a perder su movimiento hacia adelante.

Orientación: Los árbitros terminarán el juego de puntuación si el buen juego defensivo obliga al ataque a perder el avance hacia la portería, o si el ataque simplemente deja de moverse hacia la portería.

4. Las faltas del equipo atacante, serán tratadas como equivalentes y compensatorias. Para reanudar el juego, se ejecutará un saque neutral a más de 15 m de la línea de gol.
5. El equipo atacante pierde la posesión del balón. Un pase con bote o un disparo no se consideran pérdida de posesión.

Orientación: El ataque puede perder la posesión de la pelota al dejarla caer, un pase que se intercepta o sale de los límites, o por un golpeo legal.

6. La defensa comete otra falta mayor o menor que requiere que se detenga el juego.

Orientación: Durante un juego de gol, no es necesario detener automáticamente el juego cuando hay subsiguientes faltas defensivas. Sin embargo, el juego de gol se puede detener en cualquier momento para evitar lesiones.

a. El árbitro debe detener la jugada de gol inmediatamente por una obstrucción del espacio libre o por un posición ilegal dentro del círculo de portería

- D. Continuación de una bandera de ventaja:
1. Si un tiro es exitoso, el gol cuenta.
 2. Si el equipo atacante elige tirar, la ventaja indicada por la bandera levantada está completa, el árbitro baja la bandera y el juego continúa.
 3. Si el juego de gol finaliza sin una falta más o un tiro, o si un tiro al arco se ve afectado directa e inmediatamente por una falta y no se obtiene ninguna ventaja, se otorgará una posesión al jugador que recibió la falta. El oponente que cometió la falta debe moverse 4 m detrás. Si la falta ocurre:

a. Fuera de los 11 m del área de la bandera de ventaja, el tiro libre se establece en la marca de 11 m más cercana y se abrirá un carril de tiro sin cuerpos y palos de los jugadores.

b. Dentro del área de 11 m, la posesión libre se establece en la línea más cercana dentro del área de marcado y cuando sea necesario, se debe despejar un carril de tiro.

c. Fuera del área de marcado de 11 m, el ataque recibirá una posesión libre en el lugar de la falta, el defensor que cometió la falta se moverá 4 m detrás y cualquier otro jugador dentro de los 4 m de la posición se moverá 4 m de distancia.

d. Por debajo del nivel de la línea de portería o si el portero para el tiro, la posesión se establece en la marca de 11 m más cercana. Los jugadores despejarán un carril de penalización delante de la línea de gol.

4. Si la defensa comete cualquier falta grave o leve, adicional en cualquier lugar, la posesión se establece en la marca de 11 m dentro del área de marcado más cercana a la falta más reciente. El defensor que cometió la falta se moverá 4 m detrás. Se despejará el área de marcado y, cuando sea necesario, se abrirá un carril de penalización.

5. Si la defensa comete una falta mayor cuando la jugada de puntuación termina sin un tiro, al ataque se le otorga un tiro libre. Dado que la defensa jugará con un jugador menos a continuación en las líneas de restricción, ningún otro jugador del equipo defensor deberá moverse 4 metros hacia atrás.

a. Si el ataque marca un gol, la posesión se otorgará en la línea central. El jugador central del equipo que cometió la falta se separará 4 m de su oponente.

b. Si el portero recibe una tarjeta de advertencia después de un gol, el portero o su sustituto permanecerán en el círculo de portería. Para reanudar el juego, la posesión se establecerá en la línea central.

6. Si el equipo atacante comete una falta durante un juego de puntuación, para reanudar el juego se lanzará un saque neutral más allá de 15 m de la línea de gol.

7. El portero puede volver al círculo de portería si:

a. Se ha movido fuera del círculo y hace la intercepción, gana la posesión de una pelota fuera de límites o hace cualquier otro juego legal para terminar la jugada de gol.

Orientación: Mientras el ataque está en una jugada de puntuación, se levanta la bandera de ventaja por una falta mayor cometida por la defensa dentro del área de 11 m. A medida que el ataque continúa hacia la portería, pasa la bola hacia un compañero de equipo cerca del círculo de portería. El portero se mueve sale de su círculo de meta e intercepta el pase. LEGAL: el jugador atacante recibe una posesión establecida en el lugar de la falta a menos de 11 m de la portería, el defensor que cometió la falta debe moverse 4 m detrás y todos los jugadores deben alejarse 4 m. El portero terminó la jugada de gol así que puede regresar al círculo de portería.

b. Se ha movido fuera del círculo de portería y recibe una falta de un jugador de ataque que finaliza la jugada de gol.

Orientación: Se otorgará un saque neutral al jugador de ataque que cometió la falta y al defensor más cercano, no al portero.

c. Está fuera del círculo de gol, no ha cometido falta y la posesión se establece dentro del área de 11 m.

Tarjetas y sanciones de conducta

A. Faltas de mala conducta personal.

1. Un jugador no debe:

- a. Mostrar una conducta peligrosa o antideportiva.
- b. Violar las reglas.
- c. Poner en peligro deliberadamente la seguridad de un oponente.
- d. Usar lenguaje abusivo o mostrar desacuerdo con las decisiones de los árbitros.
- e. Usar un lenguaje un comportamiento que tenga la intención de avergonzar, ridiculizar o degradar a otros.
- f. Exhibir cualquier tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, equivale a mala conducta.

Orientación: Tarjeta obligatoria para un golpeo en la cabeza, un golpe, un seguimiento peligroso. Las tarjetas pueden ser mostradas por otras faltas persistentes.

2. Un entrenador u otro personal del banco no debe:

- a. Abandonar el área de banquillo de su equipo.
- b. Usar lenguaje abusivo o exhibir comportamientos destinados a avergonzar, ridiculizar o degradar a otros.
- c. Exhibir cualquier tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, equivale a mala conducta.

I. El arbitro de mesa puede solicitar un tiempo de espera para consultar con los árbitros. El arbitro de mesa puede mostrar una tarjeta de advertencia por mala conducta de un entrenador u otro equipo del equipo.

B. Sanciones por tarjetas de mala conducta personal

1. La penalización será la misma que para todas las faltas graves. Además de otorgar la posesion al rival, el árbitro mostrará una tarjeta amarilla, amarilla / roja juntas o una tarjeta roja directa. Cada vez que se muestra una tarjeta, se considera una advertencia para todos los jugadores y el personal del banquillo. Cuando un equipo está jugando con un jugador menos, no es obligatorio que un jugador del equipo penalizado se mueva 4 m detrás del jugador que saca la falta. Un jugador con tarjeta cumplirá su suspensión cronometrada en el banquillo de su equipo.
2. Después de que el personal del banquillo de un equipo recibe una tarjeta amarilla, se deben seguir los siguientes pasos:
 - a. Un jugador del equipo infractor que esté más cerca del área de sustitución debe abandonar el campo.
 - b. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante los 2 minutos de sancion. Esta penalización es cumplida por el equipo y no por el jugador que fue retirado del campo.

c. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugador elegible puede sustituirlo siempre que su equipo juegue con un jugador menos en el campo durante los dos minutos.

3. Un jugador que recibe una tarjeta amarilla debe abandonar el campo por una suspensión cronometrada de 2 minutos; un sustituto no puede tomar su lugar. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante la duración de los 2 minutos de penalización.

4. Cuando un portero recibe una tarjeta amarilla y su equipo tiene un segundo portero, el segundo portero reemplaza al portero.

a. El jugador del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe abandonar el campo.

b. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante los 2 minutos de castigo.

c. Para reiniciar el juego, el portero se colocará 4m detrás del jugador de ataque que obtuvo la posesión. El círculo de portería permanecerá vacío.

d. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugador elegible puede sustituirlo siempre que su equipo juegue con un jugador menos en el campo. Esta penalización es cumplida por el equipo y no por el jugador que fue eliminado del campo.

Excepción: cuando el portero recibe una tarjeta de advertencia después de un disparo exitoso a portería, el juego se reanudará con una posesión libre en la línea central.

Orientación: se ha levantado una bandera de ventaja por una falta grave cometida por la defensa mientras el ataque estaba en una jugada de gol. Cuando el jugador de ataque tira, el portero le golpea en la cabeza y el disparo entra en la portería. ILEGAL: El gol cuenta y el árbitro debe sancionar al portero con una tarjeta amarilla. Para reanudar el juego, el ataque recibe una posesión en la línea de centro del campo. El portero permanecerá en el círculo de portería.

5. Después de que el personal de banquillo de un equipo reciba una tarjeta se deben seguir los siguientes pasos:

a. Se le solicitará a la persona sancionada que abandone el campo y toda el área de juego.

b. Un jugador del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe ser retirado del campo.

c. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante los minutos de penalización. La penalización debe ser cumplida por el equipo y no por el jugador que fue retirado del campo.

d. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugador elegible puede sustituirlo siempre que su equipo juegue con un jugador menos en el campo para durante la penalización de 5 o 10 minutos.

6. Un jugador que recibe alguna tarjeta:

a. Se le pedirá que abandone el campo y todo el área de juego.

b. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante 5 minutos para las tarjetas amarillas / rojas y 10 minutos para una tarjeta roja directa.

c. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugador elegible puede sustituirlo siempre que su equipo juegue con un jugador menos en el campo durante la duración de la penalización de 5 minutos o 10 minutos.

7. Cuando un portero alguna tarjeta y su equipo tiene un segundo portero, este debe reemplazar al portero sancionado. Si el portero sancionado es el único portero de su equipo, se otorgan 2 minutos de tiempo de espera para permitir que un compañero de equipo se ponga el equipo de protección. Si este jugador está en el campo, nadie le sustituirá. Si este jugador estaba en el banquillo del equipo, el jugador más cercano al área de sustitución debe ser retirado del campo.

a. Se le solicitará al portero suspendido que abandone el campo y toda el área de juego.

b. Un jugador del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe ser retirado del campo.

c. El segundo portero vestido estará a 4 metros del jugador de ataque que obtuvo la posesión libre. El círculo de portería permanecerá vacío

d. Su equipo debe jugar con un jugador menos detrás de las líneas de restricción durante los 5 o 10 minutos. Esta penalización es cumplida por el equipo y no por el jugador que fue eliminado del campo.

e. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugador elegible puede sustituirlo siempre que su equipo juegue con un jugador menos en el campo.

8. Si un jugador o sustituto ingresa al juego antes de que expire una suspensión cronometrada, el jugador o su equipo debe volver a iniciar la penalización completa. Cada vez que un jugador, entrenador o personal del equipo es sancionado a falta de menos de 2 minutos restantes en el cuarto, la suspensión cronometrada se transferirá al siguiente cuarto, o prórroga.

9. Sin previo aviso, un árbitro puede suspender a un jugador, entrenador u otro miembro del equipo si son culpables de violaciones flagrantes o reiteradas de las reglas, disidencia continua, mala conducta o lenguaje abusivo.

a. Se le solicitará a la persona suspendida que abandone el campo y toda el área de juego. El juego se reiniciará antes de 30 segundos con una posesión para el oponente más cercano a la bola cuando se detuvo el juego.

b. Si la persona suspendida es un entrenador u otro personal del baquillo, un jugador de ese equipo debe abandonar el campo y su equipo debe jugar con un jugador menos tras de la línea de restricción. La penalización es cumplida por el equipo y no por el jugador.

c. Si el infractor se niega a abandonar el campo o el área de juego cuando el árbitro lo solicite, su equipo pierde el partido.

d. Si el equipo que pierde va por detrás en el marcador, este se mantendrá.

e. Si el equipo que pierde está por delante, marcador final será 12-0 a favor del oponente.

C. Retraso del juego y otras faltas menores

1. El retraso del juego incluye:

- a. No ponerse de pie cuando lo solicite el árbitro.
- b. No alejarse 4 m para una posesión libre.
- c. No seguir las instrucciones de un árbitro.
- d. Cualquier otro tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, se demore.

2. Las faltas menores persistentes incluyen:

- a. Infracciones repetidas de inicio falso.
- b. Infracciones repetidas de la línea de restricción.
- c. Los equipos que repetidamente pierden el tiempo regresando al centro después de un gol.
- d. Cualquier otra falta menor que, en opinión de un árbitro, ocurra repetidamente debido a la falta de habilidad o para obtener una ventaja injusta.

D. Sanciones por retraso del juego y otras faltas menores persistentes

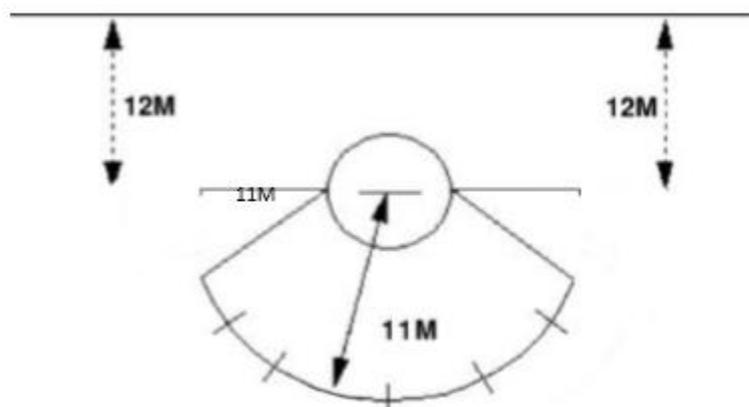
- 1. La primera vez el árbitro otorgará una posesión libre al rival.
- 2. Para la segunda demora del juego o una penalización de faltas menores persistentes, el árbitro otorgará la falta grave correspondiente.

Orientación: El retraso del juego y otras faltas menores generalmente son de procedimiento pero cuando se repiten deben ser castigadas porque reflejan tácticas antideportivas.

Definiciones

Bandera de ventaja El árbitro levantará una bandera amarilla y verbalmente dirá bandera por una falta mayor de la defensa cuando un jugador de ataque, con o sin bola, está en una jugada de gol dentro de los 11 m de la portería, incluyendo el área detrás de 12 m de profundidad y 11 m a cada lado del centro.

El área de bandera de ventaja incluye el área de 11 m y el área de juego detrás de la portería de 12 m de profundidad y 11 m a cada lado del centro.



El bloqueo ocurre cuando un jugador se mueve hacia la trayectoria de un oponente con la bola sin darle a ese jugador suficiente tiempo para detenerse o cambia de dirección y provoca un contacto.

El body checking es una técnica del defensor que se mueve con un oponente sin que exista contacto corporal. El defensor refleja cada movimiento del cuerpo y palo del oponente con su propio cuerpo, haciendo que su oponente disminuya la velocidad, cambie de dirección o pase la bola.

La carga ocurre cuando un jugador con la pelota, hace contacto corporal con su oponente que tiene ya establecida su posición defensiva legal.

Aclarado es cualquier acción llevada a cabo por un jugador que está legalmente dentro del círculo de portería para sacar la bola fuera del círculo de portería.

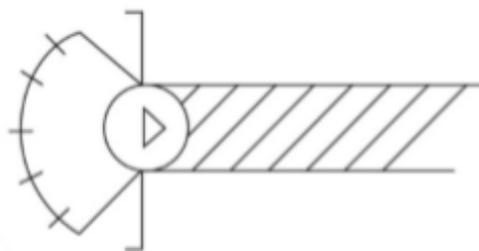
Espacio libre indica el espacio entre jugadores que está libre de palos o cualquier parte del cuerpo de otro jugador.

Crosse checking es un golpe legal de un palo a otro para intentar desalojar la bola del palo del oponente.

Bola muerta ocurre cuando un árbitro toca el silbato para detener el juego; la pelota está entonces "muerta".

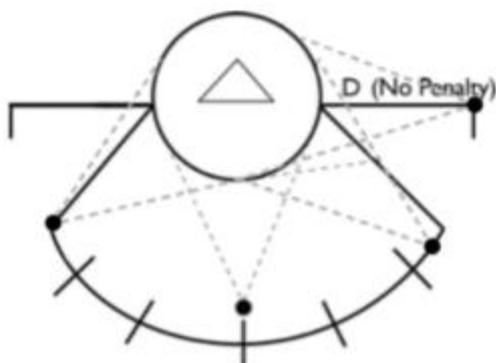
El suplente es un jugador de campo desprotegido en el equipo del portero defensivo que puede ingresar o permanecer en el círculo de gol solo cuando su equipo está en posesión de la bola y el portero está fuera del círculo de portería.

Directamente detrás de portería es el área entre dos líneas imaginarias que se extienden perpendicularmente hacia atrás desde la línea de portería y tangentes al círculo de gol.



Saque falso los jugadores no pueden mover sus pies, pisar o hacer ningún movimiento finta / simulación de comienzo del juego que pueda causar que un oponente se mueva antes del silbato.

Espacio libre de gol (Shooting Space) es un camino imaginario hacia la portería definido por dos líneas que se extienden desde la pelota, que debe ser dentro de los 11 m de la portería, hacia los bordes exteriores del círculo de portería.

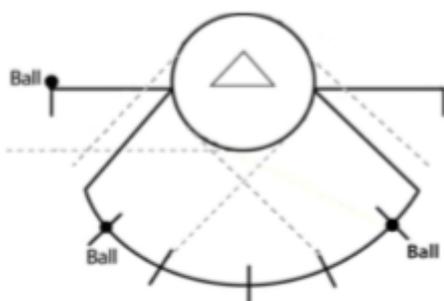


Parada del portero se produce cuando el portero está dentro del círculo de portería, y atrapa la bola con su palo o la detiene con cualquier parte de su cuerpo para evitar que la pelota cruce la línea de gol.

Por tierra se refiere a cualquier parte del cuerpo del portero o del suplente que están completamente fuera de la línea del círculo de la portería, mientras está intentando jugar la bola desde dentro del círculo de portería.

Posesión un jugador tiene la bola en su palo y puede realizar cualquiera de las funciones normales con la bola.

Línea de penalti es un camino hacia la portería definido por dos líneas imaginarias que extienden el ancho del círculo de portería a 4 m a cada lado del portador de la bola. Todos los jugadores deben despejar este espacio.



Bloqueo es una técnica ofensiva por la cual un jugador sin balón usa su posición para obligar a un oponente a tomar otra ruta. Debe establecerse dentro del campo visual del oponente. El oponente debe tener suficiente tiempo, y espacio para detenerse o cambiar de dirección.

Una jugada de gol es un esfuerzo continuo del equipo atacante para mover la pelota hacia la portería y completar un tiro a portería. Una jugada de gol finaliza cuando:

1. Se ejecuta un tiro.
2. El equipo atacante detiene el intento continuo de marcar un gol.
3. El jugador con la bola es forzado por una buena defensa a frenar su impulso hacia adelante.
4. El equipo atacante comete falta.
5. La defensa comete una falta que requiere que se detenga el juego.
6. El equipo atacante pierde la posesión.

El tiro ocurre cuando un jugador lanza la bola en la dirección de la portería con la intención de marcar un gol.

El golpeo ilegal se produce cuando un jugador golpea con su palo el palo o el cuerpo de un oponente con deliberada crueldad o imprudencia.

El personal del equipo incluye al entrenador, al entrenador asistente, al gerente, al personal médico y los jugadores.

Área de sustitución del equipo está definida por dos marcadores colocados a 4 metros de distancia con la mesa del anotador. Los jugadores que estén esperando para sustituir deben estar detrás de los marcadores.

El campo visual es la visión periférica de un jugador. Un jugador es responsable de usar su visión periférica para ver a sus oponentes. La visión periférica es de 180° utilizando la nariz de un jugador como punto de referencia, no sus hombros.

Dentro de la longitud de un palo está DENTRO de una longitud del palo y la longitud del brazo extendida (aproximadamente 1,5 m), es la distancia máxima a la que un jugador puede estar de su oponente marcando legal o activamente a este oponente.