



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

# LACROSSE MUNDIAL

## REGLAS INTERNACIONALES DEL LACROSSE DE MUJERES

### Incluidos los cambios en las reglas de la Asamblea General del Lacrosse Mundial de agosto de 2019

Adoptado por World Lacrosse y ratificado por todos los miembros de World Lacrosse  
El Reglamento Internacional del Lacrosse de mujeres es compilado y publicado por  
World Lacrosse (WL).

Además de las reglas, se proporcionan secciones de orientación en cursiva para dar claridad e  
interpretaciones de reglas para  
árbitros, entrenadores y jugadores.

Por conveniencia y claridad, se utiliza el género femenino.

Dirija cualquier consulta, sugerencia de reglas o interpretaciones a:

Director técnico de WL [dblacklock@worldlacrosse.com](mailto:dblacklock@worldlacrosse.com)

Agradecemos a Pan- American Lacrosse Association y World Lacrosse por su apoyo a este  
proyecto que ayudará en el desarrollo de los países hispanohablantes.

Traducción del documento original:

Candela Silgueira

Cinthya Silgueira

Dr. Ismael E. Carreras Castro

### Grupo de Traducción al Español:

#### Argentina

Candela Silgueira: [candela.m.silgueira@gmail.com](mailto:candela.m.silgueira@gmail.com)

Cinthya Silgueira: [cinthya74silgueira75@gmail.com](mailto:cinthya74silgueira75@gmail.com)

Ubaldo Tru: [diezveintisiete@hotmail.com](mailto:diezveintisiete@hotmail.com)

Facundo Martínez: [surdomartinez@hotmail.com](mailto:surdomartinez@hotmail.com)

#### Colombia

Adriana Piernagorda: [adrispv@gmail.com](mailto:adrispv@gmail.com)

Melisa Alvarado: [meli042195@hotmail.com](mailto:meli042195@hotmail.com)

**Costa Rica**

Walter Rojas: [laxcr@hotmail.com](mailto:laxcr@hotmail.com)

**España**

Cristina Vélez  
Julio Osado  
Lucas Sanz

[madridlpt@spainlacrosse.org](mailto:madridlpt@spainlacrosse.org)

**Guatemala**

Rodrigo Pascual: [rpascualb@miumg.edu.gt](mailto:rpascualb@miumg.edu.gt)  
Erick Moreno: [erickmoreno7788@gmail.com](mailto:erickmoreno7788@gmail.com)

**México**

Mafer García: [marifer\\_8a@hotmail.com](mailto:marifer_8a@hotmail.com)  
Javier Viniegra: [joseja69@live.com.mx](mailto:joseja69@live.com.mx)

**Panamá**

Ryland Huyghu: [ryland@panamalacrosse.org](mailto:ryland@panamalacrosse.org)  
Ivonne Torres: [onnej5torres@gmail.com](mailto:onnej5torres@gmail.com)  
Luis Carrillo: [msb.carrillo@gmail.com](mailto:msb.carrillo@gmail.com)

**Perú**

James Burleson Porras: [james.a.bp@gmail.com](mailto:james.a.bp@gmail.com)

**Puerto Rico**

Dr. Ismael E. Carreras Castro: [ismael@puertoricolax.com](mailto:ismael@puertoricolax.com)  
Monica Negrón: [monica@puertoricolax.com](mailto:monica@puertoricolax.com)

**CAMBIOS Y ACLARACIONES DE REGLAS** World Lacrosse ratificó las aclaraciones / cambios realizados en la Asamblea General de WL celebrada en Peterborough, Canadá 12 de agosto de 2019 se destacan en todo el libro de reglas. Estas aclaraciones / cambios entrarán en vigencia el 1 de enero 2020. La tabla de contenido de las reglas ha cambiado ya que algunas de las referencias de la página son diferentes de la edición anterior del libro de Reglas.

## **CAMBIOS DE REGLAS Y ACLARACIONES**

### **Regla 1 Marcas de campo** (circulo de 11 m)

H. Instrucciones para marcar el área del abanico / bandera de ventaja de 11 metros. (Diagrama 2)

4. Dibuje una marca de 31 cm de longitud en el punto G. Esta marca será perpendicular al centro de la línea de gol y será cortada por el semicírculo de 11 metros en el punto G. Haga 2 marcas adicionales en el semicírculo cada 4 metros en cada lado del punto G. Habrá un total de 5 marcas como se muestra.

El área de bandera de ventaja / abanico de 11 metros designa la mayor distancia para llamar a la obstrucción del espacio libre a la portería. Este también definirá la parte del área de la bandera de ventaja arriba / delante de la línea de gol extendida (Diagrama 2).

1. Retire la marca del abanico de 15 metros.

### **Regla 3 Cabeza de palo**

5. Las canastas de todos los palos se pueden ensartar con 4 o 5 hilos longitudinales de cuero y / o cuerdas sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados. Se permiten bolsillos de malla.

D. Las mallas deben estar unidas a la cabeza del palo a través de los agujeros de los lados laterales y deben estar unidos de las siguientes formas. La canasta debe estar agarrada a lo largo de la parte inferior de la pared lateral de la cabeza a menos que esté hecho de una red de malla (mesh), o la canasta de nylon debe pasar a través de los agujeros de encordado paralelos a la parte superior e inferior del costado de la pared lateral, es decir, similares a las puntadas de costura. La distancia desde la parte inferior de la pared lateral hasta la parte inferior del orificio de encordado no debe tener más de 1,0 cm.

6. Los palos en las canchas no tendrán más de dos cuerdas separadas de tiro / lanzamiento. Las cuerdas de tiro / lanzamiento no se enrollaran ni enroscaran más que dos veces entre cada cuerda. En las canastas (mesh), la forma asignada es la forma en diamante. Palos de hockey o cordones no podrán ser utilizado para tirar / lanzar.

### **Regla 11 Duración del juego**

C. El silbato del árbitro comienza y detiene el juego. Cuando suena el silbato para detener el juego, ***todos los jugadores pueden moverse***. El juego comienza cuando suena el silbato del árbitro para realizar el Saque Central (Draw). El juego se reinicia con un Saque Central después de marcar un gol y después de cada cuarto intermedio. En algunos casos, el juego comienza con un tiro o una posición libre, o en la instancia en donde quedó la bola en tiempo muerto.

## **Regla 13 Comienzo y reinicia el juego**

**C .COMIENZO AUTOMÁTICO -(auto inicio)-** Después de un silbato por una falta mayor o menor fuera del área de bandera de ventaja de 11 m, la jugadora que recibe la posición puede continuar jugando cuando sus dos pies están fijos en el suelo y la pelota está en la canasta de su palo, sin esperar un silbato adicional.

La jugadora infractora debe moverse inmediatamente 4m detrás de la falta mayor o 4 m de distancia hacia un lado por la falta menor a la jugadora que toma la posición libre indicada por el árbitro. Cualquier otra jugadora dentro de los 4 m debe alejarse 4 m debido a la falta indicada por el árbitro. Todos las demás jugadoras pueden moverse.

La jugadora a la que se le ha otorgado la posición libre puede comenzar por sí misma siguiendo la señal del árbitro y aquella que le indique libre posición.

La opción de comienzo automático se administra en el lugar de la falta. Sin embargo, si la pelota está dentro de la distancia de juego (un palo y media longitud de aprox. 2 m) la jugadora a la que se le otorga la posición libre, puede recoger la pelota y comenzar por sí misma desde ese mismo lugar.

Si la pelota está fuera de la distancia de juego de la falta, la jugadora al que se le ha otorgado la posición libre y la pelota, debe regresar al punto donde se cometió la falta. Si no se puede determinar el punto de la falta, el árbitro indicará la ubicación para la posición libre. Si el árbitro tiene que restablecer la posición libre, el silbato del árbitro reiniciará el juego.

Nuevo para 5 (New para .5)

Cuando la pelota está fuera de los límites, incluidas las líneas laterales y finales, la jugadora a la que se le haya otorgado la pelota la colocara en su canasta y deberá pararse a 2 metros dentro del límite desde el punto donde la pelota salió de la cancha y puede comenzar por sí misma. Todos los oponentes deben darle a la jugadora al menos 1m de espacio libre / despejado (palo / cuerpo y pies).

Si a la jugadora a la que se le ha otorgado la posición libre elige comenzar a jugar, las jugadoras defensivas pueden jugar con ella de inmediato siguiendo el comienzo del juego. En el caso de falsos comienzos repetitivos, retrasos al momento de tomar la posición defensiva de 4 metros, o el comienzo automático por el ataque más allá de la distancia dictada luego de cada falta ,dará como resultado un retraso en la penalización del juego (Regla 23.D.1 y 2).

El comienzo automático no es una opción cuando:

1. el reloj del juego se detiene;
2. hay una violación en la línea de restricción;
3. hay un Saque Central ilegal;
4. faltas mayores o menores que ocurren en el área de 11m incluyendo faltas en el círculo de gol.

## **Regla 18 Reglas del círculo de gol y penalizaciones**

A. Reglas del círculo del arco

2. Con las siguientes excepciones, a ninguna otra jugadora se le permite entrar o tener los pies, el cuerpo o el palo en o sobre el círculo de la portería en cualquier momento.

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

B. En un tiro, solo las jugadoras que marcan / defienden directamente al ataque pueden alcanzar el círculo de portería con sus palos para bloquear el disparo. Los pies de la defensora no deben tocar ni cruzar la línea del círculo de portería.

C. La jugadora / as defensivas que marcan a un oponente dentro de la longitud de un palo, pueden moverse a través del círculo de la portería solamente durante 3 segundos cuando su equipo no está en posesión de la pelota.

**Orientación:** Solo una jugadora defensiva que esté marcando directamente a un oponente dentro de la longitud de un palo puede estar en el círculo de gol.

## **Regla 22 Bandera de ventaja**

A. La bandera de ventaja es dictada por el silbato del árbitro para una falta mayor cometida por la defensa cuando el equipo atacante está en una "jugada de puntuación" dentro del área de bandera de ventaja de 11 m. Una jugada de puntuación es el esfuerzo continuo del equipo atacante para mover la pelota hacia la portería para completar un tiro.

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

## **Apéndice G Especificaciones del fabricante – La canasta**

### **A.5**

La estructura de la cabeza del palo y su eje, deberán estar dentro de un plano horizontal de 6.55 cm (Diagrama 11)

### **A.8**

La canasta debe estar unidos a la cabeza del palo a través de los orificios de encordado y deben estar unidos de las siguientes formas. La canasta debe estar unido a lo largo de la parte inferior de la pared lateral de la cabeza a menos que esté hecho de un material diferente (mesh o nylon) debe pasar a través de los agujeros de encordado paralelos a la parte superior e inferior de la pared lateral, es decir, similar a las puntadas de costura. La distancia desde la parte inferior de la pared lateral hasta la parte inferior del orificio de encordado no debe ser mayor a 1,0 cm.

### **C.1.a**

La almohadilla que para la pelota se ubica en el centro de las paredes curvas de la cabeza del palo. Las paredes curvas no debe desviarse más de 7° perpendicular desde al eje del palo. La medida del plástico debajo de la almohadilla que parará la bola debe ser de 6.55 cm como máximo a 3.2 cm como mínimo.

### **C.2**

La cabeza del palo tendrá un concepto triangular. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente desde el centro de la pelota, deteniéndose hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza. (Diagrama 13)

a. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medirá 3.2 cm desde del centro de la almohadilla, luego tendrá una distancia de 6.7 cm a 8.0 cm. y el ancho exterior de la cabeza debe ser de 7.6 cm a 10.1 cm. El radio de la pelota es de 3.2cm.

b. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medirá a 5.1 cm desde el centro de la almohadilla y será de 6.8 cm mínimo.

C. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medirá 7.6 cm del centro del tope de bola y será de 7.4 cm mínimo.

D. El ancho interior entre las paredes en el punto más ancho en la parte superior de la cabeza debe ser de 16 cm como mínimo.

### **C.3.b**

En todos los puntos, la diferencia entre los anchos superior e inferior divididos por la altura vertical de la pared lateral, debe ser menor o igual a 0.65cm.

**D.1** Las canastas de todas los palos se pueden enhebrar con 4 o 5 cuerdas largas de cuero y / o sintéticas y tendrán de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados. Se permiten bolsillos de malla (Mesh)

### **D.1.d**

El diámetro de la cuerda de tiro / lanzamiento y el cordón de nylon de la pared lateral será de 0.3 cm como máximo. El diámetro del nylon de la cabeza debe tener un máximo de 0,3 cm, a menos que se utilice una malla para sujetar el bolsillo a la cabeza del palo.

### **E.8.d**

En el punto más ancho de la cabeza, el ancho interior entre las paredes de la cabeza del palo será de 28.5 cm a 30.5 cm. El ancho exterior máximo de la cabeza debe ser de 33 cm.

## Tabla de contenido

|   |                    |
|---|--------------------|
| <a href="#">REGLA 1: MARCAS DE CAMPO .....</a>  | <a href="#">9</a>  |
| <a href="#">REGLA 2: LA PORTERIA.....</a>   | <a href="#">12</a> |
| <a href="#">REGLA 3: EL PALO.....</a>   | <a href="#">14</a> |
| <a href="#">REGLA 4: LA BOLA.....</a>   | <a href="#">17</a> |
| <a href="#">REGLA 5: EQUIPOS.....</a>   | <a href="#">17</a> |
| <a href="#">REGLA 6: UNIFORMES Y EQUIPO.....</a>  | <a href="#">18</a> |
| <a href="#">REGLA 7: CAPITANES.....</a>   | <a href="#">19</a> |
| <a href="#">REGLA 8: ENTRENADORES.....</a>  | <a href="#">20</a> |
| <a href="#">REGLA 9: ÁRBITROS.....</a>  | <a href="#">20</a> |
| <a href="#">REGLA 10: CONTADORES Y TEMPORIZADORES.....</a>  | <a href="#">21</a> |
| <a href="#">REGLA 11: DURACIÓN DEL JUEGO.....</a>   | <a href="#">23</a> |
| <a href="#">REGLA 12: SUSTITUCIÓN.....</a>  | <a href="#">25</a> |
| <a href="#">REGLA 13: COMIENZO Y REINICIE EL JUEGO.....</a>   | <a href="#">28</a> |
| <a href="#">REGLA 14: PUNTUACIÓN.....</a>   | <a href="#">31</a> |
| <a href="#">REGLA 15: FUERA DE JUEGO.....</a>   | <a href="#">32</a> |
| <a href="#">REGLA 16: LANZAMIENTO DE REINICIO.....</a>  | <a href="#">34</a> |
| <a href="#">REGLA 17: CONDUCTA DEL JUEGO.....</a>   | <a href="#">35</a> |
| <a href="#">REGLA 18: REGLAS Y SANCIONES DEL CÍRCULO DE PORTERÍA.....</a>   | <a href="#">36</a> |
| <a href="#">REGLA 19: REGLAS Y SANCIONES DE LÍNEA DE RESTRICCIÓN.....</a>   | <a href="#">40</a> |
| <a href="#">REGLA 20: REGLAS Y FALTAS MENORES.....</a>  | <a href="#">42</a> |
| <a href="#">REGLA 21: REGLAS Y FALTAS MAYORES.....</a>  | <a href="#">47</a> |
| <a href="#">REGLA 22: PAÑUELO DE VENTAJA.....</a>   | <a href="#">54</a> |
| <a href="#">REGLA 23 TARJETAS DE MALA CONDUCTA Y ADVERTENCIA.....</a>   | <a href="#">56</a> |
| <a href="#">REGLA 24: DEFINICIONES.....</a>   | <a href="#">61</a> |
| <a href="#">APÉNDICE A: SEÑALES DEL BRAZO DEL ARBITRO (descriptivo) .....</a>   | <a href="#">66</a> |
| <a href="#">APÉNDICE B: REGLAS DEL TORNEO.....</a>  | <a href="#">70</a> |
| <a href="#">APÉNDICE C: HORARIOS PREVIO AL PARTIDO Y POSTERIOR DEL PARTIDO DE LAS MUJERES .....</a>                             | <a href="#">72</a> |
| <a href="#">APÉNDICE D: POLÍTICA DE WORLD LACROSSE CON RESPECTO A LA SANGRE EN UNIFORMES , PIEL, EQUIPO Y SUPERFICIES .....</a> | <a href="#">73</a> |
| <a href="#">APÉNDICE E POLÍTICA DE INTERRUPCIÓN DE JUEGO.....</a>   | <a href="#">74</a> |
| <a href="#">APÉNDICE F: POLÍTICA DE CALOR / HIDRATACIÓN .....</a>   | <a href="#">76</a> |
| <a href="#">APÉNDICE G: ESPECIFICACIONES DEL FABRICANTE .....</a>   | <a href="#">78</a> |

## **REGLA 1: MARCAS DE CAMPO**

A. El área de juego estará marcada con un límite rectangular claro, de 91.4 a 110 metros de largo entre las líneas finales y de 55 a 60 metros de ancho entre líneas laterales. Se pueden usar cuatro conos para marcar las esquinas del campo. Todas las líneas de marcado de campo serán de 5.1 cm de ancho. Se recomienda que todas las líneas se pinten de blanco. No se pueden agregar marcas o líneas no autorizadas a la cancha. Un área de juego de 110 x 60 metros se utilizará para eventos WL. (Regla 24).

B. El área de juego debe ser plana y libre de piedras, vidrio y objetos sobresalientes. El límite de la banca del equipo debe ser 4 metros de la mesa de marcador. Debe haber 2 metros de espacio más allá de la línea lateral opuesta y los espectadores. Debería tener de 2 a 4 metros de espacio más allá de los límites de la línea final y cualquier objeto natural o artificial, como árboles, arbustos, pistas, cercas, el público o gradas.

***Orientación:** los espectadores deben permanecer al menos a 4 metros de la línea de banda y no se les permite estar directamente detrás de los bancos de equipo o de la mesa del marcador. No se permite público detrás de las líneas finales a menos que haya asientos permanentes disponibles.*

C. Se marcará una línea de gol en cada extremo de la cancha. Las líneas de gol serán no menos de 67.4 metros de distancia. Las líneas de gol serán 1.83 metros de longitud y se marcarán paralelas a las líneas finales. (Regla 2)

D. Debe haber 12 metros de espacio de juego detrás de cada línea de gol que recorra todo el ancho del campo. Los 12 metros de espacio de juego detrás de cada línea de gol se mide desde atrás, el borde exterior de la línea de gol se extiende hacia adelante, el borde interior de la línea final.

1. Se deben agregar dos círculos pequeños de 15 cm de diámetro al campo detrás de cada portería, a 4 metros del límite y 11 metros del centro de la línea de gol.

E. Alrededor de cada línea de gol, se marcará un círculo de gol (área de portería). Tendrá un radio de 3 metros medido desde el borde posterior central de la línea de portería al borde exterior del círculo de la portería. (Diagrama 4)

F. Las líneas de restricción se marcarán en cada extremo del campo, a 25 metros de cada línea de gol. Estas líneas continuas se extenderán en todo el ancho de la cancha. Los 25 metros se miden desde el borde posterior de la línea de gol hasta el borde delantero / mediocampo de la línea de restricción.

G. En el centro del campo, se marcará un círculo central y tendrá un radio de 9 metros cuando se mida desde el centro del círculo a su borde exterior. A través del centro de este círculo, se marcará una línea central de 3 metros de longitud paralela a las líneas de portería.

H. Instrucciones para marcar el área de ventaja de 11 metros. (Diagrama 2)

1. Localice D, un punto en el centro, borde posterior de la línea de gol. Usando el punto D como centro, dibuje un círculo con un radio de 3 metros medidos desde el punto D hasta el borde exterior del círculo de portería. Marque ligeramente las líneas AB y DB como se muestra.

2. Usando el punto D como centro, dibuje ligeramente un semicírculo con un radio de 11 m medido desde el punto D hasta el borde exterior del semicírculo. Marque el punto G (perpendicular al centro de la línea de gol en D).

3. Conecte A y B y extienda esta línea al semicírculo de 11 metros. Marque el punto C en cada lado como se muestra. (Las líneas BC están a  $45^\circ$  ángulo a la línea de gol extendida;  $\angle EBC = 45^\circ$ )

4. Dibuje una marca de 31 cm de longitud en el punto G. Esta marca de hash será perpendicular al centro de la línea de gol y bisecada por el semicírculo de 11 metros en el punto G. Haga 2 marcas adicionales en el semicírculo cada 4 metros en cada lado del punto G. Habrá un total de 5 marcas como se muestra.

5. En el punto H, a 11 metros del centro del círculo de portería en la línea de portería extendida, dibuje 2 marcas adicionales de 15 cm que sean perpendicular a la línea de gol extendida. (Estas marcas no son marcas hash pero indican dónde estaría el semicírculo de 11 metros intersecar la línea de gol extendida si el semicírculo se dibujó como una línea continua.) Todo este semicírculo se llama "Área de marcado de 11 metros".

6. Marque la curva del arco con una línea continua de C a C. Marque cada lado del arco con una línea continua de B a C.

7. Medidas:

A-G = 14.0m

B-C= 8.65m

D-H = 11.0m

C-A = 12.85 m

D-G = 11.0 m

A-B = 4.2m

D-C = 11.0m

$\angle HBC = 45^\circ$

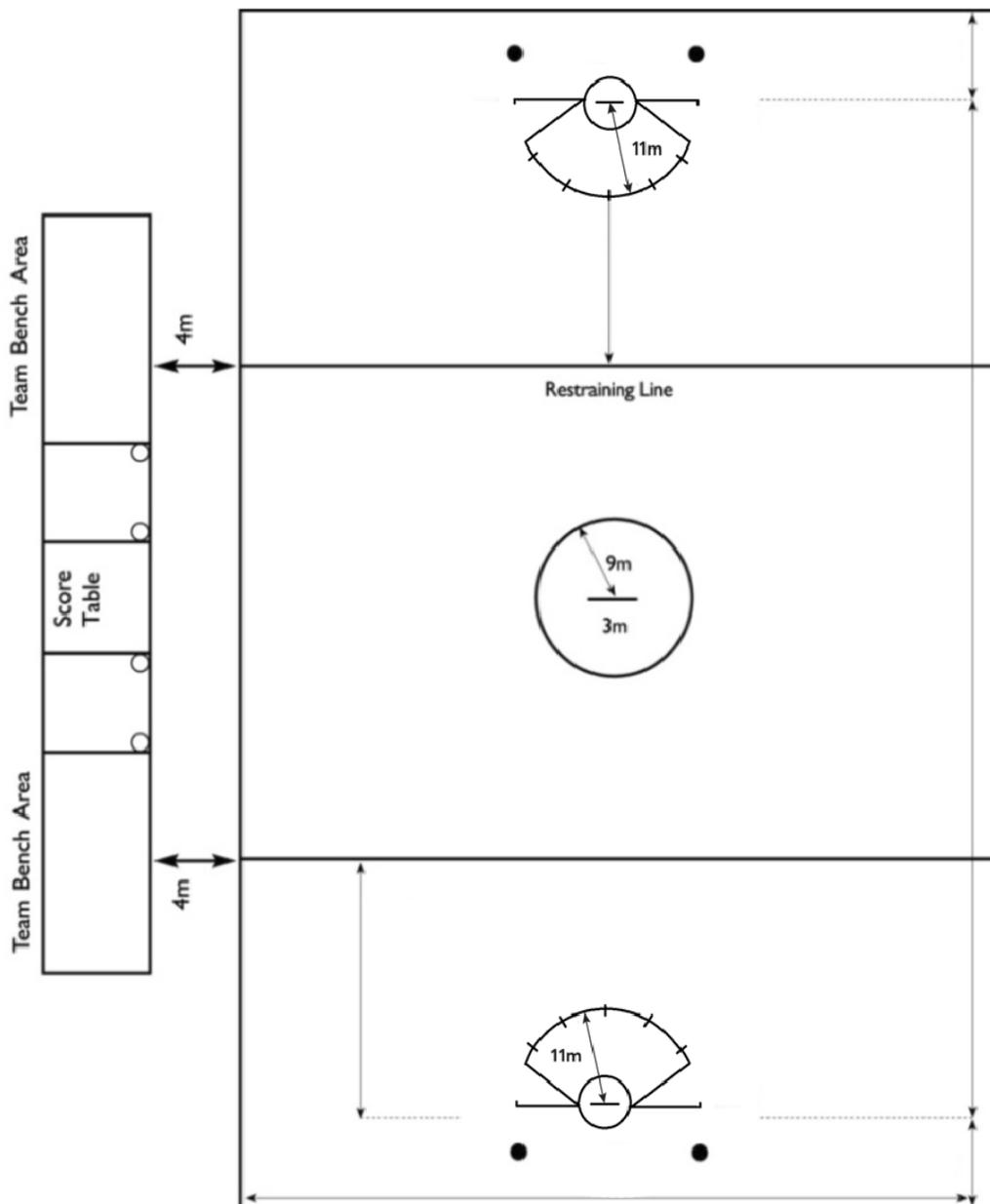


Diagrama 1 - Marcas de campo



## REGLA 2: La Portería

A. Se colocará un arco de portería en cada área de portería.

1. Este consiste de dos postes / tuberías verticales unidas en la parte superior por un travesaño rígido. Los postes / tuberías serán 1.83 metros aparte y el travesaño horizontal superior estará a 1,83 metros del suelo. Todas las medidas son medidas internas, los postes / tuberías y el travesaño de la portería serán de 5.1 cm cuadrados o de 5.1 cm de diámetro y deberán ser plateados o pintados de blanco o anaranjado.

a. Si se utiliza una portería independiente, todos los soportes traseros de suelo, laterales y centrales deben acolcharse con material en toda su longitud, eso limita el rebote de la pelota. No es necesario colocar abrazaderas con soportes en el suelo plano o angulado que impida que el balón rebote desde los soportes hacia el área de juego. No se deben colocar abrazaderas de soporte en las esquinas del gol que prohibiría que se marcara un gol. (Diagrama 5)

2. La red de algodón o nylon no debe ser mayor de 4 cm. La red de portería debe estar bien sujeta a los postes / tuberías, el travesaño y hasta un punto en el suelo 2.1 metros detrás del centro de la línea de gol. La red debe estar encadenada para limitar el rebote de la pelota.

a. Cualquier estructura que soporte la red detrás de la portería debe permitir que el portero se mueva libremente en la parte posterior del círculo de la portería.

3. La línea de gol se dibujará entre los dos postes / tuberías de gol y debe ser continua con ellos y del mismo ancho que el postes / tuberías de portería, 5.1 cm (Regla 1.A)

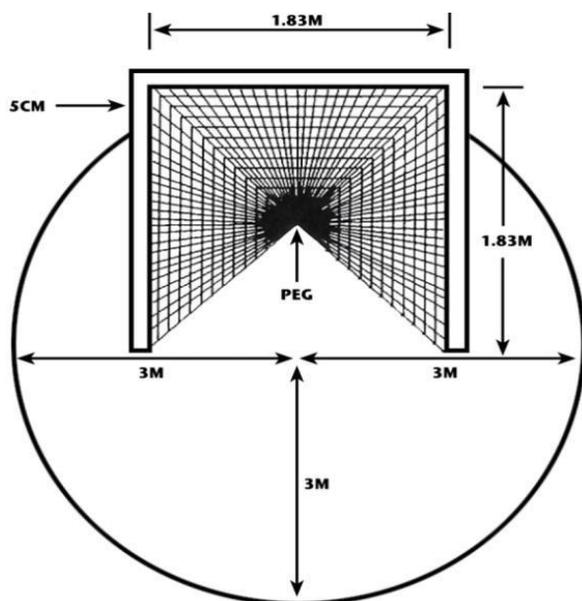
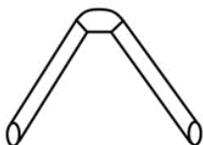
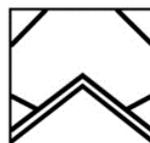


Diagrama 4: Círculo de portería y arco .Regla 2

### SUPPORTS MUST BE PADDED



Rounded Pipes

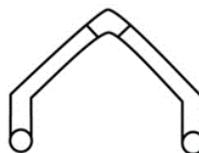


Darkened supports must be padded the entire length with material that limits the rebound of the ball.

### SUPPORTS WHICH DO NOT REQUIRE PADDING



Flat Supports where the bottoms are flat metal, not pipes.



Angled Ground Pipes which prevent the ball from re-entering the playing area after hitting the ground.

## Diagrama 5 – Soportes de la portería

### REGLA 3: EL PALO

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

Todos los palos del campo:

La intención principal de las especificaciones del palo es asegurar que la bola se mueva libremente dentro de todas las partes de la cabeza y el bolsillo, es decir, que la pelota puede ser desalojada con un golpe desde la parte delantera o trasera sin un golpe excesivamente contundente. Un palo que ha sido alterado de tal manera que dar una ventaja injusta es ilegal.

1. La cabeza del palo estará construida de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, y / o cualquier otro material sintético.
2. La cabeza del palo tendrá forma triangular. (Apéndice G, Diagramas 12 y 13)
  - a. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente desde el tope de la bola hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza. En el punto más ancho de la cabeza, el ancho interior entre las paredes tendrá un mínimo de 16 cm y de 15 cm a 16 cm.

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

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

**Orientación:** *Un palo "doblado" solo debe usarse con los cabezales diseñados específicamente para ellos. Los palos "dobladados" son un cabezal y específico del fabricante. Las cabezas diseñadas para usar con un palo recto no son legales cuando se unen a un palo doblado.*

a. Se utilizarán tornillos metálicos empotrados con cabezas redondeadas para unir la cabeza de una cabeza moldeada de plástico al palo. Los toques de todos los tornillos tendrán una tapa, se pegarán con cinta adhesiva o se liján suavemente si es madera o material compuesto.

4. La longitud total del palo será de 90 cm mínimo a 110 cm máximo. En las medidas se incluyen las tapas finales del palo.

**Orientación:** *Las jugadoras menores de 15 años pueden usar un palo de menos de 0.9 m para permitir que se ajuste cómodamente a lo largo del longitud del brazo del jugador.*

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

a. Las correas longitudinales de cuero o sintéticas deben tener un ancho de 0.3 a 1.0 cm. Cada cuerda debe estar hecha de un material (cuero, cuero sintético o cordón de nylon) y debe recorrer todo el largo de la cabeza. Se puede usar un segundo material muy cerca de la pala y la bola se detiene para permitir la fijación de cada cuerda a la cabeza. Las cuerdas deben estar unidas a la cabeza a través de agujeros en la pala y en la parada de pelota. Las cuerdas en el tope de la pelota deben extenderse 5.1 cm más allá del tope de la pelota. Las cuerdas deben estar uniformemente espaciados a lo largo y a lo ancho de la cabeza. Los extremos flojos de las cuerdas no deben volver a tejerse en el bolsillo del palo. (Apéndice G, Diagrama 12). El pegamento / adhesivo no debe usarse en ninguna cuerda en la cabeza de un palo.

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

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

d. Los bolsillos ensartados deben estar unidos a la cabeza del palo a través de los agujeros de encordado de los bolsillos y deben estar unidos a uno de las siguientes formas. El bolsillo debe estar anclado a lo largo de la parte inferior del riel inferior de la pared lateral de la cabeza, o el bolsillo de cordón de nylon debe pasar a través de los orificios de encordado paralelos a la parte superior e inferior del riel inferior de la pared lateral, es decir, similar para coser puntadas, a menos que esté hecho de

mallas. La distancia desde la parte inferior de la pared lateral hasta la parte inferior del orificio de encaje no debe tener más de 1.0 cm.

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

6. Los palos no tendrán más de dos cuerdas de tiro. Las cuerdas de tiro no se enrollarán más de dos veces entre cada cuerda. En un bolsillo de malla, el encaje es de un nudo por diamante. Los cordones planos no deben ser utilizados como cuerda de tiro. No es obligatorio el uso de cuerdas de tiro.

a. Las dos cuerdas de tiro deben estar unidas a la pared lateral en el tercio superior de la cabeza la cuerda de tiro puede estar en forma de "U invertida" y debe estar unida a la pared lateral en la mitad superior de la cabeza. (Apéndice G, Diagrama 16)

7. El palo cumple con las especificaciones si:

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

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

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

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

8. En cualquier momento durante el juego, un árbitro puede tomarse un tiempo para inspeccionar el bolsillo de un palo, o cualquier jugador en el campo puede solicitar a un árbitro que inspeccione el bolsillo del palo de un oponente cuando su equipo tenga posesión de una 'bola muerta'. Si en cualquier momento durante el juego, la pelota se aloja en el palo de un jugador de campo que no cumple con las especificaciones, el árbitro dictará tiempo de espera para denunciar el palo ilegal a la mesa del anotador.

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

B. Palo de la portera:

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

2. El eje del palo será recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. Se deben usar tornillos de metal con cabezas redondeadas para unir la cabeza al palo. El extremo trasero del palo tendrá una tapa final, se pegará con cinta adhesiva o se lijara si es de madera.
3. El palo no debe tener partes o bordes afilados o sobresalientes, no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera.
4. La longitud total del palo será de 90 cm como mínimo a 135 cm como máximo. Toda la cabeza tendrá un concepto triangular. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza aumenta progresivamente desde la base hasta el final.
5. El bolsillo puede estar encordado tradicionalmente con 6 o 7 cuerdas longitudinales de cuero o sintéticas y atado con 8 a 12 cordones cruzados, o pueden ser de malla.
6. El palo de la portera puede tener más de dos cuerdas de tiro, los cordones planos pueden usarse como cuerdas de tiro. No hay restricciones con respecto al diseño o la ubicación de las cuerdas de tiro.
8. El palo del portero cumple con las especificaciones cuando:
  - a. Cumple con los criterios de esta regla y de las Especificaciones del fabricante para los porteros, según lo aprobado por el WL en el Apéndice G.
  - b. La pelota se mueve libremente dentro de todas las partes del bolsillo, tanto lateralmente como a lo largo de toda su longitud.
  - c. Más de la mitad de la bola es visible por encima del tope de la bola cuando el palo con la bola dentro se mantiene a la altura de los ojos en vertical al suelo.

#### **REGLA 4: LA BOLA / PELOTA**

La bola será de goma lisa y sólida y puede ser de cualquier color sólido.

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

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

#### **REGLA 5: EQUIPOS**

Se juega un juego entre dos equipos. Para los eventos de WL, una lista de dieciocho (18) jugadoras constituye un equipo completo; ocho (8) son sustitutas. Se permite cualquier número de jugadoras hasta diez (10) en el campo al mismo tiempo. Una de las 10 jugadoras de cada equipo puede ser una portera. Si un equipo elige jugar sin una portera, una jugadora de campo desprotegida / la '*delegada*' solo puede ingresar al círculo de gol de acuerdo con los criterios de la Regla 18.A.4 y nunca debe ingresar al círculo de gol para defender un tiro. (Regla 24: Definiciones).

## REGLA 6: UNIFORMES Y EQUIPO

A. Con la excepción de la portera, todos los miembros del equipo deben estar vestidos de manera uniforme. La camiseta de la portera debe ser del mismo color como la parte superior de su equipo y debe usarse sobre su pecho y cualquier hombrera. La parte inferior de su uniforme debe ser el mismo color predominante de la falda escocesa o pantalones cortos de su equipo, o ser un color oscuro sólido.

B. La camisa del uniforme de cada jugadora debe estar numerada de manera idéntica en la parte delantera y trasera. Cada miembro del equipo tendrá un número diferente y el color de los números debe contrastar claramente con el color de las camisas. Si un equipo usa una camisa estampada, los números deben superponerse sobre un fondo de bloque de color sólido, claramente contrastante.

A. Los números deben ser una fuente de bloque sólido. Los números en la parte delantera central de la camisa deben tener al menos 15 cm de altura, y los números en el centro de la parte posterior de la camisa deben tener al menos 20 cm de altura. Para los torneos WL, los números del 1 al 40 solo están permitidos en las camisetas del equipo. (Apéndice B)

C. Todas las prendas visibles que se usan en el campo se consideran parte del uniforme del equipo. Todas las prendas visibles usadas debajo de la falda o los pantalones cortos deben ser del mismo color predominante que la falda escocesa / pantalones cortos, o ser de un color oscuro sólido. Toda la ropa interior visible usada debajo la camisa del uniforme debe ser del mismo color predominante que la camisa del uniforme. Todas las jugadoras que lleven ropa interior visible deben usar el mismo color liso.

**Orientación:** esta decisión no se aplica a las protecciones médicas.

D. Las jugadoras deben usar zapatos con tacos de plástico, metal, cuero o goma. Los picos no están permitidos. Independientemente de su composición, la superficie expuesta de los tacos debe ser lisa. Las jugadoras también pueden usar zapatos con suela plana.

E. Todas las jugadoras, incluida la portera, deben usar adecuadamente un protector bucal fabricado profesionalmente que cubra todo los dientes de la mandíbula superior. El protector bucal debe ser de cualquier color fácilmente visible que no sea incoloro o blanco y no debe tener gráficos de dientes. Los protectores bucales no deben modificarse para disminuir la protección y las jugadoras de campo deben quitar los extremos sobresalientes.

Se pueden usar guantes ajustados, protectores nasales y protectores oculares. Los jugadores de campo no pueden usar sombreros ni máscaras faciales.

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

**Orientación:** Los protectores oculares usados durante un juego de WL deben cumplir con los aspectos de seguridad enumerados en la Regla 6, o cumplir con la certificación requisitos de cualquier país, organización o estándar. Sin embargo, WL no garantiza la seguridad del protector ocular para la jugadora usándolos u a otras jugadoras. WL no supervisa la seguridad o la eficacia de ningún protector

*ocular, como la capacidad de resistir impacto de una pelota o un palo, ni WL revisa ni aprueba el proceso de certificación de ningún país, organización o normas de organización.*

*Una jugadora puede usar anteojos recetados o gafas de sol, y se recomienda encarecidamente usar monturas / lentes resistentes a roturas.*

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

F. Las jugadoras pueden usar joyas sujetadas con cinta médica adhesiva con información claramente visible y bandas ajustadas de tela para sudar. Deberán quitarse cualquier otra joyería suave, collares, aretes, brazaletes y relojes. Anillos de boda y joyas religiosas / ceremoniales se deberán pegar con seguridad al jugador o se debe quitar. Los accesorios de cabello son legales. Se pueden usar sombreros / viseras con bordes suaves de neopreno. Se puede usar un hijab, preferiblemente un hijab deportivo. El árbitro puede descartar cualquier decoración para el cabello o el cuerpo como peligrosa para la jugadora o para otros y eliminarlo del campo de juego. Si corresponde, la jugadora será penalizada por una falta menor.

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

La portera debe usar una pechera arquera para el cuerpo, un casco con una correa para la barbilla que debe abrocharse, una máscara protectora y un accesorio protector de garganta. La distancia del protector de garganta del casco debe ser menor que el diámetro de la pelota. Además del protector de garganta adjunto, se puede usar un protector de garganta de tipo envolvente.

1. La portera puede usar guantes acolchados, hombreras / pechera y protección para las piernas. Todo el acolchado debe ajustarse de manera segura y no aumentar el ancho del cuerpo de la portera más allá del grosor del acolchado.

El grosor máximo del acolchado es de 3 cm. Los guantes acolchados deben estar atados firmemente en el puño y no deben tener ninguna correa.

G. No se puede usar ningún equipo, incluidos los dispositivos de protección, a menos que cumpla con la Regla 6, Apéndice de especificaciones del fabricante G, y los árbitros están de acuerdo en que el equipo no es peligroso para otras jugadoras.

## **REGLA 7: CAPITANAS**

Cada equipo designará una capitana que habla para el juego. La capitana designada puede optar por usar un brazalete distintivo los número del capitán se anotará en la hoja de puntaje oficial del equipo.

La capitana:

1. Deberá reunirse con el árbitro principal para llamar al lanzamiento de la moneda que permita al ganador elegir qué lado del campo desea defender. La capitana visitante llamará a todos los lanzamientos de monedas.
2. Después de que se haya marcado un gol y mientras esté en el campo, se le permitirá solicitar un tiempo fuera de juego del equipo directamente al árbitro. Los entrenadores pueden solicitar un tiempo de fuera de juego para su equipo a través de la mesa de anotadores. (Regla 11.H)
3. Acercarse a los árbitros para aclarar cualquier situación relacionada con las reglas durante un tiempo fuera de juego, durante el descanso entre cada cuarto e inmediatamente siguiendo el juego. Los entrenadores pueden solicitar una aclaración de las reglas de los árbitros durante el descanso entre cada cuarto y en el final del partido, pero no durante un tiempo muerto del equipo. (Regla 8.2)

## **REGLA 8: ENTRENADORES**

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

- 1 Consultar con los árbitros si las condiciones climáticas o cualquier otra circunstancia que haga que el juego no pueda continuar (Regla 11.F).
- 2 Solicitar una aclaración de las reglas aplicadas por los árbitros durante el descenso entre cada cuarto e inmediatamente después del partido , pero no durante un tiempo de espera del equipo (Regla 7.3)

## **REGLA 9: ÁRBITROS**

A. Los árbitros deberán:

1. Hacer cumplir las reglas de acuerdo con los procedimientos y lineamientos establecidos por WL. Los árbitros son los únicos responsables de jugar un juego seguro y justo, y **las decisiones de los árbitros son finales y sin apelación.**

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

2. Estar a cargo de un juego 30 minutos antes del comienzo del juego.
3. Antes del juego, inspeccione el campo, la portería, la pelota, los palos, los uniformes, los botines/zapatos y todo el equipo de protección para asegurar que cumplan con las reglas.

**Orientación:** *La inspección cuidadosa de todo el equipo antes del comienzo del juego elimina demoras y paralizaciones innecesarias. Todas los palos deben medirse y se revisarán las canastas, independientemente de si se usarán o no en el juego.*

*Las jugadoras forman una línea frente a los árbitros con todos los palos, equipo de protección, protector bucal, gafas de protección (opcional) y para la Portera/Arquera: una pechera de arquera, casco con correa para la barbilla que debe abrocharse, un casco y un protector de garganta adjunto.*

*Las jugadoras muestran su protector bucal y lo colocan en su boca, mostrando que los dientes superiores están completamente cubiertos. El árbitro deja caer una pelota en cada uno de los bolsillos de las cabezas de los palos. La parte superior de la pelota debe verse y permanecer por encima de todo el borde superior de la pared lateral de madera o plástico después de que se haya aplicado y liberado una fuerza razonable con una mano de la pelota. La pelota debe moverse libremente dentro de todas las partes del bolsillo de la cabeza del palo. La pelota debe caerse fácilmente del bolsillo cuando el palo está al revés. Los árbitros también deben buscar asperezas o bordes afilados en cualquier parte del palo que puedan representar peligro para el juego.*

*Si el palo es ilegal, la jugadora se aleja de la línea. Todas las jugadoras con palos o equipos ilegales permanecerán juntas y ajustarán su equipo para que el árbitro lo vuelva a inspeccionar. Si un palo no se puede legalizar antes del comienzo del juego, deberá permanecer en la mesa del marcador durante ese cuarto. Si un palo puede hacerse legal durante el receso de cuarto, el palo será revisado y usado en el próximo cuarto y en tiempos extras.*

4. De acuerdo a la seguridad del equipo de protección requerido en caso de necesidad médica (Regla 6.E, F, G)
5. Asegúrese de que el anotador estadístico y el cronometrista entiendan sus responsabilidades.
6. El árbitro principal deberá realizar todos los lanzamientos de monedas con las capitanas, y la capitána del equipo visitante llamará a todos los lanzamientos de monedas.
7. Cuando tres árbitros inician un partido, el árbitro principal comenzará el juego en la posición central, y rotará su juego de posiciones de campo en sentido horario siguiendo cada gol o cada dos goles. Cuando dos árbitros inician un partido, el árbitro principal estará al lado de la mesa de marcador, y oficiará en el mismo lado del campo durante todo el juego.
8. Acordará con las capitanas y / o entrenadores sobre el tiempo de juego y cuartos.
9. Consultará con las capitanas y / o entrenadores si las condiciones climáticas o cualquier otra circunstancia atenuante hacen que la continuación del juego cuestionable. Si un juego debe ser interrumpido o suspendido, la decisión del árbitro es final. (Regla 11.F)
10. Oficiar el juego de acuerdo con las reglas de WL para mujeres.
11. Informar goles y advertencias o suspensiones de la jugadora al anotador.
12. Estar disponible para aclarar las reglas para las capitanas durante un tiempo de espera del equipo y para las capitanas y entrenadores durante los descansos de cuarto e inmediatamente después del juego.
13. Hará oficial el juego firmando la hoja que refleje el marcador final del partido.
14. Usar una camisa y / o chaqueta de rayas verticales en blanco y negro (2.5cm), una falda escocesa / falda negra o pantalones cortos negros largos o largos negros pantalones. Se pueden usar viseras / sombreros negros o blancos, medias cortas negras o blancas o medias negras largas. Todas las demás prendas y accesorios deben ser negro .Se recomienda que todos los árbitros estén vestidos de manera similar.

## REGLA 10: CONTADORES Y TEMPORIZADORES

### A. El anotador estadístico:

1. Registre las listas, nombres y números de camiseta de ambos equipos en la hoja estadística (de marcador) de cada equipo 20 minutos antes del comienzo del juego.
2. Mantendrá un registro preciso de los goles marcados y los tiempos de espera del equipo, y muestre un puntaje preciso para todos los participantes.
3. Registre todas las tarjetas de advertencia y suspensión, la hora en el reloj del juego cuando el jugador está suspendido y la hora en que la jugadora o su sustituta puede reingresar al juego. Informará a la jugadora y a su entrenador a qué hora se suspenderá/expira la penalización. (Regla 23.B)

**Orientación:** Informe al árbitro más cercano cuando una tarjeta amarilla es la segunda tarjeta amarilla de un jugador.

*Las tarjetas para faltas personales son: amarillo - "y"; amarillo / rojo - "y / r", y rojo - "r".*

### B. El cronometrista:

1. Confirma el tiempo de cada cuarto y el tiempo entre cada cuarto para el juego y los tiempos extras, cuando se juega.
  - a. Los juegos de WL constan de cuatro cuartos de 15 minutos.
  - b. Medirá el descanso de 2 minutos entre el primer y segundo y el tercer y cuarto.
  - c. Medirá el descanso de 10 minutos entre el segundo y el tercer trimestre.
2. Al comienzo de cada cuarto debe comenzar el reloj con el silbato del árbitro para el saque central (Draw). (Reglas 11.D.1, 12.A.2 y 20.A.9)
3. Detendrá el tiempo del reloj con el silbato del árbitro para todos los tiempos fuera de juego, lesiones, tarjetas de advertencia, etc.
4. Detendrá el reloj en cada parada de juego durante los últimos 30 segundos de los cuartos uno, dos y tres y los últimos 2 minutos del último cuarto. Cuando el juego se detiene antes de los últimos 30 segundos (cuarto 1, 2 y 3) o 2 minutos (cuarto 4), para el reloj cuando llegue a 30 segundos o 2 minutos (cuarto 4) y reinicie el reloj con el silbato del árbitro.
5. Notificar a los árbitros y entrenadores cuando quedan 30 segundos en los cuartos 1, 2 y 3 y 2 minutos restantes en el cuarto 4.
6. El cronometrista o el oficial de mesa contará verbalmente los últimos 10 segundos de cada período al árbitro más cercano y hará sonar la bocina cuando el tiempo ha expirado.

**Orientación:** La bocina indicará el final de los tiempos. Cuando no hay una bocina disponible, el silbato del árbitro de campo (tres explosiones cortas) indica el fin de los tiempos. (Regla 11.CI)

7. Notifique a los árbitros y entrenadores y toque la bocina cuando quede 1 minuto durante cada intermedio. (Regla 20.A.20)

8. Mida el tiempo de recuperación permitido para un jugador lesionado. Una jugadora de campo tiene permitido hasta 2 minutos, y el portero hasta 5 minutos de tiempo de recuperación.

9. Tiempo de las suspensiones de penalización:

A. 2 minutos antes de que la jugadora suspendida o una suplente puedan ingresar al juego después de una tarjeta amarilla.

B. 5 minutos antes de que una sustituta pueda ingresar al juego después de una tarjeta amarilla y roja mostrada juntas.

C. 10 minutos antes de que una sustituta pueda ingresar al juego luego de una tarjeta roja directa.

i) Informar al árbitro más cercano si una jugadora suspendida o una sustituta vuelve al juego antes de la penalización/ suspensión haya expira. La jugadora o su equipo deben reservar la suspensión de penalización. (Regla 23.B)

ii) Informar a los árbitros si una suspensión de penalización se trasladará al siguiente cuarto o tiempo extra.

Mida el tiempo de espera de 90 segundos del equipo después de un gol o cuando un equipo tenga posesión de un 'balón muerto' en cualquier lugar del campo fuera del área de bandera de ventaja. (Regla 11.H)

10. Cuando un árbitro haga sonar el silbato y señala el tiempo de espera, pare el reloj por circunstancias inusuales o aquellas requeridas por Regla 11. E. El juego se reanudará de acuerdo con la Regla 13.B.

## **REGLA 11: DURACIÓN DEL JUEGO**

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

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

**Orientación:** *La duración de los cuartos puede reducirse para la competencia que no es un evento oficial de WL. Los árbitros y las capitanas / entrenadores deben acordar la duración de los cuartos.*

C. El silbato del árbitro comienza y detiene el juego. Cuando suena el silbato para detener el juego, todos las jugadoras pueden moverse. El juego comienza al sonido del silbato del árbitro en el Saque Central. El juego se reinicia con un Saque Central después de marcar un gol y después de cada cuarto intermedio. En algunos casos, el juego comienza con un tiro o una posición libre, o en el punto de la pelota en un tiempo muerto fuera de tiempo.

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

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

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

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

#### **Política de interrupción del juego WL - Relámpagos (Apéndice E)**

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

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

H. Cada equipo puede solicitar dos tiempos muertos de 90 segundos durante el juego reglamentario y un tiempo muerto durante el tiempo extra. Los tiempos muertos no utilizados durante el juego reglamentario no se pueden usar durante el tiempo extra. Un equipo puede solicitar un tiempo de espera después de marcar un gol o cuando su equipo tiene posesión de una 'bola muerta' en cualquier parte del campo fuera del área de la bandera de ventaja. El entrenador puede solicitar un tiempo muerto a través de la tabla de puntaje, o la jugadora que tiene la posesión de la pelota puede solicitar un tiempo muerto directamente a través de un árbitro de campo.

La posesión de 'bola muerta' incluye la posesión de la bola después de una falta y cuando la bola sale de los límites. Cuando una posesión se llama a tiempo muerto, las jugadoras deben dejar sus palos en su lugar en el campo y regresar al mismo lugar para reiniciar el juego. No se permitirán sustituciones durante estos 90 segundos de detención del juego. El tiempo de espera comenzará cuando el árbitro llame al tiempo de espera. Después de un minuto, sonará una bocina de advertencia y los equipos deberán estar en el campo y listos para reiniciar el juego a los 90 segundos. Se cometerá una falta menor si un equipo no está listo para comenzar. No se permiten tiempos de espera sucesivos del equipo.

**Orientación:** *Cuando se convoca un tiempo muerto, los árbitros deben vigilar que las jugadoras no arrojen sus palos para mejorar su posición de campo cuando se reanuda el juego.*

I. Se recomienda que se use una bocina para finalizar cada cuarto y el tiempo de espera del equipo. Cuando no hay una bocina disponible, el silbato del árbitro (tres explosiones cortas) indicará el final de cada trimestre y el tiempo de espera del equipo.

J. Procedimientos de tiempo extra: jugar un juego empatado cuando sea necesario.

1. Cuando el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario de juego, el juego continuará después de 2 minutos de descanso, con una repentina victoria en tiempo extra. En la victoria repentina, los equipos de tiempo extra jugarán períodos de 4 minutos cada uno hasta que se marque un gol, decidiendo un ganador. El juego termina al anotar el primer gol. Habrá un descanso de 2 minutos entre cada 8 minutos de victoria repentina extraordinaria.

Procedimiento de victoria repentina:

- a. Los árbitros convocarán a las capitanas 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 lado a defender; el capitán visitante llamará el lanzamiento de la moneda.
- b. Todos los períodos de tiempo extra de victoria repentina comenzarán con un empate central.
- c. Los equipos cambiarán los extremos al final de cada período de 4 minutos.
- d. El juego termina cuando se marca un gol.

2. Cada equipo puede solicitar un tiempo de espera de 90 segundos durante el tiempo extra de victoria repentina.

3. Se jugarán 8 minutos (dos períodos de 4 minutos) de tiempo extra de 'victoria repentina' del cronómetro. Al final de los primeros 4 minutos, los equipos cambiarán de extremo sin demora para entrenar, y el juego se reiniciará con un empate central.

4. Si los equipos siguen empatados después de los primeros 8 minutos de tiempo extra (dos períodos de 4 minutos) habrá un descanso de 2 minutos. El juego continuará con la "victoria repentina" para detener el tiempo extra de 8 minutos con 2 minutos de descanso, hasta que se marque un gol.

## **REGLA 12: SUSTITUCIÓN**

A. Cada equipo puede sustituir un número ilimitado de jugadoras en cualquier momento durante el juego, incluidas las horas extra, después de cada gol y en el final del primer, segundo y tercer cuarto. Todas las sustituciones deben hacerse a través del área de sustitución de su equipo, y durante el juego, todas las jugadoras, incluida la portera, deben salir del campo y salir entre los conos / marcadores. Al sustituir, la jugadora sale del campo con ambos pies directamente puestos / en frente del área de sustitución de su equipo, su sustituta, quien está parada detrás de los conos, puede ingresar al juego. Solo las jugadoras que esperan entrar inmediatamente al juego están permitidos en el área de cambios.

Después de un gol, las sustitutas no deben ingresar al campo, ni las jugadoras se pueden ir del campo, hasta después de que el palo del anotador haya sido verificado y considerado legal.

**Orientación:** las jugadoras que sustituyan después de que se haya marcado un gol legal pueden ingresar de inmediato al juego y no tienen que esperar a sus compañeras de equipo que están reemplazando para salir completamente del campo. Los árbitros deben contar a las jugadoras en el campo antes de reiniciar el juego.

1. Una jugadora extra, una jugadora suspendida no elegible o una jugadora ilegal son todos suplentes ilegales. Una vez que comienza el juego, una jugadora cuyo nombre y número se enumeran incorrectamente o se ha omitido en la hoja de puntaje del equipo, puede ingresar al juego cuando la corrección está hecha. Su equipo será penalizado por una sustitución ilegal, y la posición libre de falta menor se establecerá en el punto de la pelota cuando se detuvo el juego.

2. Si el equipo atacante sustituye ilegalmente, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y otorgará posición libre a los oponentes.

- a. Si se descubre un sustituto ilegal en el equipo atacante después de marcar un gol y antes del próximo saque de Centro, el gol no contará. La jugadora ilegal será eliminada y los oponentes recibirán una posición libre en la línea central. (Regla 20.A.13.c)

3. Si el equipo defensor sustituye ilegalmente y la pelota está en el centro del campo, entre las líneas de restricción, el árbitro detendrá el juego de inmediato. Si la pelota está debajo / lado del arco de la línea de restricción, el árbitro detendrá el juego después de un tiro errado o un cambio de posesión. Si el ataque dispara y anota, el juego se reanudará en el centro con un empate.

4. Cuando ocurra una sustitución ilegal, el árbitro solicitará tiempo muerto y eliminará a la jugadora ilegal del campo y otorgará un posición libre de falta menor a los oponentes en o cerca del punto de la pelota. Si las jugadoras de ambos equipos sustituyen ilegalmente, se lanzará un tiro para reanudar el juego.

5. Si una jugadora en el campo es un sustituto ilegal y un fuera de juego, elimine a la jugadora y penalice al fuera de juego para reanudar el juego. (Regla 19.B.6)

B. Cuando una jugadora recibe una tarjeta amarilla, una tarjeta amarilla / roja juntas o una tarjeta roja directa, la jugadora debe abandonar el campo por una suspensión de penalización cronometrada. Durante la suspensión, su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado del arco de las líneas de restricción, las jugadoras cumplirán suspensiones en la zona de castigo.

1. Cuando una jugadora de campo recibe una tarjeta amarilla, la jugadora o una sustituta puede reingresar al juego cuando la penalización cronometrada haya expira.

a. Cuando la portera recibe una tarjeta amarilla y su equipo tiene una segunda portera vestida, la segunda portera reemplaza a la portera suspendida. Si la portera suspendida es la única portera vestida de su equipo, puede permanecer en el juego. Una jugadora del equipo infractor que esté más cerca del área de sustitución de su equipo debe abandonar el campo para comenzar los 2 minutos de penalización.

Para reanudar el juego, la portera se parará 4m detrás de la jugadora de ataque que obtuvo la posición libre, y el círculo de gol permanecer vacío. Una vez que se reanuda el juego, la jugador de campo que fue retirado del campo para comenzar la suspensión cronometrada puede volver ingrese al juego mientras su equipo continúe jugando corto durante la suspensión de la penalización de la portera. (Regla 23.b.ii)

2. Cuando una **jugadora de campo** recibe una tarjeta amarilla / roja o una tarjeta roja directa, no puede regresar al juego. Solo la suplente elegida puede ingresar al juego cuando expire la suspensión de penalización cronometrada. Si la sustituta entra al juego antes la suspensión de la penalización cronometrada expira, su **equipo** debe volver a cumplir la suspensión de la penalización cronometrada jugando con una jugadora menos por otros 5 o 10 minutos.

3. Cuando una **portera** recibe una tarjeta amarilla / roja o roja directa, es suspendida por el resto del juego. Si su equipo tiene una 'segunda portera vestida', reemplazará a la portera suspendida. Si la portera suspendida es la única de su equipo, se tomará un tiempo de espera de 2 minutos para permitir que una compañera de equipo se ponga el equipo de protección. Si esa jugadora está en el campo, una sustituta tomará su lugar. Una jugadora del equipo infractor que está más cerca del área de sustitución de su equipo debe abandonar el campo para comenzar la penalización de 5 o 10 minutos. Una vez que se reanuda el juego, la jugadora de campo que fue retirada del campo para comenzar la suspensión cronometrada puede volver a ingresar al juego siempre que su equipo continúe jugando con una jugadora menos debajo / gol lado de las líneas de restricción. El juego se reanudará de acuerdo con la Regla 12.B.1.b (Regla 23.b.iii)

4. Si la sustituta ingresa al juego antes de que expire la suspensión de la penalización cronometrada, su equipo debe volver a cumplir todo el tiempo de suspensión jugando con una jugadora menos en el campo por otros 5 o 10 minutos.

5. Cuando se suspende a una jugadora con menos de 2 minutos restantes en el cuarto con una tarjeta amarilla, o 5 minutos para amarillo / rojo, o 10 minutos para una tarjeta roja directa, la suspensión se trasladará al siguiente cuarto y tiempo extra cuando se juegue.

C. No se toma tiempo de espera para la sustitución, excepto en caso de enfermedad, accidente o lesión. Una jugadora de campo incapacitado puede tener 2 minutos de tiempo de recuperación, y una portera incapacitada tiene permitido hasta 5 minutos de tiempo de recuperación. Para lesiones de jugadoras, incluyendo sangre, sospecha de lesión o enfermedad, el árbitro llama al tiempo muerto.

Si el personal médico y / o un entrenador van al campo para atender a una jugadora, esa jugadora debe abandonar el campo. Una sustituta puede tomar su lugar. Si la jugadora lesionada regresa al juego, debe regresar al juego a través del área de sustitución de su equipo. A ninguna jugadora se le permite permanecer en el campo con una herida abierta o ropa o equipo saturado de sangre. (Apéndice D Política de WL sobre Sangre)

**Orientación:** *Se cronometró el tiempo de recuperación de 2 minutos o 5 minutos. Durante el tiempo de recuperación, las jugadoras deben dejar caer sus palos antes de ir a la línea lateral por agua; no se permite entrenar durante un tiempo muerto a menos que se haya marcado un gol o un equipo elige usar uno de los tiempos de espera de su equipo. Los árbitros deben supervisar las áreas de banca del equipo durante los tiempos muertos de lesión. Entrenar durante un tiempo muerto es una gran falta. (Regla 21.A.22)*

1. Cuando se realiza una sustitución durante un tiempo muerto, no se permiten otras sustituciones. La sustituta debe asumir la misma ubicación que la jugadora lesionado que está reemplazando; No se obtendrá ninguna ventaja. A menos que la sustitución de la lesión ocurra después

de un gol o si la jugadora lesionada es la única portera de su equipo, las jugadoras no deben intercambiar posiciones en el campo durante un tiempo muerto hasta que se reanude el juego.

a. Si la sustituta de la portera lesionada es un jugador en el campo, debe abandonar el juego para ponerse el equipo de protección y reemplazar al portero lesionado. Una jugadora del banco puede reemplazar a esa jugadora de campo.

**Orientación:** *Cuando una jugadora es removida por una lesión o por uniforme ilegal o equipamiento, y el juego se reinicia sin una sustituta tomando su lugar, la jugadora que regresa o su sustituta deben volver a ingresar al juego a través del área de sustitución.*

2. Después de un tiempo muerto, el juego se reiniciará de acuerdo con la Regla 13.B

### **REGLA 13: COMIENZO Y REINICIO DEL JUEGO**

A. El juego comienza con un saque Central al comienzo de cada cuarto y el período de tiempo extra y después de cada gol, excepto cuando un la posición libre se otorga en la línea central.

Las jugadoras deben estar listas para comenzar el juego treinta (30) segundos después de que se haya marcado un gol.

Un máximo de tres jugadoras de cada equipo puede estar entre las líneas de restricción durante el Saque Central hasta que el árbitro toque el silbato. Todas las demás jugadoras, incluidas la portera de cada equipo, deben estar debajo de cualquier línea de restricción.

Durante el Saque Central, las jugadoras colocadas debajo / lado del gol de las líneas de restricción no deben cruzar la línea de restricción hasta que la posesión ha sido determinada e indicada por la señal de dirección del árbitro y la 'posesión' verbal.

Las jugadoras debajo / lado del arco de la línea de restricción pueden alcanzar la línea con sus palos para jugar la pelota siempre que ninguna parte del pie de la jugadora esté sobre la línea. (Regla 19.A.4)

**Orientación:** *Cuando el juego comienza o se reinicia con una posición libre o un tiro, cualquier jugadora dentro de los 4 m de la posición de tiro debe alejarse 4 metros. Todos las demás jugadoras pueden moverse.*

1. Para el Saque Central, dos oponentes se paran con un pie "tocando la línea central". Sus palos se mantienen en el aire por encima del nivel de la cadera, paralelas hacia y por encima de la línea central. Tanto la cabeza como el eje deben estar a lo largo del plano vertical de la línea central. La mano en el la parte inferior del palo de la jugadora no puede ser más alta que la mano en la parte superior del palo.

El extremo trasero del palo no puede estar a menos de 30 ° de estar paralelo al suelo. Los palos se llevarán a cabo espalda con espalda, la pared lateral derecha está hacia abajo, de modo que el palo de cada jugador está entre la pelota y el arco que defiende. La mano superior de una jugadora no debe tocar la garganta, el bolsillo o la pared lateral de su palo. (Regla 20.A.1)

**Orientación:** La pared lateral derecha de la cabeza de un palo se refiere al lado derecho del palo cuando una jugadora lo sostiene verticalmente con el bolsillo abierto frente a ella. La pared lateral derecha de un palo de madera.

Al establecer el Saque Central, los árbitros deben ser conscientes de las diferencias de altura entre los centros y colocar la altura de las cruces de modo que ninguno de los jugadores gane una ventaja.

2. El árbitro coloca la pelota entre las mitad superior de la canasta cerca de la parte más ancha de las cabezas. Una vez que las canastas se establecen, el árbitro dice, "listo" antes de retroceder fuera del círculo central. A la palabra "listo", las jugadoras tomen el Saque Central debe permanecer inmóvil (excepto para mover la cabeza) hasta que suene el silbato. Al sonar el silbato, ambos jugadores deben inmediatamente mover sus palos hacia arriba y lejos una de la otra. El vuelo de la pelota debe ir más alto que las cabezas de ambos jugadores que realizan el Saque Central.

**Orientación:** Los árbitros deben variar el intervalo de tiempo entre la palabra 'Listo' y su silbato. El árbitro que administra el sorteo debe planificar una salida del círculo central para que no interfiera con las jugadoras que se mueven para jugar la pelota.

a. Cuando se produce un Saque Central ilegal, se otorgará a la oponente una posición libre de falta menor en la línea central. (Reglas 20.A.8.d.1)

b. Si ambas jugadoras empatan ilegalmente, o no se puede determinar por qué el Saque Central fue ilegal, o si un árbitro determina que el empate no tuvo éxito porque no se configuró correctamente, el árbitro lo restablecerá.

c. Las jugadoras fuera del círculo central y debajo de las líneas de restricción no están obligadas a pararse durante el sorteo. Las jugadoras pueden sostener sus palos en el círculo central y sobre las líneas de restricción, pero sus palos no deben tocar el suelo y sus pies no deben tocar la línea del círculo central o las líneas de restricción. (Reglas 19.A.4, 20.A.9).

d. Cuando una jugadora cruza cualquier línea de restricción ilegalmente antes de que el árbitro indique que se ha obtenido la posesión, se otorgará una posición libre de falta menor en el punto del balón.

**Orientación:** El árbitro que administra el Saque Central es responsable de las faltas cometidas por los jugadores que lo realizaran. Los otros árbitros son responsables de las faltas cometidas durante el Saque Central por todos los demás jugadores.

Los árbitros deben observar a las jugadoras alrededor del círculo central usando sus cuerpos y / o palos para sostener o detener a sus oponentes.

Entrar en el círculo central antes del silbato es una falta menor y se llamará si la jugadora o su equipo obtienen una ventaja clara por la violación. Para reiniciar el juego, se otorgará una posición libre por una falta menor de empate ilegal en la línea central. (Regla 20.A.8.d.1)

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

1. Si ocurriera una falta, se otorgará una posición libre en un lugar determinado por el árbitro de acuerdo con las reglas. El juego no debe reanudar dentro de los 11 m del centro de la línea de gol o dentro de los 2 m del límite.

2. Si no se produjo una falta, el balón se otorgará a la jugadora que lo poseía cuando se detuvo el juego, al menos 11 m. desde el centro de la línea de gol y 2 m dentro del límite. La oponente debe darle al portador de la pelota al menos 1m de espacio libre espacio con su bastón y pies.

3. Si ninguno de los equipos tenía posesión de la pelota cuando se detuvo el juego, se lanzará un tiro en o cerca del incidente y / o el punto de la pelota cuando se detuvo el juego, al menos a 15 m del centro de la línea de gol, 2 m dentro del límite y 4 m de distancia de las líneas de restricción. (Regla 16)

4. Si una persona médica está en el campo, la jugadora debe abandonar el campo (Regla 12.C).

C. **Saque rápido (auto-inicio):** Después de un silbato por una falta mayor o menor fuera del área de 11 m marcado por una bandera de ventaja, la jugadora que recibe la posición libre puede continuar jugando cuando sus dos pies están fijos en el suelo y la pelota está en su palo, sin esperar un silbato adicional.

La jugadora infractora deberá moverse inmediatamente 4 m detrás de donde ocurrió la falta mayor, o 4 m de distancia hacia un lado de la falta menor de la jugadora que tomará la posición libre indicada por el árbitro. Cualquier otra jugadora dentro de los 4 m debe alejarse 4 m de la falta indicada por el árbitro. Todas las demás jugadoras pueden moverse.

La jugadora al que se le ha otorgado la posición libre puede comenzar por sí misma siguiendo la señal de falta del árbitro y la del árbitro que otorga la posición libre.

La opción de auto inicio se administra en el lugar de la falta. Sin embargo, si la pelota está dentro de la distancia de juego (un palo y medio de longitud aprox. 2 m) de la jugadora al que se le otorga la posición libre, puede recoger la pelota y comenzar por sí mismo.

Si la pelota está fuera de la distancia de juego de la falta, la jugadora que se le ha otorgado la posición libre y la pelota debe regresar al punto de la falta para comenzar por sí mismo. Si no se puede determinar el punto de la falta, el árbitro indicará la ubicación de la falta. Si el árbitro tiene que restablecer la posición libre, el silbato del árbitro reiniciará el juego.

Si la jugadora al que se le ha otorgado la posición libre elige un saque rápido, las jugadoras defensivas pueden jugar de inmediato siguiendo su propio saque rápido. Si una jugadora se acerca a la jugadora a la que se le ha otorgado la posición libre y el auto inicio antes de que ella reinicie el juego, es un comienzo falso y será penalizado en el punto de la pelota. Inicios falsos repetidos, retrasos en moverse 4 m por la defensa, o el auto inicio del ataque más allá del lugar de la falta dará como resultado un retraso en la penalización. (Regla 23.D.1 y 2).

El saque rápido no es una opción cuando:

1. el reloj del juego se detiene;
2. hay una violación de la línea de restricción;
3. hay un Saque Central ilegal;

4. faltas en el círculo de gol, faltas mayores y faltas menores que ocurren en el área de 11m de ventaja marcada por una bandera.

**Orientación:** si la jugadora al que se le otorga la posición libre intenta el inicio automático desde una posición más allá de una distancia de juego en el lugar de la falta, el árbitro hará sonar el silbato, establecerá la posición libre donde se cometió falta y el juego comenzará con el silbato. Los intentos repetidos de inicio automático desde una posición más allá de la distancia de juego desde la falta resultará en un retraso de falta de juego (Regla 23.D.1 y 2).

Si la jugadora al que se le otorga la posición libre comienza por sí misma cuando no está permitido, el árbitro hará sonar el silbato, establecerá la posición en el punto de la falta y comenzará a jugar al momento luego de que es indicado con el silbato. Los intentos repetidos de saque rápido cuando no está permitido serán un retraso de falta de juego (23.D).

La instrucción del árbitro sobre la ubicación de la posición libre no detiene un saque rápido.

#### **REGLA 14: PUNTUACIÓN**

- A. El equipo que anota el mayor número de goles gana. Si los puntajes son iguales al final del tiempo reglamentario, el resultado es un empate. Cuando se debe determinar un ganador, se deben seguir los procedimientos de tiempo extra (Regla 11.J).
- B. Se marca un gol cuando la pelota pasa completamente sobre la línea de gol, entre los postes y debajo del travesaño desde el frente, la pelota ha sido disparada o impulsada desde el palo legal de un atacante, o desde el palo o el cuerpo de una defensora.

Una jugadora que marca un gol debe dejar caer inmediatamente su palo o entregarlo al árbitro más cercano para permitir que el árbitro confirme que es legal. Una jugadora no debe ajustar las correas de la canasta de su palo después de que un árbitro solicite inspeccionar.

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

Para reanudar el juego, la oponente tomará la posición libre de la falta menor en la línea central (Regla 20.A.12.c)

C. Un gol **NO se** marca cuando:

1. La pelota es puesta en la portería por un no jugador, incluido un árbitro. (Regla 16.B.1)
2. La pelota viene del cuerpo de una jugadora de ataque.
3. La pelota entra a la portería después de sonar el silbato del árbitro o de que suena la bocina.
4. La tiradora de ataque pisa la línea del círculo de portería o si alguna otra jugadora de ataque ingresa al círculo de portería.
5. La portera está dentro del círculo de portería, y una jugadora de ataque interfiere de alguna manera con su palo.
6. El árbitro determina que un tiro es peligroso.
7. La pelota entra a la portería mientras el equipo atacante tiene una jugadora ilegal en el campo. (Regla 12.A.2.a)
8. La pelota entra a la portería desde un palo ilegal de una jugadora de ataque.
9. La jugadora que disparó el gol ajusta su palo después de la solicitud de un árbitro para una inspección de la canasta; se eliminará el palo del juego (20.A.15)

10. Si la jugadora que disparó el gol no deja caer su palo, o lo entrega al árbitro más cercano de inmediato, o la portería o cualquier compañero de equipo ajusta el palo del anotador de cualquier forma antes de soltarlo o entregárselo al árbitro (Regla 20.A.15) el gol no será permitido ya que el palo es ilegal (Regla 14.C.8). El palo será removido del partido.

11. La arquera del equipo atacante dispara la pelota o la pone en la portería. (Regla 20.A.17)

12. La pelota entra a la portería cuando el equipo atacante está fuera de juego (Regla 19.B.1)

## REGLA 15: FUERA DE JUEGO

A. Cuando la pelota sale de los límites, el árbitro hará sonar el silbato para detener el juego. Excepto en el caso de un tiro o tiro desviado al arco, cuando una jugadora **en posesión de la pelota** lleva, impulsa o es el último en tocar una pelota antes de que salga de los límites, las oponentes recibirán la pelota cuando se reanude el juego. Las jugadoras no deben tomar parte activa en el juego cuando sus pies / pies están fuera de los límites. Durante el partido, las jugadoras no pueden correr fuera de los límites y volver a ingresar en una posición más ventajosa.

**Orientación:** Para evitar una **selección** en el límite de la cancha por un oponente, una jugadora que sale de los límites y regresa al campo en una posición que le permite hacer un check al portador de la pelota. **ILEGAL:** la portadora de la pelota mantiene la posesión 4m dentro del perímetro.

*Una jugadora que persigue una pelota hacia el límite puede evitar que la pelota salga fuera de límites con su palo, y cuando la pelota llegue detiene su impulso y la saca de los límites. La jugadora se detiene, gira y retrocede completamente en el campo, levanta la pelota y continúa con el juego. LEGAL*

*Si una jugadora está fuera de la cancha cuando la pelota sale de los límites, la falta fuera de la cancha será penalizada para reanudar el juego. (Regla 19.B.6)*

Con las excepciones en las Reglas 15.B.3, 15.C.1 y 2 cuando una pelota sale de los límites, es un simple cambio de posesión para reanudar jugar, no es falta.

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

1. Una jugadora está en posesión de la pelota cuando la pelota está en su palo, y puede realizar cualquiera de las funciones normales de control como acunar, cargar, pasar o tirar la pelota.

2. Una jugadora en posesión de la pelota puede mantener su palo fuera del límite siempre que su pie / pies no toquen la línea del límite. Si una oponente, cuyos pies están dentro del límite, verifica legalmente el palo de la jugadora y hace que la pelota caiga al suelo fuera del límite, la posesión se otorgará al oponente cuando se reanude el juego.

3. Cuando una oponente ilegalmente hace que una jugadora en posesión de la pelota salga de los límites, la portadora de la pelota mantendrá posesión de la pelota cuando se reanuda el juego. El oponente será penalizado por falta mayor. (Regla 21.B.1)

C. Cuando una pelota suelta toca la línea límite o está fuera de la línea límite, la pelota está fuera de límites. La última jugadora / equipo que tocó la pelota antes de que saliera del campo perderá la posesión, a menos que haya sido un disparo o un tiro desviado al arco.

1. Si una jugadora empuja, mueve o golpea la pelota deliberadamente contra los pies o el cuerpo de una oponente para hacer que la pelota salga del campo al oponente se le otorgará una posición libre de falta mayor a 4 m dentro del límite. (Regla 21.A.11)

2. Es una falta menor cuando una jugadora deliberadamente / con intención usa su pie / pies o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la pelota fuera de los límites. (Regla 20.A.4)

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

1. La oponente más cercana a la pelota colocará la pelota en su palo y se parará 2 metros dentro del límite desde el punto donde la pelota salió de los límites y puede comenzar por sí mismo. Si la portera está dentro del círculo de portería y la jugadora más cercana a la pelota cruza el límite, se le otorgará la pelota dentro de su círculo de portería para reiniciar el juego.

2. Un árbitro puede solicitar a otras jugadoras que se muevan si estuvieran directamente involucradas en el juego o en la cercanía inmediata donde la pelota salió fuera de límites.

3. Las oponentas deben otorgarle a la jugadora con la pelota al menos 1m de espacio libre / despejado (palo, cuerpo y pies).

E. Cuando un tiro o un tiro desviado al arco se sale de los límites, la jugadora más cercana a la pelota donde cruzó el límite colocará la pelota en su palo y se colocará a 2 metros dentro de la línea límite donde la pelota salió de los límites. Cuando la arquera es la jugadora más cercana recibirá la pelota dentro de su círculo de gol. Si dos jugadoras son equidistantes de la pelota cuando sale de los límites, se lanzará un tiro para reiniciar el juego. El lanzamiento se realizará a 15 m del centro de la línea de gol y a 2 m dentro del Perímetro.

1. Un tiro desviado es uno que sale directamente de los límites después de golpear el poste de la portería o el palo o el cuerpo de la portera. Un cambio de dirección ocurre cuando una jugadora simplemente toca la pelota con su palo o cuerpo y no gana ninguna ventaja o control de la pelota.

2. Un tiro o tiro desviado sigue siendo un tiro hasta que la pelota sale de los límites o se detiene en el campo de juego, una jugadora gana posesión de la pelota, o una jugadora hace que la pelota salga fuera de los límites.

3. Cuando un tiro es desviado por el cuerpo de un árbitro, se lanzará un tiro para reanudar el juego (Regla 16.B). Cuando una pelota rebota / se desvía y el cuerpo del árbitro permanece dentro de los límites, el juego continuará.

4. Es responsabilidad del árbitro determinar si una bola lanzada es un tiro, y el árbitro inmediatamente gritará "tiro".

**Orientación:** Un tiro rebota desde el poste de la portería y sale de los límites debajo / lado del gol de la línea de restricción. Una jugadora que está arriba / detrás y ella en la línea de restricción es la jugadora más cercana a la pelota cuando cruza la línea lateral. Para reanudar el juego, la jugadora arriba / detrás de la línea de restricción se le otorgará la posesión de la pelota, mueva la pelota, no a la jugador.

Un disparo que rebota en el poste de la portería, el palo o el cuerpo de la arquera y luego directamente fuera de los límites del palo de cualquier jugadora/ cuerpo o el cuerpo de un árbitro, se considera un disparo desviado.

Los árbitros deben diferenciar entre un tiro / tiro desviado que sale del campo de la jugadora y una bola que es peligrosamente propulsada y golpea a una defensora que está marcando legalmente a su oponente frente a la portería. La propulsión peligrosa debe ser penalizada con tarjeta.

Un tiro falla al arco y se detiene en el suelo. Una jugadora intenta recoger la pelota y la pelota sale del campo. Para reanudar el juego, el oponente más cercano recibirá la pelota.

Después de un disparo, una jugadora en rojo intenta recoger la pelota mientras rueda hacia el límite y fuera de los límites. La jugadora en rojo será recompensado con el balón para reanudar el juego.

Una jugadora en azul intenta hacer un pase a una compañera de equipo. La compañera de equipo pierde la pelota y detiene la pelota con de su pie para evitar que la pelota salga de los límites ILEGAL; Otorgue a los oponentes una posición libre de falta menor por una pelota deliberado. (Regla 20.A.4)

- F. Cuando la pelota sale directamente de los límites de un Saque Central legal, se lanzará 2 m dentro del límite, a 4 m de la línea de restricción, y al menos a 15 metros del centro de la línea de gol. (Regla 16.B.10)
- G. Cuando la pelota sale de los límites sobre un límite de la línea final, el juego no se reanudará dentro de los 2 m de la línea final o 11 m del centro de la línea de gol. (Regla 13.C.2)

## **REGLA 16: LANZAMIENTO DE REINICIO**

A. Dos jugadoras opuestas separadas a 1m de distancia. Cada jugadora de cara hacia la portería rival. El árbitro situado entre 6 y 8 metros de las jugadoras lanza la bola hacia las jugadoras para que puedan atraparla y jugar.

Un tiro se administra en o cerca del incidente y / o en el punto de la pelota cuando se detuvo el juego, excepto que todos los lanzamientos deben ser tomados al menos a 15 m del centro de la línea de gol, a 2 m dentro del límite y a 4 m de las líneas de restricción. Ninguna otra jugadora puede estar a menos de 4 m de los dos jugadoras que toman el tiro.

Si el lanzamiento es inexacto o ninguna de las jugadoras la toca, debe repetirse.

B. Se lanza un tiro cuando:

1. La pelota entra en la portería por una no jugadora, incluido un árbitro. Los dos oponentes más cercanos recibirán un tiro en la extensión de la línea de meta al menos a 15 m del centro de la línea de meta. (Regla 14.C.1)

2. La pelota sale de los límites después de un tiro o un tiro desviado, y dos oponentes están igualmente distantes (palo o pies) de la pelota donde cruzó el límite. (Regla 15.E)
3. Después de un tiro, la pelota se desvía y golpea el cuerpo de un árbitro. (Regla 15.E.3)
4. No se puede determinar qué equipo causó que la pelota se fuera de los límites. (Regla 13.C.3)
5. Hay un incidente no relacionado con el balón y ninguno de los equipos tiene posesión del balón. (Regla 13.C)
6. El juego se reinicia después de un incidente relacionado con el balón, ninguno de los equipos ha cometido una falta y ninguno de los dos equipos ha cometido una falta posesión de la pelota. (Regla 13.C.2,3)
7. La pelota se aloja en la ropa de una jugadora de campo o árbitro.
8. Dos oponentes cometen falta simultáneamente (mayor / mayor o menor / menor) (Regla 17.B.5). Excepción: cuando se producen faltas simultáneas en el saque central (Regla 13.A.2.b)

**Orientación:** *Si las faltas no son equivalentes, es decir, mayores y menores, la falta mayor será penalizada.*

9. Las faltas del equipo atacante, mayores o menores, durante una jugada de gol / de bandera de ventaja elevada, se lanzará un tiro más allá de 15 m, nivel con la extensión de la línea de gol. (Regla 22.C.4)
10. La pelota sale directamente de los límites después de un saque central. El lanzamiento se otorgará 2m dentro del límite desde donde salió de límites y a 4 metros de la línea de restricción. (Regla 15.F)

## **REGLA 17: CONDUCTA DEL JUEGO**

- A. La pelota está "muerta" cada vez que un árbitro toca el silbato para detener el juego. Todas las jugadoras pueden moverse, a menos que se les indique que no se muevan por el árbitro.
- B. La violación de cualquier regla es una falta. La penalización por una falta es una posición libre.

No se debe tomar una posición libre dentro de los 11 m del centro de la línea de arco, dentro de los 2 m del límite y, en algunos casos, dentro de 4m de la línea de restricción. Excepción: La portera o una suplente pueden obtener una posición libre dentro del círculo de portería.

1. El árbitro indica dónde se parará la jugadora que tome la posición libre.
2. Ningún cuerpo de otra jugadora o su palo está permitido dentro de los 4 m de la jugadora que obtuvo la posición libre. Cualquier jugadora que esté a menos de 4 m debe alejarse a una posición indicada por el árbitro.

3. La jugadora que cometió la falta se alejará 4 m de la jugadora que toma la posición libre, excepto la portera cuando comete una falta en el círculo en el arco o una falta menor mientras está total o parcialmente dentro del círculo del arco. (Reglas 18.C.2 y 20.B.2.a)

a. En el caso de faltas leves, la jugadora que cometió la falta se moverá 4 m al lado del oponente. Esto aplica a la portería si está completamente (ambos pies) fuera del círculo de portería. (Regla 20.B.2.b)

b. Para las penalizaciones por faltas mayores, la jugadora que cometió la falta se parará 4m directamente detrás de la jugadora que recibe la falta posición libre. Esto se aplica al Saque Central, ya sea que esté dentro o fuera del círculo de gol cuando cometió una falta. (Regla 21.B.1.a)

4. Para reanudar el juego, la jugadora que toma una posición libre coloca la pelota en su canasta, y al silbato del árbitro, puede correr, tirar o pasar.

**Orientación:** Dado que el reloj está funcionando, los árbitros deben establecer posiciones libres y reanudar el juego rápidamente. El tiempo de espera puede ser llamado para prevenir retrasos.

5. Si dos jugadoras adversarias cometen una falta simultáneamente y las faltas son equivalentes (menor / menor o mayor / mayor), se hará un tiro de reinicio. Si las faltas no son equivalentes, mayores y menores, se penaliza al equipo que comete la falta mayor.

Excepción: Regla 16.B.7

Excepción: cuando el ataque comete una falta mayor o menor durante un juego de bandera / puntuación de ventaja elevada, las faltas serán tratados como faltas equivalentes / compensatorias. Se otorgará un lanzamiento más allá de 15 m en la línea de gol extendida. (Reglas 16.B.9, 22.C.4).

C. Ley de ventaja: Un árbitro puede abstenerse de hacer cumplir cualquier regla cuando penaliza al equipo no infractor. Cuando una jugadora comete una falta pero es capaz de mantener la posesión de la pelota, el árbitro indicará que ha visto la falta al extender un brazo recto en la dirección que la jugadora está atacando.

**Orientación:** la posesión de la pelota no es necesariamente una ventaja; Los árbitros no deben mantener el silbato en desventaja para un jugador.

## **REGLA 18: REGLAS Y SANCIONES DEL CÍRCULO DE PORTERÍA**

A. Reglas del círculo de portería.

- 1 Solo una jugadora, ya sea la portera o suplente, una jugadora de campo desprotegido, puede permanecer dentro del círculo de portería en cualquier momento. Una pelota que toca o descansa sobre cualquier parte de la línea del círculo de portería pertenece a la portera o a la suplente.
2. Con las siguientes excepciones, a ninguna otra jugadora se le permite entrar o tener los pies, el cuerpo o el palo en o sobre la portería línea circular en cualquier momento.

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

b. En un tiro, solo las jugadoras que marcan / defienden directamente a la tiradora de ataque pueden alcanzar el círculo de portería con su palo para bloquear el disparo o hacer un check al tirador. Los pies de la defensora no deben tocar ni cruzar el círculo de la portería línea.

c. Las jugadoras defensivas dentro del largo de un palo que marcan activamente a una oponente sin la pelota pueden moverse a través del círculo de gol durante 3 segundos cuando su equipo no está en posesión de la pelota.

3. Cuando está dentro del círculo de portería, la portera:

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

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

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

**Orientación:** El Árbitro puede indicar un tiempo de espera para ayudar a la portera a sacar la pelota de su ropa, equipo o la portería. El conteo de 10 segundos comenzará en el silbato para reiniciar el juego.

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

e. Puede alcanzar fuera del círculo de portería con su palo y devolver la pelota al círculo de portería siempre que no haya parte de su cuerpo está **conectado a tierra** fuera del círculo de gol. (Regla 24 Definiciones)

**Orientación:** Desde el interior del círculo de portería, la portera o la suplente pueden, con uno o ambos pies, puede pisar o pararse en la línea del círculo de portería.

Mientras sus pies toquen cualquier parte de la línea del círculo de portería, se considera que está dentro del círculo de portería.

En el proceso de devolver el balón al círculo del arco, es una falta menor si la portera cubre el balón con su canasta y esto evita que una oponente juegue con la pelota. (Regla 20.A.2)

4. La suplente:

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

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

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

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

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

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

5. Después de que una portera o la suplente mueva la pelota fuera del círculo de portería dentro de los 10 segundos, la pelota no debe regresar al círculo del arco del equipo hasta que se haya jugado el balón. **Jugado** se refiere a una acción por la cual la pelota abandona la canasta de una jugadora y es tocado por otra jugadora, o su palo es controlado por un oponente. (Regla 24 Definiciones)

a. Si la portera pasa la pelota desde el interior del círculo de portería a otro jugador, la pelota está en juego.

b. Si la portera se mueve fuera del círculo de portería con la pelota en su palo, no podrá devolver la pelota a su círculo de portería hasta que esté en juego.

c. Si la arquera toma posesión de la pelota fuera del círculo de gol, puede devolver la pelota al círculo de gol por 10 segundos.

**Orientación:** La portera está dentro del círculo de la portería cuando guarda un disparo a portería; comienza el conteo de 10 segundos. Mientras ella está buscando una compañera de equipo abierta, su palo con la pelota dentro está colgando fuera del círculo de portería. Como el recuento de 10 segundos está a punto de expirar, un oponente hace un check al palo del portero, pero no logra quitarle el balón. La portera tira rápidamente de su palo con la pelota al círculo de portería y pasa el balón a un compañero de equipo abierto. **LEGAL:** el balón estaba fuera del círculo del arco cuando el arquero sufre un check de un oponente.

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

a. Pierde todos sus privilegios de portería.

**Orientación:** cuando la portera está completamente fuera de su círculo de portería, no está exenta de obstruir el espacio libre hacia la portería.

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

c. Puede lanzar la pelota al círculo de portería y luego seguirla dentro del círculo de portería.

d. Ella debe regresar al círculo de gol para jugar la pelota que está dentro del círculo de gol.

B. Faltas del círculo de arco

1. Jugadoras de campo:

- a. En un tiro, la tiradora de ataque y la defensora / s que marcan inmediatamente a la tiradora no deben pisar ni sobre la portería ni línea circular. Otras jugadoras defensivas que marcan activamente a un oponente dentro de la longitud de un palo pueden moverse a través del círculo del arco.
- b. La tiradora no debe recibir un pase o iniciar un tiro cuando su canasta está dentro del círculo de gol.
- c. Durante e inmediatamente después del disparo, la tiradora de ataque no debe interferir ilegalmente con la portera o defensoras / es inmediatamente marcándole. Las defensoras no deben interferir ilegalmente con el tirador de ataque.

**Orientación:** *Las defensoras que hayan establecido legalmente su posición cerca del círculo de gol antes del tiro no deben ser penalizados por el ilegal contacto causado por la atacante o una de sus compañeras de equipo.*

- d. Las defensoras no deben empujar a la tiradora al círculo de portería ni interferir ilegalmente con la tiradora o el disparo.
- e. La suplente no debe ingresar ilegalmente o permanecer en el círculo de goles.

2.La portera o la suplente no deben:

- a. Permita que la pelota permanezca dentro del círculo de portería por más de 10 segundos. Una vez que la portera o la suplente se mueven fuera del círculo de portería, su equipo no debe devolver la pelota a su círculo de portería hasta que haya sido jugado por otra jugadora.

**Orientación:** *El árbitro usará un movimiento visible de su mano para contar cada segundo que la pelota permanezca en el círculo de gol.*

*El árbitro contará del 1 al 10 y, cuando sea necesario, contará los últimos 5 segundos en voz alta.*

- b. Intentar alcanzar fuera del círculo de portería con cualquier parte de su cuerpo para agarrar una pelota aérea o terrestre mientras está dentro del círculo de portería (Reglas 20.A.4, 21.A.20)
- c. Introducir la pelota en su círculo de portería cuando cualquier parte de su cuerpo esté completamente conectada a tierra fuera del círculo de portería. (Regla 20.A.2)
- d. Lanzarla a cualquiera de su equipo , a otra jugadora.
- e. Cuando esté fuera del círculo de portería, pise la línea del círculo de portería o regrese al círculo de portería si tiene posesión de la pelota.

**Orientación:** *La portera se extiende a horcajadas sobre la línea del círculo de la portería para recoger una pelota y retroceder al círculo de la portería. ILEGAL: el portero fue sancionado. Para reanudar el juego, la portera permanece en el lugar de la falta (dentro del círculo de gol), y el ataque se le otorgó una posición libre para la falta del círculo de gol 4 m detrás de la marca de 11 m en la línea de gol extendida.*

C. Penalidades por faltas en el círculo del arco.

1. Con dos excepciones a continuación, cuando la defensa comete una falta en el círculo de gol, el ataque recibirá una posición libre de 11 m en la línea de gol extendida más cercana a la falta y la defensora se colocará 4 m detrás, a menos que sea la portera.

A. Cada vez que la portera comete una falta dentro del círculo de gol, permanece en el lugar de la falta y si estuvo adentro o parcialmente dentro del círculo de portería, ella permanece dentro del círculo de portería para la posición libre.

B. Cuando la suplente está ilegalmente en el círculo de gol, el árbitro debe detener inmediatamente el juego. El puesto libre se otorga a la jugadora atacante más cercana al centro de la marca de 11 m cuando se detiene el juego. La sustituta se moverá 4m detrás de la jugadora atacante con la pelota y se despejará el área de marcado. La portera NO debe volver al círculo de portería hasta que se reanude el juego con el silbato.

2. Cuando el ataque comete una falta en el círculo de gol, la portera o la suplente tomarán la posición libre dentro del círculo de gol. Si se anotó el gol, el gol no contará. Antes de reanudar el juego, todas las jugadoras deben alejarse 1 m del círculo de portería.

**Orientación:** si la portera está completamente fuera del círculo de gol cuando el ataque comete una falta de círculo de gol, la jugadora defensora más cercano al círculo de portería, que puede ser o no la portera, deberá tomar la posición libre dentro del círculo de portería.

*Una jugadora de ataque frente a la portería recibe un pase de una compañera de equipo que está detrás de la portería. El palo de la jugadora atacante está dentro del círculo de la portería cuando ella recibe el pase; ella dispara y anota. ILEGAL Sin gol, el ataque es penalizado por una violación del círculo de gol. En un ataque, la tiradora debe recibir un pase e iniciar su disparo desde fuera del círculo de portería.*

D. Cuando una falta mayor debe recibir una tarjeta durante el juego, el juego se reanudará de acuerdo con las Reglas 21.B.7 y 23.B. Durante una jugada del gol, el juego se reanudará de acuerdo con la Regla 22.D.5.

## **REGLA 19: REGLAS Y SANCIONES DE LÍNEA DE RESTRICCIÓN**

A. Un equipo no debe:

1. Tener más de seis (6) jugadoras de ataque de la línea de restricción en su extremo ofensivo del campo.

2. Tener más de siete (7) jugadoras defensivas detrás de la línea de restricción en su lado defensivo. Uno de estas 7 jugadoras suelen ser, pero no necesariamente la portera.

**Orientación:** Si un equipo elige jugar sin portera, puede tener 7 jugadoras en la cancha en su lado defensivo. Sin embargo, una suplente sin protección nunca debe ingresar al área de portería para defender un tiro a portería. (Regla 18.A.4.c).

3. Las jugadoras pueden intercambiar lugares durante el juego, pero una debe tener ambos pies detrás de la línea de restricción antes de que una compañera de equipo pueda moverse al otro lado de la línea de restricción. Un intercambio ilegal se sancionará inmediatamente.

**Orientación:** La portera detiene/atajó un tiro y está buscando pasar a una compañera de equipo que está detrás de la línea de restricción. La compañera de equipo corta dentro de la línea de restricción para recibir el pase antes de que otra de sus compañeras de equipo se mueva detrás de la línea de restricción para legalizar el intercambio; el equipo estará fuera de juego.

4. Cualquier parte del pie de una jugadora que esté sobre la línea de restricción es una violación. Las jugadoras pueden sobrepasar la línea con sus palos para agarrar la pelota siempre que sus pies no estén sobre la línea.

**Orientación:** Los árbitros deben estar atentos por cualquier empuje, golpe a los palos y obstrucción cuando las jugadoras intentan tomar posesión de la pelota en la línea de restricción.

5. La regla de la línea de restricción permanece vigente en todo momento, para todo el juego.

**Orientación:** El equipo en Azul está jugando con una jugadora menos porque uno de ellas ha recibido una advertencia de mala conducta personal. El equipo en azul debe jugar debajo / de lado de las líneas de restricción de la portería en ambos extremos del campo.

Si el equipo en Azul está jugando con menos de 10 jugadoras por cualquier otra razón, pueden elegir jugar con una jugadora menos en el centro del campo entre las líneas de restricción o debajo / lado del objetivo de las líneas de restricción.

6. La violación de la línea de restricción es una falta menor. Fuera de juego es un silbato inmediato a menos que la defensa esté fuera de juego cuando el ataque se encuentra en una jugada de gol dentro de los 11 m de gol. (Reglas 22.A y B)

**Orientación:** Los árbitros indican una violación de la línea de restricción levantando un brazo sobre su cabeza. Si hay un silbido involuntario para una violación de fuera de juego y no se ha producido ninguna otra falta, el juego se reanuda de acuerdo con la Regla 13.C.

La jugadora en posesión de la pelota retiene la posesión de esta, o si ninguna jugadora tiene posesión de la pelota, se otorgará un saque central.

## B. Sanciones

1. Si el ataque está fuera y se marca un gol, el gol no contará. (Regla 14.C.12)

2. Cuando un equipo está en fuera de juego, los castigos/penalizaciones tanto para el ataque como para la defensa son las mismas, y el tiro libre se establece en relación con el punto que la pelota estaba cuando se llama al fuera de juego.

- a. Si la pelota está en el área de ventaja de 11 m o en cualquier lugar dentro del área de portería cuando ocurre la violación, la oponente más cercana al centro superior del área de ventaja de 11 m se le dará el tiro libre. La jugadora más cercana en el equipo que estaba en fuera de juego se moverá a 4 metros del lado de la jugadora que recibió el balón. La jugadora fuera de juego o compañera de equipo más cercana a la línea de restricción se moverá hacia atrás.

B. Si la pelota está fuera del área de ventaja de 11 m o debajo de la línea de la portería extendida cuando ocurre la infracción de fuera de juego, se otorgará un tiro libre a la oponente más cercana en el punto que la pelota esté al menos a 11 m del centro de la línea de la portería y 2m dentro del límite. La jugadora más cercana en el equipo de fuera de juego se moverá a 4 metros del lado de la jugadora con la pelota. La jugadora fuera de juego o compañera de equipo más cercana a la línea de restricción se moverá hacia atrás.

**Orientación:** *El lado al que debe moverse una jugadora para la posición libre está determinado por su posición en la cancha y su relación con la oponente que tiene la pelota cuando se marca el fuera del juego.*

C. Cada vez que se penaliza una infracción de fuera de juego y la portera está fuera del área de portería y no ha cometido una falta, la portera puede regresar al área de portería para el tiro libre

3. Si las jugadoras de ambos equipos están en fuera de juego, las jugadoras de fuera de juego retrocederá y se lanzará un tiro en el lugar o cerca de la pelota cuando el juego se detuvo, al menos a 15 m del centro de la línea de portería, a 2 m del límite y a 4 m del línea de restricción (Regla 16.A)

**Orientación:** *La portera hace un golpea al brazo de una jugadora de ataque cuando intenta tirar a la portería; la pelota va fuera. El árbitro toca inmediatamente su silbato porque un ataque y una defensora están fuera de juego. Para reanudar el juego, las jugadoras de fuera de juego retrocederán a una posición legal y la falta mayor será penalizada. El tiro libre de ataque se otorgará en la marca de 11 m más cercana en alinear con la falta, y el portero debe moverse 4 m detrás. La portería permanecerá vacía. (Regla 17.B.5)*

a. Si la defensa está fuera de juego, y el juego se detiene por una falta mayor por el ataque (sin bandera de ventaja / juego de puntuación), se penaliza la falta mayor para reanudar el juego. Si el juego termina con una falta menor por el ataque, se otorgará un tiro no más cerca de 4 m después de los 11 m marca en la línea de la portería extendida.

4. Si la defensa está fuera de juego durante un de ataque y el juego se detiene por una falta mayor o menor por parte del ataque, las faltas son compensadoras. Para reanudar el juego, la jugadora fuera de juego se moverá hacia atrás y no se otorgará un tiro más cerca de 4 m detrás de la marca de 11 m en la línea de la portería extendida. (Reglas 16.B.9 y 22.C.4)

5. Cuando el juego termina con una llamada del árbitro fuera de límites (sin falta) y una jugadora está fuera de juego, penalice el fuera de juego para reanudar el juego.

6. Cuando una jugadora ilegal esté tanto en el campo como fuera de juego, retire a la jugadora y penalice el fuera de juego para reanudar el juego.

## **REGLA 20: REGLAS Y FALTAS MENORES**

### **A. Reglas de faltas menores**

1. Durante el saque central y en cualquier otro momento del juego, la mano superior de una jugadora no debe tocar la base de la cabeza ni parte de la pared lateral o bolsillo.

**Orientación:** Para cuando se cruzan las cabezas, la base comienza donde la cabeza empieza a ensancharse desde el eje.

2. **Cubrir:** cubrir una bola en el suelo con el palo o cualquier parte de su cuerpo para evitar que una oponente haga una jugada con la bola.

**Orientación:** Una jugadora puede colocar rápidamente su cabeza entre la del oponente y la pelota para empujar o lanzar la pelota a un espacio abierto o a una compañera de equipo.

3. **Tocar la pelota:** tocar la bola con la mano, el pulgar o el cuerpo para mantener la bola en su canasta a menos que sea portero o suplente dentro del área de portería. (Regla 18.A.3.b)

**Tocar la pelota con el cuerpo:** permita que cualquier parte de su cuerpo impida, altere o cambie deliberadamente la dirección de la bola.

**Orientación:** "Deliberadamente" implica intención y la intención está determinada por las acciones de las jugadoras en el campo. El contacto inesperado con la pelota puede no ser deliberado. Es una falta grave si la portera intenta descaradamente detener un tiro al arco empujando la pelota fuera con su cuerpo mientras está completamente fuera del área de portería. (Regla 21.A.2)

5. **Golpe a una canasta vacía:** golpear la cabeza vacía de una oponente mientras ella está tratando de obtener la posesión de la pelota. Esta regla se aplica cuando un oponente intenta agarrar una pelota que está en el piso o por recibir un pase.

**Orientación:** Una jugadora no necesita estar en posesión o en control de la pelota antes de que se le pueda hacer un golpe al palo. Cuando el bolsillo de una jugadora está en contacto con la pelota, un oponente puede golpearlo. Un golpe es legal si simultáneamente la pelota hace contacto con el bolsillo de una oponente.

6. **Lanzar su palo:** lanzar su palo bajo cualquier circunstancia.

7. Una jugadora no debe participar en el juego si **no tiene su propio palo legal**.

**Orientación:** El palo legal de una jugadora es uno que cumple con las especificaciones del fabricante del Apéndice G y se ha verificado antes del juego. Una jugadora de campo no puede marcar un gol con un palo que no cumpla con las especificaciones.

8. **Saque central ilegal** Una jugadora no debe hacer un saque central ilegal. Un saque central ilegal ocurre cuando:

- a. Una jugadora se mueve después de que el árbitro diga "Listo" o antes del silbato del árbitro.

**Orientación:** Excepto por mover la cabeza para mirar al árbitro, los cuerpos y los palos deben permanecer inmóviles después de la palabra "Listo". El árbitro que administra el saque central debe estar atento a los centros que intentan tumbar o recostar la cabeza de su palo antes del silbato.

- b. Una jugadora no intenta hacer el saque central.

c. El primer movimiento de su palo no es hacia arriba y lejos en ninguna dirección desde el punto de partida.

d. La pelota no va más alto que las cabezas de ambas jugadoras que hacen el saque central.

i. Para reanudar el juego después de que una jugadora haga un saque ilegal, se aplicará la posición de la jugadora para el saque central. Al oponente se le otorgará una posición libre en la línea central. La jugadora del equipo que cometió la falta se moverá 4 metros hacia un lado de la oponente con la pelota.

Cualquier jugadora dentro de los 4 m de la posición libre debe alejarse 4 m. (Regla 13.A)

ii. Si ambas jugadoras hacen un saque central ilegal, o no se puede determinar por qué fue ilegal, o si el árbitro determina que el saque no tuvo éxito porque no se realizó correctamente, el árbitro restablecerá el saque central.

9. Durante el saque central, las jugadoras **no deben pisar la línea del círculo central o las líneas de restricción** antes de que suene el silbato para empezar a jugar (Regla 13.B)

a. Cuando se les hace una llamada, los oponentes recibirán una posición libre para un saque en la línea central. (Regla 20.A.8.d.1) Cualquiera de las jugadoras dentro de los 4 m de la posición libre deben alejarse 4 m. (Regla 13.A)

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

i. Si se llama a una jugadora por cometer una falta mayor alrededor del círculo central o en la línea de restricción durante el saque central, la posición libre se establecerá en el lugar de la falta.

10. Durante el saque, las **porteras deben permanecer debajo del lado** de la línea de restricción defensiva de su equipo. En todos los otros tiempos durante el juego, la portera debe permanecer detrás de la línea de restricción ofensiva de su equipo.

a. Si la portera es penalizada por estar por encima de su línea de restricción defensiva durante el saque central, debe retroceder de lado y las ponentes recibirán una posición libre para un saque en la línea central. Cualquier jugadora dentro de los 4 m de la libre posición debe alejarse 4 m.

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

b. Si se penaliza a una portera por estar al lado de la línea de restricción ofensiva de su equipo, debe moverse hacia atrás y 4 m lejos de la oponente más cercana, a quien se le otorgará una posición libre por encima de la línea de restricción.

11. **Retraso del juego:** retrasar intencionalmente el juego. (Regla 23.C)

12. **Equipo inapropiado:** participa en un juego si alguna parte de su uniforme es ilegal, incluidas las joyas o la ausencia de un protector bucal.

Se llamará al tiempo muerto y la jugadora debe abandonar el campo para corregir la violación antes de volver a ingresar al juego a través de la zona de suplentes del equipo cuando se reanuda el juego.

Excepción: cuando el juego se detiene porque una jugadora no está usando su protector bucal y el protector bucal está en su persona cuando la falta se llama, ella debe poner su protector bucal en su boca y permanecer en el campo.

a. Para reanudar el juego, se otorgará a las oponentes una posición libre en o cerca del punto de la pelota.

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

c. Para reanudar el juego, se otorgará una posición libre en la línea central y se aplicará la posición de la jugadora para el saque central. (Regla 14.B Guía).

**13. Equipo ilegal:** jugar con un equipo ilegal. Un árbitro puede tomarse un tiempo en cualquier momento durante el juego para volver a inspeccionar el bolsillo de un palo u otro equipo. Cualquier jugadora en el campo puede solicitar a un árbitro verificar la cabeza de un oponente en una pelota muerta fuera del área de ventaja de 11 m.

El jugador que solicita la verificación de su palo debe proporcionar al árbitro el número de camiseta de la oponente cuyo palo será comprobado. (Regla 20.A.15)

**Orientación:** *Los árbitros deben estar alertas a los bolsillos caídos y el encordado que sostienen la pelota después de sucesivos y fuertes golpes.*

a. Si el equipo es legal, el juego se reiniciará otorgando la pelota a la jugadora que estaba en posesión de ella cuando el tiempo fuera llamado. Si ninguno de los equipos tenía posesión de la pelota, se otorgará un tiro a las dos oponentes que están más cerca del punto de la pelota.

b. Si el equipo es ilegal, se colocará en la mesa del marcador por el resto del período. A la oponente más cercana se le otorgará una posición libre. La jugadora puede continuar jugando con equipos que son legales.

c. Si se marca un gol con un palo ilegal y se descubre antes de reiniciar el juego con un saque central, el gol no cuenta. El juego se reanudará con una posición libre para las oponentes en la línea central, se aplicará posicionamiento de la jugadora para el saque.

d. Si se descubre que una jugadora que no sea la tiradora tiene un palo ilegal después de marcar un gol y antes de que se reinicie el partido con un saque central, el gol contará. El juego se reanudará con una posición libre para las oponentes en la línea central. Se aplicará el posicionamiento de la jugadora para el saque central.

**14. Solicitud de cabeza ilegal:** solicitud por segunda vez durante el juego, o en cualquier momento adicional, la inspección de la cabeza de un palo de un oponente cuando cumple con las especificaciones (Regla 9.3). Se otorgará una posición libre en el lugar de la pelota o donde la jugada se encontraba antes de que se revisara la canasta.

**15.** Una jugadora **no debe ajustar el encordado** de la cabeza después de que un árbitro solicite inspeccionar su palo (Regla 14.C.9).

**Orientación:** Una jugadora puede ajustar las cuerdas en su palo en cualquier momento durante el juego antes de que un árbitro solicite inspeccionarla.

Cuando una jugadora ajusta las cuerdas después de que un árbitro le pide verificar su palo, se declara ilegal y debe colocarse en la mesa del marcador durante el período.

**16. Sustitución ilegal:** sustituto ilegal. (Reglas 12 y 23)

a. El árbitro solicitará tiempo muerto y eliminará al jugador ilegal del campo. El puesto libre se otorgará a una oponente en posesión o más cercana a la pelota.

Excepción: si la jugadora ilegal también está fuera de juego o adelantado, la falta menor será penalizada cuando se reanude el juego. (Regla 19.B.6)

b. Si se descubre una jugadora ilegal en el equipo atacante después de marcar un gol, pero antes del próximo saque central, el gol no contará. La jugadora ilegal será eliminada y el juego se reanudará con una posición libre para las oponentes en el centro línea. Se aplicará el posicionamiento de la jugadora para el saque central.

**17. Gol de arquero:** marca un gol para su equipo.

a. El gol no contará y la portera contraria recibirá la posición libre dentro del área de portería.

**18. Una jugadora no debe mantener/ presionar la cabeza del palo de una oponente** por un corto tiempo durante un golpe.

**Orientación:** Una falta menor de retención ocurre con mayor frecuencia durante el tiempo que la pelota se encuentra en el suelo. (Regla 21.A.15; retención / detención de falta grave)

**19. Comienzo falso:** una jugadora simula un comienzo falso que hace que una oponente se mueva antes del silbato durante un saque central o un tiro; también puede recibir una tarjeta.

**Orientación:** Una jugadora no debe ser penalizada por un comienzo falso si el inicio falso es causado por un árbitro, o si el árbitro no está listo para empezar a jugar.

**20. Reinicio del juego:** las jugadoras deben estar listas para comenzar el juego en treinta (30) segundos después de que se haya marcado un gol, los siguientes cuartos o tiempos de espera del equipo. (Regla 13.A)

a. Después de un gol y después del cuarto o medio tiempo, la posición libre se otorgará en la línea central. Ambos equipos tomarán sus posiciones legales para un saque central antes de que el árbitro otorgue la pelota al equipo que estaba listo para jugar.

**B. Posiciones libres de faltas menores:**

1. Para todas las faltas menores que ocurran fuera del área de ventaja de 11 m o por debajo de la extensión de la línea de portería, se otorgará la posición libre donde ocurrió la falta, al menos a 15 m del centro del círculo de portería y a 2 m dentro del límite. La jugadora que cometió la falta se moverá 4 m hacia un lado de la oponente que le otorgó la pelota. Esto se aplica a la

portera si comete una falta menor mientras ella está completamente (ambos pies) fuera del área de portería.

2. Cuando la defensa comete una falta menor dentro del área de ventaja de 11 m (sin ventaja / juego de gol), al atacante que cometió una falta se le otorgará una posición libre en el lugar, a menos de 15 metros más cerca y en línea con la falta. La defensa que cometió la falta se moverá 4 metros hacia el lado de la oponente en relación con su posición de campo en el momento de la falta.

**Orientación:** *Se alienta a los árbitros a no hacer sonar su silbato si la defensa comete una falta menor cuando una jugadora de ataque puede tener la oportunidad de disparar.*

- a. Cuando la portera comete una falta menor, y está parcial o completamente dentro del área de portería, permanecerá en el área de la portería para la posición libre. Ninguna otra jugadora de defensa debe moverse a menos de 4 m de la posición libre.
- b. Siempre que la portera esté completamente fuera del área del arco (ambos pies) y cometa una falta menor, será penalizado como una jugadora de campo y debe alejarse 4 m al lado de la jugadora que toma la posición libre. (Regla 18.A.6)

3. Cuando el **ataque comete una falta menor dentro del área** de ventaja (sin pañuelo de ventaja / jugada de gol), se colocará una posición libre que será tomado por la defensora que recibió una falta en el punto más cercano y en línea con la falta. La posición libre no puede establecerse dentro de los 11 m del centro de la línea del área de portería a menos que la portera haya recibido una falta mientras ella estaba dentro del área de portería. El ataque que cometió una falta se moverá 4 metros hacia un lado desde la oponente que recibió la pelota.

4. Cuando el **ataque comete una falta menor durante una situación de ventaja**, se otorgará una posesión para reanudar el juego. (Regla 22.C.4)

5. Cuando se producen faltas durante el saque central, el juego se reanudará con una posición libre en la línea central. (Regla 20.A.9, 10 y 11)

6. Cualquier retraso recurrente del juego y / o faltas menores repetidas o persistentes pueden ser cargados y penalizados como faltas mayores.

**Orientación:** *Varias jugadoras están intentando ganar la posesión de una pelota en el suelo. La pelota da un rebote malo, golpea la pierna de una jugadora, y va directamente a su compañera de equipo B3. LEGAL; ya que no jugó deliberadamente con su pierna.*

*A una jugadora se le ha otorgado una posición libre de falta menor y el árbitro se da cuenta de que la jugadora no está usando su protector bucal. La jugadora se quita el protector bucal de su calcetín y se lo pone en la boca. Para reanudar el juego, el árbitro otorga un tiro; LEGAL Estas no son faltas posteriores porque no hubo un silbido entre otorgar la posición libre a la jugadora y descubrir que ella no llevaba puesto protector bucal.*

## **REGLA 21: REGLAS Y FALTAS MAYORES**

## A. Reglas de faltas mayores

1. **Golpe áspero/ peligroso:** golpear o empujar de manera brusca o imprudente el palo de una oponente. Las jugadoras no deben golpear el palo de la oponente dentro de una distancia de una canasta de la cabeza de la jugadora (una distancia de aproximadamente 18 cm o el ancho de los hombros de una jugadora). La dirección del golpe debe estar lejos de la cabeza / cuello de una jugadora, y los golpes deben ser controlados, no intimidantes o peligrosos.

**Orientación:** *Un golpe que hace que la pelota vaya hacia la cara de una oponente o un golpe que fuerza al palo de una oponente a entrar en contacto con su cuerpo es ilegal.*

*Una jugadora de ataque no debe llevar ni forzar la cabeza de su palo o cuerpo en el cuerpo de una oponente o una cabeza legal, haciéndose a sí mismo un golpe.*

*Esté atento a una jugadora de ataque que fuerza ilegalmente a través de un equipo doble de defensa legal.*

**Golpe en la cabeza** (carta obligatoria) Una jugadora no debe golpear a una oponente con la cabeza de su palo ni forzar al palo de un oponente a la cabeza o el cuerpo de una oponente. Se debe entregar una tarjeta amarilla para un golpe que hace contacto con la cabeza de una jugadora.

**Orientación:** *la posición del cuerpo desequilibrada, los pies quietos y las manos deslizadas en el eje del palo pueden resultar movimientos que son imprudentes y peligrosos. Para determinar la legalidad de un golpe, los árbitros deben considerar la cantidad de fuerza y la extensión y dirección del giro hacia atrás y el seguimiento. Los golpes fuertes no son necesariamente ilegales.*

3. Una jugadora no debe **mantener la cabeza de palo dentro de un espacio del tamaño del ancho de la canasta del palo** de la cabeza o el cuello de una oponente. Una defensora no debe empujar o agitar la cabeza de su palo cerca o hacia la cara o el cuerpo de una oponente.

4. **Alcance a través del cuerpo** Una jugadora no debe alcanzar o cruzar el cuerpo de su oponente para hacer un golpe a la cabeza del palo de la oponente cuando sus pies están detrás o nivelados con ella, con o sin contacto.

**Orientación:** *Los pies de la defensora deben estar delante de un oponente antes de que ella pueda intentar alcanzar / cruzar su cuerpo. Esta regla no prohíbe que una defensora haga legalmente un golpe a la cabeza de palo de un ataque desde atrás.*

5. Una jugadora en posesión de la pelota **no debe proteger su palo** sosteniéndolo cerca de su cara o la de una compañera de equipo o cuerpo, con o sin acuñación, haciendo imposible un golpe legal.

**Orientación:** *Se debe permitir que la defensa haga un golpe legalmente a la cabeza de una oponente. Esta falta debe ser invocada cuando la jugadora de ataque empuja la cabeza de su palo hacia su cabeza / cuerpo para evitar que una defensora que está en buena posición defensiva haga legalmente un golpe a la pelota. Esta la falta ocurre cuando una jugadora con posesión de la bola queda atrapado o trata de pasar por un equipo doble legal.*

6. Una jugadora **no debe proteger la cabeza de su palo** con su brazo. Si se quita una mano del eje del palo, el codo o brazo no debe usarse para alejar a una oponente deliberadamente o de otra manera, con o sin contacto.

7. Una jugadora **no debe bloquear, cargar, empujar** con la mano, empujar a una oponente o forzar su camino a través de un doble equipo legal. Una jugadora tiene derecho a una posición de campo legal que no esté ocupada por una oponente y para tomar esa posición de campo, debe permitirle a la oponente tiempo y / o espacio para detenerse y / o cambiar de dirección para evitar el contacto.

**Orientación:** *La posición defensiva legal de una jugadora es tan amplia como sus hombros. Incluye el espacio frente a ella, que se extiende hasta la longitud de sus brazos extendidos directamente frente a su torso nominalmente erguido. Una defensora que mantenga esta posición debe estar en esta posición antes de que la jugadora de ataque la alcance y no debe extender las rodillas o las caderas hacia los lados para impedir, con el contacto, que el ataque cambie su camino hacia la portería.*

*Se está cargando si una jugadora de ataque usa su cuerpo o cabeza para interferir y hacer contacto corporal con una defensora que se está moviendo con su oponente para mantener la posición legal del cuerpo (golpe al cuerpo). Esto incluye interferencia de la cabeza del palo legal de una defensora. El contacto cuerpo-cuerpo puede llamarse carga, bloqueo o contacto incidental (no llamar). El contacto de la cabeza a cabeza de un palo es legal o ilegal.*

8. **Propulsión peligrosa** (tarjeta obligatoria) propulsar la pelota con la cabeza del palo de manera peligrosa o descontrolada. Un pase que es lanzar o disparar sin tener en cuenta la posición de cualquier jugadora de campo es potencialmente peligroso. Una tarjeta amarilla debe administrarse para una propulsión peligrosa.

a. La penalización por propulsión peligrosa se otorga a la jugadora en peligro en o cerca del lugar desde donde la pelota peligrosa se arrojó; al menos a 11 m del centro de la línea de gol. Si la jugadora en peligro es una compañera de equipo del jugador que arrojó la pelota, a la oponente más cercano se le otorgará la posición libre.

**Orientación:** *Un pase que se lanza o un tiro que se toma sin tener en cuenta la posición de cualquier jugadora de campo son potencialmente peligroso.*

*Una defensa D2 está marcando legalmente un ataque A2 delante de la portería. La jugadora de ataque con la pelota, A3, dispara desde afuera del área marcada y se A2 agacha fuera del camino. ILEGAL: A3 debe recibir una tarjeta por propulsión peligrosa, y D2 recibe una posición libre en los 11 m marca de hash más cercana a donde A3 hizo el tiro.*

9. **Seguimiento peligroso** (tarjeta obligatoria) en cualquier momento, seguir con la cabeza del palo con una conducta peligroso o descontrolada. Se debe entregar una tarjeta amarilla.

**Orientación:** *Se debe realizar un seguimiento peligroso si la defensora ya ha establecido su posición defensiva legal antes del disparo. La tiradora no debe ser penalizada si una defensora se mueve en el camino del palo después de que la pelota lo abandonó.*

*El árbitro principal debe seguir la pelota del tiro, y el árbitro de cancha puede estar en la mejor posición para ver el contacto ilegal en un seguimiento.*

10. Una jugadora **no debe disparar peligrosamente** o sin control. Un tiro peligroso generalmente se dirige al portero. Un tiro peligroso se juzga en cualquier combinación de la distancia del tirador desde la portería, la fuerza del tiro y la colocación del disparo. Un tiro puede ser considerado peligroso y / o no controlado, incluso si falla el gol.

**Orientación:** *Al juzgar un tiro peligroso, considere: ¿la tiradora lanzó o golpeó la pelota en la portería sin tener en cuenta a sus oponentes o compañeras de equipo? ¿Estaba el tirador fuera de balance? Teniendo en cuenta la visión periférica de un jugador, ¿la jugadora disparó a ciegas? ¿Fue el disparo un tiro fuerte y ascendente dirigido directamente al cuerpo / cabeza del portero?*

a. La portera tomará la posición libre desde el interior del área de la portería para todos los tiros peligrosos. La jugadora infractora se moverá directamente detrás y a 4 metros del círculo de portería.

b. Si una portera tiene tiempo de reaccionar y / o se mueve hacia un tiro, no es peligroso. Los tiros que se vuelven peligrosos después de un golpe legal o bloqueo defensivo no debe ser penalizado. Un tiro que se vuelve peligroso cuando un portera juega mal la pelota no es un tiro peligroso.

11. Una jugadora **no debe empujar** o golpear **deliberadamente** la pelota contra los pies o el cuerpo de una oponente para que la pelota se salga límites. (Regla 15.C.1)

12. **Obstrucción del espacio libre a la portería** (espacio de tiro) Una jugadora de defensa no debe bloquear o proteger la portería fuera del área de portería con cualquier parte de su cuerpo con el propósito de obstruir el espacio libre a la portería. La obstrucción del espacio libre niega al equipo atacante la oportunidad de disparar con seguridad. Esta regla sólo tiene efecto cuando el equipo atacante está en posesión de la pelota dentro del área de ventaja de 11 m. (Regla 24 Diagrama 9)

a. La obstrucción del espacio libre a la portería ocurre cuando una defensa está ilegalmente en el espacio libre en su propia iniciación.

b. Una defensora no está obstruyendo el espacio libre si es atraído hacia y a través del espacio libre para atacar por una oponente que está siendo marcado legalmente **dentro de la longitud de un palo**, aproximadamente 1.5 m. (Regla 24 Definiciones)

**Orientación:** *cuando una oponente atrae a una defensora a través del espacio libre, está marcando y continúa moviéndose el espacio libre sin dudar ni detenerse, no debe ser penalizada por obstruir el espacio libre a la portería.*

c. Bloquear el espacio libre hacia la portería requiere un silbato inmediato para evitar lesiones. La posición libre se establecerá en relación con el lugar de la pelota. (Regla 21.B.5)

**Orientación:** *Esta llamada debe hacerse sólo si la portadora de la pelota está buscando disparar y tiene la oportunidad de disparar. Si ella tiene la espalda hacia la portería, no tiene la oportunidad de disparar.*

*Al acercarse a la portadora de la pelota, el cuerpo de una defensa, no su palo, debe estar fuera del espacio libre hasta que esté dentro de la longitud de un palo del portador de la pelota.*

*Las defensoras que están dentro del largo de un palo y hacen doble equipo con una jugadora sin la pelota están exentos de obstruir el espacio libre para gol, pero no debe permanecer en el área por más de tres segundos.*

*Una jugadora parada debajo de la línea de la portería extendida no está obstruyendo el espacio libre para un gol.*

**13. Tres segundos** Una defensora no debe permanecer en el área de ventaja de 11 m durante más de 3 segundos a menos que esté marcando a una oponente dentro de la longitud de un palo. Solo una defensora puede marcar a la misma jugadora sin pelota en el área de ventaja.

Una defensora que está marcando a una oponente sin marcar parado **directamente detrás del círculo del arco** está exenta de la regla de los 3 segundos, pero no exenta de obstruir el espacio libre a la portería. No puede permanecer en el área de ventaja de 11 m por más de 3 segundos si una de sus compañeras de equipo se mueve detrás de la portería para marcar directamente a la jugadora atacante. (Regla 24 Diagrama 8)

Una defensora que se encuentra dentro del área de ventaja de 11 m marcando legalmente a una oponente sin marcar que está directamente detrás de la portería, no puede ser penalizada por la regla de los 3 segundos cuando otras oponentes lo atraen a un equipo doble frente al arco sin la pelota.

La regla de los 3 segundos entra en vigencia cuando el equipo en posesión de la pelota cruza la pelota sobre la línea de restricción hacia su ataque al final del campo. Cuando se llama a la defensa por una violación de 3 segundos y:

- a. La jugadora de ataque en posesión de la pelota está por encima o por debajo de la línea de la portería extendida, la posición libre se establecerá en relación con la posición de la pelota para reiniciar el juego.
- b. Hay una ventaja por la falta, y la jugada de anotación finaliza sin otra falta o tiro al arco, la posición libre se establecerá en relación con el punto de la pelota cuando se levante ventaja. (Regla 22.D.3)

**14. Contacto ilegal:** detener, sostener o empujar contra el cuerpo, la ropa o la cabeza del palo de una oponente con su brazo, pierna o cuerpo. Una jugadora no debe usar el eje del palo para golpear, empujar o desplazar a una oponente.

**15. Sostener:** cuando una jugadora está en posesión de la pelota, una oponente no debe sostener la cabeza del palo de una jugadora después de un golpe, que impide el movimiento o el equilibrio de la jugadora. (Regla 20.A.18 retención de falta menor).

**16. Enganche:** usar la cabeza del palo para enganchar / hacer un golpe en el extremo del eje de la cabeza del palo de una oponente.

**17. Disparo:** dispara a una oponente, deliberadamente o de otra manera.

18. **Recoger ilegalmente:** establecer un movimiento o recogida estacionaria que esté fuera del **campo visual** de la oponente, no permita suficiente tiempo o espacio para el oponente detenerse o cambiar de dirección y se produce contacto.

***Orientación:** Las recogidas ilegales durante la transición del centro del campo a alta velocidad pueden ser peligrosas y pueden recibir una tarjeta.*

19. **Golpe fuerte** (carta obligatoria): una jugadora no debe **golpear a** su oponente con la cabeza de su palo. Un golpe fuerte es un golpe imprudente y peligroso del palo que tiene potencial de lesiones graves. Se llamará un deslizamiento independientemente de si se hace contacto o no con ella o el cuerpo de la oponente. Además de otorgar la penalización apropiada, se debe entregar una tarjeta amarilla.

***Orientación:** los golpes que ocurren en el centro del campo se deben llamar de inmediato. Golpes que ocurren durante una ventaja deben recibir una tarjeta y penalización cuando finaliza la jugada de gol.*

20. La portera, mientras está completamente fuera del círculo de portería, no debe jugar la pelota de manera descarada o intencionada con ninguna parte de su cuerpo.

21. Una jugadora / suplente de campo desprotegida **no debe permanecer ilegalmente en el área de portería.** (Reglas 18.A.1 y 18.C.1.b)

22. Una jugadora o cualquier miembro del equipo / banco no debe actuar de **manera antideportiva** ni mostrar ningún otro comportamiento inapropiado. No se permite el coaching/entrenar/instruir durante un tiempo muerto por lesión.

23. Una jugadora no debe usar su palo y / o cuerpo de **una manera contundente, peligrosa o intimidante** y / o mostrar desprecio por la seguridad propia o de una oponente. Esto se aplica a todas las jugadoras independientemente de si tienen o no posesión de la pelota. (Regla 23.A)

#### B. Posiciones libres de faltas mayores

1. Para cualquier falta mayor que ocurra en cualquier parte del campo **fuera del área de 11 m, incluso debajo del nivel de la línea de área de la portería extendido** (sin ventaja / juego de puntuación), la posición libre se otorga en el lugar de la falta, pero no más cerca de 11 m del centro de la línea del área de portería o dentro de 2 m del límite. Quien cometió la falta se parará 4 metros directamente detrás de la jugadora que toma la posición libre. Si la portera está fuera de su círculo de portería y no ha cometido una falta, ella debe detenerse para la posición libre y no debe volver al área de portería.

a. Cada vez que la portera comete una falta grave, independientemente de si está dentro o fuera del área de portería, debe moverse 4 m detrás de la jugadora con la pelota para la posición libre; el círculo del arco permanecerá vacío. Cuando se reanuda el juego, la suplente/diputada solo puede entrar en el área de portería para detener una pelota que rueda o rebota.

***Orientación:** Un tiro de rebote no es una pelota de rebote bajo.*

2. Cuando ocurre una falta mayor por parte de la defensa dentro de los **11 m fuera del área de marcado ( in the pie shaped area)**, la posición libre es establecida en la marca de hash más cercana en línea con la falta. Todas las jugadoras deben mover sus cuerpos y lateralmente desde el carril de penalización en relación con sus posiciones cuando se detiene el juego. (Regla 24, Diagrama 10)

a. Si la portera está fuera del área de portería y no ha cometido una falta, debe regresar.

3. Cuando se produce una falta mayor por parte de la defensa dentro del área de marcado, la posición libre se establece en la marca dentro del área marcada que está más cerca y en línea con la falta. Todas las jugadoras deben mover sus cuerpos y palos del interior del área marcada.

El área de penalización también debe despejarse cuando se otorga el tiro libre en cualquiera de las primeras marcas de hash dentro de la marca zona. Cuando el árbitro lo indique, todas las jugadoras deben despejar el área marcada tomando el camino más corto. Designadas las jugadoras de defensa tienen derecho a una posición en las marcas de hash más cercanas a la jugadora de ataque a la que se le otorga el tiro libre.

Las jugadoras de defensa designadas son aquellas que están dentro de los 4 m de la jugadora de ataque que recibió la falta, o cuando el silbato suene para detener el juego quienes están a menos de 4 m de la jugadora de ataque al que se le otorga el tiro libre.

a. Si la portera está fuera del área de portería y no ha cometido una falta, debe regresar.

4. Si una falta de la defensa impide un gol casi seguro, el árbitro puede mover a cualquier jugadora o jugadoras, incluido el portero, que son colocadas entre el lugar del tiro libre y la portería. El área de portería permanecerá vacía. (Reglas 21.A.11, 12, 19, 20, 21 y 22)

5. Si alguna defensora está en el espacio libre cuando se establece un tiro libre, no debe ser penalizado por bloquear el espacio libre hacia la portería a menos que ella no se mueva inmediatamente cuando suene el silbato para reiniciar el juego. (Regla 21.A.12)

**Orientación:** *Si bien no se debe permitir que una defensa obstruya el espacio libre para gol, una jugadora de ataque nunca debe disparar / propulsar el pelota a una jugadora desprotegida.*

6. Cuando ocurre una falta mayor por el ataque **dentro del área de 11 m** (sin bandera de ventaja / juego de puntuación) la oponente que recibió la falta tomará la posición libre en un lugar en línea con la falta a 11 m del centro de la línea de gol. La jugadora de ataque que cometió la falta se moverá 4 m detrás.

a. Si la portera está completamente fuera del área de portería cuando una jugadora de ataque le comete una falta, la portera tomará la posición libre a 11 m del centro del área de portería en un lugar alineado con la falta.

b. Si una jugadora de ataque comete una falta sobre la arquera mientras está dentro o parcialmente dentro del área de portería, la arquera tomará la posición libre dentro del área de portería. La infractora se moverá 4 m detrás del círculo de la portería.

7. Cuando la defensa comete una falta en el área de portería, el ataque recibirá un tiro libre en la marca de 11 m en la línea de portería extendida que está más cerca de la falta. A menos que sea la arquera, la defensora que cometió la falta se moverá 4 m detrás. (Regla 18.C.1.a, b)

Excepciones: La arquera no se quedaría atrás y cumpliría con las penalizaciones del área de portería en la Regla 18.C.1.a y una suplente ilegal penalizado por una falta mayor, Regla 18.C.1.b.

8. Siempre que se entregue una tarjeta de advertencia por una falta personal, el juego se reanudará con un tiro libre (Reglas 21.B y 23.B)

**Orientación:** *Cuando se entrega una tarjeta de advertencia por una falta personal después de una jugada de gol, el juego se reanudará de acuerdo con la Regla 22.D.5.*

## **REGLA 22: PAÑUELO DE VENTAJA**

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

1. El área de ventaja incluye el área de 11 m del área de juego detrás de la portería que corre 12 m de profundidad y 11 m para cada lado del centro de la línea de gol. Regla 24 Diagrama 6.

B. El árbitro levantará un pañuelo amarillo cuando el ataque está en una jugada de gol dentro del área de ventaja y la defensa comete una falta grave contra una jugadora de ataque con o sin pelota. El pañuelo permanecerá levantado mientras el ataque conserve la posesión de la pelota y se moverá hacia la meta para completar un tiro.

**Orientación:** *Los árbitros mantendrán el pañuelo amarillo en el bolsillo de la cintura. Cuando una jugada de gol está en progreso y la defensa comete una falta grave, el árbitro sostendrá el pañuelo amarillo verticalmente sobre su cabeza para que sea claramente visible y llame "bandera". El árbitro debe anotar los números de las camisetas de las jugadoras de ataque y defensa involucradas.*

C. La jugada de gol se completa y termina cuando:

1. Se tira a la portería.

2. El equipo atacante pasa o lleva la pelota detrás del nivel de la línea de la portería y no puede continuar el movimiento inicial para marcar un gol.

**Orientación:** *No se debe permitir que un equipo atacante tome o pase la pelota detrás del nivel de la línea de gol para establecer una nueva jugada de gol.*

3. El equipo atacante detiene su esfuerzo continuo para completar un tiro al arco, o la jugadora con la pelota es forzada por la defensa a perder su movimiento hacia adelante.

**Orientación:** *Los árbitros terminarán la jugada de gol si la defensa obliga al ataque a perder el avance hacia el arco, o si el ataque simplemente deja de moverse hacia el arco.*

4. Las faltas del equipo atacante, mayores o menores, serán tratadas como faltas equivalentes y compensatorias. Para reanudar el juego, se hará un tiro a más de 15 m de la línea del gol. (Regla 16.B.9)

**Orientación:** *Cuando sea posible, se recomienda que los árbitros administren los tiros.*

5. El equipo atacante pierde la posesión del balón. Un pase de rebote o un disparo no se consideran pérdida de posesión.

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

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

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

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

**Orientación:** *Las faltas deben recibir tarjetas de manera intencional, o faltas desglosadas para detener el juego.*

D. Siguiendo luego de una ventaja:

1. Si un tiro a la portería es exitoso, el gol cuenta.

2. Si el equipo atacante elige disparar, la "ventaja" indicada por el pañuelo en alto está completa, el árbitro baja el pañuelo y el juego continúa.

3. Si la jugada finaliza sin una falta más o un tiro a la portería, o si un tiro se ve afectado directamente por una falta y no se obtiene ninguna ventaja, se otorgará un tiro libre a la jugadora que recibió la falta. La oponente que cometió la falta deberá moverse 4 m directamente detrás. Si ocurrió la falta:

a. **Dentro de los 11 m fuera del área de ventaja**, el tiro libre se establece en la marca de 11 m más cercana y del área de penalización las jugadoras y palos de las jugadoras serán removidos. (Regla 21.B.2)

b. **Dentro del área marcada de 11 m**, el tiro libre se establece en la marca más cercana dentro del área marcada. El área marcada y cuando sea necesario, se debe despejar un carril de penalización. (Regla 21.B.3).

c. **Fuera del área marcada de 11 m**, el ataque recibirá un tiro libre en el lugar de la falta, la defensa que cometió la falta se moverá 4 m detrás y cualquier otra jugadora dentro de los 4 m de la posición libre se moverá 4 m de distancia.

d. **Por debajo del nivel de la línea de portería o si el portero salva el tiro**, el tiro libre se establece en la marca de 11 m más cercana a la línea de portería extendida. Las jugadoras despejarán un carril de penalización arriba / delante de la línea de portería.

4. Si la defensa comete cualquier falta mayor o menor, adicional en cualquier lugar, dentro o fuera del área marcada que finaliza la jugada de gol, el tiro libre se establece en la marca de hash de 11 m dentro del área marcada más cercana a la más reciente falta. La defensora que cometió la falta se moverá 4 m detrás. Se despejará el área marcada y, cuando sea necesario, un carril de penalización.

Excepción: Si se llama la falta adicional a la suplente que está ilegalmente dentro del círculo de gol, se otorgará la posición libre en el centro de la marca hash. (Regla 18.Cb)

5. Si la defensa comete una falta mayor se le debe otorgar una tarjeta cuando la jugada de gol terminó sin un tiro, al ataque se le otorgó un tiro de acuerdo con las Reglas 22.D.3 y D.4. Dado que la defensa jugará con una jugadora menos a continuación en las líneas de restricción, ninguna otra jugadora del equipo defensor deberá moverse 4 metros hacia atrás para la posición libre.

- a. Si el ataque marca un gol, el tiro libre se otorgará en la línea central. La jugadora central del equipo que cometió la falta se moverá 4 m al lado de su oponente.
- b. Si la arquera recibe una tarjeta de advertencia después de un gol, ella o su sustituta permanecerán en el área de portería. Para reanudar el juego, el tiro libre se establecerá en la línea central (Regla 23. Bb, e)

6. Si el equipo atacante comete una falta mayor o menor durante una jugada de gol, para reanudar el juego se lanzará un tiro más allá de 15 m nivel de la línea de portería extendida (Regla 22.C.4).

7. La arquera puede volver al área de portería si:

- a. Se ha movido fuera del área y hace la intercepción, gana la posesión de una pelota fuera de límites o hace cualquier otra jugada legal para terminar la jugada de anotación.

**Orientación:** *Mientras el ataque es en una jugada de gol, se levanta el pañuelo de ventaja por una falta mayor cometida por la defensa justo dentro del Área de 11 m. A medida que el ataque continúa hacia la portería, ella pasa la pelota hacia una compañera de equipo cerca del círculo del arco. La arquera se mueve o sale de su círculo e intercepta el pase. LEGAL: la jugadora que cometió la falta recibe un tiro libre en el lugar de la falta a menos de 11 m de la portería, la defensora que cometió la falta debe moverse 4m detrás y todas las jugadoras deben alejarse 4 m. Desde que la arquera terminó la jugada de gol, ella puede regresar al área de portería para el tiro libre.*

- B. Se ha movido fuera del área de portería y recibe una falta de una jugadora de ataque que finaliza el juego de gol.

**Orientación:** *Se otorgará un tiro a la jugadora de ataque que cometió la falta y a la defensora más cercana, no a la arquera.*

- C. Está fuera del área de portería de gol, no ha cometido falta y la posición libre se establece dentro del área de 11 m.

## REGLA 23 TARJETAS DE MALA CONDUCTA Y ADVERTENCIA

### A. Faltas de mala conducta personal.

#### 1. Una jugadora no debe:

- a. Comportarse de una manera áspera, peligrosa o antideportiva.
- b. Violar las reglas.
- c. Poner en peligro deliberadamente la seguridad de una oponente.
- d. Usar lenguaje abusivo o estar excesivamente en desacuerdo con las decisiones de los árbitros.
- e. Use lenguaje o comportamientos destinados a avergonzar, ridiculizar o degradar a otros, es decir, atormentar o burlarse.
- f. Exhibir cualquier tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, equivale a mala conducta.

***Orientación:*** Tarjeta obligatoria para un golpe en la cabeza, un golpe, un seguimiento peligroso y propulsión peligrosa. Tarjetas discrecionales pueden ser entregadas por otras faltas mayores persistentes debido a la falta de habilidad, imprudencia o un intento de obtener una injusta ventaja.

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

- a. Abandonar el área del banco de su equipo
- b. Use lenguaje abusivo o exhiba un comportamiento que tiene la intención de avergonzar, ridiculizar o degradar a otros, es decir, atormentar o burlas
- c. Exhibir cualquier tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, equivale a mala conducta.
  - ii) El oficial de mesa puede solicitar un tiempo de espera para consultar con los árbitros para corregir el procedimiento para una jugadora que recibe una tarjeta de advertencia. El funcionario de la mesa puede otorgar una tarjeta de advertencia por mala conducta a un entrenador, gerente u otro equipo del equipo personal.

### B. Sanciones por tarjetas de mala conducta personal

1. La penalización por suspensiones de mala conducta personal será la misma que para todas las faltas mayores. Además de otorgar un tiro libre, el árbitro tomará un tiempo para emitir una tarjeta amarilla, una tarjeta amarilla / roja juntas o una tarjeta roja directa. Cada vez que se muestra una tarjeta de advertencia, se considera una advertencia para todas las jugadoras y personal del banco.

Cuando se administra una posición libre después de que se haya dado una tarjeta y un equipo está jugando con una jugadora menos, no es obligatorio que una jugadora del equipo

penalizado se mueva 4 m detrás para la posición libre. Una jugadora con tarjeta cumplirá su suspensión cronometrada en el área de banco de su equipo.

***Orientación: El árbitro no debe llamar a Advantage (VENTAJA) cuando se le debe dar una tarjeta de advertencia durante el juego en el medio campo.***

2. Después de que el personal de la banca de un equipo recibe una tarjeta amarilla, se deben seguir los siguientes pasos:

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

b. Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado de las líneas de restricción del área de portería durante los 2 minutos de castigo. Esta penalización es cumplida por el equipo y no por la jugadora que fue retirada del campo.

c. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugadora elegible puede sustituirla siempre que su equipo juegue con una jugadora menos en el campo en la duración de la penalización de dos minutos.

d. Los árbitros deben asegurarse de que el equipo infractor esté en juego antes de reiniciar el partido. Si es necesario, la jugadora más cercana a la línea de restricción debajo / lado del área de portería se moverá hacia atrás.

3. Una jugadora que recibe una tarjeta amarilla debe abandonar el campo por una penalización cronometrada de 2 minutos; una sustituta no puede tomar su lugar. Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado de las líneas de restricción del área de portería durante la duración de los 2 minutos de penalización.

4. Cuando una arquera recibe una tarjeta amarilla y su equipo tiene un segunda arquera vestida, ella puede reemplazar a la arquera titular.

a) Una jugadora del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe abandonar el campo.

b) Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado de las líneas de restricción del área de portería durante los 2 minutos de infracción.

c) Para reiniciar el juego, la arquera se parará 4m detrás de la jugadora de ataque que obtuvo el tiro libre. El área de portería permanecerá vacío (Regla 23.Bd)

d) Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugadora elegible puede sustituirla siempre que su equipo juegue con una jugadora menos en el campo durante la penalización de 2 minutos. Esta penalización es cumplida por el equipo y no por la jugadora que fue eliminada del campo.

Excepción: cuando la arquera recibe una tarjeta de advertencia después de un tiro exitoso al arco, el juego se reanudará con un tiro libre en la línea central (Regla 22.D.5.b)

***Orientación: se ha levantado un pañuelo que señala la ventaja por una falta grave cometida por la defensa mientras el ataque estaba en una jugada de gol. Como la jugadora de ataque dispara, la***

*arquera hace un golpe a la tiradora de ataque en la cabeza y la pelota entra en la portería. ILEGAL: El gol cuenta y el árbitro debe darle a la arquera una tarjeta amarilla. Para reanudar el juego, el ataque recibe una posición libre en el centro línea. La arquera o su sustituta permanecerán en el círculo del arco.*

5. Después de que el personal de la banca de un equipo reciba tarjetas amarillas / rojas o una tarjeta roja directa, se deben seguir los siguientes pasos:

- a. Se le solicitará a la persona suspendida que abandone el campo y toda el área de juego.
- b. Una jugadora del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe ser retirada del campo.
- c. Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado de las líneas de restricción del área de la portería durante los 5 minutos penalización (amarillo / rojo) o penalización de 10 minutos (recta roja). La penalización debe ser cumplida por el equipo y no por el individuo que fue retirado del campo.
- d. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugadora elegible puede sustituirla siempre que su equipo juegue con una jugadora menos en el campo para la duración de la penalización de 5 o 10 minutos.
- e. Los árbitros deben asegurarse de que el equipo infractor esté en juego/posición antes de reiniciar el juego. Si es necesario, la jugadora más cercana a la línea de restricción debajo / lado de la portería se moverá hacia atrás.

6. Una jugadora que recibe tarjetas amarillas / rojas o una tarjeta roja directa:

- a. Se le pedirá que abandone el campo y toda el área de juego.
- b. Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado del gol de las líneas de restricción durante 5 minutos para las tarjetas amarillas / rojas y 10 minutos para una tarjeta roja directa.
- c. Una vez que se reanuda el juego, cualquier jugadora elegible puede sustituirla siempre que su equipo juegue con una jugadora menos en el campo para la duración de la penalización de 5 minutos o 10 minutos.

7. Cuando una arquera recibe tarjetas amarillas / rojas o una tarjeta roja directa, y su equipo tiene una segunda arquera, ella puede reemplazar a la arquera suspendida. Si la arquera suspendida es la única vestida de su equipo, 2 minutos de tiempo de espera se tomará para permitir que una compañera de equipo se ponga el equipo de protección. Si esta jugadora está en el campo, ninguna sustituta tomará su sitio. Si esta jugadora está en el banco del equipo, la jugadora más cercana al área de sustitución debe ser retirada del campo. El partido se reiniciará según la Regla 23. B.e.iii, iv.

- a. Se le solicitará a la arquera suspendida que abandone el campo y toda el área de juego.
- b. Una jugadora del equipo infractor que esté más cerca de su área de sustitución debe ser retirada del campo.

c. La segunda arquera vestida estará a 4 metros de la jugadora de ataque que obtuvo el tiro libre. El área de portería debe permanecer vacío

d. Su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado del gol de las líneas de restricción durante los 5 minutos (tarjetas amarillas / rojas) o 10 minutos (tarjeta roja directa). Esta penalización es cumplida por el equipo y no por la jugadora que fue eliminada del campo.

e. Una vez que se reanuda el partido, cualquier jugadora elegible puede sustituirla siempre que su equipo juegue con una jugadora menos en el campo en la duración de la penalización de 5 minutos o 10 minutos.

8. Si una jugadora o sustituta ingresa al juego antes de que expire una suspensión de penalización cronometrada, la jugadora o su equipo se debe volver a realizar la penalización completa y jugar por otros 2, 5 o 10 minutos. (Regla 12.B.3)

Cada vez que una jugadora, entrenador o personal del equipo es suspendido con menos de 2 minutos restantes del cuarto por una amarilla tarjeta, 5 minutos para una tarjeta amarilla / roja, o 10 minutos para una tarjeta roja directa, la suspensión de penalización cronometrada se transferirá al siguiente cuarto, o tiempo extra cuando se juega.

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

a. Se le solicitará a la persona suspendida que abandone el campo y toda el área de juego. El juego se reiniciará dentro de los 30 segundos con un tiro libre para la oponente más cercana a la pelota cuando se detuvo el juego o en el lugar donde el juego debe reanudarse antes de que se entregue la tarjeta.

b. Si la persona suspendida es un entrenador u otro personal del equipo / banco, una jugadora de ese equipo más cercano a la mesa de marcación debe abandonar el campo por encima de la línea de restricción y su equipo debe jugar con una jugadora menos debajo / lado de línea de restricción del área de portería por la duración de la penalización cronometrada de 10 minutos. La penalización es cumplida por el equipo y no por la jugadora quien fue removida del campo.

c. Si el infractor se niega a abandonar el campo y / o el área de juego cuando el árbitro lo solicite, su equipo debe perder el juego.

d. Si el equipo que pierde está atrasado en el puntaje, el puntaje se mantendrá.

e. Si el equipo que pierde está por delante, el puntaje será 12-0 a favor de los oponentes.

C. Retraso del juego y otras faltas menores persistentes

1. El retraso del juego incluye:

- a. No mantenerse quieto cuando lo solicite el árbitro;
- b. Si no se aleja 4 m para un tiro libre,
- c. No seguir las instrucciones de un árbitro,
- d. Cualquier otro tipo de comportamiento que, en opinión del árbitro, equivale a retraso.

2. Las faltas menores persistentes incluyen:

- a. Infracciones repetidas de inicio falso (Regla 20.A.19)
- b. Infracciones repetidas de la línea de restricción (Regla 19)
- c. Los equipos que repetidamente pierden el tiempo regresando al centro después de un gol (Regla 20.A.20)
- d. Cualquier otra falta menor que, en opinión de un árbitro, ocurra repetidamente debido a la falta de habilidad o para obtener una ventaja injusta.

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

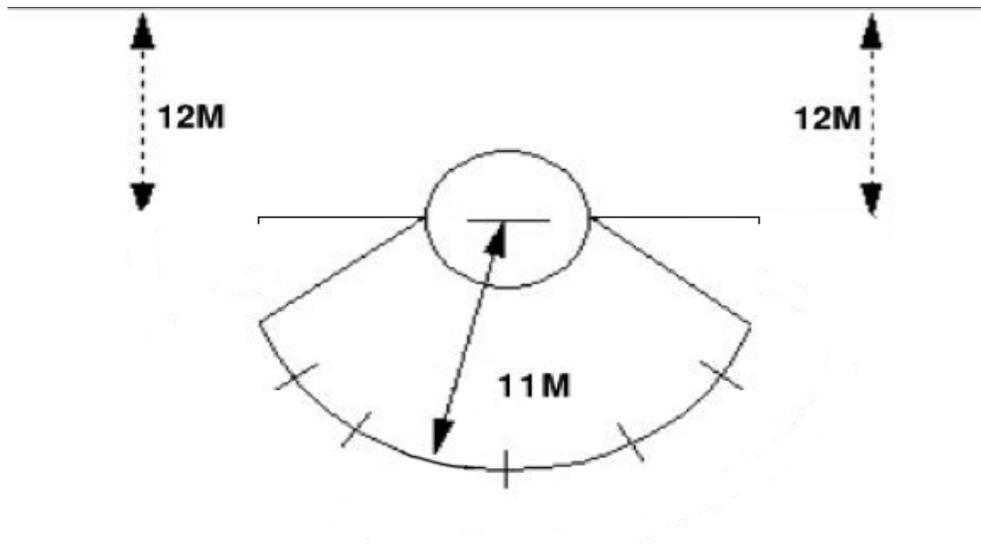
- 1. La primera vez que se otorga una demora en el juego o faltas menores persistentes, el árbitro otorgará la falta menor apropiada un tiro libre, si corresponde, en el lugar de la pelota.
- 2. Para la segunda demora del juego o una penalización de faltas menores persistentes, el árbitro otorgará la falta mayor correspondiente.

**Orientación:** *El retraso del juego y otras faltas menores generalmente son de procedimiento o implican jugadas erróneas con la pelota que no se relacionan con la seguridad de los participantes. Sin embargo, cuando se repiten estas faltas, deben recibir tarjetas. Mala conducta personal, faltas mayores, que incluyen faltas deliberadas, 'profesionales' y 'fallas', deben recibir tarjetas porque intimidan, ponen en peligro la seguridad de los participantes, y reflejan tácticas antideportivas.*

**REGLA 24: DEFINICIONES**

**Pañuelo de ventaja** El árbitro levantará un pañuelo amarillo (silbato sostenido) y verbalmente llamará "Flag" por una falta mayor de la defensa cuando una jugadora de ataque, con o sin pelota, está en una jugada de gol dentro de los 11 m del arco, incluyendo el área detrás de la portería de 12 m de profundidad y 11 m cada lado del centro de la línea de portería (Regla 22).

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



**Diagrama 6 Área de ventaja Regla 22**

**El bloqueo** ocurre cuando una jugadora se mueve hacia la trayectoria de una oponente con la pelota sin darle a esa jugadora suficiente tiempo para detenerse o cambia de dirección y provoca contacto. Cuando una jugadora está corriendo para recibir la pelota, una defensora "ciega" / no vidente debe dar a la jugadora suficiente tiempo y / o espacio para detener o cambiar su dirección. (Regla 21.A.7)

**Golpe al cuerpo** es una técnica cuando una defensora se mueve con un oponente sin que ocurra el contacto corporal. La defensora refleja cada movimiento del cuerpo de la oponente y de su palo con su propio cuerpo, lo que hace que su oponente disminuya la velocidad, cambie de dirección o pase la pelota.

**Charging (La carga)** ocurre cuando una jugadora con la pelota, empuja y hace contacto corporal con su oponente que tiene ya establecido su posición defensiva legal. (Regla 21.A.7)

**Despejar** es cualquier acción realizada por una jugadora que está legalmente dentro del área de portería para pasar o sacar la pelota fuera del área de portería.

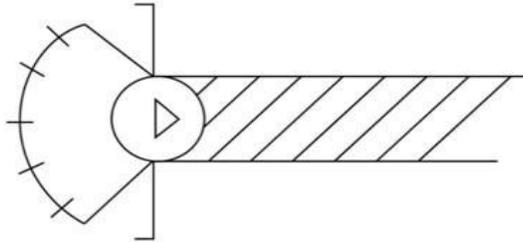
**Espacio libre Clear Space** indica el espacio entre jugadoras que está libre de palos o cualquier parte del cuerpo de otra jugadora.

**Golpe a la cabeza del palo** es una extensión del golpe al cuerpo mediante la cual la defensora intenta sacar la pelota del palo de una oponente utilizando contacto controlado de su cabeza a la otra.

Una **pelota muerta o parada** ocurre cuando un árbitro toca el silbato para detener el juego; la pelota está entonces "muerta".

La **Sustituta** es una jugadora de campo desprotegida en el equipo defensivo que puede ingresar o permanecer en el área de la portería sólo cuando su equipo está en posesión de la pelota y la arquera está fuera del área de portería. (Regla 18.A.4)

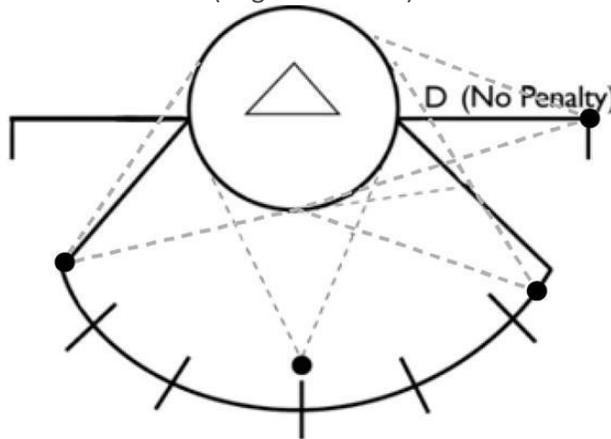
**Directamente detrás del arco** está el área entre dos líneas imaginarias que se extienden perpendicular y hacia atrás desde la línea de portería extendida y tangente al círculo de arco. (Regla 21.A.13)



**Diagrama 7 Directamente detrás del círculo del arco Regla 21.A.13**

**Comienzo falso:** las jugadoras no pueden mover sus pies, pisar o hacer ningún movimiento de simular el comienzo del juego que pueda causar que una oponente se mueva antes del silbato.

**Espacio libre de la portería (Shooting Space)** es un camino imaginario hacia la portería definido por dos líneas que se extienden desde la pelota, que debe ser dentro de los 11 m de la portería, hacia los bordes exteriores del círculo de portería. Ninguna defensora será penalizada si se coloca debajo de la extensión de la línea de la portería, como se muestra. (Regla 21.A.12.b)



**Diagrama 8 Espacio libre a la portería Regla 21.A.12**

**Salvada de la arquera** se produce cuando la arquera está dentro del círculo del arco, y ella atrapa la pelota con su cabeza del palo o detiene la pelota con cualquier parte de su cuerpo o palo, para evitar que la pelota cruce la línea.

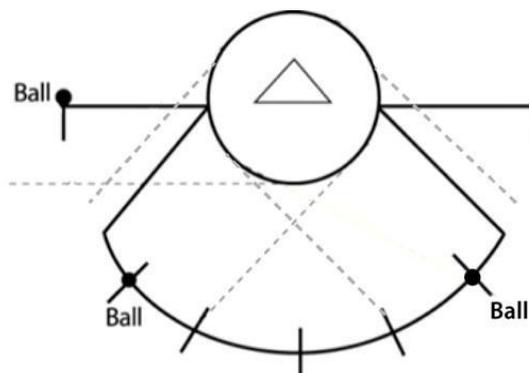
**Grounded** se refiere a cualquier parte del cuerpo / pies de la arquera o del oficial que están completamente fuera de la línea del área de la portería, mientras intentando jugar la pelota desde dentro del área de la portería. (Regla 18.A.3.e).

**Silbato retenido:** Ver la Regla 17.C.

**Posesión de la pelota,** una jugadora tiene la pelota en la cabeza de su palo y puede realizar cualquiera de las funciones normales de control, como acunar, llevar, pasar o disparar la pelota. (Regla 15.B.1)

**Nominalmente:** Diccionario Merriam-Webster: en una cantidad o grado muy pequeño; insignificante o ligeramente

**La línea de penal** es un camino hacia al arco definido por dos líneas imaginarias que se extienden a lo ancho del área de la portería a 4 m a cada lado. Todas las jugadoras deben despejar sus cuerpos y palos de este espacio cuando se otorgan posiciones libres para faltas mayores en la primera marca (hash) o en la línea extendida del área de portería dentro de 11 m delante del arco.



**Diagrama 9 Carril de castigo Regla 21.B.2**

**Pick (Bloqueo)** es una técnica ofensiva por la cual una jugadora sin pelota usa su posición para obligar a una oponente a tomar otra ruta. Las selecciones legales, móviles o estacionarias deben establecerse dentro del campo visual de la oponente. La oponente debe tener suficiente tiempo y espacio para detenerse y / o cambiar de dirección. (Regla 21.A.18)

**Jugada** es una acción cuando la pelota sale del palo de una jugadora y es tocada por otra jugadora, su palo golpea a de otra jugadora contraria, o el juego se detiene por una falta mayor o menor cometida por la defensa.

**Una jugada de gol** es un esfuerzo continuo del equipo atacante para mover la pelota hacia la portería y hacer un gol. Una jugada de gol se completa cuando:

1. Se ejecuta un tiro.
2. El equipo atacante pasa o lleva la pelota por debajo del nivel de la línea de gol y detiene el intento continuo de marcar un gol.

3. El equipo atacante detiene su intento continuo de marcar un gol, o la jugadora con la pelota es forzada por una buena defensa a perder su impulso hacia adelante.

4. El equipo atacante comete una falta.

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

6. El equipo atacante pierde la posesión de la pelota.

**El tiro** ocurre cuando una jugadora lanza / impulsa la pelota en la dirección al arco con la intención de marcar un gol.

**Punto más cercano a la falta** está en una línea que pasa desde el centro de la línea de la portería, a través del punto donde ocurrió la falta a los 11 m zona.

**El golpe** se produce cuando una jugadora balancea la cabeza de su palo contra el palo o cuerpo de un oponente con deliberada crueldad o imprudencia, ya sea si golpea o no el palo o el cuerpo de una oponente. (Regla 21.A.19)

**El personal del equipo / banco** incluye el entrenador, el entrenador asistente, el gerente, el personal médico y los jugadores. (Reglas 1.J, 5, 23.B, 25.A)

**Zona de suplentes del equipo** definida por dos marcadores colocados a 4 metros de distancia e incluso con la mesa de marcación extendida. Jugadoras esperando para sustituir deben estar detrás de los marcadores. (Regla 1.J)

**Tocando la línea central se** refiere al pie durante el saque central, colocado hasta, pero no en, la línea central. (Regla 13A.1)

**El campo visual** es la visión periférica de una jugadora. Una jugadora es responsable de usar su visión periférica para ver a sus oponentes. La visión periférica de una jugadora es de 180 ° utilizando la nariz de un jugador como punto de referencia, no sus hombros. (Regla 21.A.18)

**Dentro de la longitud de un palo** está DENTRO de una longitud de su palo y la longitud del brazo extendido (aproximadamente 1,5 m), la distancia máxima que una jugadora puede estar de su oponente y está marcando legal o activamente a este oponente. (Reglas 21.A, 12.b)

## APÉNDICE A: SEÑALES DEL BRAZO DEL ÁRBITRO (descriptivo)

**BLOCK (BLOQUE):** Coloque las manos abiertas en las caderas y muévelas con un movimiento de adentro hacia afuera tocando las caderas.

**CHARGE / OFFENSIVE FOUL (CARGA / FALTA OFENSIVA):** Coloque la palma de una mano detrás de la cabeza y dé la dirección de la jugada con la otra mano.

**CHECKING TOWARDS HEAD (GOLPE HACIA LA CABEZA):** Mueva el brazo doblado hacia la cabeza.

**COVER (CUBRIR):** Extienda los brazos frente al cuerpo con una palma encima de la otra.

**DANGEROUS FOLLOW THROUGH (CONTINUACIÓN PELIGROSO):** Imita el movimiento de seguimiento como si estuviera sosteniendo un palo.

**DANGEROUS PROPELLING (TIRO PELIGROSA):** Imita un movimiento de seguimiento a dos manos o un balance del brazo lateral como si estuviera sosteniendo un palo.

**DANGEROUS SHOT ON GOALKEEPER (TIRO PELIGROSO A LA PORTERA):** Abra la palma de una mano y muévase hacia la cara.

**DETAINING (DETENCIÓN):** Coloque los puños a la altura de la cintura, uno hacia arriba y el otro hacia abajo, como si sostuviera un palo en posición horizontal.

**EMPTY CROSSE CHECK (GOLPE VACÍO):** Use la mano derecha con un movimiento de palmas en la mano izquierda.

**FREE POSITION (TIRO LIBRE), DIRECTION OF POSSESSION (DIRECCION DE POSICION), and HELD WHISTLE (LEY DE VENTAJA):** Sostenga un brazo horizontalmente a la altura del hombro en la dirección de jugar.

**GOAL (GOL):** Frente al centro del campo, levante ambos brazos rectos sobre la cabeza y luego bajarlos al nivel del pecho apuntando horizontalmente hacia el centro del campo.

**GOAL CIRCLE FOUL (FALTA EN AREA DE PORTERIA):** Señale la línea del círculo de meta y luego indique la dirección de la posición libre.

**HELD CROSSE (PALO SOSTENIDO):** Use la mano derecha con un movimiento de aplausos en la mano izquierda y luego sostenga brevemente las manos juntas.

**ILLEGAL BALL OFF BODY (PELOTA EN EL CUERPO):** Indíquelo señalando la parte del cuerpo de un jugador utilizada para jugar deliberadamente la pelota.

**ILLEGAL DRAW (FALTA DE SAQUE CENTRAL):** Ruede las manos en un pequeño círculo frente al cuerpo.

**ILLEGAL CHECK TOWARD HEAD (GOLPE A LA CABEZA):** Haga un movimiento de corte con la mano hacia la cabeza.

**ILLEGAL CHECK ON THE BODY (GOLPE AL CUERPO):** Haga un movimiento de corte con una mano en la parte del cuerpo donde se hizo contacto.

**ILLEGAL CRADLE / PROTECTING THE CROSSE (FALTA DE ACUNAR/PROTECCIÓN DEL PALO):** Haga un movimiento de cradle con una mano cerca de la cara o el cuerpo.

**ILLEGAL STICK TO BODY CONTACT (CONTACTO ILEGAL):** Las manos con puños, un puño hacia arriba y el otro hacia abajo, se mantienen horizontalmente a la altura de la cintura. Ampliar brazos hacia adelante en un movimiento de empuje. (Regla 20.A.13)

**NO GOAL (NO GOL):** Con los dos brazos extendidos hacia el suelo, gírese hacia adentro y hacia afuera para que se crucen entre sí; siga esta moción con una señal de dirección

**OBSTRUCTION OF THE FREE SPACE TO GOAL (BLOQUE DEL ESPACIO LIBRE O “ESPACIO LIBRE”):** Los brazos se sostienen al nivel de la barbilla con las palmas hacia la cara y las puntas de los dedos hacia arriba. Uno la mano está más cerca de la cara; las manos están en línea y separadas unos 16 cm.

**PUSHING (EMPUJAR):** Hacer un movimiento de empuje con ambos brazos, las palmas abiertas y en frente del cuerpo.

**RE-DRAW (NUEVO SAQUE CENTRAL):** Coloque los brazos completamente extendidos horizontalmente frente al cuerpo. Comience con las palmas juntas y extendidas hacia arriba y hacia afuera con un movimiento rápido.

**RESTRAINING LINE VIOLATION / OFFSIDE (FUERA DE JUEGO):** Un brazo se levanta recto sobre la cabeza con la palma abierta. Cierra el puño cuando hagas la llamada.

**ROUGH / ILLEGAL CHECK ON BODY (GOLPE AL CUERPO):** Use el brazo para hacer un gran movimiento de corte contra la muñeca del brazo opuesto.

**SWIPE (GOLPE PELIGROSO):** Haga un movimiento de barrido largo con un brazo extendido de arriba a abajo en todo el cuerpo.

**TEN-SECONDS GOAL CIRCLE COUNT (CONTEO DE LOS 10 SEGUNDOS DE PORTERÍA):** Doble un brazo a la altura del hombro y mueva el brazo desde el pecho extendiéndose por completo por cada segundo contado

**THREE SECONDS (TRES SEGUNDOS):** Tres dedos se levantan con la palma hacia afuera.

**TIME OUT (TIEMPO FUERA):** Gire hacia el anotador / temporizador y crucé los brazos completamente extendidos en las muñecas por encima de la cabeza.

**TRIP (TROPEZAR):** Balancee la mano sobre la parte posterior de la pierna en o debajo de la rodilla.

**THROW (LANZAMIENTO):** Mueva el brazo hacia adelante desde detrás de la cadera hasta la altura de la cintura.

**WARD OFF (DESVIAR):** Doble un antebrazo y muévelo hacia arriba alejándose del cuerpo.

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|  <p><b>COVER</b></p>                       |  <p><b>OBSTRUCTION OF<br/>FREE SPACE TO<br/>GOAL</b></p> |  <p><b>OFFENSIVE FOUL</b></p>                               |  <p><b>OFFSIDES</b></p> |
|  <p><b>PUSHING OR BODY<br/>CONTACT</b></p> |  <p><b>RE-DRAW</b></p>                                  |  <p><b>ROUGH CHECK/<br/>ILLEGAL CHECK ON<br/>BODY</b></p> |  |
|  <p><b>SWIPE</b></p>                      |  <p><b>THREE SECOND<br/>RULE</b></p>                    |  <p><b>GOAL</b></p>                                       |  |
|  <p><b>TIMEOUT</b></p>                   |  <p><b>WARDING OFF</b></p>                             |  <p><b>TEN SECOND<br/>GC COUNT</b></p>                   |  <p><b>THROW</b></p>  |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|  <p><b>BLOCKING</b></p>                        |  <p><b>CHECKING INTO THE SPHERE</b></p> |  <p><b>DANGEROUS FOLLOW THROUGH &amp; DANGEROUS PROPELLING</b></p> |  |
|  <p><b>DANGEROUS SHOT ON GOALKEEPER</b></p>    |  <p><b>DETAINING</b></p>                |  <p><b>EMPTY CROSSE CHECK</b></p>                                  |  <p><b>HELD WHISTLE DIRECTION OF POSSESSION</b></p> |
|  <p><b>ILLEGAL STICK TO BODY CONTACT</b></p> |  |  <p><b>GOAL CIRCLE FOUL</b></p>                                  |  <p><b>ILLEGAL BALL OFF THE BODY</b></p>          |
|  <p><b>ILLEGAL CRADLE IN SPHERE</b></p>      |  <p><b>NO GOAL</b></p>                |  |  |

## APÉNDICE B: REGLAS DEL TORNEO

A. Para los eventos de WL, una lista de 18 jugadoras constituye un equipo completo. Se permiten 6 miembros del cuerpo técnico en área de banca de equipo durante los juegos (Regla 1.J)

B. El color de la pelota será amarillo sólido.

C. El anotador registrará el tiempo de los goles y cualquier otra estadística necesaria del juego.

D. En el Torneo de Juego, cuando hay un empate en los puntos, se aplicará la Fórmula Diferencial de Gol:

### Objetivos a favor - Objetivos en contra Objetivos totales

En la fórmula, se utilizan los puntajes de todos los juegos en el "Round Robín" de los equipos empatados. La diferencia máxima en puntajes permitido por equipo será de 12, lo que se logra mediante la reducción de "Objetivos para". Las puntuaciones reales se utilizan, excepto aquellas coincidencias donde la diferencia de objetivos excede 12. En estos casos, la diferencia de objetivos se reduce a 12.

Por ejemplo, un puntaje de 15-1 se reducirá a 13-1 antes de usar la fórmula del objetivo.

E. Sistema de penalización de demérito para WL Eventos Mundiales.

1. Para los torneos WL, se establecerá un sistema de puntos de penalización para los jugadores que reciben tarjetas de advertencia por faltas personales y para disuadir la conducta antideportiva o peligrosa de los jugadores:

- Suspensión de tarjeta amarilla = 2 puntos de castigo.
- Suspensión de tarjeta amarilla / roja = 4 puntos de castigo (incluida la tarjeta amarilla inicial)
- Suspensión de tarjeta roja = 8 puntos de castigo

2. Cuando una jugadora ha acumulado 8 puntos de castigo, será suspendida del próximo partido del campeonato.

3. Los puntos de castigo son acumulativos. Una vez que un jugador se pierde un partido, se perderá un segundo partido si acumula 6 puntos adicionales.

4. Es responsabilidad del Delegado Técnico o del Presidente de Competiciones avisar al Coordinador del Equipo cuando un jugador ha acumulado 6 puntos

F. Publicidad en el uniforme: se puede usar un máximo de 3 emblemas / logotipos publicitarios en el uniforme de campo o el cuerpo del jugador. Los emblemas / logotipos publicitarios no deben exceder los 40 centímetros cuadrados.

1. Camisetas de uniforme:

A. Primera camiseta o uniforme del equipo de casa, camisa de color claro.

B. Segunda camiseta o uniforme del equipo visitante, camisa de color oscuro.

C. Los equipos deben tener dos camisetas alternativas en cada color.

G. Para los torneos WL, los números del 1 al 40 solo están permitidos en las camisetas del equipo. Los números de al menos 15 cm de altura deben estar centrados en el frente a la camisa, y los números de al menos 20 cm de altura deben estar centrados en la parte posterior de la camisa. Los números de juego deben estar escritos en fuente de bloque simple, y el color de los números debe contrastar claramente el color de las camisas. Si un equipo usa una camisa estampada, los números deben superponerse sobre un fondo de bloque de color sólido, claramente contrastante. (Regla 6)

J. Se puede usar un hijab deportivo con cierre de velcro.

K. El Equipo de Liderazgo de Arbitraje se asegurará de que las reglas de torneo y banca se usen de acuerdo con el Libro de Reglas de WL y los Estatutos de WL del evento mundial donde corresponda.

## **APÉNDICE C: HORARIOS PREVIO AL PARTIDO Y POSTERIOR DEL PARTIDO DE LAS MUJERES**

### **HORARIO PREVIO AL PARTIDO**

- 35 minutos antes del partido, los equipos y los árbitros deben estar en el campo para completar la preparación del partido. Marcadores, temporizadores y delegados técnicos informan a la tabla de puntajes. Cuando se mira el partido desde las áreas de banca del equipo, el equipo con mayor proximidad a la izquierda de la tabla de puntuaciones.
- 20 minutos antes del juego, las listas completas del equipo deben enviarse a los anotadores.
- 15 minutos antes del partido, los niños / niñas alcanza pelotas deben presentarse en la tabla de puntajes para recibir instrucciones.
- 10 minutos antes del juego, los equipos se reportaron a sus áreas de banco para verificar sus palos.
- Inmediatamente después de la verificación, los equipos se alinean para la presentación de jugadoras / equipos, tocar los respectivos himnos nacionales e intercambio de regalos.
- Las capitanas de los equipos se reúnen con los árbitros para lanzar una moneda para elegir los extremos defensivos.
- Los equipos tienen garantizados dos (2) minutos inmediatamente después del lanzamiento de la moneda antes de que comience el juego.

### **HORARIO POST-PARTIDO**

- Los equipos tienen 10 minutos para refrescarse en el campo de juego y en las áreas de banca del equipo. La cuenta regresiva de 10 minutos comienza con el sonido del claxon / silbato que termina el juego.
- No se permiten medios en el campo de juego para entrevistas con jugadoras o entrenadores.
- A los cero minutos del reloj posterior al partido, los equipos deben retirar todas las pertenencias de las áreas de banca del equipo, abandonar el campo y salir al área designada para entrevistas con los medios.

## **APÉNDICE D: POLÍTICA DE WL CON RESPECTO A LA SANGRE EN UNIFORMES, PIEL, EQUIPO Y SUPERFICIES**

Cada vez que una participante sufre una laceración o herida donde se produce exudación o sangrado, un árbitro detendrá el juego lo antes posible, y la jugadora o árbitro deberá ir al área del banco del equipo para recibir tratamiento médico. La participante que haya sido eliminada no podrá volver a ingresar al juego sin la aprobación del personal médico.

Si hay sangre en alguna parte del uniforme, piel u otro equipo personal de una jugadora, el personal médico debe determinar si la sangre ha saturado el uniforme o el equipo lo suficiente como para requerir un cambio. Un uniforme se considera saturado cuando la sangre está empapada a través del uniforme hasta la piel de un jugador o puede transferirse a otro jugador. Los mismos criterios de saturación deben aplicarse al equipo personal de un jugador (bastón, guantes, almohadillas, rodillera, etc.) Si se cambia la camisa del uniforme, el nuevo número de la jugadora debe registrarse en la hoja de puntaje del equipo antes de que la jugadora vuelva a ingresar al juego. Se recomienda que los equipos viajen con uniformes extra.

Antes de reiniciar el juego, el personal médico apropiado debe limpiar y descontaminar todas y cada una de las superficies contaminadas con sangre, incluido el campo de juego si es necesario.

En caso de una lesión, se tomará un tiempo de espera a discreción del árbitro. Si, en opinión del árbitro, la lesión es grave o la seguridad de la jugadora se ve comprometida de alguna manera, el árbitro suspenderá el juego inmediatamente. De lo contrario, el árbitro puede retrasar el silbato para permitir que un equipo complete una jugada de anotación. Cuando se llama el tiempo de espera, el árbitro llamará al personal médico del equipo al campo para atender a la jugadora lesionada.

Si una jugadora de campo no está lista para reanudar el juego después de dos minutos de tiempo de recuperación o un arquero no está listo para reanudar el juego después de cinco minutos de tiempo de recuperación, una sustituta debe tomar su lugar. Sin embargo, si una jugadora sufre una lesión grave, el juego se suspenderá hasta que la jugadora lesionada pueda ser retirada del campo de manera segura y un sustituto tome su lugar.

## APÉNDICE E: POLÍTICA DE INTERRUPCIÓN DEL JUEGO WL

### RELÁMPAGO

La decisión de suspender un juego debido a rayos y / o truenos será tomada por los árbitros y los oficiales del juego en la cancha en el tiempo de juego. Durante un torneo, si se juegan dos juegos al mismo tiempo, la decisión tomada en un campo será comunicado a la otra cancha y seguido.

El delegado técnico principal, el presidente de competiciones de WL y los representantes del comité anfitrión se comunicarán diariamente para monitorear los pronósticos del tiempo y comunicar posibles inquietudes sobre el clima a los árbitros y oficiales del juego. Se les indicará que busquen activamente signos de mal tiempo durante cada juego y notifique a los árbitros / oficiales del juego en el campo si el mal tiempo se vuelve peligroso.

Si en cualquier momento, el Delegado Técnico Jefe, el Presidente de Competiciones de WL, y / o un miembro designado del Comité Anfitrión determina que el juego debe ser interrumpido, informarán al árbitro más cercano en el campo y / o al árbitro de la mesa de reserva a suspender el juego de inmediato. El árbitro principal en el campo y / o el árbitro de mesa deben anotar el tiempo de la detención en la hoja del puntaje del equipo.

En ausencia de tecnología para ayudar con la evaluación del clima, los juegos se suspenderán cuando el " *flash to bang* " cuente los rayos son menos de 30 segundos. (NOTA a continuación)

Una vez que se suspende un juego, los delegados técnicos ayudarán al personal del evento a evacuar rápidamente equipos y espectadores a lugares predeterminados refugio seguro. Los equipos y los árbitros de campo irán a sus respectivos vestuarios u otro refugio seguro, y se instruirá a los espectadores proceder a sus automóviles o edificios adyacentes designados.

Las jugadoras pueden salir al campo y los espectadores pueden regresar a las gradas 30 minutos después del último relámpago visible o sonido de trueno. La decisión de reanudar el juego será tomada por el árbitro principal en el campo, en consulta con el Delegado Técnico en Jefe, el Presidente de Competiciones de WL, y / o un miembro designado del Comité Anfitrión.

### Reanudar el juego después de una interrupción del juego

Si un juego se detiene / interrumpe debido al mal tiempo, el tiempo restante en el juego se jugará lo antes posible; el marcador se reanudará desde el punto de interrupción. El Delegado Técnico Principal y el Presidente de Competiciones WL tomarán la decisión en cuanto a cuándo se reanudará el juego.

Después de una interrupción del juego, los equipos podrán calentar de la siguiente manera:

- Si el retraso no supera los 30 minutos, se permitirá un calentamiento de 10 minutos.
- Si el retraso es de entre 30 y 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 15 minutos.
- Si el retraso es superior a 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 20 minutos.

- Por consentimiento mutuo de ambos entrenadores, el tiempo de calentamiento anterior se puede acortar.

**NOTA:** El siguiente método "Flash to Bang" debe usarse para estimar la proximidad de los rayos desde su ubicación. Si la demora entre observar un relámpago y escuchar un trueno posterior es de 30 segundos o menos, o si se ven nubes de tormenta peligrosas que se están formando por encima, el plan de acción de seguridad contra rayos debe implementarse sin demora.

Cuando ocurra un rayo, cuente la cantidad de segundos hasta que se escuchan los truenos. Divide el número de segundos entre 5 para determinar qué tan lejos el rayo está lejos de ti. Ejemplo: si se ven relámpagos y transcurren 30 segundos antes de que se escuchan los truenos, los relámpagos están a 6 millas / 9 km de distancia,  $30 \text{ dividido por } 5 = 6 \text{ millas}$ .

## **APÉNDICE F: POLÍTICA DE CALOR / HIDRATACIÓN**

Los descansos de agua de no más de 1:30 minutos / 90 segundos de duración y con 30 segundos restantes, los equipos deben descansar para volver al campo. Los descansos del agua se incorporarán en cada juego si, en la opinión de asistir al personal médico, se vuelven necesarios.

1. El descanso de agua se tomará más cerca del punto medio de cada cuarto después de que se marque un gol, o en un balón muerto fuera del Área de bandera de ventaja.
2. Todas las jugadoras deben permanecer en el campo hasta el final del descanso. Pueden venir al lado del campo para obtener bebidas.
3. Las suplentes deben permanecer en el área del banco del equipo hasta el final del descanso.
4. Si el descanso del agua es después de un gol, una sustituta puede ingresar al juego al final del descanso. Si ocurre el descanso por hidratación fuera del área de la bandera de ventaja, una suplente debe ingresar al juego a través del área de sustitución una vez que se reanuda el juego.

### **Procedimientos de tiempo de hidratación WL**

Cuarenta y cinco (45) minutos antes de que comience cada partido, el personal \* del país anfitrión determinará si son necesarias las pausas de hidratación e informar al Delegado Técnico a cargo del partido. Los entrenadores del equipo serán informados cuando los equipos salgan al campo para los 35 minutos de calentamiento previo al juego. Si son necesarias las pausas por hidratación, estas ocurrirán durante todo el juego. Los descansos de agua también pueden ser implementados a medio tiempo.

### **Termómetro de globo y bulbo húmedo de nivel 1 (WBGT) <80F / 26.7C**

No se necesita ninguna acción específica. Fomentar la hidratación antes, durante y después de la actividad.

Fomente la sombra antes y después de la actividad, y durante los descansos cuando sea posible. No utilice dentro de áreas que no sean aire acondicionado ya que podrían ser sofocantes debido a la falta de flujo de aire.

El riesgo de enfermedades causadas por el esfuerzo no está ausente en estas condiciones, pero se reduce en comparación con el medio ambiente más extremo condiciones

### **Nivel 2 WBGT 80-90F / 26.7-32.2C**

1. Aumente los cuartos de descanso a 7 minutos (incluido el descanso antes de las horas extra).
2. Aumente el medio tiempo a 15 minutos (en sombra o aire acondicionado)
3. La hidratación estará disponible para todos los atletas y oficiales al margen, y si está fría, hay tazas / botellas disponibles.

Alienta fuertemente la sombra antes y después de la actividad, y durante los descansos cuando sea posible. No utilice dentro de áreas que no sean aire acondicionado ya que podrían ser sofocantes debido a la falta de flujo de aire.

Monitoree de cerca los signos y síntomas de la enfermedad por esfuerzo físico en jugadores y oficiales.

Monitoree la temperatura para asegurarse de que no suba al Nivel 3.

### **Nivel 3 WBGT > 90F / 32.2C**

Considere seriamente retrasar la finalización del juego.

Si debe producirse actividad, se debe implementar lo siguiente.

1. Aumente los cuartos de descanso a 7 minutos, incluido el descanso antes de los tiempos extras.
2. Aumente el descanso del medio tiempo a 20 minutos.
3. Incluye descansos de 3 minutos en el medio de cada cuarto, permite la hidratación durante este tiempo.
4. Monitoree de cerca los signos y síntomas de la enfermedad por esfuerzo físico en jugadores y oficiales.

**Personal:** Para cada evento mundial, es responsabilidad del país anfitrión identificar a una persona o personas que serán responsables de realizar una pausa para la hidratación de acuerdo con los criterios anteriores cuando los niveles de temperatura y / o humedad se consideran peligrosos para la salud de los atletas. Cuando sea necesario, se discutirán los descansos de agua en la reunión de gerentes antes de un evento mundial de mujeres de WL.

## APÉNDICE G: ESPECIFICACIONES DEL FABRICANTE

### El Palo

#### A. Todos los palos de campo

La intención principal de las especificaciones de campo es asegurar que la pelota se mueva libremente dentro de todas las partes de la cabeza y el bolsillo para que la pelota pueda ser desalojada de la cabeza de un palo sin un control excesivamente contundente.

Una canasta puede considerarse ilegal, aunque cumpla con todas las especificaciones técnicas, si, en opinión de las Reglas de Mujeres de WL Comité, su diseño es un intento obvio de eludir la intención de las reglas.

Una canasta que ha sido alterada de tal manera que le otorgue una ventaja injusta a un jugador es ilegal, como ahondar, perforar más agujeros, rotura y / o reconstrucción con materiales adhesivos, estiramiento, pellizcos y afeitado.

1. La cabeza del palo estará construida de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho y / o cualquier otro material sintético.
2. La cabeza del palo deberá estar construida de madera, aleación de metal u otro material compuesto, y debe ser 'nominalmente' derecho. Una excepción es que un eje puede desviarse hasta, pero no más de, 10 grados de la recta al final del eje, eso está dentro de los 6.5 cm del tope de la bola cuando el eje está unido a la cabeza.

**Orientación:** *Un palo 'doblado' solo se puede usar con los cabezales diseñados específicamente para acomodarlos; Los palos 'dobladados' son Cabezal y específico del fabricante. Los cabezales diseñados para su uso con un eje 'doblado' no serán legales cuando se unen a un palo recto. Los cabezales diseñados para usar con un palo recto no serán legales cuando se unen a un palo doblado.*

a. Se utilizarán tornillos metálicos empotrados con cabeza redonda para unir la cabeza de una canasta de plástico / moldeada. Los extremos de tope de todos los palos deben tener una tapa de extremo, estar pegada con cinta adhesiva o, si es madera, ser lijada o material compuesto sólido. El palo no tendrá partes o bordes afilados o sobresalientes y no será peligroso para las jugadoras de ninguna manera.

3. La longitud total del palo será de 0.9m / 90 cm mínimo a 1.1m / 110 cm máximo. Las tapas/tapones finales se incluyen cuando se mide la longitud total.

4. Para determinar el cumplimiento de las especificaciones de medición de línea, todas las mediciones se realizarán al 0.01 cm más cercano. La desviación permitida del estándar es de 0.09cm.

**Orientación:** *si la longitud máxima especificada para una medición particular es de 5,1 cm, entonces pasa una medición de 5.20 cm y 5.21 cm no. Si la longitud mínima especificada para una medida en particular es de 5.1 cm, entonces pasa una medida de 5.00 cm y 4.99 cm no.*

5. La cabeza y el palo de campo deben estar dentro de un plano horizontal de 6.5 cm. (Diagrama 11)

- a. En el puente o en el tope de la bola, el borde superior del puente o el tope de la bola debe estar al menos 1.3 cm por encima de la línea central del eje.
- b. El borde superior de la pared lateral no debe estar a más de 0.6 cm por debajo de la línea central del eje.
- c. El borde superior de la pared lateral no debe caer por debajo de la línea central del eje antes de 5.7 cm, medido desde el centro del puente o tope de bola.

**Orientación:** para determinar el plano horizontal de la cabeza de 6,5 cm, coloque el palo en una mesa con el bolsillo abierto hacia arriba para que el eje largo este de forma horizontal / paralelo al suelo. Dependiendo de la forma de la cabeza, puede ser necesario apoyar el eje para que sea horizontal. Con el eje horizontal y la parte más baja de la cabeza en contacto con la mesa, ninguna parte de la cabeza, como definido desde el tope de la pelota hasta el borde exterior de la pala, debe estar a más de 6.5 cm por encima de la mesa.

6. La longitud total de la cabeza, medida desde el centro del puente o tope de bola (donde se encuentra el borde superior y posterior del tope la almohadilla se encuentra con el plástico) en el borde exterior superior del palo, debe tener un mínimo de 25,4 cm a un máximo de 30,5 cm. Con la canasta abierta hacia arriba, todas las medidas de longitud se toman a lo largo de la línea central del eje.

7. El ancho total de la cabeza del palo cuando se mide en el punto más ancho en la parte superior de la cabeza debe ser de 18 cm mínimo a 23 cm máximo. Con el bolsillo abierto de la cabeza hacia arriba, todas las medidas de ancho se toman en una línea que está perpendicular a la extensión del eje.

8. Los bolsillos ensartados se deben unir a la cabeza del palo a través de agujeros de acordonamiento. El bolsillo debe estar anclado a lo largo de la parte inferior del riel inferior de la pared lateral de la cabeza, o el cable de nylon de bolsillo debe estar conectado a través de orificios y correas paralela a la parte superior e inferior del riel inferior de la pared lateral, es decir, similar a las puntadas de costura. El diámetro nominal del cable de nylon de la cuerda de tiro y el cable de nylon de la pared lateral deben tener un máximo de 0,3 cm (esta es una especificación del fabricante y los árbitros no medirán esto por cumplimiento). La distancia desde la parte inferior de la pared lateral hasta la parte superior del encordado, el agujero no debe tener más de 1.0 cm. Agujeros decorativos / espacios entre las paredes laterales superior e inferior que dan estructura a las paredes laterales y la cabeza no pueden usarse como orificios para ensartar (ver imágenes en el Apéndice A). También se permiten bolsillos de malla, los criterios técnicos suponen que hay un espacio definido entre la malla de nylon de bolsillo, ya que una superficie sólida de nylon no sería obediente.

9. Todos los componentes del bolsillo deben ser integrales, ya sea atando o cosiendo. En ningún caso los componentes se deslizan sobre los cordones cruzados. Esta regla prohíbe estrictamente el uso de cuentas, tubos o artículos similares en cualquier parte del bolsillo. Otros materiales que pueden estar prohibidos son los materiales afilados / inflexibles, es decir, metal o caucho duro material que podría ser peligroso para otro jugador.

10. El palo completo (cabeza y eje ensartados) no pesará más de 567 g.

## B. Palos de madera

1. La cabeza de un palo de madera consta de cuatro partes: el puente (the Bridge), la Pared Lateral de Madera (the Wooden Sidewall), la guarda ( the Guard) y la canasta (the Scoop) (Diagrama 12)

a. El puente es el tope de bola tejida de un palo de madera. La altura del puente debe ser de 5.1 cm como máximo a 3.2 cm mínimo.

b. Medido desde el centro del puente hasta el punto medio de la cabeza, la altura real de la pared lateral de madera será máximo de 4.5cm a mínimo de 3.2cm. Desde el punto medio de la cabeza, la altura de la pared lateral puede disminuir hacia el cucharón.

c. La guarda es la pared suave tejida de la cabeza. La altura del protector debe ser de 7 cm como máximo a 3.2 cm como mínimo.

2. La cabeza será triangular. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente según se mide desde el centro del puente hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza.

a. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medido a 3.2 cm del centro del puente, será de 6.7 cm a 7.6 cm y el ancho exterior de la cabeza debe ser de 7.6 cm a 10.1cm.

b. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medida a 5.1 cm del centro del puente, será de 7 cm mínimo.

c. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medida a 7.6 cm del centro del puente, será de 8 cm mínimo. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medida a 10.2 cm del centro del puente, debe ser Mínimo 9 cm.

d. El ancho interior entre las paredes en el punto más ancho en la parte superior de la cabeza debe ser de 15 cm a 16 cm.

C. Cabeza moldeada o de plástico (Diagrama 14)

1. La cabeza de plástico o cabeza moldeada del palo contará de cuatro regiones: la garganta, el tope de bola, la pared lateral y la canasta. (Diagrama 12)

a. El tope de bola es el centro dentro de la pared plástica curva de la cabeza en la garganta. La pared del tope de la pelota no debe desviarse en más de  $7^{\circ}$  desde el eje perpendicular al eje largo del eje. La altura del tope de la bola debe ser de 6.55 cm como máximo Mínimo 3.2cm. Para determinar el cumplimiento del palo con las especificaciones de medición angular, todas las mediciones y los cálculos se realizarán al  $0.01^{\circ}$  más cercano. La desviación permitida del estándar es  $0.44^{\circ}$ .

**Orientación:** Si el ángulo máximo especificado es  $7^{\circ}$ , entonces una medida particular de  $7.44^{\circ}$  pasa y  $7.45^{\circ}$  no.

B. Las almohadillas de tope no deben tener más de 0.5 cm de espesor. Con el bolsillo abierto de la cabeza hacia arriba, el tope no debe variar en espesor de arriba a abajo del tope de bola.

Las almohadillas de tope pueden tener letras ligeramente elevadas o insertadas siempre que el objetivo percibido sea el diseño artístico / publicitario. La superficie de la almohadilla de tope no debe interferir de ninguna manera con el movimiento libre de la bola dentro del bolsillo o bola de efecto retención.

C. El área de detención finaliza y las paredes laterales comienzan a una distancia de 3.4 cm desde el centro del tope de la pelota. Las paredes laterales terminan, y el área de la canasta comienza en el punto más ancho en la parte superior de la cabeza.

I. Desde el comienzo de la pared lateral a 3.4 cm hasta el punto medio de la cabeza, medido desde el centro del tope de la pelota en la parte superior de la pala, la altura real de las paredes laterales debe ser de 4.7 cm como máximo a 2.8 cm como mínimo. Desde el punto medio de la cabeza, la altura de las paredes laterales puede disminuir hacia la pala.

II. Es posible que no haya protuberancias en la superficie interior de las paredes laterales que interfieran con el libre movimiento de la pelota o afectar la retención de la pelota. Pequeñas protuberancias agregados para diseño o fortalecimiento será permitido. La legalidad de estas protuberancias será determinada por el Comité de Reglas de WL sobre presentaciones del palo por parte del fabricante.

**Orientación:** si el laboratorio de pruebas determina que un palo contiene protuberancias en las paredes laterales, deberá ser presentado al Comité de Reglas de WL.

2. La cabeza del palo será de concepto triangular.

a. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medido a 3.2 cm del centro del tope de la bola (Ball Stop), debe ser de 6.7 cm mínimo a 8.0 cm máximo. El radio de la pelota es de 3.2cm.

b. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medida a 5.1 cm desde el centro del tope de la bola (Ball Stop), será de 6.8 cm mínimo.

c. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza, medida a 7.6 cm del centro del tope de bola, será de 7.4 cm mínimo.

d. El ancho interior entre las paredes laterales, medido a 10.2 cm del centro del tope de la bola (Ball Stop), será de 8.2 cm como mínimo.

**Orientación:** El ancho interior entre las paredes laterales se mide determinando la distancia mínima entre las proyecciones de las paredes laterales en un plano horizontal. Esto se puede realizar midiendo la distancia exterior entre dos barras verticales.

3. En todos los puntos a lo largo de la pared lateral, se utilizará la siguiente fórmula para determinar la inclinación / ángulo máximo de las paredes laterales puede desviarse de la vertical. (Diagrama 15)

a. Con el bolsillo abierto de la cabeza hacia arriba, mida la altura vertical de la pared lateral en cualquier punto. Entonces encuentra la diferencia en el ancho entre los bordes superior e inferior de la pared lateral en ese punto.

b. En todos los puntos, la diferencia entre los anchos superior e inferior divididos por la altura vertical de la pared lateral, debe ser 0.65cm o menos.

#### D. Las canastas:

Las mallas de todos los palos pueden ensartarse con 4 o 5 correas longitudinales de cuero y / o sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados. Se permiten bolsillos de malla.

1. El diámetro nominal del cordón de nylon de la cuerda de tiro y las medias de nylon de la pared lateral será de 0.3 cm como máximo. El diámetro nominal del bolsillo de nylon debe ser de 0.3 cm como máximo a menos que se utilice una malla fusionada para sujetar el bolsillo a la cabeza del palo. La estipulación para un diámetro nominal máximo de 0.3 cm para nylon de bolsillo es una especificación del fabricante. Los árbitros no medirán esto como parte de sus controles de rutina. Los criterios técnicos suponen que hay una brecha definida entre bolsillo de malla de nylon. Una superficie sólida de nylon no sería uniforme

**Orientación:** Definición de 'nominal'; una cantidad o grado muy pequeño; sinónimos: insignificante, leve y exiguo.

a. Los palos de campo no deberán tener más de dos cuerdas de tiro / lanzamiento. Las cuerdas de tiro / lanzamiento no se enrollaran más de dos veces entre cada cordón. En un bolsillo de malla, la cuerda de tiro puede enrollarse una vez en forma Diamante / agujero. Los cordones planos no pueden usarse como cuerdas de tiro / lanzamiento. No se requieren cuerdas de tiro.

b. Cualquier cuerda de tiro / lanzamiento debe estar directamente unida a ambas paredes laterales dentro de los 9 cm, medido desde la parte superior exterior el borde de la cabeza y la cuerda de tiro inferior pueden tener una forma de "U" invertida y deben estar unidos directamente a ambas paredes laterales dentro de 16.5cms, medido desde el borde exterior superior de la cabeza. (Diagrama 16). Las cuerdas de tiro pueden no pueden ser cruzadas. Es posible que las cuerdas de tiro no toquen desde el exterior de las correas más externas hasta la pared lateral.

c. Todos los componentes del bolsillo deben ser integrales, ya sea para atar o coser. En ningún caso los componentes se deslizan sobre cordones cruzados o cuerdas. Esta regla prohíbe el uso de cuentas, tubos o artículos similares en cualquier parte del bolsillo. Otros materiales que pueden estar prohibidos: cualquier material que sea filoso / inflexible, es decir, metal o caucho duro material que podría ser peligroso para otro jugador.

2. La altura combinada de la pared lateral y la profundidad del bolsillo frontal natural que contiene la pelota no deberá exceder 6.4 cm, el diámetro de la pelota. La altura combinada de la pared lateral y la profundidad del bolsillo inverso (parte posterior) que contiene la pelota no debe exceder los 6.4 cm, el diámetro de la pelota. La parte superior de la pelota cuando se coloca en el bolsillo de un palo horizontal tanto por delante como por detrás, debe ser visible sobre la parte superior de toda la pared lateral de madera o plástico después de una fuerza razonable con una mano se ha aplicado y liberado de la pelota.

3. La pelota debe moverse libremente dentro de todas las partes de la cabeza del palo, tanto lateralmente como a lo largo de todo el frente y parte posterior del bolsillo. Para garantizar que la pelota ruede libremente, el oficial inclinará el palo en ambas direcciones para que la pelota se mueva

libremente desde la pelota, deteniéndose en la parte superior de la canasta y salga del palo. La pelota no debe quedar atrapada entre las paredes, bajo la guarda o debajo del puente de un palo de madera, o en el tope de bola o debajo de las paredes de un palo de plástico / cabeza moldeada. La pelota debe caerse fácilmente del bolsillo del palo cuando está al revés. No debe haber agujeros ni huecos en el bolsillo de más de 3.81 cm.

**Orientación:** Los siguientes son ejemplos que, ya sea solos o en combinación, pueden causar una falta de movimiento de pelota libre en el cabeza / bolsillo:

- Cadenas de tiro / lanzamiento que no están entretejidas con los cordones cruzados y hilos y se les permite sentarse encima de estos otros zonas de encordado,
- Encordados que se elevan sobre el plano del bolsillo,
- Encordados hechos de una sustancia pegajosa o este tipo de sustancia agregada a los encordados

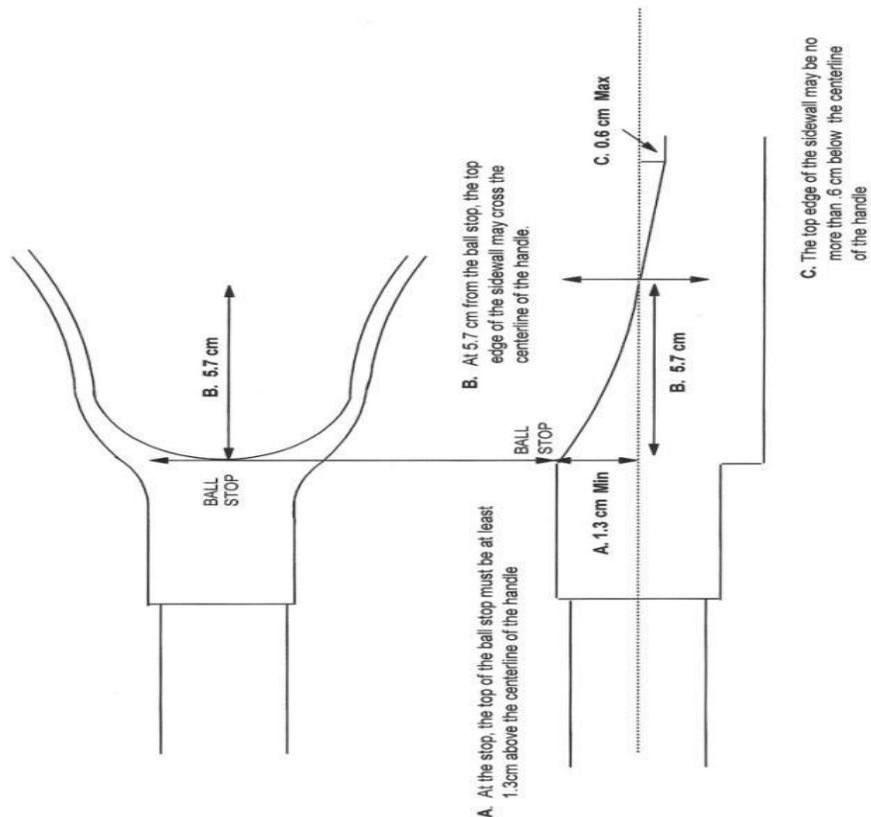


Diagrama 11 Especificación de desplazamiento dentro de la aplicación de plano horizontal de 5.1 cm G A.5.

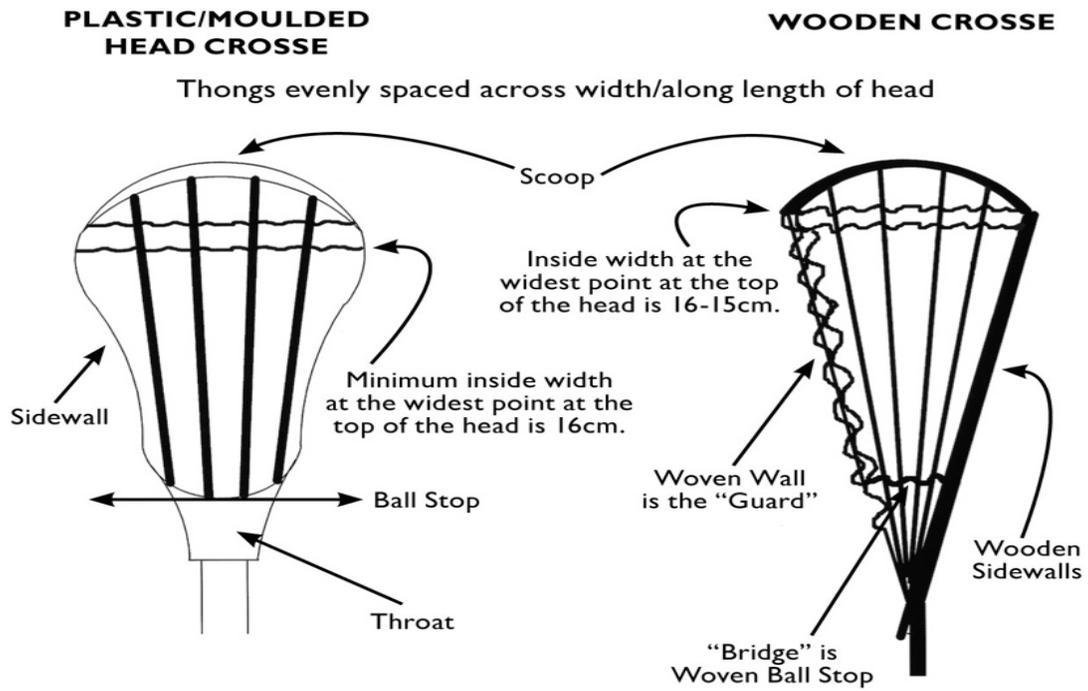


Diagrama 12 partes de los palos de campo

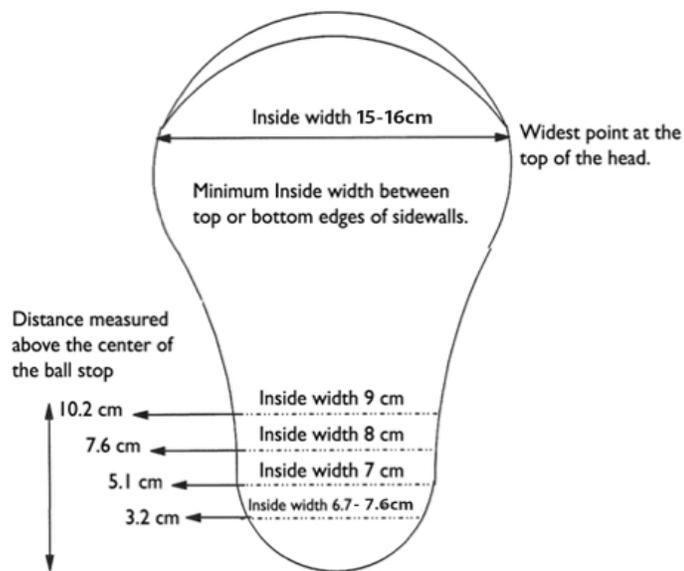


Diagrama 13 Concepto triangular.

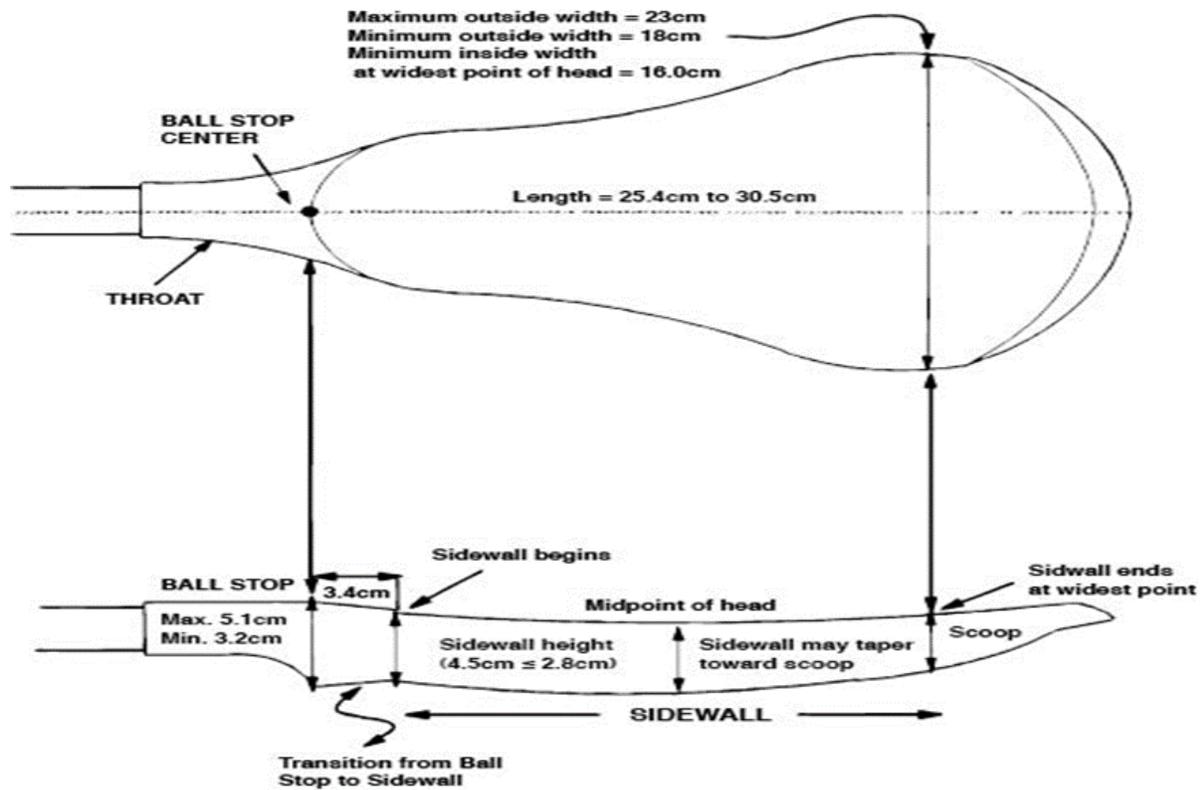
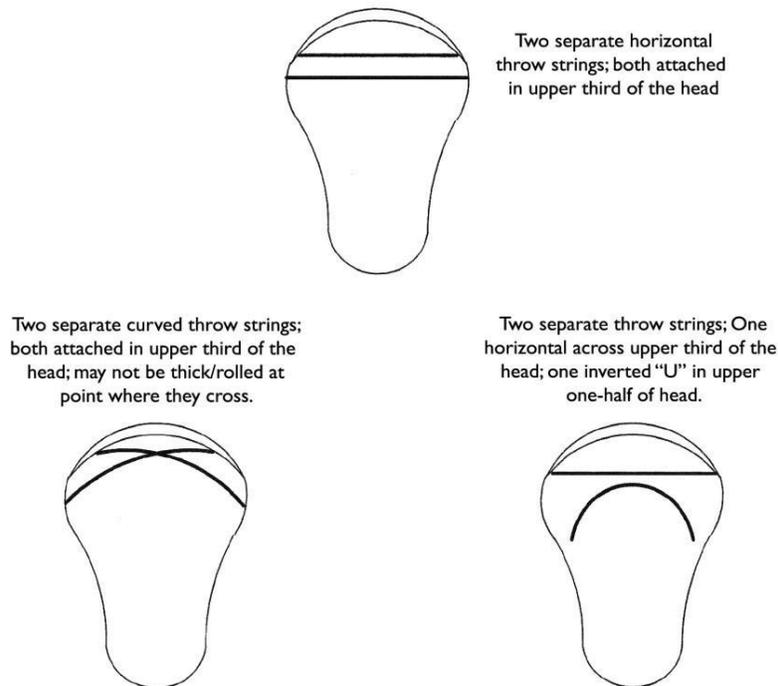


Diagrama 14 Especificaciones de la cabeza moldeada de plástico  
Top Width



$$\frac{\text{Bottom Width} - \text{Top Width}}{\text{Vertical Sidewall Height}} < 0.50$$

Diagrama 15 Sección transversal de la cabeza sin adosar a la canasta.



### Diagrama 16 Encordados de tiro.

#### E. El palo del portero

1. Se construirá de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, y / o cualquier otro material sintético.
2. El palo debe ser recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. Se deben usar tornillos de metal para fijar la cabeza al palo de aluminio/madera. El extremo trasero del palo debe tener un tapón, estar pegado con cinta o lijado liso, en el caso de ser madera. El palo no tendrá partes o bordes afilados o sobresalientes y no será peligroso para los jugadoras de todas formas.
3. La longitud total será de .9 m / 90 cm mínimo a 1.35 m / 135 cm máximo. El tapón se incluye cuando se mide la longitud total del cruce.
  - a. Para determinar el cumplimiento de las especificaciones de medición lineal, todas las mediciones se realizarán al 0.01 cm más cercano la desviación permitida del estándar es de 0.09cm.
4. La cabeza no está adosada y el palo del arquero debe estar dentro de un plano horizontal de 7.6 cm.
  - a. Ninguna parte de la cabeza debe pasar más allá de un plano a 2.5 cm por encima de la línea central del palo de aluminio/madera y / o 5.1 cm por debajo de la línea central del palo.

b. El borde superior de la pared lateral no debe estar a más de 0.6 cm por debajo de la línea central del eje.

5. La cabeza tendrá una longitud máxima de 42 cm. La longitud de la cabeza se mide desde el centro del puente o en el tope (donde el borde superior trasero de la almohadilla de tope se encuentra con el plástico) hasta el borde exterior y superior de la canasta. Con el bolsillo abierto de la cabeza hacia arriba, todas las medidas de longitud se toman a lo largo de la línea central del palo.

6. La altura del puente o tope de bola del palo de un portero deberá ser de 5.4 cm como máximo a 3.2 cm como mínimo. La pared de plástico del tope de la bola no debe desviarse más de 10° del eje perpendicular al eje largo.

7. La pared lateral comienza a medida a 3.4 cm del centro del puente o del tope de bola. La altura real de la pared lateral de un palo de madera y las paredes laterales de plástico de una cabeza moldeada deben tener un máximo de 5.1 cm a 2.54 cm mínimo. La altura de la pared tejida del palo de un portero de madera será de 7 cm como máximo. La pared lateral termina en el punto más ancho en la parte superior de la cabeza.

8. Toda la cabeza será de un concepto triangular. El ancho interior entre las paredes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente desde el centro del puente o donde la pelota se detiene hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza con el bolsillo abierto hacia arriba, todas las medidas del ancho se tomarán entre el plástico o el encordado y las paredes laterales de madera en una línea que es perpendicular a la línea central del palo. (Regla 26.C.2, Orientación)

a. Cuando se mide a 5.1 cm del borde superior central del tope de bola, el ancho interior entre las paredes laterales de una cabeza moldeada de plástico debe ser de 13 cm a 17 cm. El ancho exterior máximo de la cabeza será de 20 cm.

B. Cuando se mide a 10.2 cm del borde superior central del tope de bola, el ancho interior entre las paredes laterales de una cabeza moldeada de plástico debe ser de 18.5 cm a 22.5 cm. El ancho exterior máximo de la cabeza será de 26 cm.

c. Cuando se mide a 15.3 cm del borde superior central del tope de bola, el ancho interior entre las paredes laterales de una cabeza moldeada de plástico debe ser de 23 cm a 26 cm. El ancho exterior máximo de la cabeza será de 30 cm.

d. En el punto más ancho de la cabeza, el ancho interior entre las paredes de la cabeza del palo será de 28,5 cm a 30,5 cm.

9. El bolsillo del palo puede ser encordado tradicionalmente con 6 o 7 cordones de cuero o sintético y tendrá de 8 a 12 puntos de acordonado cruzado o puede ser de malla.

a. La canasta de la portera puede tener más de dos cuerdas de tiro y los cordones planos de hockey pueden usarse como cuerdas de tiro. No hay restricciones con respecto al diseño o la ubicación de las cuerdas de tiro / lanzamiento en el bolsillo del palo.

10. La profundidad de la canasta que contiene la pelota puede ser ilimitada, excepto que la pelota debe moverse libremente dentro de todas las partes del cabeza tanto lateralmente como a lo largo de toda su longitud. Cuando la canasta con la pelota se mantiene a la altura de los ojos y con el palo de aluminio ubicado verticalmente al suelo, más de la mitad de la pelota debe verse por encima del tope de la pelota

11. El palo (cabeza y palo de aluminio/madera) no pesará más de 773 g.

**Orientación:** La intención de las reglas que gobiernan el diseño de la cabeza del palo de una portera es rechazar aquellos donde hay anchuras excesivas que se agregan a las paredes laterales para aumentar el área de la superficie de la cabeza.

F. El **Arco de la portera y la red de la portería** (Regla 2 y Diagramas 4 y 5)

G. **La pelota** (Regla 4)

La pelota será de elastómero liso y sólido y puede ser de cualquier color sólido. Para los torneos WL, el color de la pelota debe ser amarillo sólido.

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

2. La pelota no pesará menos de 142 gramos o más de 149 gramos. Debe tener un rebote de no menos de 1.1m y no más de 1.3 m cuando se deja caer desde 1.8 metros sobre un piso de madera duro a una temperatura de aproximadamente 18 ° C a 23 ° C.

NOTA: Todos los palos de mujeres aprobados por WL se evalúan en un laboratorio certificado para el cumplimiento de medidas escritas y normas del diseño de las canastas. El examen de prueba aceptará modelos de preproducción (también conocidos como SLA o prototipos rápidos) para evaluación ; sin embargo, solo se otorgará una aprobación preliminar si el modelo de preproducción cumple con todas las especificaciones y la aprobación final dependerá de que un modelo de producto final se envíe al laboratorio, evalúe y cumpla con todos especificaciones.

Una vez que la instalación de prueba ha determinado que un palo cumple con todas las especificaciones del Apéndice G, se enviará un informe a WL y el palo se enumerará en el sitio web de WL según lo aprobado inmediatamente para el juego internacional. Una vez que un palo, cabeza y / o bolsillo, está aprobado en el laboratorio, no se podrá vender como un palo aprobado por WL si se ha alterado de alguna manera. El laboratorio envía al Presidente del Comité de Reglas del Sector de Mujeres de WL copias de los documentos de aprobación para la cabeza y el bolsillo, si ha sido presentado y evaluado para su aprobación. El laboratorio adjuntará fotos del lado, el frente y la parte posterior de la cabeza con un bolsillo adjunto. Si se ha aprobado un bolsillo, también se deben incluir fotos del bolsillo aprobado unido a una cabeza.

Excepción: para todos los eventos mundiales de mujeres de WIL, las jugadoras solo pueden usar esos palos y canastas que han sido evaluados y aprobados por el laboratorio tres meses (90 días) antes del primer día de juego programado.

Las especificaciones para todos los equipos son revisadas anualmente y modificadas periódicamente por el Comité de Reglas de WL. WL se esforzará, cuando sea posible, para notificar por adelantado los cambios en las especificaciones del equipo a los fabricantes de equipos cruzados conocido por el WL.

Sin embargo, WL se reserva el derecho de cambiar cualquier especificación de equipo en cualquier momento, si, a su exclusivo criterio, WL considera que cambios serán mejores para el interés del Lacrosse Femenino.

WL no será responsable de ninguna consecuencia derivada de la elección del equipo utilizado por las jugadoras; cualquier defecto que pueda tener, o por alteraciones hechas en el palo por jugadoras después de que se fabrica el palo (cabeza y bolsillo).