



FEDERATION OF INTERNATIONAL LACROSSE
2019 - 2020 Rules of Men's Field Lacrosse



EL JUEGO

Juegan dos equipos de diez jugadores cada uno. Los dos equipos intentan anotar haciendo que la bola entre en la portería de su oponente mientras evitan que el otro equipo haga lo mismo. La bola está en juego mientras es transportada, lanzada o golpeada con el palo, rodada o pateada en cualquier dirección (sujeta a las restricciones establecidas en las siguientes reglas). La bola no se puede tocar con la mano, salvo el portero que esté dentro de su línea de portería.

SECCIÓN 1

EL CAMPO DE JUEGO

1. Dimensiones

- 1.1. El campo de juego de lacrosse será un campo rectangular de 110 metros (120.30 yardas) de largo y 60 metros (65.62 yardas) de ancho.
- 1.2. Los límites del campo se marcarán con líneas blancas. Se marcará una línea blanca más gruesa a través del centro del campo, perpendicular a las líneas laterales; esta línea se designará como la línea central. Las líneas límite en los laterales largos del campo se designarán como líneas laterales; los de cada extremo se designarán como líneas finales.
- 1.3. Los conos de plástico blando o caucho Rojo o naranja se colocarán en:
 - Las cuatro esquinas del campo
 - Cada extremo dentro del área de sustitución especial
 - Los extremos de cada una de las líneas del área de portería
 - El final de la línea central en el lado opuesto al banquillo.

Los conos deben estar en el borde exterior de las líneas de límite.

2. Las porterías

- 2.1. Cada portería consistirá en dos postes verticales unidos por una barra transversal rígida. Estos postes deben estar a 6 pies (1.83 metros) de distancia y la barra transversal superior debe estar a 6 pies (1.83 metros) del suelo, todas son medidas internas. Los postes de la portería y el travesaño se designarán colectivamente como tuberías.
- 2.2. Los postes de la portería se colocarán entre las líneas laterales y se colocarán a 12 metros (13.12 yardas) de cada línea final.
- 2.3. Las tuberías deben estar hechas de metal de una pulgada y media (3.81 centímetros) con un diámetro exterior de aproximadamente 2 pulgadas (5 centímetros). Se pintarán de naranja y se fijarán al suelo. Se trazará una línea entre los postes de la portería para indicar el plano de la portería, y se designará como la línea de portería.
- 2.4. Los postes de la meta estarán:
 - Hundidos en el suelo
 - Con el apoyo de barras de metal planas, no más de 0.5 pulgadas (1.27 centímetros) de espesor.

Las porterías deben construirse de tal manera que cuando una bola entra no debe volver a salir al campo de juego.

3. El crease

- 3.1. Alrededor de cada portería se marcará claramente un círculo conocido como el crease. El crease es un círculo con un radio de 3 metros (3,28 yardas). El punto medio de la línea de gol es el punto central del crease.
- 3.2. El área del crease es el territorio circular que abarca incluida la portería.

4. Las redes de portería

- 4.1. Cada portería debe estar equipada con una red de cable de forma piramidal que se sujetará a los postes de portería, el travesaño y el suelo para evitar el paso de la bola. La malla de la red no debe exceder 1,4 pulgadas (3,81 centímetros). El centro de la

red de la portería deberá estar sujeto al suelo en un punto a 7 pies (2,13 metros) detrás del centro de la línea de la portería. Las tuberías y la red de portería se designarán colectivamente como la jaula.

- 4.2. Las redes de portería deben ajustarse de manera que la bola pueda pasar completamente a través del plano imaginario de la portería en cualquier punto.
- 4.3. Las redes de portería pueden ser de cualquier color único.

5. Las áreas de portería

- 5.1. En cada mitad del campo se marcará una línea de línea lateral a la línea lateral, entre la línea de portería y la línea central, a 18 metros (19,69 yardas) de la línea de portería. Estas líneas se designarán como líneas del área de portería.
- 5.2. Las áreas entre las líneas del área de portería y las líneas finales en cada extremo del campo se designarán áreas de meta.
- 5.3. La línea del área de portería, en el lado del campo donde se ubican las áreas del banquillo del equipo y el área de la mesa de puntuación, se extenderá 9 metros (9.84 yardas) fuera del campo de juego. Las extensiones de las líneas del área de portería deberán indicar uno de los límites del área del banquillo del equipo y el área de los entrenadores.

6. Las Áreas del Ala

- 6.1. Las líneas paralelas a las líneas laterales se marcarán a cada lado del campo, a 18 metros (19.69 yardas) del centro del campo y se extenderán 12.5 metros (13.67 yardas) a cada lado de la línea central. Estas líneas se designarán como líneas de ala.
- 6.2. Las áreas entre las líneas de ala y las líneas laterales, y confinadas dentro de los extremos finales de las líneas de ala, se designarán las áreas del ala.

7. El centro del campo

- 7.1. Un punto en la línea central equidistante de cada línea lateral se marcará con una "X", o un cuadrado de 10 centímetros por 10 centímetros (4 pulgadas por 4 pulgadas) marcado en un color diferente al de la línea central, y será designado el centro.

8. El área de sustitución especial

- 8.1. El área de sustitución especial se indicará mediante dos líneas marcadas en el mismo lado del campo que la mesa del cronómetro. Estas líneas deben tener una longitud de 9 metros (9.84 yardas) y deben extenderse fuera del campo de juego en ángulo recto a la línea lateral desde dos puntos en la línea lateral a 6.5 metros (7.11 yardas) de la línea central. Estas líneas se denominarán líneas del área de sustitución especial.
- 8.2. La parte de la línea lateral entre las líneas del área de sustitución especial tiene una longitud de 13 metros (14.22 yardas) y se designará como puerta.
- 8.3. La parte posterior del área de sustitución especial se indicará mediante una línea entre las dos líneas del área de sustitución especial que será paralela y a 4 metros (4.37 yardas) de la línea lateral.

9. La mesa del cronómetro y los banquillos

- 9.1. La mesa del cronómetro se colocará al menos a 5 metros (5,47 yardas) de la línea lateral en la línea central.

- 9.2. Los banquillos para los equipos competidores se colocarán a ambos lados de la mesa del cronómetro al menos a 10 metros (10.94 yardas) de la mesa y al menos a 7 metros (7.66 yardas) de la línea lateral, paralela a la línea lateral.

10. Las áreas de mesa

- 10.1. Las áreas de banquillo se encuentran fuera del campo de juego, entre las líneas del área de sustitución especial y la extensión de las líneas del área de portería. El inicio de las áreas de banquillo del equipo y el área de la mesa de puntuación se indicarán con una línea paralela a 4 metros (4,37 yardas) de la línea lateral.
- 10.2. Es prerrogativa del equipo local elegir el área de banquillo que ocupará durante el juego. En un campeonato mundial, evento similar, o en cualquier evento donde los organizadores lo consideren necesario, al equipo local se le asignará el área del banco de la izquierda al enfrentar el campo desde la mesa del cronómetro.

11. Áreas de los entrenadores

- 11.1. El área delimitada por la línea lateral, una línea paralela a 4 metros (4.37 yardas) de la línea lateral, la línea del área de sustitución especial y la extensión de la línea del área de portería se designará como área de los entrenadores.

12. Líneas

- 12.1. Todas las líneas mencionadas en esta sección (excepto la línea central y las líneas de gol) deberán tener 5 centímetros (2 pulgadas) de ancho. La línea central debe tener 10 centímetros (4 pulgadas) de ancho. Las líneas de la portería deben tener el mismo ancho que las tuberías de la portería.
- 12.2. Cuando aparezcan otras líneas en el campo de juego, las líneas mencionadas en esta sección serán todas de un solo color, y ese color deberá contrastar con el color de las otras líneas.

13. El box de penalización

- 13.1. El box de penalización consistirá en dos asientos para cada equipo al lado de la mesa del cronómetro.

SECCIÓN 2

EQUIPAMIENTO

14. La bola

- 14.1. La bola será de goma blanca o naranja y tendrá una circunferencia de entre 7.75 pulgadas (19.69 centímetros) y 8 pulgadas (20.32 centímetros). Debe tener entre 5 y 5.25 onzas de peso y, cuando se deja caer sobre un suelo de madera dura desde una altura de 72 pulgadas (1.83 metros), debe rebotar a una altura de entre 45 pulgadas (114.3 centímetros) y 49 pulgadas (124.46 centímetros).
- 14.2. El equipo local suministra las bolas del juego, la bola en uso al final del partido pasará a ser propiedad del equipo ganador.
- 14.3. El equipo local deberá proporcionar a los recogepelotas bolas adicionales en cada lado y en cada esquina del campo. Los recogepelotas deberán usar cascos, guantes y, cuando sea apropiado, coquilla. Los recogepelotas deberán tener un mínimo de 10 años de edad.

15. El palo

- 15.1. El palo tendrá una longitud total de entre 40 pulgadas (101.60 centímetros) a 42 pulgadas (106.68 centímetros) (palo corto) o de entre 52 pulgadas (132.08 centímetros) y 72 pulgadas (182.88 centímetros) (palo largo). Un equipo no puede tener más de cuatro palos largos, excluyendo el palo del portero, en el campo de juego.
- 15.2. La cabeza del palo medirá entre 6 pulgadas (15,24 centímetros) y 10 pulgadas (25,40 centímetros), tomada la medida en su punto más ancho.
- 15.3. El palo del portero designado será una excepción a las Reglas 15.1 y 15.2 anteriores. El portero designado puede usar un palo que mida desde 6 pulgadas (15,24 centímetros) hasta 15 pulgadas (38,10 centímetros) tomada la medida en su punto más ancho, y debe tener una longitud total de entre 40 pulgadas (101,60 centímetros) y 72 pulgadas (182,88 centímetros).
- 15.4. La cabeza del palo debe estar hecha de madera, madera laminada, plástico o cualquier otro material aprobado por la FIL, y el palo debe estar hecho de madera, aluminio o cualquier otro material aprobado por la FIL. El extremo trasero del palo debe ser sólido sin bordes afilados o, si está hueco, debe tener su extremo abierto cubierto adecuadamente con plástico, goma o cinta para evitar lesiones. El uso de tapas metálicas está prohibido.
- 15.5. La cabeza del palo se construirá de una de las siguientes maneras:
 - i) Ambas paredes serán de madera, madera laminada, plástico u otro material aprobado por la FIL.
 - ii) Una pared debe estar hecha de madera, madera laminada, plástico u otro material aprobado por la FIL, y la otra pared debe estar hecha tejiendo cordones desde la punta de la cabeza hasta el palo de tal manera que evite que la punta rígida golpee o enganche a un oponente.
- 15.6. Las paredes de madera o plástico del palo no deben tener más de 2 pulgadas (5.08 centímetros) de altura: cuando una pared está hecha de cuerda, puede tener cualquier altura.

15.7. La cabeza y el (los) lado (s) del palo deben tener agujeros perforados para facilitar el tejido del cordón.

15.8. La red del palo estará construida de tripa, cuero, cuerda, lino o material sintético y tendrá una forma más o menos triangular.

16. Prohibiciones relacionadas con el palo.

16.1. Ningún jugador utilizará un palo en el que se haya permitido que el bolsillo se hunda a una profundidad tal que la superficie superior de una bola colocada en el esté por debajo del borde inferior de las paredes laterales cuando se sostiene el palo horizontal al suelo. Esta prohibición no se aplicará al palo del portero designado.

16.2. Ningún jugador utilizará un palo que esté construido o ensartado de modo que esté diseñado para retener la bola de juego.

16.3. Ningún jugador utilizará un palo que tienda a retardar el desplazamiento libre y normal de la bola.

16.4. No se puede alterar ningún palo de ninguna manera para darle a un jugador una ventaja sobre su oponente.

16.5. Todas las cuerdas se limitarán a una longitud de suspensión de sobra de 2 pulgadas (5.08 centímetros).

16.6. Eliminado en junio de 2012, Amsterdam, Asamblea General de FIL.

16.7. Los palos de longitud ajustable son ilegales.

16.8. Ningún jugador usará un palo que esté construido, ensartado o manipulado para confundir a un oponente para que crea que la bola está en el palo cuando no lo está, o que la bola no está en el palo cuando lo está.

17. Equipo personal

17.1. Se requiere que todos los jugadores usen guantes protectores, botas o zapatos adecuados, y un casco protector equipado con una máscara facial y una correa para la barbilla, que debe estar correctamente abrochada en ambos lados. Todos los jugadores, incluido el portero designado, deben usar adecuadamente un protector de boca y dientes (protector bucal).

Un protector bucal se definirá como:

- i) Un producto comercial diseñado para ser moldeado a los dientes y la mandíbula del jugador y para cubrir todos los dientes de la mandíbula superior.
- ii) Un producto de moldeado personalizado, producido por un profesional dental que cubre todos los dientes de la mandíbula superior.
- iii) Un producto intraoral de moldeado personalizado y producido por un profesional dental diseñado para proteger al jugador de lesiones bucales.

Se recomienda que el protector bucal sea muy visible en color: es decir, ni blanco ni transparente.

No pueden cortarse los dedos de los guantes de un jugador, todo el dedo debe estar encerrado en el guante. Un jugador no puede jugar con los dedos fuera del guante.

Un jugador puede recortar las palmas de sus guantes. Además, el portero designado debe usar el equipo de protección obligatorio de portero: un protector de garganta, un protector para el pecho y una coquilla. El portero designado puede usar espinilleras, pantalones cortos de compresión o pantalones de fútbol (fútbol americano) que se ajusten al cuerpo. Los pantalones cortos de compresión o de fútbol se pueden usar con

o sin almohadillas diseñadas para los pantalones. Con la excepción del palo del portero, todo el equipo usado por un portero debe construirse únicamente con el propósito de proteger la cabeza y el cuerpo del jugador, y no debe incluir nada que ayude a detener la bola. El uniforme de portero, la camiseta y los pantalones del equipo se usarán sobre el equipo del portero y se ajustarán al cuerpo de tal manera que la camiseta y los pantalones no ayuden a detener la bola.

- 17.2. Se requiere que cada jugador use una camiseta con un número en fuente gótica o dentro de un cuadro que contraste, centrado en la parte delantera y trasera. El número en la parte delantera debe tener al menos 8 pulgadas (20.32 centímetros) de altura, y el número en la parte posterior debe tener al menos 10 pulgadas (25.40 centímetros) de altura. Los números en la parte delantera y trasera de la camiseta de un jugador serán los mismos, y no se permitirán números duplicados en el mismo equipo. El número en la camiseta será de uno o dos dígitos. No habrá un número mayor que el 99.

Todos los jugadores del mismo equipo deben usar pantalones cortos del mismo color. Los jugadores del equipo que usan pantalones largos deben usar pantalones del mismo color.

- 17.3. El equipo visitante deberá notificar al equipo local el color de las camisetas, que van a usar en el partido, y el equipo local debe usar camisetas de un color contrastante.

18. Prohibiciones relacionadas con el equipo personal

- 18.1. Ningún jugador deberá usar ningún tipo de cámara deportiva montada en el cuerpo o en el casco, o usar o llevar equipo que, en opinión de los árbitros, lo pone en peligro a él u otros jugadores.
- 18.2. Los números en la camiseta de un jugador deben estar claramente visibles en todo momento.
- 18.3. El equipo especial usado por el portero no debe exceder el equipo estándar en lo que respecta a las espinilleras, protectores de garganta y protectores de pecho.
- 18.4. Ningún jugador deberá usar guantes de portero de hockey.
- 18.5. Cualquier jugador puede usar pantalones de chándal, pero, para un equipo, deben ser del mismo color, y se recomienda que sean de un color diferente al de los oponentes.
- 18.6. Cuando los miembros de un equipo usan calentadores, sus colores deben ser uniformes en todo el equipo.
- 18.7. Un jugador o sustituto no debe usar joyas u ornamentación: esta prohibición incluirá perforaciones en el cuerpo. Las excepciones a esto serán un artículo de Alerta Médica o un artículo religioso. Si se usa, dicho artículo debe estar firmemente sujeto a la parte relevante del cuerpo, para evitar que se enrede con el palo o el equipo del portador u otro jugador.

SECCIÓN 3 LOS EQUIPOS

19. Número de jugadores

- 19.1. Diez jugadores constituirán un equipo completo. Un equipo completo estará compuesto por 1 portero, 3 defensores, 3 centrocampistas y 3 atacantes. Cada equipo debe tener un portero debidamente equipado en el campo en todo momento. (Véanse las reglas 15.3 y 17.1)
- 19.2. Si, debido a lesiones u hombres fuera del juego debido a expulsiones u otras razones, un equipo no puede mantener a 10 jugadores en el campo, entonces puede continuar el juego con menos de 10 jugadores, pero no se harán excepciones a las reglas regulares para esta situación.
- 19.3. El equipo local será el primer equipo que figura en el calendario de juego publicado. El equipo visitante será el segundo equipo listado en el calendario de juego publicado.

El equipo visitante deberá notificar al equipo local el color de las camisetas, que deberán usar en el juego. El equipo local debe usar camisetas de un color contrastante. (Ver la Regla 17.3)

Es prerrogativa del equipo local elegir el área de banquillo que ocupará durante el juego. En un campeonato mundial o evento similar, o en cualquier evento donde los organizadores lo consideren necesario, al equipo local se le asignará el área de banquillo de la izquierda cuando se enfrente al campo desde la mesa del cronómetro. (Ver la Regla 10.2)

En el caso de desacuerdo, el equipo visitante es el primero en salir de los vestuarios. (Ver la Regla 84.7)

Será responsabilidad del entrenador en jefe del equipo local ver

- i) Que el campo de juego esté en condiciones adecuadas para jugar.
- ii) Que los cronometradores y anotadores estén disponibles con todo el equipo necesario para que puedan llevar a cabo sus respectivas funciones.
- iii) Que se proporcionen bolas y recogepelotas. (Ver la Regla 22.3)
- iv) En un campeonato mundial o un evento similar, los organizadores del evento serán responsables de lo anterior. (Ver la Regla 22.3)

El capitán visitante deberá realizar el sorteo antes del inicio del juego y antes de las prórrogas y de la muerte súbita. (Ver Reglas 33.1 y 31.2 i)

20. Sustitutos

- 20.1. Un equipo puede tener hasta 13 sustitutos.
- 20.2. Solo 23 jugadores en un equipo pueden vestirse con el uniforme del equipo para un partido. Cualquier otro miembro que se encuentre en el área del banquillo debe usar indumentaria alternativa.

21. Capitanes

- 21.1. Cada equipo designará un capitán o co-capitan. Un equipo puede designar un máximo de cuatro co-capitanes. Deberán actuar como representantes de su equipo en el campo de juego durante el partido. Cuando un equipo designa co-capitanes, uno de ellos será designado el representante árbitro de ese equipo en el campo.
- 21.2. El privilegio de los capitanes de actuar como representantes del equipo en el campo no les otorga el derecho de discutir con un árbitro o criticar cualquier decisión de un árbitro.
- 21.3. Si el capitán abandona el campo de juego, él o su entrenador deben informar al árbitro más cercano del nombre y el número del capitán reemplazante. Si un equipo no tiene un capitán designado en cualquier momento durante el juego, uno de los árbitros puede designar un capitán en funciones.

22. Entrenadores

- 22.1. Un equipo puede tener cualquier número de entrenadores, pero cada equipo designará a un entrenador como su entrenador principal. El entrenador en jefe será responsable de tomar todas las decisiones para su equipo que no estén delegadas específicamente a su capitán. Antes del comienzo del juego, el entrenador en jefe deberá nominar a su (s) capitán (es) y un In-home para los árbitros. El In-home puede ser cualquier miembro del equipo.
- 22.2. El entrenador en jefe se comportará en todo momento como un caballero, y se esforzará en todos los sentidos para que sus jugadores y sustitutos también se comporten como caballeros. También tendrá el control y la responsabilidad de las acciones y la conducta de todos los miembros de su equipo que no jueguen y de todas y cada una de las personas conectadas oficialmente con su equipo. Ayudará a los árbitros a mantener el juego bajo control en todo momento. Será su deber, a solicitud de un árbitro, controlar efectivamente cualquier acción de los espectadores, que no esté en conformidad con el buen espíritu deportivo.
- 22.3. Será responsabilidad del entrenador local ver:
 - i) Que el campo de juego esté en condiciones apropiadas para jugar.
 - ii) Que los cronometradores y anotadores estén disponibles con todo el equipo necesario para que puedan llevar a cabo sus respectivas funciones.
 - iii) Que se proporcionen bolas y recogepelotas. En un Campeonato Mundial o evento similar, los organizadores del evento serán responsables de lo anterior.
- 22.4. Será responsabilidad de los entrenadores en jefe ver que sus jugadores y sustitutos estén debidamente equipados para jugar.
- 22.5. Uno o más entrenadores de un equipo pueden ser jugadores-entrenadores. Los árbitros y el entrenador en jefe oponente deben ser informados del número de camiseta de cualquier entrenador-jugador antes del comienzo del juego. Cuando un jugador-entrenador está en el área de entrenadores, no deberá usar su casco.
- 22.6. En ausencia de un entrenador en jefe, los poderes, las autoridades y las responsabilidades del entrenador en jefe recaerán en un entrenador asistente

designado por el equipo. Si no hubiera entrenadores, los poderes, las autoridades y las responsabilidades del entrenador principal recaerán en el capitán designado como representante árbitro de ese equipo en el campo, como se prescribe en la Regla 21.1.

SECCIÓN 4

CONTROL DEL JUEGO

23. Los árbitros.

- 23.1. El juego será controlado por 3 árbitros, uno de los cuales será designado el árbitro principal. Sus deberes serán iguales en todos los aspectos, excepto que, en la solución de cualquier disputa, la decisión del árbitro principal será definitiva. Los árbitros tendrán autoridad sobre el juego, con control y jurisdicción sobre el jefe de mesa, el gerente de mesa, el cronometrador, los cronometradores de penalizaciones, los anotadores, los jugadores, los suplentes, los entrenadores, cualquier persona oficialmente relacionada con los equipos y los espectadores.
- 23.2. La autoridad de los árbitros comenzará con su aparición en el campo de juego y terminará al finalizar el juego.
- 23.3. Al hacer sonar su silbato, cualquiera de los árbitros o el jefe de mesa puede suspender el juego por cualquier razón que considere necesaria para el cumplimiento adecuado de las reglas del juego o la conducta segura del juego. Cualquiera de los árbitros o el jefe de mesa árbitro puede suspender el juego y detener el reloj del juego y cualquier reloj de penalización por cualquier razón que considere necesaria para la aplicación adecuada de las reglas del juego o la conducta segura del juego.
- 23.4. Los árbitros deberán mantener un registro de los goles marcados por cada equipo y el número del jugador que marcó el gol. Verificarán la puntuación con el anotador árbitro al final de cada período, pero la puntuación de los árbitros será la oficial del juego.
- 23.5. Los árbitros y el jefe de mesa deberán usar uniformes similares. Para todos los eventos de FIL y aquellos eventos reconocidos o aprobados por FIL, incluidos, entre otros, Campeonatos Mundiales de FIL, los árbitros deberán usar:
- Camisa de rayas verticales en blanco y negro.
 - Shorts negros junto con calcetines largos negros (clima cálido).
 - Pantalones largos negros con medias negras (clima frío).
 - Cinturón negro.
 - Calzado deportivo negro.
 - Gorra negra con ribete blanco.
- Se pueden encontrar más detalles del uniforme en el Manual del Árbitro. Para todos los eventos de FIL y aquellos eventos reconocidos y / o aprobados por FIL, incluidos, entre otros, los Campeonatos Mundiales de FIL, la junta de FIL debe aprobar las variaciones del uniforme anterior.

24. El árbitro principal de mesa y el gerente de mesa

- 24.1. Se designará a un árbitro jefe de mesa y estará equipado con una bandera de señalización y un silbato. Supervisará y tendrá jurisdicción completa sobre el gerente de mesa, cronometrador, cronometrador de penalizaciones, anotadores, entrenadores, sustitutos y cualquier otro dentro de las áreas de banquillo, el área de sustitución especial y el área de penalización.

Llevará el mismo uniforme que los árbitros, excepto que también llevará un brazalete. Un gerente de mesa, que actuará como árbitro de reserva, asistirá al árbitro principal de mesa. El gerente de mesa no tendrá poder jurisdiccional. Él no lleva un silbato y no lleva una bandera. El gerente de mesa deberá usar el mismo uniforme que los árbitros, excepto que usa una camisa o chaqueta negra. Si un árbitro en el campo no puede continuar, el gerente de mesa lo reemplazará en el campo de juego. Si el árbitro que no puede continuar es el árbitro principal, entonces el árbitro nombrado segundo en la asignación árbitro se convertirá en el árbitro principal.

- 24.2. El árbitro principal de mesa deberá:
- i) Verificar la sustitución de jugadores que entran y salen del campo de juego;
 - ii) Verificar que cada equipo tenga el número correcto de jugadores y no más de cuatro palos largos en el campo de juego
 - iii) Ayudar a los árbitros a verificar que cada equipo obedezca la regla del fuera de juego.
 - iv) Verificar que no se produzca un intercambio ilegal de palos.
 - v) Verificar que un entrenador o miembro árbitro de cualquier equipo no realice acciones ilegales.
 - vi) Verifique que ningún jugador o sustituto cometa una falta en el acto de abandonar el campo de juego o en el acto de ingresar al campo de juego, o que esté en el área de banquillo, el área de sustitución especial o el área de penalización.
- 24.3. Cuando tenga conocimiento de cualquiera de las seis infracciones anteriores, deberá, según las circunstancias, arrojar una bandera de señalización o hacer sonar su silbato, o señalar "Play-on", y aplicar la penalización apropiada cuando corresponda. Excepcionalmente, cuando se da cuenta de que un jugador comete un acto de mala conducta flagrante, entonces, si el acto está fuera del área de juego actual y es poco probable que haya sido visto por los árbitros en el campo, el árbitro principal de mesa hará una señal con la bandera o hará sonar su silbato, según corresponda. Y, cuando un silbato haya detenido la jugada, el árbitro principal de mesa detendrá todos los relojes e informará al árbitro principal de lo sucedido.
- 24.4. El árbitro principal de mesa y / o el gerente del banco deberán acusar recibo y comprender las señales de los árbitros relacionadas con penalizaciones, períodos de penalización o cualquier otro asunto relacionado con el juego, repitiendo la señal. Luego transmitirá las decisiones de los árbitros al cronometrador, cronometrador de penalizaciones y anotadores, según corresponda.
- 24.5. El árbitro principal de mesa y / o el gerente de mesa deberán informar a los entrenadores, si así se solicita, sobre las decisiones de los árbitros.
- 24.6. El árbitro principal de mesa notificará a cada equipo 30 segundos antes del reinicio del juego durante un tiempo muerto del equipo, y un minuto antes del comienzo de cada período.
- 24.7. El árbitro principal de mesa notificará al árbitro más cercano si algún jugador ha incurrido en 5 faltas personales.
- 24.8. Cuando un equipo solicita un tiempo muerto:
- i) Si la solicitud es legal, el árbitro principal de mesa hará sonar su silbato.
 - ii) Si la solicitud no es legal, el árbitro principal de mesa aplicará las disposiciones de la Regla 50; Penalización por Faltas Técnicas, y si corresponde Regla 82; Técnica de silbido lento.

25. El Cronometrador

- 25.1. Se designará un cronometrador, y este deberá estar equipado con un reloj que pueda registrar el tiempo en segundos.
- 25.2. El cronometrador deberá mantener un registro exacto del tiempo jugado en cada período, y deberá salir al campo de juego durante los últimos 30 segundos de juego en cada período para contar el tiempo restante al árbitro más cercano de la siguiente manera; "30 segundos, 25 segundos, 20 segundos, 15 segundos, 14, 13 ... 3, 2, 1, Tiempo".
- 25.3. El cronometrador deberá mantener un registro preciso de los intervalos de tiempo entre los períodos de juego, y deberá notificar al árbitro jefe de mesa un minuto antes del comienzo de cada período de juego.
- 25.4. El cronometrador deberá mantener un registro exacto del tiempo empleado durante los tiempos muertos del equipo, y deberá notificar al jefe de mesa 30 segundos antes del reinicio del juego.

26. Los cronometradores de penalización

- 26.1. Se designarán dos cronometradores de penalización para cada equipo, y estarán equipados con relojes, que pueden registrar el tiempo en segundos. Los cronometradores de penalización se colocarán a ambos lados de la mesa del cronómetro, detrás del box de penalización.
- 26.2. Los cronometradores de penalizaciones deberán cronometrar el período de cualquier penalización impuesta por los árbitros, y contarán audiblemente el tiempo de penalización para el jugador en cuestión y para cualquier sustituto que pueda estar a punto de ingresar al campo en lugar del jugador penalizado, como sigue: "30 segundos, 15 segundos, 10, 9, 8 ... 3, 2, 1, Liberación".

27. Los anotadores

- 27.1. Cada equipo proporcionará un anotador y, a menos que el árbitro principal designe lo contrario, el anotador visitante será el anotador árbitro.

Cuando lo considere apropiado, el comité organizador de un torneo designará a los anotadores y nominará al anotador árbitro.
- 27.2. Los anotadores deberán mantener un registro de los goles marcados por cada equipo, el nombre y el número del jugador que marcó el gol, y el nombre y el número del jugador que realizó la asistencia.
- 27.3. Los anotadores verificarán con los árbitros al final de cada período para asegurarse de que tengan la misma puntuación.
- 27.4. Los anotadores deberán mantener un registro exacto del número de tiempos muertos tomados por cada equipo, y deberán notificar al jefe de mesa inmediatamente si un equipo excede el número permitido en la mitad o en un período de tiempo extra.
- 27.5. Los anotadores deberán mantener un registro del nombre y el número de cada jugador sobre el cual se pita una penalización, el tipo de falta, la duración de la penalización y el tiempo de juego de la penalización.
- 27.6. Los anotadores deberán notificar al jefe de mesa árbitro si algún jugador debe incurrir en 5 faltas personales.

28. Errores cometidos por los árbitros.

28.1. Cuando un árbitro, jefe de mesa, cronometrador, cronometrador de penalizaciones o anotador se dé cuenta de que se está cometiendo un error que podría resultar en la penalización de un jugador o un equipo, entonces deberá corregirlo rápidamente. Si se marca un gol durante el error y se señala a los árbitros antes de la próxima bola viva, después de que el jugador en cuestión haya participado en el juego, entonces los árbitros permitirán o rechazarán el gol dependiendo de las circunstancias.

SECCIÓN 5

DURACIÓN DEL JUEGO

29. Tiempo del partido

- 29.1. El partido se dividirá en 4 períodos de 15 minutos de duración cada uno.
- 29.2. Durante los últimos 30 segundos del primer, segundo y tercer tiempo, los últimos 2 minutos del cuarto tiempo, y durante cualquier período de tiempo extra, el reloj del juego y, si corresponde, el reloj de penalización se detendrá cada vez que la bola quede muerta y se reiniciará cuando se reinicie el juego. Esto se aplicará a todos los parones, incluida la anotación de un gol. Dicha interrupción del juego no se considerará un tiempo muerto árbitro con el propósito de una sustitución, a menos que un árbitro o el árbitro principal de mesa soliciten específicamente un tiempo muerto árbitro.
- 29.3. Al final de cada tiempo, los equipos deberán cambiar de campo. El intervalo entre el primer y el segundo tiempo será de 2 minutos. En el descanso, el intervalo será de 10 minutos. A las tres cuartas partes, el intervalo será de 2 minutos.
- 29.4. Entre el primer y el segundo período, y entre el tercer y cuarto período, los jugadores deberán, al salir del campo de juego, reunirse solo en el área del banquillo; Para ir más allá de esta área, deben contar con el permiso de los árbitros. En el descanso, los equipos pueden abandonar el campo de juego.

30. Partido interrumpido o incompleto

- 30.1. Cuando el árbitro principal y / o el árbitro en jefe del torneo sientan que las tormentas eléctricas y / o los rayos hacen que sea desaconsejable que un partido continúe, entonces el juego se detendrá.
- 30.2. Todos los participantes, incluidos los jugadores, los árbitros, los árbitros de mesa y otros, deberán ingresar a cubierto lo antes posible.
- 30.3. Si posteriormente es posible reanudar el partido, se permitirá que los equipos entren en el campo de juego antes del reinicio, de la siguiente manera:
 - i) Si el tiempo transcurrido para volver a entrar en el campo no es de más de 30 minutos, se permitirá un calentamiento de 10 minutos.
 - ii) Si el retraso es superior a 30 minutos, pero no superior a 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 15 minutos.
 - iii) Si el retraso es superior a 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 20 minutos. Por consentimiento mutuo de ambos entrenadores, los tiempos de calentamiento anteriores pueden acortarse.
- 30.4. En caso de que un partido no se complete debido a la oscuridad, el mal tiempo o cualquier circunstancia por la cual el árbitro principal considere que no es aconsejable continuar jugando, dicho partido incompleto se remitirá al organismo de control para la adjudicación de un resultado.

31. Partido empatado

31.1. Eliminado en julio de 2018, Netanya, Asamblea General de FIL.

31.2. En caso de que el marcador esté empatado al final del tiempo reglamentario de juego, el juego continuará, después de un intermedio de 2 minutos, con una victoria por muerte súbita en el tiempo extra. En la muerte súbita, los equipos jugarán períodos de 4 minutos cada uno hasta que se marque un gol, y así decidir un ganador. El partido terminará al anotar el primer gol. Habrá un intermedio de 2 minutos entre períodos de muerte súbita. Se llevará a cabo el siguiente procedimiento de "muerte súbita":

- i) Los árbitros convocarán a los capitanes de cada equipo en el centro del campo al final del juego reglamentario y durante el intermedio de 2 minutos. El árbitro principal lanzará una moneda para determinar la elección del campo a defender: el capitán visitante deberá elegir cara o cruz.
- ii) Todos los períodos de tiempo extra comenzarán con un enfrentamiento 1 vs 1, sujeto a las disposiciones de la Regla 34.1 que se sigue.
- iii) Los equipos cambiarán de campo entre períodos de tiempo extra.

32. Victoria por defecto

32.1. Un equipo será declarado ganador de un partido por defecto si su oponente no se presenta a la hora y en el lugar señalados, o si por alguna razón un equipo no termina un partido. La puntuación de un partido por incomparecencia será 1-0 contra el equipo no presentado o retirado.

32.2. El equipo visitante será declarado ganador del partido por defecto, si el campo no cumple con las especificaciones establecidas en estas reglas. Cualquier condición local inevitable debe ser acordada por escrito antes del día de juego.

SECCIÓN 6

EL JUEGO

33. Acciones previas al juego

- 33.1. Los árbitros del partido convocarán a los capitanes de cada equipo en el centro del campo aproximadamente 5 minutos antes del comienzo del juego. El árbitro principal lanzará una moneda para determinar la elección del lado a defender: el capitán visitante deberá elegir cara o cruz. En este momento, se explicarán las reglas básicas.
- 33.2. Los árbitros del juego deberán trazar las alineaciones iniciales en líneas enfrentadas en el centro del campo, con sus lados izquierdos hacia la meta que están defendiendo. No habrá controles de palo ni controles de equipo antes del juego. Se debe explicar cualquier regla básica especial.
- 33.3. Cuando un equipo está "calentando" en el campo de juego, lo hará en la mitad del campo de juego que esté más cerca de su propia área de mesa.

34. Orientación en el centro

- 34.1. El juego se iniciará al comienzo de cada período, y después de que se haya marcado cada gol, enfrentando la bola en el centro del campo, sujeto a las siguientes excepciones:
- i) En caso de una situación de hombre adicional al final de CUALQUIER período, entonces el siguiente período comenzará otorgando la bola al equipo que tenía posesión al finalizar el período anterior en la misma posición relativa en el campo. Sin embargo, si el período termina sin un equipo en posesión, la bola se enfrentará en el centro con todas las restricciones habituales.
 - ii) Una vez que los jugadores enfrentados hayan tomado sus posiciones para el enfrentamiento, entonces los jugadores están "listos", y cualquier movimiento del palo o guantes de un jugador antes del silbato dará como resultado que se otorgue la posesión al equipo rival. El jugador puede mover sus pies o su cuerpo, siempre que este movimiento no se transmita a los guantes o al palo.
 - iii) Si un enfrentamiento está a punto de ocurrir, y un equipo es culpable de retrasar el juego, entonces la posesión se otorgará al equipo rival. A discreción de los árbitros, la reiteración de esta falta puede interpretarse como una conducta antideportiva.
 - iv) Si un jugador, suplente, entrenador o miembro que no juega de un equipo comete una falta antes de cualquier enfrentamiento, la bola se otorgará al equipo rival en el centro del campo. Todos los jugadores confinados son liberados de sus áreas de portería y áreas de ala de inmediato.
- 34.2. El árbitro colocará la bola en el suelo en el centro del campo. Los jugadores enfrentados deberán pararse en el mismo lado de la línea central que la portería que cada uno defiende. El árbitro indicará a ambos jugadores que asuman sus respectivas posiciones al mismo tiempo.

La bola debe estar centrada dentro de la línea central de 10 centímetros (4 ") de ancho. Los palos deben descansar en el suelo en la mitad defensiva del campo de ese jugador, paralelas a la línea central, y no deben estar dentro o tocar la línea central. Los guantes de los jugadores que se enfrentan pueden tocar la línea central.

Los jugadores no pueden retroceder y restablecer sus posiciones una vez que el árbitro ha iniciado la posición de enfrentamiento. El árbitro se asegurará de que cada jugador tiene ambas manos envueltas alrededor de su palo, sin tocar ninguna cuerda, y ambas manos enguantadas están en el suelo. Los pies no deben tocar el palo. Ambas manos y ambos pies, y el casco debe estar a la izquierda de la cabeza de su palo.

Ninguno de los jugadores puede estar en contacto con el cuerpo de su oponente al invadir el territorio de su oponente. Los pies no deben tocar la línea central o la mitad defensiva del campo oponente. Ambos pies deben esperar al sonido del silbato del árbitro para comenzar a jugar. El palo no debe tocar la mitad defensiva del campo de los oponentes.

Ninguna parte de ninguno de los palos puede tocarse.

- 34.3. Una vez que los jugadores enfrentados hayan asumido sus posiciones, el árbitro deberá decir, "Set". Una vez que se da esta señal, las manos y los guantes de ambos jugadores deben permanecer inmóviles hasta que suene el silbato para comenzar a jugar.
- 34.4. Cuando el árbitro hace sonar su silbato para comenzar a jugar, cada jugador puede intentar dirigir la bola moviendo su palo de la manera que desee. Patear o pisar el palo de un oponente es ilegal. Un jugador no puede "patear" su propio palo para mover el palo de su oponente. Un jugador no puede usar deliberadamente su mano o dedos para jugar la bola. Un jugador no puede agarrar el palo de un oponente con la mano o los dedos abiertos.
- 34.5. Mientras que los dos jugadores que participan en el enfrentamiento aún están en la posición de enfrentamiento, y la bola todavía está entre y en contacto con sus palos, será ilegal que cualquier otro jugador haga contacto con el cuerpo o el palo de cualquiera de esos dos jugadores. Golpear el palo o la mano enguantada de cualquier jugador que participe en el enfrentamiento es una falta técnica. Agarrar del cuerpo de cualquiera de los jugadores que participan en el enfrentamiento es una falta personal.
- 34.6. Ningún jugador que esté usando un palo zurdo deberá participar en un enfrentamiento. Un palo en el que la red está tejida a la cabeza de tal manera que se forme un labio o gancho, que podría atrapar la bola, será ilegal para su uso en enfrentamientos.
- 34.7. En el momento de un enfrentamiento central, un equipo, que tiene 10 jugadores en el campo de juego (excluyendo el área de penalización), limitará al portero y a otros 3 jugadores en su área de gol defensiva, 3 jugadores en su área de ataque, y 1 jugador en cada una de sus áreas de ala. Cuando suene el silbato para comenzar a jugar, los jugadores en las áreas del ala serán liberados. Todos los demás jugadores están confinados a las áreas de gol especificadas hasta que cualquier jugador obtenga posesión de la bola, la bola o un palo toquen una línea de área de gol, o la bola salga fuera de los límites.

- 34.8. En las circunstancias anteriores, cuando un jugador gana posesión, el árbitro rotará su brazo derecho en un movimiento circular completo y gritará "Posesión". Cuando la bola toca o cruza una línea del área de portería antes de que se haya llamado la posesión, el árbitro rotará su brazo derecho en un movimiento circular completo y gritará "Bola libre".
- 34.9. En el momento de un enfrentamiento central, cuando un equipo tiene 1 o más jugadores fuera del juego por penalización, ese equipo limitará al portero y tres (3) jugadores en su área de gol defensiva, y 3 jugadores en su área de portería ofensiva. Excepción: cuando un equipo tiene tres (3) o más jugadores en el área de penalización, un jugador puede salir de su área de portería defensiva para jugar el saque neutral, pero debe obedecer la regla del fuera de juego.
- 34.10. En un enfrentamiento central, antes de que se haya llamado "Posesión" o "Balón libre", si un árbitro toca el silbato por error, entonces la bola se volverá a enfrentar en el centro del campo con las mismas restricciones que el original cara a cara.
- 34.11. Si se comete una falta durante o después de un enfrentamiento central antes de que se haya llamado "Posesión" o "Bola libre", los jugadores confinados no serán liberados de las áreas de gol hasta que suene el silbato para reanudar el juego.
- 34.12. Si la bola sale directamente del campo desde un saque neutral, y el árbitro no sabe quién la tocó en último lugar, entonces se la enfrentará nuevamente en el mismo lugar y estará sujeta a las mismas restricciones.
- 34.13. En un enfrentamiento central, antes de que se haya llamado "Posesión" o "Bola libre", si se producen faltas simultáneas y se necesita un nuevo saque, de acuerdo con la Regla 81.2, entonces la bola se volverá a enfrentar en el centro del campo con las mismas restricciones que el enfrentamiento original.

35. Enfrentamiento fuera del centro del campo

- 35.1. Cuando se produce un enfrentamiento que no es en el centro del campo, se aplicarán las siguientes reglas:
- i) Los palos de los dos jugadores se colocarán en ángulo recto con una línea imaginaria desde la bola hasta el centro de la línea de gol más cercana.
 - ii) El jugador defensor se interpondrá entre su palo y su propia portería, para dar la espalda a su propia portería.
 - iii) El jugador atacante deberá mirar hacia la meta que está atacando.
 - iv) Las condiciones establecidas en la Regla 34 se aplican al método de enfrentamiento.
 - v) La bola no deberá enfrentarse a menos de 18 metros (yardas) en ninguna dirección, se moverá un punto a 18 metros (20 yardas) de la jaula, si es necesario.
 - vi) La bola no deberá enfrentarse a menos de 6 metros (20 pies) de una línea.
 - vii) En el momento en que suena el silbato para comenzar el enfrentamiento, ningún jugador debe estar a menos de 9 metros (10 yardas) de los jugadores que se enfrentan a la bola.
 - viii) El reloj del juego y los relojes de penalización se detendrán de inmediato.

36. El estado de la bola

- 36.1. Una bola puede ser bola viva o bola muerta.
- 36.2. Una vez que el silbato ha sonado para (re) iniciar el juego, por ejemplo, en un enfrentamiento, cuando la bola se vuelve a poner en juego después de salir de los límites o cuando la bola se vuelve a poner en juego después de se haya cometido una falta, entonces la bola es una bola viva.
- 36.3. Cuando suena el silbato para detener el juego, por ejemplo, porque se ha marcado un gol, porque la bola se ha salido de los límites o porque ha sonado un silbato que señala una falta, entonces la bola es una bola muerta.
- 36.4. Si se arroja una bandera y el juego continúa, la bola sigue siendo una bola viva.

AR 36.1 Ataque Azul y una bandera está baja. Azul deja caer la bola. Suena el silbato. Rojo, que todavía tiene un tiempo muerto restante, pide un tiempo muerto.

APLICACIÓN: Se concede el tiempo muerto porque la bola está muerta. La posición de la bola en el campo de juego no tiene consecuencias.

37. Juego libre

- 37.1. Una vez que el árbitro haya señalado que la bola está lista para jugar, el reinicio se producirá en la misma posición relativa donde estaba la bola cuando se detuvo el juego. El árbitro reanudará el juego lo más rápido posible. Si un jugador contrario está dentro de las cinco yardas del jugador al que se le ha otorgado la bola, y el árbitro hace sonar el silbato para reiniciar el juego, el jugador contrario no puede defender la bola hasta que alcance una distancia de cinco yardas de ese oponente. Una violación por retraso del juego será señalada por una bandera hacia abajo (silbato lento). En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a 5 yardas del jugador con la bola.
- 37.2. Un juego libre no se llevará a cabo más cerca de la jaula que a 18 metros (20 yardas) en cualquier dirección, la bola se moverá a un punto a 18 metros (20 yardas) de la jaula, si es necesario.
- 37.3. Un juego libre no se llevará a cabo dentro de 5 yardas (4.57 metros) de la puerta, la bola se moverá lateralmente al campo de juego hasta que esté a 5 yardas (4.57 metros) de la parte más cercana de la puerta, si es necesario.

38. Puntuación

- 38.1. Se marca un gol cuando la bola, suelta o no, pasa completamente desde el frente a través del plano imaginario formado por los bordes traseros de la línea de gol, el poste como la parte superior y los palos como los dos lados (plano de la portería). En caso de que uno de los jugadores defensores haga pasar la bola por el plano de la portería, cuenta como gol para el equipo atacante. El equipo que marque el mayor número de goles será declarado ganador del juego. El último jugador atacante que proporcionó suficiente fuerza o ímpetu a la bola para que cruzara completamente el plano de la portería es el anotador y se le acreditará el gol a su favor. Cuando un jugador en el equipo defensivo proporciona suficiente fuerza o ímpetu a la bola para que atravesara por completo el plano de la portería, marca un gol en propia meta, entonces el gol será en propia meta.
- 38.2. Cuando la bola pasa por el plano de la portería en las siguientes circunstancias, sin embargo, un gol no cuenta:

- i) Después de que finaliza el período, independientemente de si ha sonado o no el silbato de un árbitro.
- ii) Después de que el silbato de un árbitro haya sonado por cualquier motivo, aunque el sonido del silbato haya pasado inadvertido.
- iii) Cuando cualquier parte del cuerpo de un jugador atacante está tocando el crease de la portería
- iv) Cuando el equipo atacante tiene más hombres de los que debería tener en el campo de juego (excluyendo el cuadro de penalización) en ese momento.
- v) Cuando el equipo atacante o ambos equipos están fuera de juego en ese momento.
- vi) Cuando la cabeza del palo del tirador se desprende durante el disparo o el seguimiento.
- vii) Si un jugador atacante ha marcado un gol y, antes de la próxima bola viva, el palo de ese jugador se declara ilegal por cualquier motivo. Consultar también la Regla 45.5 con respecto a un palo ilegal.

39. Posesión de la bola

- 39.1. Posesión del jugador: un jugador se considerará en posesión de la bola cuando la controle y pueda realizar cualquiera de las funciones normales del juego, como acunar, pasar o tirar. Además, el portero designado se considerará en posesión de la bola cuando tenga uno o ambos pies dentro del crease y la bola esté dentro del mismo y dentro del palo del portero.
- 39.2. Posesión del equipo: un equipo se considerará en posesión de la bola cuando un jugador de ese equipo tenga posesión de la bola (posesión del jugador), o cuando la bola se pase de un jugador a un compañero de equipo. (Ver la Regla 82.4 para la definición de un pase)
- 39.3. Bola suelta: una bola que no está en posesión de un jugador o la posesión de un equipo es una bola suelta.

40. Bola fuera de límites

- 40.1. El juego se detendrá en cualquier momento que la bola esté fuera de límites.
- 40.2. Cuando un jugador con la bola en su posesión pisa o sobrepasa una línea limítrofe, o cualquier parte de su palo o cuerpo toca el suelo sobre o más allá de la línea limítrofe, entonces la bola está fuera de límites, y el jugador deberá perder la posesión de esta. La bola se otorgará a cualquier jugador del equipo contrario que esté listo de inmediato para jugar en el punto donde la bola fue declarada fuera de límites.
- 40.3. Cuando una bola suelta toca una línea límite o el suelo fuera de una línea límite, cuando toca cualquier cosa dentro o fuera de una línea límite o cuando ha abandonado el campo de juego, entonces está fuera de límites, y se aplicarán las siguientes reglas:
 - i) Excepto en un tiro o un tiro desviado a la portería, la bola se otorgará en el punto donde fue declarada fuera de límites a cualquier jugador del equipo contrario al jugador que tocó por última vez la bola.
 - ii) Cuando una bola suelta se sale de los límites como resultado de un tiro o un tiro desviado a la portería, se otorgará al equipo del jugador más cercano donde y cuando la bola se haya salido de los límites. El palo del jugador no contará. Si dos

jugadores de equipos opuestos son equidistantes de la bola cuando sale de los límites, entonces se enfrentarán.

iii) Un tiro o tiro desviado sigue siendo un tiro hasta que:

- La bola se para en el campo de juego.
- Un jugador toma posesión de la bola.
- La bola sale de los límites.
- Un jugador deliberadamente hace que la bola salga fuera de los límites.

40.4. Si la bola sale directamente de los límites desde un enfrentamiento, y los árbitros no saben quién la tocó en último lugar, entonces se enfrentarán nuevamente en el mismo lugar que el enfrentamiento anterior y estará sujeta a las mismas restricciones como el enfrentamiento anterior.

40.5. Si la bola sale fuera de los límites dentro de los límites de la puerta, o dentro de 5 yardas (4.57 metros) de cualquier parte de la puerta, entonces se moverá lateralmente al campo de juego hasta que haya 5 yardas (4.57 metros) desde la parte más cercana de la puerta antes de que se reanude el juego.

40.6. Si la bola sale fuera de los límites en la línea final, entonces se pondrá en juego en el punto en el que salió de los límites, a pesar de que este punto puede estar a menos de veinte yardas de la jaula.

41. Golpeo del cuerpo

41.1. Golpear el cuerpo de un oponente está permitido en el juego de lacrosse, siempre que:

- i) El oponente esté en posesión de la bola o esté dentro de 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta o esté dentro de 9 pies (2.74 metros) de una bola en vuelo.
- ii) El contacto se realiza desde la parte frontal o lateral, no debajo de la cadera ni debajo del cuello. Ver la Regla 70 sobre control corporal ilegal.

42. Golpeo con el palo

42.1. Un jugador puede golpear el palo de un oponente con su propio palo, siempre que el oponente tenga posesión de la bola, el oponente esté a 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta, o la bola está en vuelo a menos de 9 pies (2.74 metros) del oponente. Para el propósito de esta Regla, la mano enguantada que sostiene el palo se considera parte del palo.

Ver las Reglas 71 y 72 sobre verificación ilegal.

43. Bloqueo

43.1. El uso del bloqueo por parte de un jugador ofensivo está permitido, siempre que el jugador ofensivo esté inmóvil en el momento del contacto. Ver la Regla 54 sobre una selección ilegal.

44. Tiempos muertos

44.1. Hay 2 tipos de tiempos muertos, los convocados por los árbitros y los convocados por los equipos.

44.2. Un árbitro o el jefe de mesa puede solicitar un tiempo muerto por cualquier motivo que considere necesario para la aplicación adecuada de las reglas del juego o la conducta segura del juego.

44.3. Cuando un jugador se lesiona y, en opinión de un árbitro:

- La lesión es grave.

- Hay sangrado o sangre evidente.
- Existe riesgo de más lesiones para el jugador.

Entonces el juego se suspenderá de inmediato. De lo contrario, el árbitro retrasará el sonido de su silbato de la siguiente manera:

- i) Si el equipo atacante está en posesión de la bola y, en opinión del árbitro, es inminente una situación de gol, entonces el árbitro retrasará el sonido de su silbato de la misma manera que se establece en el "procedimiento de silbido lento", Regla 82, excepto que en estas circunstancias no se deja caer una bandera de señal.
 - ii) Si la bola está suelta, el árbitro retrasará el sonido de su silbato hasta que se asegure la posesión y, si una jugada de gol es inminente, el juego se completa, de la misma manera que se establece en el "procedimiento de silbato lento", Regla 82, excepto que la bandera de señal no se lanza en estas circunstancias.
- 44.4. Si el reloj tiene que detenerse para permitir que un jugador lesionado sea tratado, a menos que un equipo use uno de sus tiempos muertos, el jugador lesionado debe abandonar el campo antes del comienzo de la próxima jugada y no puede regresar antes de la siguiente bola muerta.

Si el reloj tiene que detenerse para un jugador que está sangrando o tiene sangre evidente en su persona o equipo, a menos que el equipo use uno de sus tiempos muertos, el jugador debe abandonar el campo antes del inicio de la próxima jugada. El jugador no volverá a ingresar al campo hasta que la herida haya sido cubierta y / o toda la sangre limpiada de la persona, el uniforme o el equipo. El jugador no necesita esperar a la próxima bola muerta antes de regresar.

- 44.5. Un equipo puede solicitar un tiempo muerto siempre que:
- i) La bola esté muerta.
 - ii) El equipo que solicita el tiempo muerto tiene la posesión de la bola por parte del jugador en su mitad ofensiva del campo.
- 44.6. Un tiempo muerto puede ser convocado por un entrenador, un capitán o el jugador que posee la bola. La solicitud puede hacerse a un árbitro o al jefe de mesa.
- 44.7. El tiempo muerto de un equipo debe durar 90 segundos. Un tiempo muerto puede reducirse solo si ambos equipos están listos para reiniciar el juego antes de que hayan transcurrido los 90 segundos completos.
- 44.8. Un equipo se limitará a 2 tiempos muertos por mitad y 1 tiempo muerto por cada 4 minutos de tiempo extra. No se permitirán tiempos muertos en un período de muerte súbita.
- 44.9. Un tiempo muerto tomado entre períodos se carga al período anterior.
- 44.10. Un equipo no puede tomar tiempos muertos consecutivos sin la reanudación del juego.
- 44.11. Un equipo puede solicitar un tiempo muerto antes del comienzo del juego.

AR 44.1 Suprimido, 2014 Asamblea General de FIL, Denver, Colorado.

45. Solicitud del entrenador en jefe para:

Stick-Check

- 45.1. El entrenador en jefe de un equipo puede solicitar la inspección de cualquier palo del equipo contrario que esté en el campo de juego. Se considerarán todos los aspectos de la construcción y las dimensiones del palo. Dicha solicitud solo se puede hacer cuando la bola está muerta.
- 45.2. El reloj del tiempo de juego se detendrá cuando se solicite una verificación del palo, y se reiniciará cuando se complete la verificación del mismo.
- 45.3. Cuando corresponda, el (los) reloj (es) de penalización se detendrán cuando se solicite una verificación del palo, y se reiniciarán cuando se complete la verificación del palo.
- 45.4. Si se determina que un palo es legal después de que un entrenador en jefe solicite un chequeo de palo, entonces:
 - i) En la primera ocasión en que se determine que un palo es legal después de que ese entrenador haya solicitado un chequeo de palo, no habrá penalización infligida al entrenador que solicitó el stick-check.
 - ii) Por cada ocasión posterior en la que se determine que un palo es legal después de que el entrenador haya solicitado una verificación de palo, se aplicará una penalización técnica al entrenador.
- 45.5. Cuando un jugador atacante marca un gol y, antes de la próxima bola viva, el palo de ese jugador se declara ilegal por cualquier motivo, entonces el gol no contará. (Ver la Regla 38.1 para la definición del goleador).

Cuando un gol se acredita en el marcador, si antes de la próxima bola en vivo se declara ilegal el palo de ese jugador por algún motivo, el gol contará pero ese jugador cumplirá las penalizaciones administradas.

Si un jugador atacante ha marcado un gol y se ha llamado legalmente un stick-check en ese palo, entonces, si el jugador o un compañero de equipo o cualquier miembro de su equipo, entrenador o cualquier persona conectada con el equipo toca la cabeza o el encordado del palo o realiza cualquier acción que sea un intento de eludir el control del palo o un intento de alterar el resultado del control del palo, antes de llevar a cabo el control del palo, el gol no contará. (Ver también la Regla 75.3).

Stick-Count

- 45.6. El entrenador en jefe de un equipo puede solicitar al jefe de mesa que realice un recuento del número de palos largos utilizados por el equipo rival en cualquier momento. El recuento de palos se realizará de inmediato.
- 45.7. Si se determina que el número de palos largos es legal después de que un entrenador en jefe haya solicitado un conteo de palos, entonces:
 - i) En la primera ocasión en que el número de palos largos es legal después de que un conteo de palos ha sido solicitado por ese entrenador, no se aplicará ninguna penalización al entrenador que solicitó el conteo de palos.
 - ii) Para cada ocasión posterior en la que el número de palos largos sea legal después de que el entrenador haya solicitado un recuento de palos, se impondrá una penalización técnica al entrenador.

45.8. Si un equipo ha marcado un gol y, antes de la próxima bola viva, un conteo de palos muestra que el equipo anotador tenía más de cuatro palos largos en el campo en el momento en que se marcó el gol, entonces el gol no contará.

SECCIÓN 7

SUSTITUCIÓN

46. Sustitución

- 46.1. La sustitución máxima puede tener lugar en cualquier momento, sujeto a los siguientes párrafos.
- 46.2. Un sustituto solo puede ingresar al área de sustitución especial cuando está a punto de sustituir a un compañero de equipo y la sustitución es inminente. El jugador sustituto debe esperar en el área de sustitución para que el jugador al que está reemplazando abandone el campo de juego, y solo entonces puede ingresar al campo de juego. Ambos jugadores deben pasar por la puerta. Los jugadores pueden sustituirse sobre la marcha, y pueden hacerlo a ambos lados de la línea central, siempre manteniendo vigente la regla del fuera de juego. Un sustituto que está a punto de ingresar al campo debe ceder el paso en el área de sustitución especial a un jugador que abandona el campo.
- 46.3. Si el jugador que abandona el campo de juego está limitado a la mitad del campo en el que se encuentra por la regla de fuera de juego, entonces las disposiciones de la regla de fuera de juego se considerarán respetadas si el sustituto sale del área de sustitución hacia el campo de juego al mismo tiempo que el jugador que abandona el campo entra al área de sustitución.
- 46.4. Se aplicarán las siguientes excepciones:
- i) Al marcar un gol, al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo, la sustitución puede efectuarse desde cualquier punto de la línea lateral, y no necesariamente a través de la puerta. En tales casos, no será necesario que el jugador sustituto permanezca en la mesa hasta que su compañero abandone el campo de juego, pero su equipo debe tener el número correcto de jugadores en el campo cuando se reinicie el juego.
 - ii) Si se ha convocado un tiempo muerto por parte del árbitro porque un jugador lesionado no puede continuar, entonces ese jugador será retirado del campo lo antes posible al límite más cercano, y el sustituto debe informar inmediatamente.

SECCIÓN 8

EL CREASE Y EL PORTERO

47. El portero designado

- 47.1. El portero designado es el jugador que usa el equipo de protección obligatorio de portero.
- 47.2. Cuando el portero designado es reemplazado por otro jugador, ese jugador debe usar el equipo de protección obligatorio de portero. Ese sustituto se considerará el portero designado.
- 47.3. Según las reglas 17.1 y 19.1, cada equipo debe tener un portero designado en todo momento, el portero designado debe usar el equipo de protección obligatorio del portero.

Regla del defensor nominado

- 47.4. Los organizadores de un torneo o una competición pueden jugar con la regla del defensor nominado, si lo consideran apropiado para algunos o todos los juegos en ese torneo o competencia:
- i) Antes del comienzo del juego, el entrenador principal deberá nominar un palo largo inicial de su equipo para ser el defensor nominado.
 - ii) Cuando a un portero se le sanciona por un tiempo fuera del campo, el defensor nominado cumplirá la suspensión. La penalización se cargará contra el nombre del portero.
 - iii) La Regla 47.4 ii) no se aplicará si el portero ha cometido una falta de expulsión o si la penalización hace que el portero "cometa una falta".
 - iv) Si el defensor nominado no está en el campo de juego para cumplir la suspensión, la suspensión la cumplirá a otro defensor de palo largo, que estaba en el campo de juego cuando el portero cometió su (s) falta (s).
 - v) Si ambos equipos tienen dos porteros vestidos, la regla del defensor nominado no se utilizará. Si un equipo tiene dos porteros y el otro no, ambos equipos tendrán la opción de usar la regla del defensor nominado.

48. Privilegios del portero designado

- 48.1. Mientras esté en su propio crease, el portero designado tendrá los siguientes privilegios y protecciones:
- i) Puede detener o bloquear la bola de cualquier manera con su palo o cuerpo, y puede bloquear la bola con la mano. Cuando la bola está en el suelo y dentro del crease, ya sea en movimiento o en reposo, puede golpear y dirigir la bola con su mano. No puede cerrar su mano sobre la bola, por lo tanto, no puede atrapar la bola con su mano, ni puede levantar la bola con su mano. Él o cualquier miembro del equipo defensor puede recibir un pase mientras está en el crease.
 - ii) Ningún jugador adversario puede contactar con el portero o su palo mientras el portero se encuentre dentro del crease, ya sea que el portero tenga la bola en su posesión o no. Un jugador atacante puede alcanzar el crease para jugar una bola suelta, siempre que no contacte con el portero.
 - iii) Una excepción a la Regla 48.1 ii), es que cualquier porción del palo del portero, cuando se extiende fuera del crease, excepto cuando la bola está en el palo, está

sujeta a ser revisada bajo las mismas circunstancias que el palo de cualquier otro jugador.

49. Prohibiciones relativas al crease.

- 49.1. Un jugador atacante no deberá estar en el crease de sus oponentes, ni tocará ninguna parte de la jaula con su cuerpo en ningún momento mientras la bola esté viva en su mitad ofensiva del campo.
- 49.2. Un portero o jugador defensor que esté fuera del crease y que tenga la bola en su posesión no puede ingresar al crease.
- 49.3. Un jugador que esté en su crease no puede permanecer en el crease con la bola en su posesión por más de 4 segundos. El árbitro más cercano contará esto de forma audible y visual como "1001, 1002, 1003, 1004". Si un jugador intenta eludir la regla de los 4 segundos dejando caer la bola deliberadamente y luego levantándola, se le evaluará una falta técnica.
- 49.4. Para esta sección, se considera que un jugador está dentro del crease cuando cualquier parte de su cuerpo toca el crease, y se considera que está fuera del crease cuando ninguna parte de su cuerpo toca el crease, y parte de su cuerpo toca el suelo fuera del crease. La mano enguantada no se considera parte del palo, ya sea que lo sostenga o no.
- 49.5. Si un portero, que está fuera de su crease y que tiene la bola en su posesión, lanza o dirige la bola hacia su crease, entra al crease y levanta la bola, entonces esta será una jugada legal y el conteo comenzará. Si el portero, después de haber realizado el procedimiento descrito anteriormente, repite el procedimiento antes de que sus oponentes hayan tenido posesión de la bola, entonces el portero ha cometido una falta técnica.

SECCIÓN 9

FALTAS TÉCNICAS

50. La penalización por faltas técnicas

- 50.1. La penalización por una falta técnica será la siguiente:
- i) Si el equipo infractor tiene posesión de la bola en el momento en que se comete una falta técnica, entonces la posesión se otorgará al equipo contrario en el punto donde estaba la bola cuando ocurrió la falta.
 - ii) Si los oponentes del equipo infractor tienen posesión de la bola en el momento en que se comete una falta técnica, la penalización será la expulsión del campo de juego durante 30 segundos para el jugador que comete la falta.
- 50.2. Si se produce una falta técnica antes del inicio del juego, o después de marcar un gol o al final de un período, entonces sus oponentes reciben la bola, como se especifica en la Regla 34.1 iv). Si la falta técnica ocurre en algún otro momento durante el transcurso del juego, pero mientras el juego está detenido, se aplicará la regla general en lugar de esta excepción.

51. La naturaleza de una falta técnica

- 51.1. Las faltas técnicas son de tipo menos grave. Cualquier infracción de las reglas de juego establecidas en esta sección será una falta técnica a menos que esa infracción se mencione específicamente como una falta personal o de expulsión en las Secciones 10 u 11. Algunas de las faltas técnicas que requieren definición se enumeran a continuación, pero esta sección no está destinada a ser exhaustiva.

52. Interferencia

- 52.1. Un jugador no puede interferir de ninguna manera con un oponente en un intento de mantenerlo alejado de una bola suelta, excepto cuando ambos estén a 9 pies (2.74 metros) de dicha bola suelta.
- 52.2. Un jugador no puede, por el uso de su cuerpo o su palo, interferir con un jugador que está persiguiendo a un oponente que tiene posesión de la bola.
- 52.3. Un jugador no puede marcar a un oponente tan de cerca como para evitar el movimiento libre del oponente cuando el oponente no está en posesión de la bola.
- 52.4. Ninguna de estas reglas tienen la intención de prohibir una defensa legal.

53. Empujar

- 53.1. Un jugador no puede empujar a un oponente con su palo. Para el propósito de esta regla, la mano enguantada que sostiene el palo no se considerará parte del palo.
- 53.2. Un jugador puede empujar a un oponente con la mano enguantada cerrada en su palo o con cualquier antebrazo, siempre que el oponente tenga posesión de la bola, o el oponente esté a 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta, o la bola esté en vuelo a menos de 9 pies (2.74 metros) del oponente. Ambas manos del jugador que está empujando deben estar en su palo. El empuje no debe ser desde atrás, no debe estar debajo de la cadera y no debe estar a la altura del cuello, a menos que el jugador empujado dé la espalda o salte o se mueva de tal manera que lo que comenzó como un empuje legal pase a ilegal. Empujar a un oponente que yace en el

suelo, o que está sobre una o ambas rodillas, es ilegal. El exceso de fuerza innecesario no debe usarse durante un empuje.

- 53.3. Empujar desde la parte trasera se entiende como ejercer suficiente presión para obligar a un oponente a moverse en una dirección diferente a la que tiene la intención de ir o, si es en la dirección que tiene la intención de ir, entonces a una velocidad mayor de la que pretende.

54. Golpeo ilegal

- 54.1. Ningún jugador ofensivo moverá o entrará en contacto con un jugador defensivo con el propósito de bloquear a ese jugador defensivo del hombre que está marcando. Antes de que el jugador defensivo haga algún contacto, el jugador ofensivo debe estar inmóvil, y debe estar de pie en su posición normal.
- 54.2. Ningún jugador ofensivo mantendrá su palo rígido o extenderá su palo para impedir el movimiento normal de un defensor.

55. Sujetar

- 55.1. Un jugador no podrá sujetar a un oponente o el palo del oponente, excepto como se permite a continuación:
- i) Un jugador puede detener a un oponente que esté en posesión de la bola o que esté dentro de 3 yardas (2.74 metros) de una bola suelta o si está dentro de 3 yardas (2.74 metros) de una bola en vuelo, con una mano enguantada cerrada en su palo, o con cualquier antebrazo. Ambas manos del jugador deben estar en su palo.
 - ii) Un jugador en posesión de la bola puede proteger su palo con su mano, brazo u otra parte de su cuerpo cuando un oponente trata de golpear su palo. La mano, el brazo u otra parte de su cuerpo solo se pueden usar para detener el movimiento de palanca, y no se deben usar para sostener, empujar o controlar la dirección del movimiento del palo o el cuerpo del jugador que golpea.
- 55.2. Un jugador no puede sostener el cuerpo de un oponente, salvo la mano enguantada que sostiene el palo, con su propio palo.
- 55.3. Un jugador puede sostener el palo de un oponente o la mano enguantada de un oponente sosteniendo su palo con su propio palo o su propia mano enguantada sosteniendo su palo, siempre que el oponente tenga posesión de la bola, o el oponente esté dentro de 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta, o la bola está en vuelo a menos de 9 pies (2.74 metros) del oponente.

56. Patear el palo de un oponente

- 56.1. Un jugador no puede pisar deliberadamente o patear el palo de un oponente.

57. Manejo de la bola

- 57.1. Un jugador no debe tocar la bola con su mano libre mientras está en juego, excepto el portero en su crease como se define en la Regla 48.1 i).

58. Retención de la bola del juego

- 58.1. Un jugador no podrá retener la bola de juego de ninguna manera. Un jugador no debe tumbarse sobre una bola suelta en el suelo. Un jugador no debe sujetar una bola suelta en el suelo con su palo por más tiempo del necesario para controlar la bola y recogerla en un movimiento continuo.
- 58.2. Un jugador con la bola en su posesión no deberá mantener su palo cerca de su cuerpo con el propósito de evitar que un oponente desaloje la bola.
- 58.3. Un jugador con la bola en su posesión no puede agarrar ninguna parte de la cabeza del palo con la mano para que sea más difícil para el oponente sacar la bola del palo del portador de la bola.
- 58.4. Si la bola queda atrapada en cualquier parte del palo de un jugador, entonces el jugador está reteniendo la bola del juego. En tales circunstancias, un árbitro debe hacer sonar su silbato inmediatamente y otorgar la bola al oponente del jugador. Esta regla también se aplica cuando un jugador pierde su palo, el palo cae al suelo y la bola permanece dentro o debajo de la cabeza del palo. Esta regla no se aplicará al portero designado cuando esté dentro de su crease. Si la bola queda atrapada en el palo del portero designado cuando está dentro de su crease, entonces el equipo defensivo recibirá la bola a 20 yardas (18.29 metros) lateralmente desde la jaula.

59. Acciones ilegales con el palo

- 59.1. Un jugador no lanzará su palo bajo ninguna circunstancia.
- 59.2. Ningún jugador, que no sea el portero designado cuando esté en su crease, deberá participar en el juego de ninguna manera a menos que esté agarrando su palo con al menos una mano. Un portero que pierde su palo cuando está fuera de su crease debe recuperarlo antes de poder participar en el juego. Ningún jugador puede jugar con un palo roto.
- 59.3. Los jugadores que están legalmente en el campo de juego pueden intercambiar palos entre ellos. Si un jugador que está en el campo de juego desea cambiar su palo por otro palo, que no está en el campo de juego, entonces el jugador debe salir del campo de juego antes de hacerlo. Por lo tanto, el intercambio de palos es legal si se realiza cuando el jugador está en su área de mesa o en el área de sustitución especial.
- 59.4. Si un jugador pierde su palo de manera legal pero la recuperación de su palo le haga violar una regla, entonces la "técnica de silbido lento" (Regla 82) será empleada por los árbitros, excepto que la bandera de señal no sea arrojado en estas circunstancias. Si el palo está en el crease y se interfiere un posible tiro a portería, entonces el juego se detendrá inmediatamente.

60. Acciones ilegales de los oficiales del equipo

- 60.1. Un entrenador, u otra persona oficialmente conectada con un equipo no deberá:
- i) Entrar al campo de juego sin el permiso de un árbitro, excepto durante un tiempo muerto del equipo o entre períodos.
 - ii) Usar ayudas artificiales para comunicarse con jugadores en el campo de juego.
 - iii) Salir del área de de su banquillo entre la línea del área de sustitución especial y la extensión imaginaria de la línea del área de portería.

60.2. Esta regla no prohíbe que un entrenador se comunique, desde su área de mesa, con un jugador que esté en el campo de juego o en el área de penalización.

61. Procedimiento ilegal

61.1. Cualquier acción de un jugador o un sustituto de naturaleza técnica que no esté en conformidad con las reglas y regulaciones que rigen el juego se denominará procedimiento ilegal. Los siguientes párrafos dan ejemplos de procedimientos ilegales.

61.2. Salir del box de penalización antes de ser autorizado por el cronometrador de la penalización es una falta. El jugador infractor será devuelto al box de penalización para cumplir su tiempo no vencido más, si corresponde, cualquier penalización adicional como se especifica en la Regla 50, la penalización por faltas técnicas. Durante un tiempo de espera autorizado o entre períodos, un jugador puede abandonar el box de penalización, pero debe regresar al comienzo del juego para completar su suspensión.

61.3. Retrasar el juego es una falta. Un jugador es culpable de retrasar el juego si, durante un paro en el juego, golpea, pateo o tira la bola. En tal caso, si se sanciona con una expulsión temporal, entonces el individuo en cuestión debe cumplirla él mismo. A discreción de los árbitros, dicha conducta puede interpretarse como una conducta antideportiva.

Un equipo es culpable de retrasar el juego cuando:

- i) No está listo para comenzar el juego al comienzo de un período o después de un tiempo muerto.
 - ii) No está listo para comenzar el juego 30 segundos después de que se haya marcado un gol.
 - iii) No está listo para comenzar el juego cuando los árbitros están listos para reiniciar el juego después de que se haya producido un paro debido a una falta o un balón fuera del campo.
 - iv) No está listo para reiniciar el juego cuando los árbitros están listos para reiniciar el juego después de que se haya ajustado el equipo.
 - v) No está listo para reiniciar el juego después de que un jugador lesionado ha sido atendido.
- 61.4. La participación en el juego de un jugador fuera de límites es una falta técnica.
- 61.5. Un equipo que no tiene el número requerido de hombres en cada área designada en el momento en que suena el silbato para iniciar un enfrentamiento central ha cometido una falta técnica. Ver las Reglas 34.7 y 34.9.
- 61.6. No estar al menos a 10 yardas (9.14 metros) de un enfrentamiento en el momento en que suena el silbato es una falta técnica.
- 61.7. No estar a al menos 5 yardas (4.57 metros) de un oponente o un compañero de equipo que tiene un juego libre es una falta técnica.
- 61.8. Cualquier infracción de las normas relativas a la sustitución establecidas en la Regla 46 es una falta técnica.
- 61.9. Cualquier incumplimiento de las reglas relacionadas con el crease establecido en la Regla 49 es una falta técnica.
- 61.10. Cualquier incumplimiento de las normas relativas a los tiempos de espera establecidos en la Regla 44 es una falta técnica.

- 61.11. Es una falta técnica para un equipo tener más de 10 hombres (incluidos los hombres en el box de penalización) en el juego en cualquier momento, excepto después de marcar un gol, al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.
- 61.12. Es una falta técnica para un equipo tener más hombres de los que debería tener en el campo de juego (excluyendo el box de penalización) en cualquier momento, excepto después de marcar un gol, al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.
- 61.13. Solo los entrenadores, hasta un máximo de cuatro, están permitidos en el área de los entrenadores y, por lo tanto, es una falta técnica que más de cuatro entrenadores estén en el área de los entrenadores, excepto después de marcar un gol, en el final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo. Es una falta técnica para un jugador o sustituto (que no sea un jugador-entrenador como se especifica en la Regla 22.4) ingresar al área de entrenadores, excepto después de marcar un gol, al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.
- 61.14. Es una falta técnica para un equipo tener más de cuatro palos largos, excluyendo el palo del portero designado, en el campo de juego, excluyendo el box de penalización y excluyendo el área de la mesa, en cualquier momento cuando la bola está viva.
- 61.15. Un jugador que ingresa o sale del campo de juego debe hacerlo a través de la puerta, excepto después de marcar un gol, al comienzo o al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo. Una excepción a esta regla será un jugador lesionado, como se especifica en la Regla 46.4 ii).
- 61.16. A menos que tenga permiso de un árbitro o del jefe de mesa para estar en otro lugar un jugador, suplente, miembro que no juegue de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente conectada con un equipo en competición, permanecerá en el área de mesa de su equipo, excepto cuando está legalmente en el campo de juego o legalmente en el área de sustitución especial o legalmente en el box de penalización. Esta regla se aplicará en todo momento, excepto durante el intervalo de medio tiempo.
- 61.17. Un jugador no puede ingresar deliberadamente al área de mesa de sus oponentes en ningún momento. Si, en el curso normal del juego, un jugador ingresa inadvertidamente al área de mesa de sus oponentes desde el campo de juego, entonces no se comete ninguna falta, siempre que el jugador abandone el área de mesa de sus oponentes inmediatamente.

61.18. Over and back

Una vez que la bola está en el área de gol de ataque, la bola no debe regresar a la mitad defensiva del campo a través de las acciones del equipo ofensivo. Si esto ocurre, se trata de una violación **over and back**. El resultado es un cambio de posesión inmediato. Si la bola no toca o pasa por encima de la línea media, no se ha producido ninguna infracción. Los jugadores defensivos pueden golpear legalmente la bola para mantenerla en la mitad ofensiva del campo, pero si estando en posesión sus pies están en la mitad defensiva, será falta. No se produce una infracción en las siguientes situaciones:

- i) Un disparo sale de la mitad ofensiva del campo.
- ii) Una bola suelta abandona la mitad ofensiva del campo y fue tocada por última vez por el equipo defensivo.

- iii) Una bola suelta abandona la mitad ofensiva del campo y se sanciona a la defensa por una violación de bola suelta (play-on) o hace que la bola salga fuera de los límites en la mitad defensiva.

62. Juego pasivo

- 62.1. Cualquier acción deliberada por parte de un equipo en posesión de la bola para mantener la posesión de la bola fuera del área de meta de ataque al sostener o pasar la bola sin un esfuerzo razonable para atacar la meta de sus oponentes es una falta técnica conocida como "juego pasivo".
- 62.2. Un equipo que juega con menos jugadores que sus oponentes debido a penalizaciones no puede ser culpable de jugar pasivamente.
- 62.3. Un equipo que tiene posesión de la bola en su área de gol de ataque no puede ser culpable de esta regla.
- 62.4. Cuando un árbitro siente que un equipo en posesión de la bola fuera del área de la meta de ataque no está haciendo un intento razonable de atacar la meta de sus oponentes, entonces debe pedirle a ese equipo que "ataque", el equipo debe tirar o pasar la bola al área de gol de ataque dentro de un tiempo razonable. Una vez que la bola está en el área de la meta de ataque, el equipo en posesión lo mantendrá en el área de la meta de ataque. Si la bola luego abandona el área de gol de ataque antes de que el equipo defensor haya tenido posesión de la bola, excepto como resultado de una falta del equipo defensor o una desviación del equipo defensor o un disparo, entonces el equipo al que se le ha pedido que "ataque" perderá la posesión.
- 62.5. Cuando un árbitro siente que un equipo en posesión de la bola dentro del área de gol de ataque no está haciendo un intento razonable de atacar la meta de sus oponentes, entonces debe pedirle a ese equipo que "la mantenga dentro", el equipo debe mantenerla en el área de la meta de ataque. Si la bola luego abandona el área de detención (el área de gol de ataque) antes de que el equipo defensor haya tenido posesión de la bola, excepto como resultado de una falta del equipo defensor o una desviación del equipo defensor o un disparo, entonces el equipo, al que se le ha pedido que "la mantenga", perderá la posesión.
- 62.6. Esta regla no impedirá que un equipo emplee un juego de pases cuidadoso con el fin de mover al equipo contrario fuera de posición.
- 62.7. Una advertencia de juego pasivo termina cuando:
 - i) El equipo defensivo toma posesión de la bola.
 - ii) Se marca un gol.
 - iii) Finaliza un período que da como resultado un enfrentamiento.

63. Palo ilegal

- 63.1. En caso de que un árbitro señale que un jugador está usando un palo que es ilegal según las disposiciones de las Reglas 15 o 16, el árbitro deberá infligir una penalización técnica a ese jugador y exigirá que el jugador ajuste el palo para cumplir con las especificaciones, o lo cambie por otro.
- 63.2. Por una segunda violación contra el mismo jugador, el árbitro deberá infligir una penalización técnica y colocar el palo ilegal bajo la custodia del árbitro anotador para el resto del juego.
- 63.3. Si, cuando un jugador tira, pasa la bola, intenta jugar con un oponente o intenta jugar una bola suelta o una bola en vuelo, la cabeza de su palo se cae, entonces ese jugador ha cometido la falta técnica de usar un palo ilegal.

64. Equipo ilegal

- 64.1. En caso de que un árbitro señale que un jugador usa equipo o joyas que son ilegales según las disposiciones de las Reglas 17 o 18, el árbitro deberá exigir que el jugador cumpla con las especificaciones. La primera vez que ocurra un jugador no constituirá una falta técnica. Si el jugador no cumple con las especificaciones, se verá obligado a retirarse del juego hasta que haya cumplido con las regulaciones que rigen el equipamiento, permitiéndole un sustituto de inmediato.
- 64.2. Por una segunda violación por el mismo jugador, el árbitro deberá infligir una penalización técnica, y se verá obligado a retirarse del juego hasta el momento en que haya cumplido con las regulaciones.

65. Fuera de juego

- 65.1. Un equipo está fuera de juego cuando no tiene más de 10 jugadores en el campo, incluidos los jugadores en el cuadro de penalización, y:
- i) Tiene más de seis (6) hombres, incluidos los jugadores en el box de penalización, en su mitad ofensiva del campo (entre la línea central y la línea final).
 - ii) Tiene más de siete (7) hombres, incluidos jugadores en el box de penalización en su mitad defensiva del campo (entre la línea central y la línea final).
- 65.2. Excepto en los casos en que se marca un gol, cuando uno o ambos equipos están fuera de juego, se aplicarán las siguientes reglas:
- i) Cuando solo un equipo está fuera de juego, se marcará una penalización técnica de acuerdo con la Regla 50.
 - ii) Cuando ambos equipos estén fuera de juego, y uno de los equipos tiene posesión de la bola, los equipos se recolocarán en el campo, y el juego se reanudará con el equipo que tenía la posesión de la bola con la posesión.
 - iii) Cuando ambos equipos están en fuera de juego, y ninguno de los equipos tiene posesión de la bola, los equipos se recolocarán en el campo, y la bola se colocará en el lugar donde estaba cuando sonó el silbato.
- 65.3. Las siguientes reglas se aplicarán cuando uno o ambos equipos estén en fuera de juego en el momento en que se marca un gol:
- i) Cuando solo el equipo defensor está en fuera de juego, entonces el gol se mantendrá y no se pitará penalización.
 - ii) Cuando solo el equipo atacante está en fuera de juego, el gol no contará, y la bola se otorgará a cualquier miembro del equipo defensivo a 18 metros (20 yardas) de la jaula.
 - iii) Cuando ambos equipos están en fuera de juego, el gol no contará y la bola se enfrentará a 18 metros (20 yardas) de la jaula.
- 65.4. Las siguientes excepciones se aplicarán a las reglas anteriores relativas al fuera de juego:
- i) Cuando 3 o más hombres de un equipo estén en el box de penalización al mismo tiempo, un jugador puede salir de su área de portería defensiva para realizar el saque central, pero debe obedecer la regla del fuera de juego.
 - ii) Eliminado, 2014 Asamblea General de FIL, Denver, Colorado.
- 65.5. Al determinar si un equipo está en fuera de juego, se considera que un jugador cuyo cuerpo, incluida una mano enguantada sujetando el palo pero sin incluir el palo en sí mismo, toca, pisa o cruza la línea central.

66. Empujar el palo a la cara del oponente

66.1. Un jugador no debe empujar, o mover su palo en la cara de un oponente.

67. Retraso

67.1. Cuando un equipo no aparece en el campo listo para jugar a la hora señalada para el inicio de un partido, ese equipo ha cometido una falta técnica.

SECCIÓN 10

FALTAS PERSONALES

68. La penalización por una falta personal

68.1. La penalización por una falta personal será la suspensión del juego por un período de 1, 2 o 3 minutos, dependiendo de la opinión de los árbitros sobre la gravedad y la intencionalidad de la falta. La bola normalmente se entregará al equipo que ha recibido la falta.

Si la falta ocurre antes del comienzo del juego, o después de la anotación de un gol o al final de un período, la bola se otorgará a los oponentes del equipo infractor en el centro del campo.

69. La naturaleza de una falta personal.

69.1. Las faltas personales son de tipo más grave. Cualquier incumplimiento de las reglas de juego establecidas en esta sección será una falta personal.

70. Golpeo ilegal del cuerpo

70.1. Golpear el cuerpo de un oponente que no está en posesión de la bola, o dentro de 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta o dentro de 9 pies (2.74 metros) de una bola en vuelo, es ilegal.

70.2. Un golpeo corporal evitable de un oponente después de haber lanzado la bola es ilegal.

70.3. Un golpeo del cuerpo de un oponente en el que el contacto inicial es desde la parte trasera, debajo de la cadera o en el cuello es ilegal, a menos que el jugador golpeado gire la espalda o salte o se mueva de tal manera que lo que comenzó como un golpe legal del cuerpo pase a ilegal.

70.4. Cuando un jugador usa sus brazos en un golpe al cuerpo, deben mantenerse debajo de los hombros del oponente durante todo el golpeo, y ambas manos deben permanecer en contacto con el palo.

70.5. Bloquear a un oponente con la cabeza, conocido como lanza, es ilegal.

70.6. Golpear el cuerpo de un oponente que yace en el suelo, o que está sobre una o ambas rodillas, es ilegal.

71. Agresividad

71.1. Bajo ninguna circunstancia un jugador balanceará su palo contra el palo de un oponente con crueldad deliberada o abandono imprudente, y se comete una falta en tales circunstancias ya sea que se golpee o no el palo o el cuerpo del oponente.

71.2. Un golpe por el palo en el casco o el cuello de un oponente es ilegal, excepto cuando lo realiza un jugador en el acto de pasar o disparar.

71.3. Un jugador no debe golpear ninguna parte del cuerpo de un oponente, salvo la mano enguantada que sostiene el palo, en un intento de desalojar la bola del palo de su oponente, pero un golpe no se declarará ilegal si, en un intento de proteger su palo, el jugador en posesión usa alguna parte de su cuerpo, que no sea su cabeza o cuello, para evitar el empuje del palo del jugador defensivo y, como resultado, el palo del jugador defensivo golpea alguna parte del cuerpo del jugador atacante.

71.4. A los efectos de esta regla, el mero contacto no es una falta. El contacto debe ser un golpe duro, y no simplemente un roce.

72. Cross-Check

72.1. Un jugador no puede golpear a un oponente con la parte de su palo que está entre sus manos, ya sea empujando su palo lejos de él o manteniéndolo alejado de su cuerpo.

73. Zancadillear

73.1. Un jugador no debe hacer tropezar intencionalmente a un oponente con ninguna parte de su palo o cuerpo.

74. Fuerza innecesaria

74.1. Una infracción excesivamente violenta de las reglas de agarrar o empujar es una falta personal, designada fuerza innecesaria.

74.2. Un contacto deliberado y excesivamente violento hecho por un jugador defensivo contra un jugador ofensivo que haya colocado legal o ilegalmente un bloqueo se designará como fuerza innecesaria.

74.3. Cualquier acto evitable por parte de un jugador que sea deliberado y excesivamente violento se considerará fuerza innecesaria, ya sea con el cuerpo o el palo.

75. Conducta antideportiva

75.1. Ningún jugador, suplente, miembro que no juegue de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo competidor deberá:

- i) Discutir con un árbitro sobre cualquier decisión que haya tomado.
- ii) Intentar influenciar de cualquier manera la decisión de un árbitro.
- iii) Usar lenguaje o gestos amenazantes u obscenos hacia un árbitro o cualquier miembro del equipo contrario.
- iv) Cometer cualquier acto considerado antideportivo por los árbitros.
- v) Cometer repetidamente la misma falta técnica.
- vi) Use deliberadamente la mano o los dedos para jugar la bola o interferir con el palo del oponente en el enfrentamiento. (Ver Regla 34.4 y AR 34.22, 34.23 y 34.24)

75.2. Cuando se ha infligido una sanción por conducta antideportiva, y la persona penalizada continúa actuando de manera antideportiva, los árbitros tienen el derecho de expulsarlo del área de mesa.

75.3. Ningún jugador o sustituto usará un palo con trucos o cuerdas del que obtenga ventaja para sostener la bola y retrasar el desplazamiento libre y normal de la bola. Esto incluirá las dimensiones del palo, como se especifica en la Regla 15.

Ningún jugador usará un palo que esté construido, ensartado o manipulado para confundir a un oponente para que crea que la bola está en el palo cuando no lo está, o que la bola no está en el palo cuando lo está.

Un jugador que use dicho palo recibirá una penalización de 3 minutos, y el palo se colocará bajo la custodia del árbitro anotador para el resto del partido.

Si un jugador cuyo palo debe ser objeto de una verificación de palo legalmente solicitada o un compañero de equipo o cualquier miembro de su equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente conectada con el equipo toca la cabeza o la cuerda del palo o realiza cualquier acción en un intento de eludir la verificación del palo o un intento de alterar el resultado de la verificación del palo, antes de que se realice la verificación, entonces cada uno de los involucrados recibirá una penalización de 3 minutos.

- 75.4. Un equipo, que abusa repetidamente de la Regla 34 al salir de una zona restringida en un enfrentamiento central, será culpable de conducta antideportiva.
- 75.5. Un equipo que abusa repetidamente de la Regla 34.1 iii) al retrasar el juego en un enfrentamiento puede ser culpable de conducta antideportiva.

76. Jugador que comete 5 faltas personales

- 76.1. Cualquier jugador que cometa 5 faltas personales será "expulsado" del partido y no se le permitirá participar más en él.
- 76.2. A un sustituto de dicho jugador se le permitirá ingresar al juego en ese momento, ya que el jugador expulsado habría podido volver a ingresar al juego si no hubiera cometido 5 faltas personales.

SECCIÓN 11

FALTAS DE EXPULSIÓN

77. Penalización por una falta de expulsión

- 77.1. La penalización por una falta de expulsión será la suspensión para el resto del partido.
- 77.2. En el caso de una falta de expulsión contra un jugador o un sustituto, el In-home del equipo infractor será suspendido del juego por 3 minutos más cualquier otro tiempo de penalización en el que haya incurrido el jugador expulsado. Se puede realizar una sustitución después de un lapso de 3 minutos más cualquier otro tiempo de penalización en que haya incurrido el jugador expulsado. Se recomienda encarecidamente que el jugador expulsado permanezca en el área de mesa de su equipo. Pero, lo haga o no, seguirá siendo considerado bajo la supervisión de los entrenadores de su equipo hasta el final del juego.
- 77.3. En el caso de una falta de expulsión contra un entrenador, un miembro del equipo que no juegue o alguien conectado oficialmente con el equipo, será suspendido del juego durante 3 minutos, más cualquier otra penalización.

Se recomienda encarecidamente que el miembro del equipo expulsado permanezca en el área de mesa de su equipo. Pero, lo haga o no, seguirá siendo considerado bajo la supervisión de los entrenadores de su equipo hasta el final del juego.

- 77.4. Si un jugador, sustituto, entrenador, entrenador, miembro de un equipo que no juegue o cualquier otra persona oficialmente relacionada con un equipo comete una falta de expulsión, entonces el árbitro en jefe del torneo informará del incidente por escrito al cuerpo que controla el juego inmediatamente después del final del juego. Cuando no haya un árbitro en jefe, el árbitro principal del juego redactará el informe. El informe indicará que se considera que la expulsión es un castigo suficiente para la persona interesada o que se considera que se deben tomar medidas adicionales. El incidente se tratará de conformidad con las leyes y / o estatutos pertinentes del órgano rector.

78. La naturaleza de una falta de expulsión

- 78.1. El acto de golpear deliberadamente o intentar golpear a un oponente, un miembro que no juegue del equipo rival, un entrenador, un espectador o cualquier persona relacionada con el juego, un palo o una bola por un jugador, un sustituto, un miembro que no juegue de un equipo, un entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo puede ser una falta de expulsión.
- 78.2. Cuando los árbitros han "congelado" los banquillos, porque se ha producido una pelea en el campo de juego, o por cualquier otra razón, el personal del equipo que está en los bancos que deben permanecer allí. Cualquier personal del equipo que salga más allá para unirse a una pelea, o abandonar su área de mesa designada, DEBE ser expulsado del juego. Una excepción a esto será un miembro del personal médico de un equipo que abandone el área designada del banquillo de su equipo para atender a un miembro lesionado de su equipo.

- 78.3. Cuando dos jugadores de equipos competidores están peleando y un tercer participante ingresa al altercado, entonces el tercer hombre en el altercado puede ser expulsado del juego.
- 78.4. Negarse a aceptar la autoridad de los árbitros, o el uso de lenguaje o gestos amenazantes, sucios o abusivos, o una conducta flagrante pueden ser motivo de expulsión.

SECCIÓN 12

EJECUCIÓN DE SANCIONES

79. Falta cometida por el jugador

- 79.1. Un jugador que ha sido expulsado del juego por un árbitro levantará su palo con el brazo extendido por encima de su cabeza desde el momento en que es expulsado hasta el momento en que llega al área de penalización, e informará inmediatamente a la mesa del cronómetro. Debe permanecer en el cuadro de penalización, sujeto a las reglas, hasta que el cronometrador lo libere.
- 79.2. En el caso de una penalización de tiempo, el tiempo se refiere al tiempo durante el cual el jugador estará fuera del campo y fuera del juego. El momento de una penalización comenzará cuando el jugador penalizado se sienta en uno de los asientos en el box de penalización, o cuando suene el silbato para reiniciar el juego, lo que ocurra más tarde. Si no quedan asientos vacíos en el box de penalización correspondiente, el jugador penalizado debe arrodillarse sobre una rodilla al lado de los asientos.
- 79.3. Si un jugador penalizado va a volver a ingresar al juego cuando su tiempo de penalización haya expirado, entonces puede pasar los últimos 5 segundos de su tiempo de penalización en una rodilla al lado de la puerta en el lado de la línea central de su propio equipo. Luego debe volver a ingresar al juego a través de la puerta. Un jugador que está a punto de ingresar al campo debe ceder el paso en el área de sustitución especial a un jugador que abandona el campo.
- 79.4. Si un sustituto debe reemplazar al jugador penalizado cuando el tiempo de penalización ha expirado, entonces el jugador penalizado debe pasar todo el tiempo de penalización en el asiento. Un jugador que está a punto de ingresar al campo debe ceder el paso en el área de sustitución especial a un jugador que abandona el campo. El sustituto puede pasar los últimos 5 segundos del tiempo de penalización en una rodilla al lado de la puerta, en el lado de la línea central de su equipo, antes de entrar al campo a través de la puerta. El jugador penalizado debe volver al banquillo de jugadores.
- 79.5. El tiempo de penalización solo se cumplirá durante el tiempo de juego normal. Todos los tiempos muertos también interrumpirán temporalmente el tiempo de penalización. Durante un tiempo muerto autorizado, o entre períodos, un jugador penalizado puede abandonar el box de penalización, pero debe regresar al comienzo del juego para completar su suspensión.
- 79.6. El tiempo de penalización terminará cuando el tiempo de la penalización haya expirado, excepto en caso de un gol en contra de un equipo que tiene uno o más jugadores que cumplen el tiempo de penalización por faltas técnicas, en ese caso se liberará al jugador o jugadores del equipo anotado en contra. Esto no se aplicará en el caso de faltas personales, donde el tiempo de penalización designado se cumplirá independientemente de si se marca o no un gol.
- 79.7. Si un portero comete una penalización por pérdida de tiempo en el saque, los árbitros solicitarán un tiempo muerto de 30 segundos para permitir su sustitución.

80. Reinicio del juego después de una penalización

- 80.1. Cuando se produce una penalización en la mitad defensiva del campo del equipo que recibe la falta y se debe cumplir tiempo de penalización, la bola se otorgará a cualquier jugador del equipo que recibe la falta en el lado ofensivo de la línea central. Debe estar al menos a 5 yardas (4.57 metros) de la puerta (ver la Regla 40.5).
- 80.2. En todos los demás casos, la bola se otorgará a cualquier jugador del equipo que recibe la falta en el punto donde estaba la bola cuando se suspendió el juego, con las siguientes excepciones:
- i) Cuando la bola se encuentra dentro de 20 yardas (18.29 metros) de la jaula. En este caso, la bola se moverá a una posición a través del campo a 20 yardas (18.29 metros) de la jaula y se otorgará a cualquier jugador del equipo que recibe la falta.
 - ii) En caso de que el portero o un jugador defensor infrinja las reglas del crease, la bola se otorgará a cualquier jugador del equipo atacante a 20 yardas (18,29 metros) de la jaula.
 - iii) En caso de una falta de crease por parte de un jugador atacante, que no implique una penalización de tiempo, la bola se otorgará a un miembro del equipo defensor a 20 yardas (18.29 metros) de la jaula.
- 80.3. Si se marca un gol durante una jugada de silbato lento por una falta técnica, entonces no se sanciona. Si no se marca un gol durante la jugada, se aplica una penalización de tiempo y se otorga la bola al equipo atacante en el lugar donde estaba cuando se suspendió el juego, sujeto a la Regla 80.2 i).

81. Faltas simultáneas

- 81.1. Cuando un miembro de un equipo comete una falta y luego un miembro del equipo contrario comete una falta, las faltas se considerarán faltas simultáneas, siempre que las faltas no estén separadas por un silbato que haya reiniciado el juego, o al marcar un gol, o al final de un período.
- 81.2. Cuando se han cometido faltas simultáneas, se aplicarán las siguientes reglas:
- i) Todas las faltas son técnicas, las faltas se cancelan y el equipo en posesión en el momento de la primera falta simultánea mantiene la posesión donde estaba la bola cuando sonó el silbato. Si ningún equipo está en posesión en el momento de la primera falta simultánea, la bola se enfrenta donde estaba cuando sonó el silbato o, si fue durante un enfrentamiento central, antes de "Posesión" o "Balón libre", se vuelve a enfrentar en el centro del campo con las mismas restricciones que el enfrentamiento original.
 - ii) Si al menos una de las faltas es una falta personal, se aplicará el tiempo de penalización para todas las faltas, y se aplicarán las siguientes reglas:
 - Si un equipo incurre en más tiempo de penalización total que el otro, entonces al equipo con el menor tiempo total de penalización se le otorgará la bola.
 - Si el tiempo total de penalización es igual, entonces el equipo en posesión de la bola en el momento de la primera falta simultánea mantendrá la posesión de la misma.
 - Si el tiempo total de penalización es igual, y ninguno de los equipos tiene posesión de la bola en el momento de la primera falta simultánea, entonces la bola se enfrentará dónde estaba cuando sonó el silbato o, si fue durante un

enfrentamiento central, antes de "Posesión" o "Bola libre", se volverá a enfrentar en el centro del campo con las mismas restricciones que el enfrentamiento original.

- iii) El tiempo de penalización en el caso de faltas simultáneas, una falta de expulsión contará como una penalización de 3 minutos.
- iv) No habrá juego libre después de faltas simultáneas.

82. La técnica del silbato lento

82.1. Si un jugador defensor comete una falta y el equipo atacante tiene posesión de la bola en el momento en que se produce la falta, y en opinión del árbitro, una jugada de gol es inminente y el acto de sanción no hace que el jugador atacante que está en posesión pierda la bola, entonces el árbitro debe dejar caer una bandera de señal y retener su silbato hasta que se haya completado el juego de puntuación.

82.2. El juego de puntuación se considera completo cuando:

- i) El equipo atacante ha perdido la posesión de la bola o ha realizado un disparo que ha finalizado como se define en la regla 82.5; o
- ii) El equipo atacante ha perdido claramente la oportunidad de marcar un gol en la jugada de gol inicial.
- iii) En el caso de que se tire la bandera cuando la bola está frente a la portería del equipo defensor, el equipo atacante, después de haber hecho que la bola vaya detrás de la portería, y luego haberla llevado al frente de la portería, ir detrás de la portería de sus oponentes nuevamente.
- iv) En el caso de tirar la bandera cuando la bola está detrás de la portería del equipo defensor, el equipo atacante, habiendo llevado la bola al frente de la portería, hace que vuelva a la portería.
- v) El equipo atacante, habiendo tenido posesión en su área de portería de ataque, la saca de su área de portería de ataque.

82.3. La técnica de silbido lento se empleará independientemente de si la falta se comete o no contra el hombre en posesión de la bola.

82.4. Un pase es un movimiento de la bola causado por un jugador que tiene el control lanzando o rebotando o haciendo rodar la bola hacia un compañero de equipo.

82.5. Durante una situación de silbido lento, un tiro sigue siendo un tiro hasta que:

- i) Es claramente obvio que no se marcará un gol.
- ii) Cualquier miembro del equipo atacante le da impulso a la bola.
- iii) La posesión la obtiene un miembro del equipo defensor.
- iv) Después de golpear al portero y / o al palo, la bola toca a cualquier jugador del equipo atacante, o cualquier jugador del equipo defensor que esté fuera del crease de la portería; en ese momento la bola será declarada muerta de inmediato.

82.6. Cuando se arroja una bandera por error, entonces, cuando suena el silbato para detener el juego, la bola se otorgará al equipo que tenga posesión. **Cuando un árbitro hace sonar el silbato sin darse cuenta, la bola se otorgará al equipo que tenga posesión.** Si ninguno de los equipos tiene posesión, entonces la bola se enfrentará.

83. La técnica de Play-on

- 83.1. Cuando un jugador comete una falta técnica de bola suelta, y el equipo que recibe la falta puede verse en desventaja por la suspensión inmediata del juego, entonces el árbitro deberá señalar visual y verbalmente "Play-on", y deberá retener su silbato hasta que se haya completado la situación que involucra la ventaja potencial, de la siguiente manera:
- i) Si el equipo que recibe la falta toma posesión de la bola, la situación de juego ha terminado y el árbitro dejará de señalar.
 - ii) Si el equipo infractor toma posesión de la bola, suena el silbato y el equipo que recibe la falta recibe la bola.
 - iii) Si el equipo que recibe la falta comete una falta, suena el silbato y se aplican las reglas habituales de faltas simultáneas.
- 83.2. Si el equipo infractor comete una segunda falta durante un play-on, se aplicarán las siguientes reglas:
- i) Si la segunda falta es una falta técnica, se llama a un nuevo play-on.

Si el equipo que recibe la falta toma posesión de la bola, entonces la situación de juego ha expirado y el árbitro dejará de señalar.

Si el equipo infractor toma posesión de la bola, entonces suena el silbato y el equipo que recibe la falta recibe la bola.

- ii) Si la segunda falta es una falta personal, el árbitro detiene la jugada de inmediato. El tiempo de penalización sirve solo para la falta personal.

SECCIÓN 13

SITUACIONES ESPECIALES

84. Situaciones especiales

- 84.1. Cuando se pide a un árbitro que imponga una penalización contra un equipo en el que no esté involucrado ningún jugador definido, o donde la penalización es contra alguien que no sea un jugador en el juego, un jugador en el área de penalización, o un jugador en el área de la mesa, entonces impondrá la suspensión al in-home. Si se producen múltiples faltas de este tipo, las sanciones se impondrán contra jugadores adicionales, que pueden ser cualquier miembro del equipo y serán nominados por el entrenador en jefe del equipo penalizado.
- 84.2. Cuando la persona que comete la falta es un jugador en el área de mesa o un jugador en el área de penalización, entonces la falta se evaluará contra él en lo que respecta al registro, y él mismo debe cumplir la penalización.
- 84.3. Si la bola queda atrapada en el uniforme o equipo de un jugador, que no sea su palo, el juego se suspenderá inmediatamente y la bola se enfrentará.
- 84.4. La Regla 84.3 no se aplicará al portero designado cuando esté dentro de su crease. Si, en tales circunstancias, la bola queda atrapada en el palo, la ropa o el equipo del portero designado, entonces el equipo defensivo recibirá la bola a 20 yardas (18.29 metros) de la jaula.
- 84.5. Si la bola queda hundida en el lodo dentro del crease de la portería, la bola se otorgará al equipo defensivo a 20 yardas (18.29 metros) de la jaula.
- 84.6. Si la bola queda atrapada en la red de portería, los árbitros pararán el tiempo y la bola se otorgará al equipo defensivo a 20 yardas (18,29 metros) de la jaula.
- 84.7. En caso de disputa, el equipo visitante es el primero en salir de los vestuarios.