



WORLD LACROSSE (WL) REGLAMENTO DE LACROSSE MASCULINO 2019-2020

Este texto fue proveído por World Lacrosse y es publicado con su permiso. Estas Reglas Oficiales fueron aprobadas en Netanya, Israel en el Asamblea General de FIL de 2018.

Sitio: <https://worldlacrosse.sport/>

Correspondencia electrónica: dblacklock@worldlacrosse.com (Director Técnico)

CEO: Jim Scherr, Estados Unidos (USA)

Presidenta: Sue Redfern, Inglaterra (ENG)

Directora de Competencias: Fiona Clark, Australia (AUS)

Technical Director: Don Blacklock, Inglaterra (ENG)

Presidente de Reglas, Lacrosse Masculino: Libre

Presidente de Arbitraje, Lacrosse Masculino: Tom Sutton, Estados Unidos (USA)

© Copyright 2012-2019 Federation of International Lacrosse

Publicado por primera vez en forma electrónica 2012

La ilustración de la portada está ofrecida gentilmente por Michael Gottlieb Lacrosse Graphics. Se puede ver las obras de Sr. Gottlieb's en su galería por su sitio en

<http://www.lacrosseart.com>

Notas sobre la edición española (castellana) del reglamento de lacrosse masculino

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

Coordinadores de traducción:

Candela Silgueira, Argentina (ARG)
Cinthya Silgueira, Argentina (ARG)
Dr. Ismael E. Carreras Castro, Puerto Rico (PUR)

Grupo de traducción:

Argentina: Candela Silgueira
Cinthya Silgueira
Facundo Martínez
Ubaldo Tru

Colombia: Adriana Piernagorda
Melisa Alvarado

Costa Rica Walter Rojas

España: Cristina Vélez
Julio Osado
Lucas Sanz

Guatemala: Erick Moreno
Rafael Patzan
Rodrigo Pascual

México: Mafer García
Javier Viniegra

Panamá: Ivonne Torres
Luis Carillo

Perú: James Burleson Porras

Puerto Rico: Dr. Ismael E. Carreras Castro
Mónica Negrón

SECCIÓN 1 LA CANCHA / EL CAMPO

Regla 1 Dimensiones

1.1 La cancha será un campo rectangular de 110 metros (120,30 yardas) de largo y de 60 metros (65,62 yardas) de ancho.

1.2 Los límites de terreno estarán indicados con líneas blancas.

Se marcará una línea blanca muy gruesa a través del centro de la cancha perpendicular de las líneas laterales; esta línea se indicará la *línea central*. Los límites de terreno por los lados más largos indicarán las *líneas laterales*; las a cada final del campo indicarán *líneas finales*.

1.3 Se colocarán conos o pilones suaves y flexibles de color rojo o anaranjado hecho de plástico o goma:

- En cada esquina de la cancha; y
- Al final de la zona de suplentes; y
- Los finales de las líneas de las áreas de portería; y
- El final de la línea central de enfrente de la zona de equipo.
- Se colocarán los conos o pilones al borde exterior de los límites de terreno.

Regla 2 La portería

2.1 Cada arco de portería será de dos postes verticales unidas en la parte superior por un travesaño rígido. Los postes serán separados a 6 pies (1,83 m) y el travesaño horizontal superior estará a 6 pies (1,83 m) del suelo, todas las medidas son medidas internas. Los postes y el travesaño de la portería serán indicados *los tubos*.

2.2 Se centrarán los postes de portería entre las líneas laterales y se colocarán 12 metros (13,12 yardas) desde las líneas finales.

2.3 Las tuberías de la portería serán de 1,5 pulgadas (3,81 cm) de tubo metal con un diámetro externo de aproximadamente 2 pulgadas (5,1 cm). Serán pintados de anaranjado y seguros al suelo. Se marcará una línea de gol entre los postes para indicar el plano de gol y será indicada la *línea de gol*.

2.4 Los postes de portería serán:

- Metidos al suelo para que no se use tubos en el suelo; o
- Soportados por barras metales llanos, no más de 0,5 pulgadas (1,27 cm) de grosor.

Se deberían construir los arcos de manera que cuando se marque un gol, la pelota no pueda entrar de nuevo a la cancha.

Regla 3 El área del arco

3.1 Alrededor de cada arco de portería, se marcará un área de portería. Tendrá un radio de 3 metros (3,28 yardas). El medio de la línea de gol es el punto central del área de portería/arco.

3.2 El área de portería es designada por el círculo alrededor de cada arco e incluye la línea del área de portería.

Regla 4 Las redes de portería

4.1 Cada arco de portería tendrá que ser equipado con una red de cordones de forma piramidal que se sujetará a los postes de portería, el travesaño y el suelo para prevenir el paso de la pelota. La red no debe ser mayor de 1,4 pulgadas (3,81 cm). El centro de la red de portería será sujetado al suelo a un punto de 7 pies (2,13 m) detrás del centro de la línea de gol. La tubería y la red indicarán colectivamente *la portería*.

4.2 Se ajustarán las redes de portería para que la pelota pase completamente por el plano de gol en cualquier ángulo.

4.3 Las redes de portería pueden ser de cualquier color sólido.

Regla 5 Las áreas del arco/porteria

5.1 En cada mitad de la cancha se marcará una línea lateral, entre la línea del arco y la línea central, 18 metros (19,69 yardas) de la línea del arco/porteria. Estas líneas serán las *líneas de restricción*.

5.2 Las áreas entre las líneas de restricción y las líneas finales (pero excluyendo las líneas propias) a cada final de la cancha se designará las *áreas del arco/porteria*.

5.3 La línea de restricción, al lado donde están las áreas de banca de equipo y la zona de la mesa de marcador, será extendida 9 metros (9.84 yardas) fuera de la cancha. Las extensiones de las líneas de restricción indicarán uno de los bordes del área de banca de equipo y la zona de entrenadores.

Regla 6 Las zonas de mediocampo

6.1 Se marcarán líneas paralelas a las líneas laterales en cada lado de la cancha, 18 metros (19,69 yardas) del centro de la cancha y se extenderán 12,5 metros (13,67 yardas) en cada lado de la línea central. Estas líneas indicarán *las líneas del mediocampo*.

6.2 Las áreas entre las líneas de mediocampo y las líneas laterales, y bordeado dentro de los extremos de las líneas de mediocampo, pero excluyendo esas líneas, indicarán *las zonas de mediocampo*.

Regla 7 El centro

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

Regla 8 Zona de suplentes

8.1 La zona de suplentes se indicará con dos líneas marcadas en el mismo lado del campo que la mesa del cronometrador. Estas líneas serán de 9 metros (9,84 yardas) de largo y se extenderán desde el campo de juego en ángulo recto con la línea lateral desde puntos en la línea lateral a 6,5 metros (7,11 yardas) de la línea central. Estas líneas se denominan líneas de zona de suplentes.

8.2 Esa parte de la línea lateral entre las líneas de la zona de suplentes tiene 13 metros (14,22 yardas) de largo y se designará como puerta de los suplentes.

8.3 La parte posterior de la zona de suplentes estará indicada por una línea entre las dos líneas especiales de la zona de suplentes, y será paralela y a 4 metros (4,37 yardas) de la línea lateral.

Regla 9 La mesa de marcador y las bancas de equipo

9.1 La mesa de marcador se colocará a 5 metros (5,47 yardas) de la línea lateral en la línea central.

9.2 Las bancas para los equipos competidores se colocarán a ambos lados de la mesa del marcador a 10 metros (10,94 yardas) de la mesa y a 7 metros (7,66 yardas) de la línea lateral, paralelos a la línea lateral.

Regla 10 Área de banca de equipo

10.1 Las áreas de banca de equipo están ubicadas fuera del campo de juego y están entre las líneas del área de sustitución especial y la extensión de las líneas del área de meta.

El frente de las áreas de banca del equipo y el área de la mesa de marcador se indicará con una línea paralela y a 4 metros (4,37 yardas) de la línea lateral.

10.2 Es prerrogativa del equipo local (primero en la lista) elegir el área de banca que ocupará durante el juego. En un Campeonato del Mundo o evento similar, o en cualquier evento en el que los organizadores lo consideren necesario, al equipo de casa se le asignará el área de banca de la izquierda cuando se enfrente al campo desde la mesa del marcador.

Regla 11 Zona de Entrenadores

11.1 El área delimitada por la línea lateral, una línea paralela a la línea lateral y a 4 metros (4,37 yardas) de la línea lateral, la línea de la zona de suplentes y la extensión de la línea de restricción se designarán como zona de entrenadores.

Regla 12 Líneas

12.1 Todas las líneas referidas en esta sección (excluyendo la línea central y las líneas del arco) serán 5 cm (2 pulgadas) de anchura. La línea central será 10 cm (4 pulgadas) de anchura. Las líneas del arco serán la misma anchura que los tubos de la portería.

12.2 Cuando otras líneas aparecen sobre la cancha, las líneas referidas en esta sección serán todas de un color y ese color contrastará con el color de las otras líneas.

Regla 13 La zona de castigo

13.1 La zona de castigo consistirá de dos asientos para cada equipo al lado de la mesa de marcador.

SECCIÓN 2 EL EQUIPO

Regla 14 La pelota / bola

14.1 La pelota será de goma blanca o anaranjada y entre 7,75 pulgadas (19,69 cm) y 8 pulgadas (20,32 cm) circunferencia. Será entre 5 y 5,25 onzas (141,75 y 148,83 g) de peso, y cuando caiga sobre un piso duro de madera desde una altura de 72 pulgadas (1,83 m), rebotará a una altura de entre 45 pulgadas (114,3 cm) y 49 pulgadas (124,46 cm).

14.2 El equipo local provee las pelotas de juego y la pelota en uso al final del partido será propiedad del equipo ganador.

14.3 El equipo local proveerá recogepelotas con pelotas extras a cada lado y cada esquina de la cancha.

Los recogepelotas llevarán cascos, guantes y, cuando apropiado, copas de protección. Los recogepelotas tendrán por lo menos 10 años de edad.

Regla 15 El palo

15.1 El palo será una longitud total de 40 pulgadas (101,6 cm) hasta 42 pulgadas (106,68 cm) (para el palo corto) o 52 pulgadas (132,08 cm) hasta 72 pulgadas (182,88 cm) (palo largo). Un equipo no puede tener más de cuatro palos largos, excluyendo el palo del portero designado, dentro de la cancha, excluyendo la zona de castigo y la banca del equipo en cualquier momento cuando la pelota este juego.

15.2 La cabeza del palo medirá entre 6 pulgadas (15,24 cm) y 10 pulgadas (25,40 cm) de ancho interior a la parte más ancha.

15.3 La cabeza del palo del portero será una excepción a las reglas 15.1 y 15.2, arriba. El portero designado puede usar un palo que mide entre 6 pulgadas (15,24 cm) hasta 15 pulgadas (38,10 cm) de ancho interior a la parte más ancha, y tendrá una longitud desde 40 pulgadas (101,60 cm) hasta 72 pulgadas (182,88 cm).

15.4 La cabeza del palo será de madera, madera laminada, plástica u otro material aprobado de la FIL y el palo será de madera, aluminio o cualquier otro material aprobado de la FIL. El tapón del palo tiene que ser sólido sin bordes afilados o, si es hueco, tendrá que tener su extremo abierto cubierto con plástico, goma o cinta para prevenir lesiones. Está prohibido usar tapones de metal. La cabeza será perpendicular al palo.

15.5 Las maderas del palo serán construida lo siguiente:

- i) Las dos paredes serán de madera, madera laminada, plástica o otro material aprobado de la FIL; o
- ii) Una pared será de madera, madera laminada, plástica u otro material aprobado de la FIL y la otra pared será de un cordado de cuerdas desde la punta de la cabeza hasta el palo de una manera de que prohíba la punta de agarrar en el palo de un rival.

15.6 Las paredes de madera o plásticas de la cabeza no serán más de 2 pulgadas (5,08 cm) en altura; cuando la pared es de cuero, puede ser de cualquiera altura.

15.7 Se puede tener una almohadilla o cojinete en la garganta o parte menos ancha de la canasta del palo.

La almohadilla/ cojinete tiene que ser perpendicular al mango del palo y suficientemente ancho para dejar que descansa la pelota ligeramente sobre él. Deberá ser construido para que ninguna parte de la pelota esté debajo de él. Almohadilla/cojinete, o si no se usa un cojinete, la garganta del palo debe estar por lo menos 10 pulgadas (25,4 cm) del borde exterior de la cabeza del palo.

15.8 La parte extrema y los lados de la cabeza tendrán hoyos perforados por dentro para facilitar el encordado.

15.9 La malla del palo será construida de cuero crudo, cuerda de cáñamo, lino, o material sintético y será aproximadamente triangular en tamaño.

Rule 16 Prohibiciones relacionadas con el palo

16.1 Ningún jugador usará una cabeza donde se permite que la canasta se caiga a una profundidad que la superficie de la pelota se queda debajo del borde inferior de las paredes laterales cuando el palo está sujetado de manera horizontal al suelo con la malla al fondo de la cabeza. Esta prohibición no será aplicada al palo del portero nombrado.

16.2 Ningún jugador usará una cabeza construida o encordada para que sea diseñada a retrasar la pelota de jugar.

16.3 Ningún jugador usará una cabeza construida o encordado ilegal que retrasa el desplazamiento normal y libre de la pelota por un rival.

16.4 Ningún palo será alterado de cualquiera manera para que dé a un jugador una ventaja sobre un rival.

16.5 Todas las cuerdas serán limitadas a una longitud colgante de 2 pulgadas (5,08 cm).

16.6 Eliminado junio 2012, Amsterdam, FIL Asamblea General.

16.7 Palos de longitud ajustable son ilegales.

16.8 Ningún jugador usará una cabeza construida o tejida o alterada para confundir un rival para creer que la pelota está en el palo cuando no está, o que la pelota no está en el palo cuando sí está.

Regla 17 Equipo Personal

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

Un protector bucal se definirá como:

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

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

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

Un jugador puede recortar las palmas de sus guantes. Además, el portero designado debe usar el equipo de protección obligatorio de portero: un protector de garganta, un protector para el pecho y una coquilla.

El portero designado puede usar espinilleras, pantalones cortos de compresión o pantalones de fútbol (fútbol americano) que se ajusten al cuerpo. Los pantalones cortos de compresión o de fútbol se pueden usar con o sin almohadillas diseñadas para los pantalones. Con la excepción del palo del portero, todo el equipo usado por un portero debe construirse únicamente con el propósito de proteger la cabeza y el cuerpo del jugador, y no debe incluir nada que ayude a detener la bola. El uniforme de portero, la camiseta y los pantalones del equipo se usarán sobre el equipo del portero y se ajustarán al cuerpo de tal manera que la camiseta y los pantalones no ayudan a detener la bola.

El partido puede ser suspendido inmediatamente si un jugador en el área de juego pierde o no lleva alguna parte del equipamiento requerido, lo cual incluye un bucal reglamentario. Si esto sucede, el árbitro retrasa el sonido de su silbato de la misma manera que se establece en la Regla 82, que trata de la ley de la ventaja, pero la bandera de señales no se iza en esta circunstancia.

17.2 Se requiere que cada jugador use una camiseta con un número en fuente Gothic o dentro de un cuadro que contraste, centrado en la parte delantera y trasera. El número en la

parte delantera debe tener al menos 8 pulgadas (20.32 centímetros) de altura, y el número en la parte posterior debe tener al menos 10 pulgadas (25.40 centímetros) de altura. Los números en la parte delantera y trasera de la camiseta de un jugador serán los mismos, y no se permitirán números duplicados en el mismo equipo. El número en la camiseta será de uno o dos dígitos. No habrá un número mayor que el 99.

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

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

AR 17.1 Un atacante azul en posesión de la pelota corre hacia la portería roja, sin ningún oponente cerca de él. Pierde un artículo requerido del equipo, dispara y anota.

APLICACIÓN DE LA LEY: Un gol legal en las circunstancias anteriores, pero los árbitros deben detener el juego inmediatamente si existe algún peligro de lesión para el jugador atacante.

APLICACIÓN DE LA LEY: Se aplican las mismas consideraciones si la barbilla del casco se descuelga.

Regla 18 Prohibiciones relacionadas con el equipo personal

18.1 Ningún jugador deberá usar ningún tipo de cámara deportiva montada en el cuerpo o en el casco, o usar o llevar equipo que, en opinión de los árbitros, lo pone en peligro a él u otros jugadores.

18.2 Los números en la camiseta de un jugador deben estar claramente visibles en todo momento.

18.3 El equipo especial usado por el portero no debe exceder el equipo estándar en lo que respecta a las espinilleras, protectores de garganta y protectores de pecho.

18.4 Ningún jugador deberá usar guantes de portero de hockey.

18.5 Cualquier jugador puede usar pantalones de chándal, pero, para un equipo, deben ser del mismo color, y se recomienda que sean de un color diferente al de los oponentes.

18.6 Cuando los miembros de un equipo usan calentadores (ropa de calentamiento), sus colores deben ser uniformes en todo el equipo.

18.7 Un jugador o suplente no debe usar joyas u ornamentación: esta prohibición incluirá perforaciones en el cuerpo. Las excepciones a esto serán un artículo de Alerta Médica o un artículo religioso. Si se usa, dicho artículo debe estar firmemente sujeto a la parte relevante del cuerpo, para evitar que se enrede con el palo o el equipo del portador u otro jugador.

SECCIÓN 3. LOS EQUIPOS

Regla 19 Número de jugadores

19.1 Diez jugadores constituirán un equipo completo. Un equipo completo estará compuesto por 1 portero, 3 defensas, 3 mediocampistas y 3 ataques. Cada equipo debe tener un portero debidamente equipado en el campo en todo momento. (Véanse las reglas 15.3 y 17.1)

19.2 Si, debido a lesiones u hombres fuera del juego debido a expulsiones u otras razones, un equipo no puede mantener a 10 jugadores en el campo, entonces puede continuar el juego con menos de 10 jugadores, pero no se harán excepciones a las reglas regulares para esta situación.

19.3 El equipo visitante será el segundo equipo listado en el calendario de juego publicado.

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

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

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

Será responsabilidad del entrenador en jefe del equipo local ver:

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

El capitán visitante deberá realizar el sorteo antes del comienzo del juego y antes del tiempo muerto. (Ver Reglas 33.1 y 31.2 i)

AR 19.1 La bola se mueve hacia la línea de fondo o lateral. El portero ROJO, tratando de apoderarse del balón, cruza la línea de fondo o lateral y sale del campo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Esto no es una violación de la Regla 19.1 ya que el portero, aunque técnicamente está fuera del campo, se considera que está "en el campo".

Regla 20 Suplentes

20.1 Un equipo puede tener hasta 13 suplentes.

20.2 Solo 23 jugadores en un equipo pueden vestirse con el uniforme del equipo para un partido. Cualquier otro miembro que se encuentre en el área del banquillo debe usar indumentaria alternativa.

Regla 21 Capitanes

21.1 Cada equipo designará un capitán o co-capitán. Un equipo puede designar un máximo de cuatro co-capitanes. Deberán actuar como representantes de su equipo en el campo de juego durante el partido. Cuando un equipo designa co-capitanes, uno de ellos será designado el representante árbitro de ese equipo en el campo.

21.2 El privilegio de los capitanes de actuar como representantes del equipo en el campo no les otorga el derecho de discutir con un árbitro o criticar cualquier decisión de un árbitro.

21.3 Si el capitán abandona el campo de juego, él o su entrenador deben informar al árbitro más cercano el nombre y el número del capitán reemplazante. Si un equipo no tiene un capitán designado en cualquier momento durante el juego, uno de los árbitros puede designar un capitán en funciones.

SECCIÓN 3 LOS EQUIPOS

Regla 22 Entrenadores

22.1 Un equipo puede tener cualquier número de entrenadores, pero cada equipo designará a un entrenador como su entrenador principal. El entrenador principal será responsable de tomar todas las decisiones para su equipo que no estén específicamente delegadas a su capitán.

Antes del comienzo del juego, el entrenador principal nombrará a su(s) capitán(es) y a un jugador designado para los árbitros. El jugador puede ser cualquier miembro del equipo.

22.2 El entrenador principal se comportará en todo momento como un caballero y se esforzará en todos los sentidos para que sus jugadores y suplentes también se comporten como caballeros. También tendrá el control y será responsable de las acciones y la conducta de todos los miembros de su equipo que no jueguen y de todas las personas oficialmente relacionadas con su equipo.

Ayudará a los árbitros a mantener el juego bajo control en todo momento.

Será su deber, a solicitud de un oficial, controlar efectivamente cualquier acción de los espectadores que no se ajuste a la buena deportividad.

22.3 Será responsabilidad del entrenador principal local ver

- i) Que el campo de juego está en condiciones adecuadas para jugar;
- ii) Que los cronometradores y anotadores cuenten con todo el equipamiento necesario para el desempeño de sus respectivas funciones;
- iii) Que se proporcionen pelotas y personas con pelotas.

En un Campeonato del Mundo o evento similar, los organizadores del evento serán responsables de lo anterior.

22.4 Será responsabilidad de los entrenadores principales asegurarse de que sus jugadores y sustitutos estén debidamente equipados para jugar.

22.5 Uno o más de los entrenadores de un equipo puede ser un entrenador-jugador.

Los árbitros y el entrenador principal contrario deben ser informados del número de camiseta de dicho entrenador antes del comienzo del partido.

Cuando un jugador-entrenador se encuentre en el área de entrenadores, no deberá usar su casco.

22.6 En ausencia de un entrenador principal, los poderes, autoridades y responsabilidades del entrenador principal recaerá en un entrenador asistente designado por el equipo. Si no hubiera entrenadores, los poderes, autoridades y responsabilidades del entrenador en jefe recaerá en el capitán designado como representante oficial de ese equipo en el campo, según lo prescrito en la Regla.

SECCIÓN 4 CONTROL DEL JUEGO

Regla 23 Los Árbitros

23.1 El juego de lacrosse será controlado por 3 árbitros, uno de los cuales será designado árbitro principal. Sus deberes serán iguales en todos los aspectos, excepto que, en la solución de cualquier disputa, la decisión del árbitro principal será definitiva.

Los árbitros tendrán autoridad sobre el juego, con control y jurisdicción sobre el árbitro principal de banquillo, el director de banquillo, el cronometrador, cronometradores de penalizaciones, anotadores, jugadores, sustitutos, entrenadores, cualquier persona oficialmente relacionada con los equipos y espectadores.

23.2 La autoridad de los árbitros comenzará con su aparición en el terreno de juego y terminará al finalizar el juego.

23.3 Al hacer sonar su silbato, cualquiera de los árbitros o el árbitro principal de la banca puede suspender el juego por cualquier motivo que considere necesario para la aplicación adecuada de las reglas del juego o la conducción segura del juego.

Cualquiera de los árbitros o el árbitro principal de la banca puede suspender el juego y detener el reloj de partido y cualquier reloj de penalización por cualquier motivo que considere necesario para la correcta aplicación de las reglas del juego o la conducción segura del juego.

23.4 Los árbitros llevarán un registro de los goles marcados por cada equipo y el número del jugador que marcó el gol.

Verificarán el resultado con el anotador oficial al final de cada período, pero el resultado de los árbitros será el resultado oficial del partido.

23.5 Los árbitros y el árbitro principal de la banca llevarán uniformes similares. Para todos los eventos de la FIL y aquellos eventos reconocidos o aprobados por la FIL, incluidos, entre otros, los Campeonatos del Mundo de la FIL, los árbitros deben usar:

- Camisa de rayas verticales en blanco y negro;
- Pantalones cortos negros junto con calcetines negros (clima cálido); o
- Pantalón largo negro con calcetines negros (clima frío);
- Cinta negra;
- Zapatos deportivos negros;
- Gorra negra con ribete blanco.

En el Manual de árbitros se pueden encontrar más detalles del uniforme, incluida la definición de la cantidad de árbitros.

Para todos los eventos de la FIL y aquellos eventos reconocidos o aprobados por la FIL, incluidos, entre otros, los Campeonatos del Mundo de la FIL, la junta de la FIL debe aprobar las variaciones del uniforme anterior.

Regla 24 El árbitro principal de la banca y el director de la banca

24.1 Se nombrará un árbitro principal de banca (CBO), que estará equipado con una bandera de señales y un silbato. Supervisará y tendrá jurisdicción completa sobre el director de banquillo, el cronometrador, los cronometradores de penalizaciones, los anotadores, los entrenadores, los sustitutos y cualquier otro árbitro dentro de las áreas de banco, el área especial de cambios y el área de penaltis.

Llevará el mismo uniforme que los árbitros, excepto que también llevará un brazalete debidamente inscrito.

Un director de banca, que actuará como árbitro de reserva, asistirá al CBO.

El encargado de banca no tendrá poder jurisdiccional.

No lleva silbato ni bandera.

El director de banca vestirá el mismo uniforme que los árbitros, excepto que viste una camisa o chaqueta negra.

Si un árbitro en el campo no puede continuar, el encargado de banco lo reemplazará en el campo de juego.

Si el árbitro que no puede continuar es el árbitro principal, entonces el árbitro nombrado segundo en la asignación oficial se convertirá en el árbitro principal.

24.2 La CBO deberá:

- i) Verificar la sustitución de jugadores que entran y salen del terreno de juego;
- ii) Verificar que cada equipo tenga el número correcto de jugadores y no más de cuatro palos largos en el campo de juego;
- iii) Ayudar a los árbitros a comprobar que cada equipo obedece la regla del fuera de juego;
- iv) Verificar que no se produzca ningún intercambio ilegal de palos.
- v) Verificar que ningún entrenador o miembro oficial de ninguno de los equipos lleve a cabo acciones ilegales;
- vi) Verificar que no cometa falta un jugador o sustituto que esté en el acto de abandonar el terreno de juego o en el acto de entrar en el terreno de juego, o que se encuentre en el área de banquillo, el área especial de sustitución o la caja de castigo.

24.3 Cuando el CBO tenga conocimiento de cualquiera de las seis infracciones anteriores, deberá, dependiendo de las circunstancias, lanzar una bandera de señalización o hacer sonar su silbato, o señalar "Adelante" y aplicará la penalización apropiada cuando sea apropiado.

Excepcionalmente, cuando la CBO se da cuenta de que un jugador comete un acto de mala conducta flagrante, entonces, si el acto está fuera del área de juego actual y es poco probable que los árbitros del campo lo hayan visto, la CBO señalará con la bandera o hará sonar su silbato, según corresponda, y, cuando un silbato haya detenido el juego, la CBO detendrá todos los relojes e informará al árbitro principal de lo que ha sucedido y la CBO hará la llamada apropiada.

24.4 La CBO y / o el director de banca reconocerán recibir y comprender las señales de los árbitros relacionadas con penalizaciones, períodos de penalización o cualquier otro asunto relacionado con el juego, repitiendo la señal. A continuación, transmitirá las decisiones de los árbitros al cronometrador, a los cronometradores de castigos y a los anotadores, según corresponda.

24.5 La CBO y / o el director de banca informarán a los entrenadores, si así lo soliciten, sobre las decisiones de los árbitros.

24.6 La CBO notificará a cada equipo 30 segundos antes del reinicio del juego durante un tiempo muerto de equipo, y un minuto antes del comienzo de cada período.

24.7 La CBO notificará al árbitro más cercano si algún jugador ha incurrido en 5 faltas personales.

24.8 Cuando un equipo solicita un tiempo muerto

i) Si la solicitud es legal, la CBO hará sonar su silbato; o

ii) Si la solicitud no es legal, la CBO aplicará las disposiciones de la Regla 50; Penalización por faltas técnicas y, si corresponde, Regla 82; Técnica de silbido lento.

AR 24.1 El CBO ve que un jugador Azul empuja a un jugador Rojo por detrás, provocando que el jugador Rojo salga de juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: Debido a que hay un fuera de juego involucrado, la CBO lanzará una bandera o utilizará el silbato, según corresponda y aplicará la penalización correspondiente.

NOTA: Cuando el CBO ve una situación en el campo, que podría afectar la seguridad, incluido el riesgo de más lesiones para un jugador, y ninguno de los Árbitros en el campo toma ninguna acción, entonces el CBO tomará la acción apropiada. (Ver Regla 24.3)

Regla 25 El cronometrador

25.1 Se designará un cronometrador, que debe estar equipado con un reloj que pueda registrar el tiempo en segundos.

25.2 El cronometrador llevará un registro exacto del tiempo jugado en cada período y saldrá al terreno de juego durante los últimos 30 segundos de juego en cada período para contar el tiempo restante hasta el árbitro más cercano de la siguiente manera; "30 segundos, 25 segundos, 20 segundos, 15 segundos, 14, 13... 3, 2, 1, tiempo".

25.3 El cronometrador llevará un registro exacto de los intervalos de tiempo entre períodos de juego y notificará al árbitro principal de la banca un minuto antes del comienzo de cada período de juego.

25.4 El cronometrador llevará un registro exacto del tiempo transcurrido durante los tiempos muertos de los equipos y lo notificará al árbitro principal de la banca 30 segundos antes del reinicio del juego.

Regla 26 Los cronometradores de castigos

26.1 Se designarán dos cronometradores de castigos para cada equipo, y estarán equipados con relojes que pueden registrar el tiempo en segundos. Los cronometradores de castigos se colocarán a ambos lados de la mesa del cronometrador, detrás del área de castigo.

26.2 Los cronometradores de castigos marcarán el período de cualquier castigo impuesta por los árbitros y contarán de forma audible el tiempo de castigo para el jugador en cuestión

y cualquier sustituto que pueda estar a punto de ir al campo en lugar del jugador castigado, como sigue: “30 segundos, 15 segundos, 10, 9, 8... 3, 2, 1, liberación”.

Regla 27 Los goleadores

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

Cuando lo considere apropiado, el comité organizador de un torneo nombrará a los anotadores y al anotador oficial.

27.2 Los anotadores llevarán un registro de los goles marcados por cada equipo, el nombre y número del jugador que marcó el gol y el nombre y número del jugador que realiza la asistencia.

27.3 Los anotadores verificarán con los árbitros al final de cada período para asegurarse de que tengan la misma puntuación.

27.4 Los anotadores llevarán un registro exacto del número de tiempos muertos tomados por cada equipo, y notificarán al árbitro principal del banco inmediatamente si un equipo excede el número permitido en una mitad o en un tiempo extra.

27.5 Los anotadores llevarán un registro del nombre y número de cada jugador al que se inflige una falta, el tipo de falta, la duración del castigo y el tiempo de juego del castigo.

27.6 Los anotadores notificarán al árbitro principal del banco si algún jugador incurriera en 5 faltas personales.

Regla 28 Errores cometidos por los árbitros

28.1 Cuando un árbitro, árbitro principal de banca, cronometrador, cronometrador de castigos o anotador se dé cuenta de que se está cometiendo un error que resultaría en la penalización de un jugador o equipo, corregirá inmediatamente el error. Si se marca un gol durante el error y se señala a la atención de los árbitros antes de la próxima jugada, después de que el jugador en cuestión haya participado en el juego, los árbitros permitirán o no permitirán el gol según las circunstancias.

AR 28.1 Un jugador azul ha recibido un castigo de 1 minuto. Después de 30 segundos, un cronometrador de castigos lo libera, luego un jugador azul anota. Antes de que se inicie el juego, los árbitros se dan cuenta del error.

APLICACIÓN DE LA LEY: Sin gol, el jugador Azul castigado regresa al área de penalti por 30 segundos, y la bola es puesta en el piso.

AR 28.2 Un jugador azul ha recibido un castigo de 1 minuto. Después de 30 segundos, un cronometrador de castigos lo libera, luego un jugador azul anota. Tras el saque inicial, el equipo rojo protesta ante los árbitros.

APLICACIÓN DE LA LEY: Gol. El jugador azul permanece en el juego.

AR 28.3 Un jugador azul ha sido enviado al área de castigo.

Después de que suene el silbato para reanudar el juego, mientras el jugador azul todavía está en el área de castigo, el árbitro principal se da cuenta de que el jugador azul no debería haber sido expulsado.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como ahora se ha dado cuenta de que se está cometiendo un error que castiga al equipo azul, el árbitro principal debe detener el juego en el momento apropiado y corregir el error.

AR 28.4 Un jugador azul ha sido enviado al área de castigo.

El rojo anota mientras el jugador azul está en el área de castigo.

Después del gol, y antes de que se reinicie el juego, el árbitro principal se da cuenta de que el jugador azul no debería haber sido expulsado.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como ahora se ha dado cuenta antes de la siguiente jugada, que se ha marcado un gol durante el error, el árbitro principal anula el gol.

AR 28.5 Un jugador azul ha sido enviado al área de castigo.

El rojo anota mientras el jugador azul está en el área de castigo.

El castigo del jugador Azul expira.

La jugada se reinicia.

Después del reinicio, el árbitro principal se da cuenta de que el jugador azul no debería haber sido expulsado.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como el juego se ha reiniciado, ahora es demasiado tarde para corregir el error anterior.

SECCIÓN 5 LA DURACIÓN DEL JUEGO

Regla 29 Hora del partido

29.1 El partido se dividirá en 4 períodos de 15 minutos de duración cada uno.

29.2 Durante los últimos 30 segundos del primer, segundo y tercer cuarto, los últimos 2 minutos del cuarto cuarto y durante cualquier período de tiempo extra, el reloj de juego y, si corresponde, el (los) reloj (s) de castigo se detendrán siempre que la bola queda muerta, y se iniciarán siempre que se reanude el juego. Esto se aplicará a todos los partidos, incluida la anotación de un gol.

Tal interrupción del juego no se considerará un tiempo muerto oficial con el propósito de una sustitución ilegal, la puerta o el área de entrenadores, a menos que un árbitro o la CBO solicite específicamente un tiempo muerto oficial.

29.3 Al final de cada cuarto, los equipos cambiarán de lado.

El intervalo entre el primer y el segundo periodo será de dos minutos de duración.

En el descanso, el intervalo será de 10 minutos.

En los tres cuartos, el intervalo será de 2 minutos.

29.4 Entre el primer y segundo período, y entre el tercer y cuarto período, los jugadores, al salir del campo de juego, se reunirán únicamente en el área del banco; para ir más allá de esta área, deben tener el permiso de los árbitros.

En el descanso, los equipos pueden abandonar el campo de juego.

Regla 30 Partido interrumpido o no completado

30.1 Cuando el Árbitro Principal y / o el Árbitro Principal del torneo consideren que tormentas eléctricas y / o relámpagos hacen que no sea aconsejable que continúe un partido, el juego se detendrá.

30.2 Todos los participantes, incluidos jugadores, árbitros, árbitros de banca, alcanza pelotas y otros, deberán entrar en el interior lo antes posible.

30.3 Si posteriormente es posible reanudar el partido, se permitirá a los equipos calentar en el terreno de juego antes del reinicio, de la siguiente manera:

i) Si la demora entre dejar el campo y volver a entrar al campo no es más de 30 minutos, entonces se permitirá un calentamiento de 10 minutos.

ii) Si la demora es de más de 30 minutos, pero no más de 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 15 minutos.

iii) Si el retraso es de más de 60 minutos, se permitirá un calentamiento de 20 minutos. Por consentimiento mutuo de ambos entrenadores, los tiempos de calentamiento anteriores pueden acortarse.

30.4 En el caso de que un partido no se complete debido a la oscuridad, el mal tiempo o cualquier circunstancia en la que el árbitro principal considere desaconsejable continuar jugando, dicho partido incompleto se remitirá al organismo de control para la adjudicación de un resultado.

Regla 31 Juego empatado

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

31.2 En caso de empate en el marcador al final del tiempo reglamentario de juego, el juego continuará, después de un intermedio de 2 minutos, con victoria repentina en el tiempo extra. En caso de victoria repentina, los equipos jugarán períodos de 4 minutos cada uno hasta que se marque un gol, decidiendo así el ganador. El juego termina con el primer gol. Habrá un intermedio de 2 minutos entre los períodos de victoria repentina.

Se llevará a cabo el siguiente procedimiento de "victoria repentina":

i) Los árbitros convocarán a los capitanes de cada equipo en el centro del campo al final del juego reglamentario y durante el intermedio de 2 minutos. El árbitro principal lanzará una moneda para determinar la elección de los goles a defender: el capitán visitante deberá pedir un lado de la moneda en el aire.

ii) Todos los períodos de tiempo extra comenzarán con un saque inicial al comienzo de cada cuarto, sujeto a las disposiciones de la Regla 34.1 que se sigan.

iii) Los equipos cambiarán de lado entre períodos de tiempo extra.

Regla 32 Juego por defecto

32.1 Un equipo será declarado ganador de un juego por defecto si su oponente no se presenta en el lugar y hora del juego, o por cualquier motivo que el otro equipo no pueda terminar un juego. El marcador para el juego incumplido será 1-0 contra el equipo incumplidor.

32.2 El equipo visitante será declarado ganador del juego por defecto, si el campo no cumple con las especificaciones como se establecen en estas reglas. Cualquier condición local inevitable debe acordarse por escrito antes del día del juego.

SECCIÓN 6 La forma de jugar

Reglas 33 Acciones previas al juego

33.1 Los árbitros convocarán a los capitanes de cada equipo en el centro de la cancha aproximadamente 5 minutos antes del inicio del juego.

El árbitro principal lanzará una moneda para determinar la elección del arco a defender: el capitán visitante declarará el sorteo.

En este momento, se explicarán las reglas básicas especiales.

33.2. Los árbitros formarán las alineaciones iniciales en líneas enfrentadas en el centro del campo, con el lado izquierdo hacia la portería que defienden.

No habrá controles de revisión para palos ni equipos previos al juego.

Se explicarán todas las reglas básicas especiales.

33.3 Cuando un equipo está "calentando" en la cancha de juego, lo hará en la mitad de la cancha de juego que esté más cerca de su propia área de banca de suplentes.

Regla 34 Orientación al centro

34.1 El juego se iniciará normalmente al inicio de cada período y después de que se haya marcado un gol, disputando la pelota en el centro del campo, sujeto a las siguientes excepciones:

i) En el caso de una situación de hombre adicional al final de CUALQUIER período, entonces el siguiente período, comenzará otorgando la pelota al equipo que tenía la posesión al finalizar el período anterior en la misma posición relativa en el campo.

Sin embargo, si el período termina sin ningún equipo en posesión, la pelota se disputará al centro de la cancha con todas las restricciones habituales.

ii) Una vez que los jugadores que harán el saque han tomado sus posiciones para el enfrentamiento, entonces los jugadores están "listos", y cualquier movimiento del palo o guantes de un jugador antes del silbato resultará en posesión otorgada al equipo ofendido.

El jugador puede mover sus pies o su cuerpo, siempre que este movimiento no sea transmitido a los guantes o al palo.

iii) Si está a punto de tener lugar un saque y un equipo es culpable de retrasar el juego, entonces la posesión se otorgará al equipo ofendido.

A discreción de los árbitros, la repetición de esta falta puede interpretarse como conducta antideportiva.

iv) Si un jugador, jugador suplente, entrenador o miembro no jugador de un equipo comete una falta antes de cualquier saque central, el balón se entregará al equipo ofendido en el centro del campo.

Todos los jugadores confinados son liberados de sus áreas de portería y áreas laterales inmediatamente.

34.2 El árbitro colocará la pelota en el suelo en el centro de la cancha. Los jugadores que se enfrentan se pararán en el mismo lado de la línea central que el arco que cada uno defiende. El árbitro indicará a ambos jugadores que deben asumir sus respectivas posiciones al mismo tiempo.

La pelota debe estar centrada dentro de la línea central de 10 centímetros (4 ") de ancho. Las cabezas de los palos descansan sobre el terreno en la mitad defensiva de la cancha de ese jugador, paralelo a la línea central, y no debe estar dentro o tocar la línea central de 10 centímetros (4 ") de ancho. Los guantes del jugador cara a cara pueden tocar los 10 centímetros (4 ") línea central de ancho.

Los jugadores no pueden retroceder y restablecer sus posiciones una vez que el árbitro haya iniciado la posición del saque.

El árbitro se asegurará de que las superficies inversas de las cabezas de los palos coincidan uniformemente y que cada jugador debe tener ambas manos envueltas alrededor del mango de la cabeza del palo, sin tocar ninguna cuerda, y ambas manos con guantes deben estar en el suelo. Los pies no tocarán la cabeza del palo. Ambas manos, ambos pies y el casco deben estar a la izquierda de la garganta de la cabeza de su palo.

Ninguno de los jugadores puede estar en contacto con el cuerpo de su oponente invadiendo su territorio. Los pies no deben tocar la línea central o la mitad defensiva del campo del oponente. Ambos pies deben estar fijos en el suelo hasta el sonido del silbato del árbitro para iniciar el juego. El mango de la cabeza del palo no debe tocar la mitad defensiva del campo de los oponentes. Ninguna parte de ninguna de las cabezas de los palos puede tocarse.

34.3 Una vez que los jugadores que se enfrentan hayan asumido sus posiciones, el árbitro dirá "Set".

Una vez dada esta señal, las manos y guantes de ambos jugadores deben permanecer inmóviles hasta que suene el silbato para comenzar a jugar.

34.4 Cuando el árbitro haga sonar su silbato para iniciar el juego, cada jugador puede intentar dirigir la dirección de la pelota por el movimiento de la cabeza de su palo de la manera que desee.

Patear o pisar la cabeza del palo de un oponente es ilegal.

Un jugador no puede "patear" su propia cabeza del palo para mover la cabeza del palo de su oponente.

Un jugador no puede usar deliberadamente su mano o dedos para jugar o agarrar la pelota. Un jugador no puede agarrar la cabeza del palo del oponente con la mano o los dedos abiertos.

34.5 Mientras los dos jugadores que están participando en el saque todavía están abajo en la posición de saque, y la pelota aún está entre sus palos ni en contacto con ellos, será ilegal que cualquier otro jugador haga contacto con el cuerpo o la cabeza del palo de cualquiera de estos dos jugadores.

Golpear el palo o la mano enguantada de cualquiera de los jugadores que participan en el enfrentamiento es una falta.

El golpe corporal de cualquiera de los jugadores que participan en el enfrentamiento es una falta personal.

34.6 Ningún jugador que esté usando la cabeza de su palo con la mano izquierda participará en un saque neutral.

Un palo con un encordado de tal manera que se forma un labio o un gancho, que podría atrapar la pelota, será ilegal su uso en los enfrentamientos de saque. 34.7 En el momento de un saque central, un equipo que tiene 10 jugadores en el campo de juego (excluyendo la caja de penalización), confiará al portero y a otros 3 jugadores en su área de portería de

defensa, 3 jugadores en el área de ataque, y 1 jugador en cada una de sus áreas de ala. Cuando suena el silbato para empezar a jugar, los jugadores se liberarán las áreas de las alas.

Todos los demás jugadores estarán confinados a las áreas de portería especificadas hasta que cualquier jugador obtenga la posesión de la pelota, que la pelota toque o cruce la línea del área de gol, o salga fuera del terreno de juego.

Con el propósito de liberar al jugador en un saque central, ya sea desde las áreas de portería o las áreas de las alas, la mano enguantada no se considera parte de la cabeza del palo, ya sea que sostenga la cabeza del palo o no.

34.8 En las circunstancias anteriores, cuando un jugador gana la posesión, el árbitro rotará su brazo derecho completamente en movimiento circular de arranque y gritará "Posesión".

Cuando la pelota toque o cruce la línea del área de meta antes de que se haya declarado la posesión, el árbitro deberá girar su brazo derecho en un movimiento circular completo y gritará "Pelota libre".

34.9 En el momento de un saque central, cuando un equipo tiene 1 o más jugadores fuera del juego por penalización, el equipo confinará al portero y a tres (3) jugadores en su área de portería defensiva, y a 3 jugadores en su área de ataque. Excepción: cuando un equipo tiene tres (3) o más jugadores en el área de penalización, un jugador puede salir de su área de portería defensiva para realizar el saque, pero deberá obedecer la regla de fuera de juego.

34.10 En un saque central, antes de que se dicte "Posesión" o "Pelota libre", si un árbitro sopla por error su silbato, entonces la pelota se volverá a colocar en el centro del campo con las mismas restricciones que el enfrentamiento original.

34.11 Si se comete una falta durante o después de un saque central antes de que se haya dictado "Posesión" o "Pelota libre", los jugadores confinados no serán liberados de las áreas de portería hasta que suene el silbato para reanudar el juego.

34.12 Si la pelota sale directamente fuera del terreno de juego en un saque neutral y el árbitro no sabe quién lo tocó por última vez, se volverá a disputar el saque en el mismo lugar que el anterior y con las mismas restricciones, como la vez anterior.

34.13 En un saque central, antes de que se dicte "Posesión" o "Pelota libre", si ocurren faltas simultáneas y se necesita un reenfoque, de acuerdo con la Regla 81.2, entonces la pelota se coloca en el centro del campo con las mismas restricciones como el enfrentamiento original.

AR 34.1 Un jugador azul está en el área de penalización y el rojo tiene la posesión.

Un jugador rojo pasa el balón a un compañero de equipo pero, mientras el balón está en vuelo entre ellos, suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: El siguiente período comienza con Rojo en posesión.

AR 34.2 Un jugador Azul está en el área de penalización.

Rojo lanza un tiro (o hace un mal pase) y la pelota está rodando hacia una línea de límite, suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como no hay posesión al final del período, el siguiente período comienza con un saque central.

AR 34.3 Un jugador Azul está en el área de penalización.

Tira Rojo, la pelota pasa por encima de una línea de límite con un jugador rojo más cercano a la pelota pero, antes el jugador rojo puede levantar la pelota, suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como el jugador Rojo hubiera tenido posesión de la pelota si el período no hubiera terminado, se considera la posesión de la pelota.

El siguiente período comienza con Rojo en posesión.

AR 34.4 Un jugador Azul está en el área de penalización.

Un mal pase de Rojo pasa por encima de una línea de límite. Antes de que un jugador azul pueda levantar la pelota, suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como el jugador Azul hubiera tenido posesión de la pelota si el período no hubiera terminado, se considera que está en posesión de la pelota.

El siguiente período comienza con Azul en posesión.

AR 34.5 Un jugador rojo está en el área de penalización.

Un atacante azul con posesión de la pelota, se defiende de un defensor rojo. Cómo suena el silbato para denotar la falta, el período termina.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como Rojo hubiera tenido posesión de la pelota si el período no hubiera terminado, se considera la posesión de la pelota. Como hay una situación de hombre adicional, Rojo comienza el siguiente período en posesión.

AR 34.6 Un jugador Rojo está en el área de penalización.

Anota azul e inmediatamente suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como no hay posesión, el siguiente período comienza con un saque.

AR 34.7 Un jugador rojo está en el área de penalización.

Entonces, el rojo gana la posesión del balón. El azul comete una falta y se lanza una bandera. Termina el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como un jugador rojo ya está en el área de penalización y un jugador azul está a punto de ingresar al área de penalización, NO hay una situación de un hombre más (man up). El próximo período comienza con un saque.

AR 34.8 Ataque azul y bandera abajo. El silbato finaliza el período con Azul en posesión.

APLICACIÓN DE LA LEY: Azul retiene la pelota al comienzo del siguiente período, con el jugador Rojo en el área de penalización.

AR 34.9 Ataque azul y bandera abajo. La pelota se suelta cuando termina el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Azul retiene la pelota al comienzo del siguiente período, con el jugador Rojo en el área de penalización.

AR 34.10 Ataque azul y bandera abajo por falta técnica.

Cuando finaliza el período, un jugador Azul comete una falta técnica.

APLICACIÓN DE LA LEY: Cancelación de faltas técnicas simultáneas: no hay expulsión: el siguiente período comienza con un saque.

AR 34.11 Ataque azul y bandera abajo por falta personal.

Cuando finaliza el período, un jugador azul comete una falta personal.

APLICACIÓN DE LA LEY: Faltas simultáneas. Ambos jugadores cumplen el tiempo de penalización: como no hay una situación de hombre extra, el siguiente período comienza con un saque central.

AR 34.12 Ataque azul y bandera abajo por falta personal.

Anotación azul, e inmediatamente suena el silbato para finalizar el período.

APLICACIÓN DE LA LEY: Como no hay posesión, el siguiente período comienza con un saque.

AR 34.13 Un período termina con un jugador Azul en el área de penalización y Rojo en posesión.

El rojo recibe la pelota.

Durante el descanso de juego, un jugador rojo comete una falta y, por lo tanto, la situación de extra-hombre queda anulada.

APLICACIÓN DE LA LEY: El siguiente período comienza con Azul en posesión de la pelota. Si la falta durante el descanso es técnica no hay tiempo cumplido, si es personal el jugador cumple tiempo.

AR 34.14 Un período termina con un jugador Azul en el área de penalización y Rojo en posesión.

El rojo recibe el balón. Durante el descanso, un jugador rojo y un jugador azul cometen faltas.

APLICACIÓN DE LA LEY: Se concede el balón al equipo que tiene menos tiempo total de penalización de las dos faltas simultáneas que sucedieron durante el intervalo. Si los dos tiempos de penalización son iguales, entonces se concede el balón a Rojo.

AR 34.15 Un período termina con ambos equipos teniendo la misma cantidad de jugadores o con el mismo número de jugadores en la caja de penalización.

Se llama a un saque.

Un jugador comete una falta en el intervalo.

APLICACIÓN DE LA LEY: A sus oponentes se les concede la pelota en el centro del campo.

AR 34.16 Un jugador se lesiona en un saque con la pelota todavía en juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se vuelve a colocar en el centro con las restricciones originales vigentes.

AR 34.17 Un jugador pierde un elemento de su equipamiento en un saque con la pelota todavía en juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se vuelve a colocar en el centro del campo con las restricciones originales vigentes.

AR 34.18 La pelota sale fuera del terreno de juego en un saque central después de ser tocada por un jugador, pero los árbitros no saben quién la tocó por última vez.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se enfrenta a 6 metros (20 pies) del punto fuera de límites y todos los jugadores son liberados de sus áreas confinadas inmediatamente.

AR 34.19 Un equipo, que no tiene jugadores en el área de penalización, tiene solo nueve jugadores en el campo en el momento de un saque.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal. El equipo estará exento de limitar a sus jugadores a las áreas de portería y a las extensión del número de jugadores, que está jugando con menos jugadores. El equipo tendrá derecho a elegir las áreas de confinamiento en las que ejercerá su exención, pero debe obedecer la regla del fuera de juego.

AR 34.20 Un jugador dispara a la portería de su oponente y anota gol.

Cuando la pelota está a más de tres yardas de él, pero antes de que haya cruzado la línea del arco, es atajada por un defensor.

APLICACIÓN DE LA LEY: Golpe corporal ilegal: el defensor cumple una sanción personal. Como la pelota todavía está en juego en el momento de la infracción, la portería se mantiene y la pelota se enfrenta en el centro.

AR 34.21 Un jugador dispara a la portería de su oponente y anota gol.

Una vez que la pelota ha cruzado la línea de meta, un defensor la controla con el cuerpo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Golpe corporal ilegal: el defensor cumple una sanción personal.

Dado que la pelota había cruzado la línea antes de que se cometiera la falta, la falta se considerará ocurrida antes del próximo saque, y el equipo atacante recibe la pelota en el centro.

AR 34.22 Durante el enfrentamiento del saque inicial, el hombre del enfrentamiento ROJO agarra con su mano o dedos la cabeza del palo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta ROJA, conducta antideportiva.

AR 34.23 Durante el saque, el hombre del saque neutral ROJO usa su mano libre para tocar o coger la pelota.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta ROJA, conducta antideportiva.

AR 34.24 Durante el saque inicial, ROJO usa sus dedos mientras sostiene la cabeza de su palo, para recoger la pelota.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta ROJA, conducta antideportiva.

Regla 35 Orientación diferente al centro

35.1 Cuando se produzca un saque en otro lugar que no sea el centro del campo, se aplicarán las siguientes reglas:

- i) Las cabezas de los palos de los dos jugadores se colocarán en ángulo recto con una línea imaginaria que va desde la pelota al centro de la línea de gol más cercana.
- ii) El jugador defensor se colocará entre la cabeza de su palo y su propia portería, de manera que esté de espaldas a su propia meta.
- iii) El jugador atacante debe mirar hacia la portería que está atacando.
- iv) Se aplican las condiciones establecidas en la Regla 34 en cuanto al método del saque..
- v) La pelota no deberá estar orientada a menos de 18 metros (yardas) en ninguna dirección, y será movida lateralmente a un punto a 18 metros (20 yardas) del arco, si es necesario.
- vi) La pelota no debe estar orientada más cerca de una línea de 6 metros (20 pies).
- vii) En el momento en que suene el silbato para iniciar el saque, ningún jugador podrá estar dentro de los 9 metros (10 yardas) de cara a la pelota.
- viii) El reloj de juego y el (los) reloj (s) de penalizaciones se detendrán inmediatamente.

Regla 36 El estado de la pelota

36.1 Una pelota está en juego/viva o es una pelota parada/muerta.

36.2 Una vez que ha sonado el silbato para (reiniciar el juego, por ejemplo en un saque o cuando se está poniendo la pelota para volver al juego después de salir fuera del terreno de juego, o cuando la pelota se pone de nuevo en juego después de que se haya cometido una falta, entonces la pelota está en juego.

36.3 Cuando suena el silbato para detener el juego, por ejemplo porque se ha marcado un gol o porque la pelota ha salido del terreno de juego o porque ha sonado un silbato que indica una falta, entonces la pelota es una pelota parada/ muerta.

36.4 Si se levanta una bandera y el juego continúa, la pelota sigue siendo una pelota viva.

AR 36.1 Ataque azul y bandera abajo. Azul deja caer la pelota. Suena el silbato.

Rojo, que todavía tiene un tiempo muerto, pide un tiempo muerto.

APLICACIÓN DE LA LEY: Se concede el tiempo muerto, porque la bola está muerta. La posición del balón en el terreno de juego es sin consecuencia.

Regla 37 Juego libre

37.1 Una vez que el árbitro haya señalado que la pelota está lista para jugar, la reanudación se producirá en la misma posición donde estaba cuando se detuvo el juego. El árbitro reanudará el juego tan pronto como sea posible. Si un jugador contrario está a menos de cinco yardas del jugador al que se le ha otorgado la pelota, y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador contrario no puede defender la pelota hasta que alcance una distancia de cinco metros de ese oponente. Una infracción será una bandera abajo (silbido lento) por retraso del juego. En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a menos de 5 yardas del jugador con la pelota, el árbitro indicará claramente quien es el jugador que va a reiniciar la pelota muerta contra el portero contrario (situaciones de reinicio no rápido) reinicio que está por debajo de las líneas de restricción en el equipo premiado final ofensivo.

En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a menos de 5 yardas del jugador con la pelota. El Árbitro deberá indicar claramente el jugador que va a reiniciar contrario a un arquero en un reinicio de pelota parada (situaciones de reinicio no rápido) que está por debajo de las líneas de restricción en el lado ofensivo del equipo premiado.

37.2 Una juega libre no se llevará a cabo a menos de 18 metros (20 yardas) de la portería en ninguna dirección, y la pelota se moverá lateralmente a un punto a 18 metros (20 yardas) del arco , si es necesario.

37.3 No se llevará a cabo un juego libre a menos de 5 yardas (4.57 metros) de la puerta, y la pelota se moverá lateralmente en el campo de juego hasta que esté a 5 yardas (4.57 metros) de la parte más cercana de la puerta, si es necesario.

Regla 38 Marcar un gol

38.1 Se marca un gol cuando la pelota, suelta o no, pasa de frente completamente a través del plano imaginario formado por los bordes traseros de la línea de la portería como base, la barra transversal como parte superior y los postes de la portería como los dos lados (el plano de la portería).

Si uno de los jugadores defensores hace que la pelota atraviese el plano de la portería, cuenta como gol para el equipo atacante. El equipo que marque el mayor número de goles será declarado ganador del juego.

El último jugador atacante que proporcionó suficiente fuerza o ímpetu a la pelota para que la cruzara por completo a través del plano de la meta es el anotador y se le acreditará el gol.

Cuando un jugador del equipo defensivo proporciona suficiente fuerza o ímpetu a la pelota para que pueda atravesar el plano de la portería, marca un gol en propia puerta, luego el gol se acreditará a los el equipo de ataque.

38.2 Sin embargo, cuando la pelota atraviesa el plano de la portería en las siguientes circunstancias, el gol no cuenta:

- i) Una vez finalizado el período, independientemente de si ha sonado o no el silbato del árbitro;
- ii) Después de que el silbato de un árbitro haya sonado por cualquier motivo, aunque el sonido del silbato puede haber sido inadvertido;
- iii) Cuando cualquier parte del cuerpo de un jugador atacante toca el área del área de portería;
- iv) Cuando el equipo atacante tiene más hombres de los que debería tener en el terreno de juego real (excluyendo el área de penalización) en ese momento;
- v) Cuando el equipo atacante o ambos equipos están fuera de juego en ese momento.
- vi) Cuando la cabeza del palo del tirador se desprende durante el tiro o el seguimiento.
- vii) Si un jugador atacante ha marcado un gol y, antes de la siguiente jugada, el palo de ese jugador se declara ilegal por cualquier motivo.

Consulte también la Regla 45.5 con respecto a la cabeza de palo ilegal.

AR 38.1 AZUL # 2 está defendiendo, le da ímpetu a la pelota y hace que la pelota entre en su propia portería.

ROJO # 5 es el jugador ROJO más cercano a la portería; ROJO # 7 en el hogar.

APLICACIÓN DE LA LEY: A ROJO # 7, el de casa, se le atribuye el gol.

Regla 39 Posesión de la pelota

39.1 Posesión del jugador - Se considerará que un jugador está en posesión de la pelota cuando tenga el control de la misma y puede realizar cualquiera de las funciones normales del juego, como cargar, acunar, pasar o disparar.

Además, se considerará que el portero designado está en posesión de la pelota cuando tenga uno o ambos pies dentro del área y la pelota esté dentro del área y esté debajo del centro del portero.

39.2 Posesión del equipo: se considerará que un equipo está en posesión de la pelota cuando un jugador de ese equipo tenga posesión de la pelota (posesión de un jugador), o cuando la pelota se pasa de un jugador a un compañero de equipo. (Ver Regla 82.4 para la definición de pase)

39.3 Pelota suelta: una pelota que no está en posesión de un jugador o de un equipo es una pelota suelta.

Regla 40 Pelota fuera de límites

40.1 El juego se suspenderá en cualquier momento cuando la pelota esté fuera de límites.

40.2 Cuando un jugador con la pelota en su poder pisa una línea de límite o más allá de ella, o cualquier parte de su cuerpo cruza o toca el suelo sobre o más allá de la línea limítrofe, entonces la pelota está fuera de límites, y el jugador perderá su posesión.

La pelota se concederá a cualquier jugador del equipo contrario que esté listo inmediatamente para reanudar el juego, en el punto donde la pelota fue declarada fuera de límites.

40.3 Cuando una pelota suelta toca una línea de límite o el suelo fuera de una línea de límite, o cuando toca cualquier cosa dentro o fuera de una línea fronteriza, o cuando ha abandonado irremediamente el campo de juego, entonces está fuera de límites, y se aplicarán las siguientes reglas:

i) Excepto en un tiro o un tiro desviado a la portería, se concederá en el punto donde fue declarado fuera de límites a cualquier jugador del equipo contrario a ese jugador que tocó por última vez, siempre y cuando esté listo para reanudar el juego inmediatamente.

ii) Cuando una pelota suelta sale fuera del terreno de juego como resultado de un tiro o un tiro desviado a portería, se otorga al equipo del jugador de entrada legal más cercano donde y cuando el balón salió fuera de límites.

El palo del jugador no contará.

Si dos jugadores entrantes legales de equipos opuestos están equidistantes de la pelota cuando sale fuera de límites, entonces se enfrentarán.

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

- la pelota se detiene en el campo de juego; o

- un jugador gana la posesión de la pelota; o
- la pelota sale fuera del terreno de juego; o
- un jugador provoca deliberadamente que la pelota se salga del terreno de juego.

40.4 Si la pelota sale directamente fuera del terreno de juego en un saque y los árbitros no saben quién la tocó por última vez, se enfrentarán de nuevo en el mismo lugar que el saque anterior y estará sujeto a las mismas restricciones como el anterior.

40.5 Si la pelota está fuera de límites dentro de los límites de la puerta, o dentro de 5 yardas (4.57 metros) de cualquier parte de la puerta, luego se moverá lateralmente hacia el campo de juego hasta que esté a 5 yardas (4.57 metros) de la parte más cercana de la puerta antes de que se reanude el juego.

40.6 Si la pelota está fuera del terreno de juego en la línea de fondo, se pondrá en juego en el punto en el que salió fuera de límites, a pesar del hecho de que este punto puede estar a menos de veinte yardas de la portería.

AR 40.1 Un jugador azul dispara a portería y la pelota, después de golpear un tubo, sale fuera del terreno de juego cerca de la línea central en la mitad ofensiva del campo de Azul.

El jugador más cercano es un defensor azul que está atado a su propia mitad por la regla de fuera de juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: Se concede la pelota a Azul.

AR 40.2 Un disparo falla en la portería y se detiene en el terreno de juego. Un jugador azul intenta recoger la pelota, pero ésta sale de los límites.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se concede a Rojo.

AR 40.3 Un disparo falla en la portería y la pelota se dirige hacia una línea de límite. Un jugador azul intenta recogerla, pero sale de los límites.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se concede al jugador dentro de límites más cercanos.

AR 40.4 Un disparo pasa por encima de la portería y un jugador intenta atrapar la pelota en vuelo. La pelota golpea la cabeza de su palo o cuerpo y sale de los límites.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota se concede al jugador dentro de límites más cercanos.

AR 40.5 Por una acción ilegal, un jugador rojo fuerza a un jugador azul a salir de los límites.

APLICACIÓN DE LA LEY: Azul retiene la pelota y el jugador Rojo cumple el tiempo de penalización.

Regla 41 Control corporal

41.1 En el juego de lacrosse se permite realizar un golpe corporal a un oponente, siempre que:

- i) El oponente esté en posesión de la pelota o esté dentro de los 9 pies (2.74 metros) de una pelota suelta o a menos de 2,74 metros (9 pies) de una pelota en vuelo.
- ii) El contacto se hace de frente o de lado, no debajo de la cadera y debajo del cuello. Consulte la Regla 70 sobre la revisión de golpe corporal ilegal.

Regla 42 Golpe con la Cabeza del Palo

42.1 Un jugador puede golpear la cabeza del palo de un oponente con su propia cabeza del palo, siempre que el oponente tenga posesión de la pelota, el oponente esté a menos de 9 pies (2,74 metros) de una pelota suelta o la pelota está en vuelo dentro de 9 pies (2,74 metros) del oponente. A los efectos de esta Regla, la mano enguantada que sostiene la cabeza del palo se considera parte de la cabeza.

Vea las Reglas 71 y 72 sobre golpes con palo ilegales.

Regla 43 Recoger o interceptar

43.1 Se permite recoger o interceptar la pelota por un jugador ofensivo, siempre que el jugador ofensivo esté parado e inmóvil en el momento en que se establece el contacto. Vea la Regla 54 sobre una selección ilegal.

Regla 44 Tiempos muertos

44.1 Hay 2 tipos de tiempos fuera, los solicitados por los árbitros y los solicitados por los equipos.

44.2 Un árbitro o el árbitro principal en la banca puede pedir un tiempo fuera oficial por cualquier motivo que considere necesario para la aplicación adecuada de las reglas del juego o la conducción segura del juego.

44.3 Cuando un jugador está lesionado y, en opinión de un árbitro:

- la lesión es grave; o
- hay sangrado o sangre evidente; o
- existe riesgo de que el jugador sufra más lesiones;

entonces el juego se suspenderá inmediatamente. De lo contrario, el árbitro retrasa el sonido de su silbato:

- i) Si el equipo atacante está en posesión de la pelota y, en opinión del árbitro, un gol es inminente, el árbitro retrasa el sonido de su silbato de la misma manera que establecido bajo el "procedimiento de silbido lento", Regla 82, excepto que no se dejará caer una bandera bajo esas circunstancias

ii) Si la pelota está suelta, el árbitro retrasa el sonido de su silbato hasta que la posesión sea asegurada y, si un gol es inminente, la jugada se completa, de la misma manera que se estableció bajo el "procedimiento de silbido lento", Regla 82, excepto que no se dejará caer una bandera bajo esas circunstancias

44.4 Si el reloj debe detenerse para permitir que un jugador lesionado sea tratado, a menos que un equipo use uno de sus tiempos fuera, el jugador lesionado debe abandonar el campo antes del inicio de la siguiente jugada y no puede regresar antes de la próxima pelota parada.

Si el reloj tiene que ser detenido por un jugador que está sangrando o tiene sangre evidente en su persona o en su equipamiento, a menos que el equipo utilice uno de sus tiempos fuera, el jugador debe abandonar el campo antes de la próxima jugada.

El jugador no podrá volver a entrar al juego hasta que la herida haya sido cubierta y / o toda la sangre evidente desinfectada de persona, uniforme o equipo. El jugador no necesita esperar a la siguiente pelota parada antes regresar.

44.5 Un equipo puede solicitar un tiempo muerto siempre que:

- i) La bola está muerta; o
- ii) El equipo que solicita el tiempo muerto tiene la posesión del balón por parte del jugador en su mitad del campo.

44.6 El entrenador, el capitán o el jugador que tiene posesión del balón puede pedir un tiempo muerto. La solicitud puede hacerse a un árbitro o al árbitro principal de banco.

44.7 Un tiempo muerto de equipo tendrá una duración de 90 segundos. Un tiempo muerto de equipo puede acortarse solo si ambos equipos están listos para reiniciar antes de los 90 segundos completos han transcurrido.

44.8 Un equipo estará limitado a 2 tiempos fuera por mitad y 1 tiempo fuera cada 4 minutos de tiempo extra.

No se permitirán tiempos muertos en un período de tiempo extra.

44.9 Un tiempo fuera tomado entre períodos se carga al período anterior.

44.10 Un equipo no puede tomar tiempos fuera consecutivos sin reanudar el juego.

44.11 Un equipo puede pedir un tiempo fuera antes del comienzo del juego.

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

Regla 45 Solicitud del entrenador principal para comprobar el palo o contar los palos.

Comprobar el palo

45.1 El entrenador principal de un equipo puede solicitar la inspección de cualquier palo del equipo contrario que se encuentre en el terreno de juego. Se considerarán todos los aspectos de la construcción y las dimensiones del palo. Tal solicitud sólo puede realizarse cuando la bola está parada/muerta.

45.2 El cronómetro del juego se detendrá cuando se solicite una revisión de palo y se reiniciará cuando se complete la revisión del palo.

45.3 Cuando corresponda, el reloj de penalización se detendrá cuando se solicite una comprobación de palo, y se reiniciará cuando se complete.

45.4 Si se determina que un palo es legal después de que un entrenador determinado haya solicitado una comprobación del palo, entonces:

i) La primera vez que se determina que un palo es legal después de que ese entrenador haya solicitado la comprobación no se aplicará ninguna penalización al entrenador que lo solicitó.

ii) Por cada ocasión posterior en la que se considere legal un palo después de que el entrenador haya solicitado una comprobación de palo, se le aplicará una sanción técnica al entrenador.

45.5 Cuando un jugador atacante marca un gol y, antes de la próxima bola en juego el palo de ese jugador se declara ilegal por cualquier motivo, el gol no contará. (Ver Regla 38.1 para la definición del anotador de gol).

Cuando se acredita un gol al equipo local, si antes de la próxima bola el palo de ese jugador es declarado ilegal por cualquier motivo, el gol contará y ese jugador cumplirá las penalizaciones correspondientes.

Si un jugador atacante ha marcado un gol y se pide una comprobación de ese palo, entonces, si el jugador o un compañero de equipo o cualquier miembro de su equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con el equipo toca la cabeza o el encordado del palo o realiza cualquier acción que sea un intento de eludir la comprobación del palo o un intento de alterar el resultado de la comprobación, antes de la comprobación, el gol no contará. (Ver también la Regla 75.3, párrafo 4.)

Contar palos

45.6 El entrenador principal de un equipo puede solicitar al árbitro de banquillo que lleve a cabo un recuento del número de palos largos del rival en cualquier momento.

El conteo de palos se realizará de inmediato.

45.7 Si se determina que el número de palos largos es legal después de que un entrenador haya solicitado un conteo de palos, entonces:

i) En la primera ocasión en que se determine que el número de palos largos es legal después de que ese entrenador haya solicitado un conteo de palos, no se impondrá ninguna penalización al entrenador que haya solicitado el conteo de palos.

ii) Para cada ocasión posterior en la que se considere legal el número de palos largos después de que el entrenador haya solicitado un conteo de palos, se le aplicará una penalización técnica.

45.8 Si un equipo ha marcado un gol y, antes de la siguiente pelota, un recuento de palos muestra que el equipo anotador tenía más de cuatro palos largos en el campo en el momento en que se anotó el gol, entonces el gol no contará.

AR 45.1 Rojo anota el gol de la victoria en el tiempo extra. El entrenador azul pide una comprobación de palo.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego ha terminado y no se permite el chequeo.

AR 45.2 Rojo marcó el gol de la victoria en el tiempo extra. El entrenador azul pide un conteo de palos.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego ha terminado y no se permite el conteo de palos.

SECCIÓN 7 SUSTITUCIÓN

Regla 46 Sustitución

46.1 La sustitución máxima puede tener lugar en cualquier momento, sujeto a los siguientes párrafos.

46.2 Un sustituto solo puede entrar en el Área Especial de Sustituciones cuando esté a punto de sustituir a un compañero y la sustitución sea inminente.

El jugador suplente debe esperar en el área de cambios a que el jugador al que está reemplazando salga del terreno de juego, y solo entonces podrá ingresar al terreno de juego. Ambos jugadores deben cruzar la puerta de cambio. Los jugadores pueden sustituir sobre la marcha, y pueden hacerlo en cualquier lado de la línea central, siempre que se respete la regla del fuera de juego.

Un sustituto que vaya a ingresar al campo debe ceder el paso en el área especial de sustitución a un jugador que está saliendo del campo.

46.3 Si el jugador que abandona el terreno de juego está limitado en la mitad del campo en la que se encuentra por la regla de fuera de juego, se considerará que se han cumplido las disposiciones de la regla de fuera de juego si el sustituto sale del área de sustitución y entra al campo de juego al mismo tiempo que el jugador que abandona el campo ingresa al área de sustitución.

46.4 Se aplicarán las siguientes excepciones:

i) Al marcar un gol, al final de un período y durante un tiempo muerto de cualquier tipo, la sustitución puede efectuarse desde cualquier punto de la línea lateral y no necesariamente a través de la puerta de cambio. En tales casos, no será necesario que el jugador sustituto permanezca en la línea lateral hasta que su compañero abandone el campo de juego, pero su equipo debe tener el número correcto de jugadores en el campo cuando se reanude el juego.

ii) Si se ha pedido un tiempo muerto oficial porque un jugador lesionado no puede continuar, ese jugador será retirado del campo lo antes posible por el límite más cercano y el sustituto debe entrar inmediatamente.

AR 46.1 Ha sonado el silbato para detener el juego por un balón fuera del terreno de juego, pero los árbitros no han pedido un tiempo muerto.

Un sustituto ingresa al campo de juego antes de que el jugador al que reemplaza haya abandonado el campo o no atraviesa la puerta de cambio.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, ya que se aplican las reglas de sustitución, aunque la bola esté muerta.

AR 46.2 Ha sonado el silbato para detener el juego por un balón fuera del terreno de juego y los árbitros han pedido un tiempo fuera / muerto.

Un sustituto ingresa al campo de juego antes de que el jugador al que reemplaza haya abandonado el campo o no atraviesa la puerta de cambio.

APLICACIÓN DE LA LEY: No hay falta, ya que las reglas de sustitución no se aplican durante un tiempo muerto de ningún tipo.

AR 46.3 Un jugador ha abandonado el campo para ser sustituido. El jugador que reemplaza intenta obtener una ventaja táctica al no ingresar al campo inmediatamente.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal, ya que nada en las reglas requiere que un equipo tenga diez hombres en el juego en cualquier momento.

APLICACIÓN DE LA LEY: También es legal que un jugador cuya penalización haya expirado retrase su reingreso al juego por razones tácticas.

AR 46.4 Ha sonado el silbato para detener el juego por una bola fuera de límites.

El juego está en tiempo muerto y el reloj se ha detenido.

Los árbitros no han pedido tiempo muerto.

Luego, un sustituto ingresa al terreno de juego antes de que su compañero abandone el terreno.

APLICACIÓN Falta técnica, ya que la parada automática del reloj durante el tiempo de parada no se considera un tiempo muerto para árbitros.

AR 46.5 Un jugador sale del terreno de juego para ser sustituido.

El talón de su pie trasero toca la línea lateral. Ninguna parte del jugador está tocando el campo de juego dentro de la línea lateral.

Su sustituto continúa.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal, ya que la línea lateral no es parte del campo de juego.

AR 46.6 Un jugador está a punto de salir del terreno de juego para poder ser sustituido, pero aún se encuentra en el terreno de juego.

El pie delantero de su sustituto toca la línea lateral. Ninguna parte del sustituto está tocando el campo de juego dentro de la línea lateral.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal, ya que la línea lateral no es parte del campo de juego

SECCIÓN 8 EL ÁREA DE PORTERÍA Y EL PORTERO

Regla 47 El Portero Designado

47.1 El portero designado es el jugador que lleva la protección obligatoria de portero.

47.2 Cuando el portero designado es sustituido por otro jugador, ese jugador tiene que llevar la protección necesaria/obligatoria de portero. Ese suplente será nombrado el portero designado.

47.3 Según las reglas 17.1 y 19.1, cada equipo tendrá un portero designado durante todo el juego y el portero designado llevará la protección obligatoria de portero.

Regla de Defensor Nominado

47.4 Los organizadores de un torneo o competición pueden usar la Regla de Defensor Nominado, si lo consideran apropiado para algunos o todos los juegos en ese torneo o competición:

- i) Antes del comienzo del juego, el Entrenador Principal nominará de su equipo a un titular de palo largo como el Defensor Nominado.
- ii) Cuando un portero comete una falta de castigo, el Defensor Nominado servirá el castigo. El castigo será cobrado al portero.
- iii) Regla 47.4ii) no aplicará si el portero ha cometido una falta de expulsión o si el penal causa que el portero será eliminado del juego.

iv) Si el Defensor Nominado no está en la cancha para servir el castigo, el castigo será servido por otro defensor de palo largo que estaba en la cancha cuando el portero cometió su(s) falta(s).

v) Si ambos equipos tienen dos porteros nombrados, no usará la regla de Defensor Nominado. Si un equipo tiene dos porteros y el otro no tiene, ambos equipos tendrán la opción de usar la regla de Defensor Nominado.

AR 47.1 El portero Azul está en la zona de castigo, y ha dado su palo a un compañero de equipo. Él regresa al juego y antes de reemplazar los palos, ataja un tiro con la mano.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, como el portero original no es el portero designado hasta que reciba de nuevo el palo del portero.

AR 47.2 El portero está sirviendo un castigo y se fue de la cancha sin cambiar su palo con un compañero de equipo. El capitán ha nombrado un portero designado.

El tiempo de castigo expira y el portero original, cargando su palo de portero, regresa al juego. Cuando él lo hace, el portero temporero salva un tiro con la mano.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, porque ahora el palo de portero está en el juego, y el jugador que lo agarra por lo tanto es el portero designado al momento de entrar en la cancha.

Regla 48 Privilegios del Portero Designado

48.1 Cuando está en su propio área de portería, el portero designado tendrá los siguientes privilegios y protecciones:

i) Él puede parar o bloquear la pelota en cualquiera manera con su palo o cuerpo, y bloquear o batear con la mano. Cuando la pelota está en el suelo y dentro del área de portería, ya sea moviendo o inmóvil, él puede batear o manejar la pelota con la mano. No se puede cerrar la mano sobre la pelota; entonces no puede agarrar la pelota con la mano, ni puede recoger la pelota con la mano.

Él o cualquier miembro del equipo de defensa puede recibir un pase cuando está en el área de portería.

ii) Ningún rival puede iniciar contacto con el portero o su palo cuando el portero está dentro del área de portería, tanto si el portero tiene posesión de la pelota o no. Un jugador del ataque puede alcanzar dentro del área de portería para jugar una pelota suelta, con tal de que no inicie contacto con el portero.

iii) Una excepción de Regla 48.1 ii) anteriormente es que cualquiera parte del palo de portero, cuando está extendido fuera del círculo sobre el área de portería, salvo cuando la pelota está en el palo, está sujeto de golpear debajo de las mismas circunstancias de un palo de cualquier otro jugador.

AR 48.2 La pelota está suelta fuera del área de portería Azul. El portero Azul, con los pies dentro del área, empieza a empujar/rastrillar la pelota hacia él. Antes de que la pelota toque el área, un atacante Rojo golpea el palo del portero.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal, como se puede golpear el palo de portero cuando está extendido fuera del círculo, con tal que la pelota no está en el palo.

AR 48.2 La pelota está suelta fuera del área de portería Azul. El portero Azul, con los pies dentro del área, empieza a rastrillar la pelota hacia él. Cuando la pelota toca el área, un atacante Rojo golpea el palo del portero.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, como se considera que el portero tiene posesión cuando rastrilla la pelota dentro del área de portería. El atacante Rojo sirve 30 segundos (de castigo).

AR 48.3 El portero Azul, con los pies en el área de portería está despejando la pelota. Un atacante Rojo está agarrando su palo sin mover fuera del cilindro en una posición de cubrimiento. Antes de que el portero Azul despeje la pelota, los palos chocan.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, como el portero tiene la protección del área de portería cuando está despejando, si el atacante mueve o no mueve su palo.

AR 48.4 En cuanto a la decisión previa, pero los palos chocan/golpean después de que la pelota haya sido soltada.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal, como la pelota no está en posesión del portero y su palo está fuera del círculo.

AR 48.5 El portero Azul hace una atajada, pero la pelota rebota al aire en frente de su portería. Un atacante Rojo trata de batear la pelota y los palos chocan dentro del círculo sobre el área de portería.

APLICACIÓN DE LA LEY: Interferencia por Rojo, no hay falta de castigo.

AR 48.6 Como ha indicado anteriormente, pero los palos chocan fuera del cilindro.

APLICACIÓN DE LA LEY: No hay falta.

Regla 49 Prohibiciones Relativas Al Área De Portería

49.1 Un jugador atacante no deberá estar en el área de portería de sus oponentes, ni tocará ninguna parte de la portería con su cuerpo, en ningún momento mientras la pelota esté en la mitad del campo de sus oponentes.

49.2 Un portero o jugador defensor que se encuentre fuera del área de portería y que tenga el balón en su poder no podrá ingresar al área de portería.

49.3 Un jugador que se encuentra en su área de portería no puede permanecer en el área de portería con la pelota en su poder por más de 4 segundos. Esto será contado de forma audible y visual por el árbitro más cercano como "1001, 1002, 1003, 1004".

Si un jugador intenta eludir la regla de los 4 segundos al dejar caer deliberadamente la pelota y luego recogerla, se le sancionará con una falta técnica.

49.4 Para esta sección, se considera que un jugador está dentro del área de portería cuando cualquier parte de su cuerpo está tocando el área de portería, y se considera que está fuera del área de portería cuando ninguna parte de su cuerpo está tocando el área de portería, y parte de su cuerpo está tocando el suelo fuera del área de portería. La mano enguantada no se considera parte del palo, ya sea que sostenga el palo o no.

49.5 Si un portero, que está fuera de su área y que tiene la pelota en su poder, lanza o dirige la pelota hacia su área, entra en el área y levanta la pelota, entonces esto será una jugada legal y comenzará la cuenta.

Si el portero, habiendo realizado el procedimiento descrito anteriormente, repite el procedimiento antes de que sus oponentes hayan tenido posesión del balón, entonces el portero ha cometido una falta técnica.

AR 49.1 El portero Azul tiene el balón en su poder y solo su pie trasero está en el área. Levanta momentáneamente el pie trasero y luego lo coloca dentro del círculo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Infracción técnica, ya que se considera que el portero ha abandonado el círculo cuando levanta el pie y luego ha vuelto a entrar en él.

AR 49.2 El portero Azul salta para interceptar un pase. Atrapa la pelota y aterriza dentro del área.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal, ya que no se considera que esté fuera del área de juego cuando está en el aire, ya que ninguna parte de su cuerpo está tocando el suelo fuera del área de juego.

AR 49.3 El portero Azul realiza una parada y sale del área. Luego, un atacante Rojo lo golpea legalmente en el área.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica del portero.

AR 49.4 Un atacante Azul, que intenta recoger una pelota suelta, que está en el área Roja, toca la red de la portería y / o una tubería y / o el área del área del área con su palo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal.

AR 49.5 Un atacante Azul corre hacia la portería roja por detrás de esa portería. A medida que se acerca al círculo, se lanza horizontalmente hacia el costado de la portería.

Quando su palo alcanza una posición frente a la línea del arco, lo golpea contra la tubería, lo que hace que la pelota entre en el arco.

No toca al portero.

No toca el pliegue hasta que el balón ha pasado por el plano de la portería.

APLICACIÓN DE LA LEY: Juego legal. El gol se mantiene.

AR 49.6 Un atacante Azul, con el balón en su poder, es empujado ilegalmente hacia el área Roja por un defensor Rojo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Silbato inmediato, el defensor rojo cumple el tiempo de penalización y se concede la pelota al Azul.

AR 49.7 Azul está atacando. Un atacante Azul, que no está en posesión de la pelota, es empujado ilegalmente al área roja por un defensor Rojo, y su posición es tal que podría interferir con el juego de la pelota por parte del portero.

APLICACIÓN DE LA LEY: Silbato inmediato, el defensor Rojo cumple el tiempo de penalización y se concede el balón al Azul.

AR 49.8 El Azul está atacando. Un atacante Azul, que no está en posesión del balón, es empujado ilegalmente hacia el área roja por un defensor Rojo, pero su posición es tal que no interfiere con el juego del balón por parte del portero.

APLICACIÓN DE LA LEY: El árbitro lanza una bandera y advierte al atacante Azul que "salga del área".

Si el atacante abandonó el área de juego inmediatamente, el juego puede continuar. De lo contrario, suena el silbato, el jugador Rojo cumple el tiempo de penalización y el balón se concede al Azul.

AR 49.9 El Azul está atacando. Un atacante Azul, que no está en posesión del balón, es empujado ilegalmente hacia el área roja por un defensor Rojo, pero su posición es tal que no interfiere con el juego del balón por parte del portero.

El árbitro lanza una bandera y advierte al atacante Azul que "salga del área". Antes de que pueda salir del pliegue, otro atacante Azul anota.

APLICACIÓN DE LA LEY: Ningún gol, ya que el atacante está tocando el círculo. El jugador Rojo cumple el tiempo de penalización y se concede el balón a los Azules.

SECCIÓN 9 FALTAS TÉCNICAS

Regla 50 Penalización por faltas técnicas

50.1 La penalización por una falta técnica será la siguiente:

- i) Si el equipo infractor tiene posesión de la pelota, o si la pelota está suelta en el momento en que se comete una falta técnica, la posesión se concederá al equipo contrario en el punto donde estaba la pelota cuando ocurrió la falta.

ii) Si los oponentes del equipo infractor tienen posesión de la pelota en el momento en que se comete una falta técnica, entonces la penalización será la suspensión de juego durante 30 segundos para el jugador que comete la falta.

50.2 Si se produce una falta técnica antes del comienzo del juego, o después de marcar un gol o del final de un período, se concede la pelota a sus oponentes, como se especifica en la Regla 34.1 iv).

Si la falta técnica ocurre en algún otro momento durante el transcurso del juego, pero mientras el juego está suspendido, entonces se aplicará la regla general en lugar de esta excepción.

Regla 51 La definición de una falta técnica

51.1 Las faltas técnicas son las de tipo menos grave.

Cualquier infracción de las reglas de juego establecidas en esta sección será una falta técnica a menos que esa infracción se indique específicamente como falta personal o de expulsión en las Secciones 10 u 11.

Algunas de las faltas técnicas que requieren definición se enumeran a continuación, pero esta sección no pretende ser exhaustiva.

Regla 52 Interferencia

52.1 Un jugador no puede interferir de ninguna manera con un oponente en un intento de mantenerlo alejado de una pelota suelta, excepto cuando ambos estén dentro de los 9 pies (2,74 metros) de dicha pelota suelta.

52.2 Un jugador no puede, por el uso de su cuerpo o su palo, interferir con un jugador que está persiguiendo a un oponente que tiene posesión de la pelota.

52.3 Un jugador no puede defender a un oponente tan de cerca como para evitar el libre movimiento del oponente cuando el oponente no está en posesión de la pelota.

52.4 Nada en esta regla tiene la intención de prohibir una selección ofensiva legal.

Regla 53 Empujar

53.1 Un jugador no puede empujar a un oponente con la cabeza del palo. A los efectos de esta regla, la mano enguantada que sostiene la cabeza del palo no se considerará parte de la cabeza.

53.2 Un jugador puede empujar a un oponente con la mano enguantada cerrada en el mango de la cabeza del palo o con cualquier antebrazo, siempre que el oponente tenga posesión de la pelota, o el oponente esté dentro de los 9 pies (2.74 metros) de una pelota suelta, o la pelota está en vuelo a menos de 9 pies (2,74 metros) del oponente.

Ambas manos del jugador que empuja deben estar en la cabeza del palo.

El empujón no debe ser desde atrás, no debe ser por debajo de la cadera y no debe ser a la altura o por encima del cuello a menos que el jugador empujado dé la espalda o salte o se mueva de tal manera que haga lo que comenzó como un empujón legal parecer ilegal. Empujar a un oponente que está tirado en el suelo o que está arrodillado sobre una o ambas rodillas es ilegal. No se debe utilizar rugosidad innecesaria durante un empujón.

53.3 Empujar desde atrás se define como ejercer suficiente presión para obligar a un oponente a moverse en una dirección diferente a aquella en la que pretende ir o, si es en la dirección en la que pretende ir, a una velocidad mayor de la que pretende.

Regla 54 Pantalla ilegal

54.1 Ningún jugador ofensivo se puede mover o entrar en contacto con un jugador defensivo con el propósito de bloquear a ese jugador defensivo del hombre que está marcando.

Antes de que el jugador defensivo haga algún contacto, el jugador ofensivo debe permanecer quieto e inmóvil, y debe estar de pie en su posición normal.

54.2 Ningún jugador ofensivo mantendrá su palo rígido o extenderá su palo para impedir el movimiento normal de un defensor.

Regla 55 Sujetar

55.1 Un jugador no podrá sujetar a un oponente o el palo del oponente, excepto como se permita a continuación:

i) Un jugador puede sujetar a un oponente que tenga la posesión de bola o quien esté a 3 yardas (2.74 metros) de una pelota suelta o quien esté a 3 yardas (2.74 metros) de una bola en el aire, con cualquiera de las manos con los guantes en el palo, o con cualquiera de los antebrazos. Ambas manos del jugador que esté realizando esta acción deben estar en el palo.

ii) Un jugador con la posesión de la bola puede proteger su palo con su mano, brazo u otra parte de su cuerpo cuando un oponente realiza un movimiento para golpear el palo.

La mano, brazo u otra parte del cuerpo solo los debe utilizar para detener el movimiento del oponente para golpear su palo y no debe ser utilizado para sostener, empujar o controlar la dirección de dicho movimiento ya sea del palo o del cuerpo del oponente.

55.2 Un jugador no puede sostener el cuerpo de un oponente, salvo la mano con guantes que sostiene el palo, con su propio palo.

52.3 Un jugador puede sostener el palo de un oponente o la mano con guantes manteniendo el palo del oponente con su propio palo o su propia mano con guantes sosteniendo su palo, siempre que el oponente tenga posesión de la bola o el oponente esté a 9 pies (2.74 metros) de una bola suelta o si la bola está en el aire a menos de 9 pies (2.74 metros) del oponente.

AR 55.1 Un jugador del equipo Rojo golpea el palo, o la mano con los guantes sosteniendo el palo, de un oponente que tiene la posesión de la bola.
El jugador de Rojo no realiza el movimiento del golpe al palo sino que empuja el palo de su oponente hacia abajo para que la bola quede suelta.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal.

AR 55.2 Un jugador de Rojo está a punto de levantar una pelota suelta.
Un oponente atrapa el palo o la mano con guantes que sostiene el palo del jugador Rojo, con su propio palo o su propia mano con guantes sosteniendo el palo.
La bola está a menos de 9 pies (2.74 metros) del palo Rojo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal.

AR 55.3 Un jugador de Rojo está a punto de levantar una bola suelta.
Un oponente atrapa el palo o la mano con guantes que sostiene el palo del jugador Rojo, con su propio palo o su propia mano con guantes sosteniendo el palo.
La bola está a menos de 9 pies (2.74 metros) del palo Rojo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal.

AR 55.4 Rojo, en un saque o en una situación de pelota suelta, cubre la bola para “draw it back”.
Azul “clamps” encima del palo de Rojo y, por lo tanto, sobre la bola “a través” del palo de Rojo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Retención de Azul, pelota para Rojo. No se penaliza al jugador.

AR 55.5 Rojo, en un saque central o en una situación de pelota suelta, mete su palo por debajo de la pelota, de modo que el palo de Rojo está sobre o cerca del suelo y tiene la pelota en la canasta.

Antes que Rojo pueda hacer otra cosa, Azul “clamps” por encima del palo de Rojo y así evita que Rojo vaya a cualquier lugar.

APLICACIÓN DE LA LEY: Retención por parte de Azul, ya sea que la pelota esté cubierta o no.
Bola para Rojo. Azul debe cumplir 30 segundos por una falta técnica.

Regla 56 Patear el palo de un oponente

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

Regla 57 Manejo de la bola

57.1 Un jugador no debe tocar la bola con su mano libre cuando está en juego, excepto el arquero cuando está en el área de portería como se define en la Regla 48.1 i).

AR 57.1 Rojo lanza a gol. El ataque Rojo desvía la pelota con su mano libre a la red.

APLICACIÓN DE LA LEY: Falta técnica, toque ilegal de la bola, el gol no cuenta.

AR 57.2 Rojo lanza al arco. El ataque Rojo desvía la pelota hacia la portería Azul con la mano que sostiene su palo

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal, gol de Rojo.

AR 57.3 La pelota está en el aire o en el suelo y Rojo toca la bola con la mano que sostiene el palo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Jugada legal.

Regla 58 Retención de la pelota en una jugada

58.1 Un jugador no podrá retener la pelota en juego de ninguna manera. Un jugador no puede estar encima de una bola suelta en el suelo.

Un jugador no puede mantener la pelota suelta en el suelo tapando con su palo por más tiempo de lo necesario para controlar la pelota y recogerla en un movimiento continuo.

58.2 Un jugador con la pelota en su poder no deberá mantener su palo muy cerca de su cuerpo con el propósito de prevenir que un oponente despeje la pelota.

58.3 Un jugador con la posesión de la pelota no debe agarrar ninguna parte de la cabeza del palo con su mano, para que le sea más difícil al oponente quitarle la bola del palo al portador de esta.

58.4 Si la pelota queda atrapada en cualquier parte del palo del jugador, entonces el jugador está reteniendo la bola en el juego.

En esas circunstancias, el árbitro deberá inmediatamente sonar el silbato y darle la posesión de la pelota al equipo contrario.

Esta regla también se aplica cuando el jugador pierde su palo, este cae en el suelo y la bola permanece en o debajo de la cabeza del palo.

Esta regla no se aplica cuando el arquero designado se encuentra dentro de su área de portería.

Si la bola queda atrapada en el palo del portero designado, entonces se le da la posesión de la bola al equipo defensivo a 20 yardas (18.29 metros) de forma lateral del arco.

Regla 59 Acciones ilegales con el palo de lacrosse

59.1 Un jugador no debe lanzar su palo bajo ninguna circunstancia.

59.2 Ningún jugador, excepto el arquero designado cuando este se encuentre en su área de portería, deberá participar en la jugada de ninguna manera a menos de que esté agarrando su palo con al menos una mano.

Un arquero que pierda su palo cuando está fuera de su área de portería debe recuperarlo antes de poder participar en el juego.

Ningún jugador puede jugar con un palo roto.

59.3 Los jugadores que se encuentren legalmente en la cancha pueden intercambiar sus palos uno con el otro.

Si un jugador que se encuentra en la cancha quiere cambiar su palo por otro palo que no se encuentra en la cancha, entonces el jugador debe abandonar la cancha antes de realizar el cambio.

Por lo tanto, el intercambio de palos es legal si se realiza en la banca de equipo o en el área de cambios.

59.4 Un jugador puede perder el palo de cualquier manera legal, de modo que la recuperación de su palo lo haga violar una regla, entonces los árbitros usarán la “ley de ventaja” (Rule 82), excepto que el pañuelo de señal no se lanza en esas circunstancias. El palo puede estar en el área de portería, de forma que interfiera con el juego del portero en un intento de tiro a gol, entonces se debe parar el juego inmediatamente.

AR 59.1 En el tiro del equipo rojo, el tiro se desvía y sale de los límites de la cancha. El portero del equipo azul, sin su palo, está dentro de su área de portería y es el jugador más cercano a la bola cuando sale de los límites de la cancha.

APLICACIÓN DE LA LEY: La bola se le otorga al equipo azul, ya que el portero dentro de su área de portería tiene permitido jugar sin su palo.

AR 59.2 En el tiro del equipo rojo, el tiro se desvía y sale de los límites de la cancha. El portero del equipo azul, sin su palo, está fuera de su área de portería y es el jugador más cercano a la bola cuando sale de los límites de la cancha.

APLICACIÓN DE LA LEY: La bola se le otorga al equipo del jugador más cercano, ya que el portero sin su palo no cuenta como un jugador para cuando la bola sale de los límites de la cancha.

Regla 60 Acciones ilegales por el cuerpo técnico

60.1 Un entrenador, preparador físico u otra persona relacionada oficialmente con el equipo no podrá:

- i) Entrar en la cancha sin el permiso de un árbitro, excepto durante un tiempo muerto o entre tiempos;

- ii) Utilizar la ayuda de artefactos artificiales para comunicarse con los jugadores dentro de la cancha;

- iii) Dejar o abandonar el área de la banca del equipo entre la línea de la zona de suplentes y la extensión imaginaria de la línea de área del arco.

60.2 Esta regla no le prohíbe al entrenador la comunicación, desde la banca del equipo con un jugador que se encuentre en la cancha o en el área de castigo.

Regla 61 Procedimiento ilegal

61.1 Cualquier acción por un jugador o un sustituto de naturaleza técnica que no esté en conformidad con las reglas y los reglamentos que rigen el juego se denominará procedimiento ilegal.

Los siguientes párrafos exponen ejemplos de procedimientos ilegales.

61.2 Abandonar el área de castigo antes de que se le autorice por el árbitro quien cronometró la penalidad, es una falta.

El jugador infractor será regresado a la zona de castigo para cumplir su tiempo restante, si es el caso cualquier penalización adicional como se especifica en la Regla 50 "Penalización por faltas técnicas".

Durante un tiempo muerto o entre tiempos, un jugador puede abandonar la zona de castigo, pero debe regresar a ésta al retornar el juego para completar su suspensión.

61.3 Retrasar el juego es una falta.

Un jugador es culpable de retrasar el juego si durante el detenimiento de éste, batea, pateo o tira la pelota lejos. En ese caso se le dará un tiempo de penalización y deberá cumplirlo por sí mismo.

A discreción de los árbitros dicha conducta puede interpretarse como una conducta antideportiva.

Un equipo es culpable de retrasar el juego cuando:

i) Si no está listo para iniciar el juego al principio de un cuarto o después de un tiempo muerto.

ii) Si no está listo para iniciar el juego 30 segundos después de que un gol haya sido anotado.

iii) Si no está listo para iniciar el juego cuando los árbitros están listos para reiniciar el juego después de una detención del juego por una falta o porque la bola haya salido de los límites de la cancha.

iv) Si no está listo para iniciar el juego cuando los árbitros están listos para reiniciar el juego después de que se ha ajustado el equipamiento.

v) Si no está listo para reiniciar el juego después de que un jugador lastimado ha sido atendido.

Cuando un equipo es culpable de retrasar el juego, habrá una penalización que será cumplida por el Defensor Designado.

61.4 La participación en el juego por parte de un jugador que se encuentra fuera de los límites de la cancha es una falta técnica.

61.5 Un equipo que no tiene la cantidad de jugadores en cada área designada en el momento en el que suena el silbato para iniciar el saque central ha cometido una falta técnica.

Ver Reglas 34.7 y 34.9.

61.6 No estar al menos a 10 yardas (9.14 metros) de un saque central en el momento en que el silbato suena, es una falta técnica.

61.7 No estar al menos a 5 yardas (4.57 metros) de un oponente o un compañero de equipo que tiene un juego libre es una falta técnica.

61.8 Cualquier infracción de las reglas relativas a las sustituciones establecidas en la Regla 46, es una falta técnica.

61.9 Cualquier infracción de las reglas relativas con el área de portería establecidas en la Regla 49, es una falta técnica.

61.10 Cualquier infracción de las reglas relativas con el tiempo muerto establecidas en la Regla 44, es una falta técnica.

61.11 Es una falta técnica para un equipo, tener más de 10 hombres (incluidos hombres en la zona de castigo) en el juego en cualquier momento, excepto después de marcar un gol, al final de un entre tiempo y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.

61.12 Es una falta técnica para un equipo, el tener más hombres de los que debería en la cancha (excluyendo la zona de castigo) en cualquier momento, excepto después de marcar un gol, al final de un entre tiempo, y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.

61.13 Solo entrenadores, hasta un máximo de cuatro están permitidos en la zona de entrenadores, por lo tanto, es una falta técnica que más de 4 entrenadores se encuentren en dicha área, excepto después de anotar un gol, al final de un entre tiempo y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.

61.14 Es una falta técnica que un jugador o sustituto (otro que no sea un jugador/entrenador como se especifica en la Regla 22.4) ingrese al área de entrenadores, excepto después de marcar un gol, al final de un entre tiempo, y durante un tiempo muerto de cualquier tipo. Es una falta técnica para un equipo el tener más de cuatro palos largos excluyendo el del portero designado en la cancha, excluyendo la zona de castigo y excluyendo la banca del equipo, en cualquier momento mientras la pelota esté viva/en movimiento.

61.15 Un jugador que entra o abandona la cancha, lo debe realizar por la caja, excepto después de marcar un gol, al final de un entre tiempo y durante un tiempo muerto de cualquier tipo.

Una excepción a esta regla será un jugador lesionado, como se especifica en la Regla 46.4 ii).

61.16 A menos que un árbitro o el árbitro principal de la banca le haya dado permiso para estar en otro lugar a un jugador, sustituto, miembro no jugador de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo competidor, permanecerá en el área de la banca de su equipo, excepto cuando esté legalmente en la cancha o legalmente en la zona de suplentes o legalmente en la zona de castigo.

Esta regla se aplicará en cualquier momento, excepto durante el descanso del medio tiempo.

61.17 Un jugador no puede entrar deliberadamente en el área de la banca de sus oponentes en ningún momento.

Si, en el curso normal del juego, un jugador ingresa inadvertidamente al área de la banca de sus oponentes desde la cancha, entonces no se comete ninguna infracción, siempre que el jugador abandone el área de la banca de sus oponentes inmediatamente.

Pelota devuelta/devolución

Una vez que la pelota esté en el área de ataque, no debe regresar a la mitad defensiva del campo mediante acciones del equipo ofensivo. Si esto ocurre, se convierte en una falta de pelota devuelta. El resultado es una pérdida de pelota inmediata y un reinicio para el equipo contrario.

Si la bola no toca o va sobre la línea del medio no ha ocurrido ninguna infracción.

Los jugadores defensivos pueden batear legalmente la pelota para mantenerla legalmente en la mitad ofensiva de la cancha, pero si está en posesión y sus pies están en la mitad defensiva será una devolución.

Una violación a la regla devolución, no ocurre durante las siguientes situaciones:

i) Si un tiro sale de la mitad ofensiva de la cancha.

ii) Si una bola suelta sale de la mitad ofensiva de la cancha y fue tocada por última vez por el equipo defensivo.

iii) Si una bola suelta sale de la mitad ofensiva de la cancha y la defensa es sancionada por una falta de bola suelta (play on) o si hace que la bola salga fuera de los límites en la mitad defensiva.

Si una violación de devolución ocurre, el resultado es una pérdida inmediata de la bola y un reinicio rápido para el equipo a quien se le hizo la falta.

AR 61.1 El equipo rojo tiene la posesión de la bola y el equipo azul tiene diez hombres en la cancha.

Un jugador del equipo azul entra a la cancha ilegalmente.

Al darse cuenta de su error se retira del campo, pero su falta es detectada y se lanza el pañuelo.

Como de todos modos va a cumplir una penalización, vuelve a entrar al campo y regresa a la defensa cometiendo así una "segunda falta".

El equipo rojo no anota.

APLICACIÓN DE LA LEY: El jugador de azul cumple una penalización de 30 segundos, como un jugador no puede ser culpable de causar la presencia de demasiados hombres dos veces en la misma jugada.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si un jugador diferente del equipo azul hubiera cometido la infracción entonces se habría lanzado un segundo pañuelo.

AR 61.2 El jugador 1 del equipo rojo entra a su zona de ataque con la posesión de la bola. El jugador 1 del equipo rojo intenta pasar la bola al jugador 2, pero no atrapa la bola y ésta rueda hasta la línea central de la cancha. El jugador 3 del equipo rojo que está parado en su mitad defensiva, golpea la bola, sin ganar la posesión, evitando que la bola cruce la línea media de la cancha. El jugador 2 del equipo rojo gana la posesión de la bola que nunca cruza la línea central de la cancha.

APLICACIÓN DE LA LEY: La jugada es legal, el juego continúa.

Regla 62 Gastar tiempo

62.1 Cualquier acción deliberada por parte del equipo en posesión de la bola para mantener la posesión de ésta fuera del área de ataque sosteniendo o pasando la bola sin un esfuerzo razonable para atacar el área de ataque del oponente, es una falta técnica conocida como “gastar tiempo”.

62.2 Un equipo que juega con menos jugadores debido a penalizaciones no puede ser culpable de gastar tiempo.

62.3 Un equipo que tiene posesión de la bola en su área de ataque no puede ser culpable de gastar tiempo.

62.4 Cuando un árbitro considere que un equipo con posesión de la bola fuera de la zona de ataque no está haciendo un intento razonable para atacar la zona de portería de sus oponentes, entonces le pedirá a ese equipo que “ataque”, así el equipo debe pasar la bola al área de ataque, dentro de un tiempo razonable.

Una vez que la bola esté en el área de ataque, el equipo en posesión de la bola, deberá mantenerla en esta área.

Si la bola después abandona el área de ataque antes de que el equipo defensor haya tenido posesión de la bola, excepto como el resultado de una falta del equipo defensor o una desviación del equipo defensor o un tiro, entonces el equipo al que se le ha pedido que “ataque” pierde la posesión de la bola y se les dará a sus oponentes

62.5 Cuando un árbitro considere que un equipo con posesión de la bola dentro del área de ataque no está haciendo un intento razonable para atacar la zona de portería de sus oponentes, entonces le pedirá a ese equipo que “la sostenga”, así el equipo debe mantener la bola dentro del área de ataque.

Si la bola posteriormente abandona la zona de ataque antes de que el equipo defensor haya tenido posesión de la bola, excepto como el resultado de una falta del equipo defensor o una desviación del equipo defensor o un tiro, entonces el equipo al que se le ha pedido que “la sostenga” pierde la posesión de la bola y se les dará a sus oponentes.

62.6 Esta regla no impedirá que un equipo emplee un juego de pases cuidadosos con el propósito de maniobrar al equipo oponente fuera de posesión.

62.7 Una advertencia de gastar tiempo termina cuando:

- i) El equipo defensor gana la posesión de la bola; o
- ii) Un gol ha sido marcado; o
- iii) Termina un periodo, resultando así con un saque central.

AR 62.1 El equipo rojo ha sido advertido de que debe “atacar”, pero no lo hacen.

el equipo rojo al pasar la bola falla, pero recuperan la bola antes de que el equipo azul gane la posesión de ella.

APLICACIÓN DE LA LEY: La advertencia de gastar tiempo sigue en pie y se le repite al equipo rojo que debe "atacar".

AR 62.2 El equipo rojo tiene posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que "ataque o que la sostenga".

El pase del equipo rojo falla, pero recuperan la bola antes de que salga del área de ataque y antes de que el equipo azul gane posesión de la bola.

APLICACIÓN DE LA LEY: La advertencia de gastar tiempo sigue en pie.

AR 62.3 Al equipo rojo se le ha advertido que debe "atacar" pero aún no lo hace.

El equipo rojo inmediatamente pierde la posesión de la bola frente al equipo azul, pero recuperan la posesión de la bola.

APLICACIÓN DE LA LEY: La advertencia de gastar tiempo ya no está en pie, puesto que una nueva situación de juego ha sido creada.

AR 62.4 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que debe "atacar" o que "la sostenga".

El equipo rojo pierde la posesión de la bola frente al azul, posteriormente el equipo rojo vuelve a recuperar la posesión de la bola.

APLICACIÓN DE LA LEY: La advertencia de pérdida de tiempo ya no sigue en pie, puesto que una nueva situación de juego ha sido creada.

AR 62.5 El equipo rojo tiene posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que debe "atacar" o que "la sostenga"

Entonces el equipo rojo hace un tiro a la portería.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si la bola sale de la cancha por la línea posterior o si sale por la línea lateral, y si al equipo rojo se le concede la bola, la advertencia de gastar tiempo sigue vigente.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si la bola golpea un tubo de la portería y se va fuera de los límites posteriores de la cancha, entonces no se ha cometido la falta.

Si al Rojo se le da la posesión de la bola entonces la advertencia de gastar tiempo sigue en vigente.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si la bola golpea un tubo de la portería haciendo que la bola quede libre en el área del ataque, y el equipo rojo recupera la posesión, la advertencia de gastar tiempo sigue vigente.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si la bola golpea un tubo de la portería y rebota sobre la línea del área de gol, entonces no se ha cometido ninguna falta.

Si Rojo gana la posesión de la bola suelta resultante, entonces la regla de gastar tiempo sigue vigente.

AR 62.6 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, ha sido advertido que “ataque” o que “la sostenga”.

El hombre en posesión de la bola pisa sobre o pasa la línea que delimita la zona de ataque, es legalmente forzado a salir de dicha área o pasa la bola fuera de la jugada.

APLICACIÓN DE LA LEY: La bola se le otorga al equipo azul.

AR 62.7 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, ha sido advertido que “ataque” o que “la sostenga”.

El jugador en posesión de la bola pasa la bola fuera del área de ataque hacia el medio campo.

APLICACIÓN DE LA LEY: Si el equipo azul gana la posesión de la bola resultado de una bola perdida, entonces la jugada continúa.

De otro modo, la bola se le otorga al equipo azul en el punto de la infracción.

AR 62.8 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que “ataque” o que la “sostenga”.

El jugador con la posesión de la bola es ilegalmente forzado a salir de una la línea que delimita el área.

APLICACIÓN DE LA LEY: El jugador azul cumple el tiempo de castigo, el jugador rojo retiene la bola y la advertencia de gastar tiempo sigue vigente.

AR 62.9 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que “ataque o que la sostenga”.

El jugador con la posesión de la bola es ilegalmente forzado a salir del área de ataque y entrar al medio campo.

APLICACIÓN DE LA LEY: El pañuelo se lanza y la advertencia de gastar tiempo se reinicia.

AR 62.10 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que “ataque o que la sostenga”.

Un jugador del equipo azul desvía el pase y la bola sale de la cancha.

APLICACIÓN DE LA LEY: La bola continúa siendo del equipo rojo y la advertencia de gastar tiempo sigue vigente.

AR 62.11 El equipo rojo tiene la posesión de la bola en el área de ataque, se le ha advertido que “ataque o que la sostenga”.

Un jugador del equipo azul desvía el pase y la bola sale del área de ataque dirigiéndose hacia el medio campo.

APLICACIÓN DE LA LEY: La pelota está libre. Si el equipo rojo recupera la posesión de la bola libre, entonces la advertencia de gastar tiempo se repite inmediatamente.

Regla 63 Palo ilegal

63.1 Si un árbitro se entera de que un jugador está usando un palo (aparte de una construcción engañosa o el encordado) (**other than trick construction** o encordado) que es ilegal según las disposiciones de las Reglas 15 or 16, entonces el árbitro impondrá una penalización técnica a ese jugador y exigirá que el jugador ajuste el palo para conformar a las especificaciones o lo cambie por otro.

63.2 Para una segunda violación contra el mismo jugador, el árbitro impondrá una penalización técnica y colocará el palo ilegal bajo la custodia de la mesa por el resto del juego.

63.3 Si, un jugador lanza, pasa la bola, intenta jugar contra un oponente o intenta jugar una bola suelta o una bola en el aire, la cabeza de su palo se sale, entonces ese jugador ha cometido la falta técnica de usar un palo ilegal.

SECCIÓN 9 FALTA TÉCNICAS

Regla 64 Equipamiento ilegal

64.1 Si un árbitro se percató de que un jugador lleva un equipamiento o joyas ilegales según las disposiciones de las Reglas 17 o 18, el árbitro exigirá que el jugador se ajuste a las especificaciones.

El primer incidente de este tipo que ocurra por parte de un jugador no constituirá una falta técnica.

Si el jugador no se ajusta a las especificaciones, se verá obligado a retirarse del juego hasta que cumpla con el reglamento de equipamiento, permitiéndose inmediatamente un sustituto.

64.2 Si el mismo jugador comete una segunda falta, el árbitro impondrá una sanción y se verá obligado a retirarse del juego hasta que cumpla con el reglamento.

Regla 65 Fuera de juego

65.1 Un equipo está fuera de juego cuando no tiene más de 10 jugadores en el campo, incluyendo los jugadores en el área de castigo, y...:

- i) Tiene más de seis (6) hombres, incluyendo jugadores en el área penalización, en la mitad del área de ataque en el campo (entre la línea central y la línea de fondo); o
- ii) Tiene más de siete (7) hombres, incluyendo jugadores en el área de penalización en su mitad defensiva del campo (entre la línea central y la línea final).

65.2 Excepto en los casos en que se marque un gol, cuando uno o ambos equipos estén fuera de juego se aplicarán las siguientes reglas:

i) Cuando sólo un equipo esté fuera de juego, se aplicará un castigo de acuerdo con la Regla 50.

ii) Cuando ambos equipos estén fuera de juego y uno de ellos tiene la posesión de la pelota, los equipos se pondrán en juego y el juego se reanudará con el equipo que tenía la posesión de la pelota.

iii) Cuando ambos equipos estén fuera de juego y ninguno de ellos tenga la posesión de la pelota, los equipos se pondrán en juego, y la pelota estará encarada en el lugar donde estaba cuando sonó el silbato.

65.3 Las siguientes reglas se aplicarán cuando uno o ambos equipos estén fuera de juego en el momento en que se marque un gol: i) Cuando sólo el equipo defensor esté fuera de juego, entonces el gol se mantendrá, y no se infligirá ninguna penalidad.

ii) Cuando sólo el equipo atacante esté fuera de juego, el gol no se mantendrá, y la pelota se concederá a cualquier miembro del equipo defensor a 18 metros (20 yardas) lateralmente de la portería.

iii) Cuando ambos equipos estén en fuera de juego, el gol no se mantendrá, y la pelota será orientada a 18 metros (20 yardas) lateralmente de la portería.

65.4 Se aplicarán las siguientes excepciones a las reglas anteriores relativas al fuera de juego:

i) Cuando 3 o más hombres de un equipo se encuentren en el área al mismo tiempo, un jugador podrá salir de su área defensiva para realizar el fuera de juego, pero deberá obedecer la regla del fuera de juego.

ii) Eliminado, Asamblea General de la FIL 2014, Denver, Colorado.

65.5 Para determinar si un equipo está fuera de juego, se considera que un jugador cuyo cuerpo, incluyendo una mano enguantada en el palo del stick, toca o pisa la línea central o la cruza, ha entrado en esa mitad del campo.

AR 65.1 Un jugador azul rompe por encima de la línea central y dos jugadores rojos se ponen en fuera de juego mientras lo persiguen.

APLICACIÓN DE LA LEY: Se aplica la técnica del silbato lento.

Si un gol es marcado por el azul, entonces no se da ningún tiempo de penalización ya que el gol anula las faltas técnicas.

Si no se marca un gol, entonces ambos jugadores rojos tienen 30 segundos.

AR 65.2 El balón está suelto cerca de la línea central, y un jugador azul legalmente controla a un jugador rojo causando que se vaya fuera de juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: A menos que se invoque la Regla 83, el balón se concede a los azules.

AR 65.3 La pelota está suelta cerca de la línea central, y un jugador Azul empuja ilegalmente a un jugador Rojo causando que se ponga fuera de juego.

APLICACIÓN DE LA LEY: A menos que se invoque la Regla 83 del Reglamento, la pelota se concede a Rojo y no se inflige ninguna sanción al jugador Azul, a menos que el empuje sea violento o excesivo, en cuyo caso se impone una falta personal.

AR 65.4 Un jugador Azul intenta evitar el fuera de juego. Mantiene ambos pies en la mitad del campo, pero cae sobre la línea central. Sus guantes, todavía envueltos en el palo, tocan la otra mitad del campo.

Dado que la mano enguantada que sostiene el travesaño no se considera parte del palo a efectos de las reglas de fuera de juego, está fuera de juego.

Estas consideraciones también se aplican al círculo y en el saque central.

AR 65.5 Rojo están en posesión. Un atacante azul se pone fuera de juego. Al darse cuenta de su error, se pone "de nuevo en juego", pero su falta es detectada y se lanza una bandera.

Como de todas formas va a cumplir un penalti, entonces cae de nuevo en la defensa, por lo que "vuelve a estar fuera de juego". El rojo no anota.

APLICACIÓN DE LA LEY: El jugador azul cumple una penalización de 30 segundos, ya que un jugador no puede estar fuera de juego dos veces en la misma jugada.

Si otro jugador azul hubiera cometido el segundo fuera de juego, se habría lanzado una segunda bandera.

AR 65.6 Rojo tiene tres hombres en el área de penalti. Están obligados a mantener no más de seis (6) hombres incluyendo los del área en su mitad de ataque, y no más de siete (7) hombres incluyendo los del área en su mitad de defensa.

Se hace un Saque, y los guantes del jugador tocan la línea central.

APLICACIÓN DE LA LEY: Un jugador rojo del área defensiva deberá hacer el saque. Mientras el hombre rojo esté en la posición de ataque, se considerará que está en el lado a pesar de que sus guantes toquen la línea central.

Si alguna otra parte de su cuerpo toca la línea, entonces está fuera de juego.

Si sus guantes tocan la línea después de estar fuera de la posición de ataque, entonces está fuera de juego.

Regla 66 Impulso del palo a la cara del oponente.

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

Regla 67 Retraso

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

SECCIÓN 10 FALTAS PERSONALES

Regla 68 La pena por una falta personal

68.1 La sanción por una falta personal será la suspensión del juego por un período de 1, 2 o 3 minutos, dependiendo del diagnóstico de los árbitros sobre la gravedad y la intención de la falta.

El balón se entregará normalmente al equipo al que se le ha hecho la falta.

Si la falta se produce antes del comienzo del juego, o después de marcar un gol o al final de un periodo, el balón se entregará a los adversarios del equipo infractor en el centro del campo.

Regla 69 La naturaleza de una falta personal

69.1 Las faltas personales son las más graves.

Cualquier violación de las reglas de juego establecidas en esta sección será una falta personal.

Regla 70 Golpes ilegales al cuerpo

70.1 El golpe al cuerpo de un oponente que no está en posesión de la pelota, o menos de 2,74 metros de una pelota suelta o a menos de 2,74 metros de una pelota en el aire, es ilegal.

70.2 Un golpe al cuerpo evitable de un oponente después de que haya lanzado la pelota es ilegal.

70.3 Un golpe al cuerpo o "body-check" de un oponente en el que el contacto inicial es desde atrás, debajo de la cadera o a la altura del cuello o por encima de él es ilegal, a menos que el jugador al que se le ha hecho el golpe al cuerpo ("body-check") se dé la vuelta o salte o se mueva de tal manera que lo que comenzó como un golpe al cuerpo legal parezca ilegal.

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

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

70.6 Es ilegal golpear el cuerpo de un oponente que esté recostado en el suelo o de rodillas.

Regla 71 Golpe peligroso ("Slashing")

71.1 Bajo ninguna circunstancia un jugador golpeará su palo en el de otro adversario con golpes deliberados o abandono temerario, y en tales circunstancias se comete una falta, independientemente de que se golpee el palo o el cuerpo del adversario.

71.2 El golpe del palo en el casco o en el cuello del adversario es ilegal, excepto cuando lo hace un jugador en el acto de pasar o disparar.

71.3 Un jugador no golpeará ninguna parte del cuerpo de un oponente, excepto la mano enguantada que sostiene el palo, en un intento de desviar la pelota del palo de su oponente, pero no se declarará ilegal si, en un intento de proteger su palo, el jugador en posesión utiliza alguna parte de su cuerpo, que no sea su cabeza o cuello, para evitar el empuje del jugador defensor y, como resultado, el palo del jugador defensor golpea alguna parte del cuerpo del jugador atacante que no sea su cabeza o cuello.

71.4 A los efectos de esta regla, el mero contacto no es un golpe.

El contacto debe ser un golpe definitivo, y no un mero roce.

AR 71.1 Un jugador está en el acto de hacer pasar o disparar y, en su legítimo movimiento de seguimiento, golpea a un oponente en la cabeza.

APLICACIÓN DE LA LEY: No hay falta.

Regla 72 Golpe con la parte del palo que está entre las manos ("Cross-Check")

72.1 Un jugador no puede controlar a un adversario con la parte del mango de su palo que está entre sus manos, ya sea empujando su palo lejos de él o sosteniéndolo extendido de su cuerpo.

Regla 73 Tropiezos (“Tripping”)

73.1 Un jugador no debe hacer tropezar intencionadamente con/a un oponente con cualquier parte de su palo o cuerpo.

Regla 74 Rugosidad/Rudeza innecesaria (“Unnecessary Roughness”)

74.1 Una infracción excesivamente violenta de las normas contra la retención o el empuje es una falta personal, designada como rudeza innecesaria.

74.2 Un contacto deliberado y excesivamente violento hecho por un jugador defensivo contra un jugador ofensivo que ha establecido legal o ilegalmente un bloqueo será designado como rudeza/ rugosidad innecesaria.

74.3 Cualquier acto evitable de un jugador que sea deliberado y excesivamente violento se designará como rugosidad innecesaria, ya sea con el cuerpo o con el palo.

Regla 75 Conducta antideportiva

75.1 Ningún jugador, sustituto, miembro que no sea un jugador de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo competidor:

- i) Entrar en una discusión con un oficial por cualquier decisión que haya tomado;
- ii) Intentar de cualquier manera influir en la decisión de un oficial;
- iii) Usar lenguaje o gestos amenazantes, profanos u obscenos con un funcionario o con cualquier miembro del equipo rival;
- iv) Cometer cualquier acto considerado antideportivo por los árbitros;
- v) Cometer repetidamente la misma falta técnica;
- vi) Usar deliberadamente la mano o los dedos para jugar con la pelota o interferir en el palo del adversario en un saque. (Ver el artículo 34.4 y los artículos 34.22, 34.23 y 34.24 del Reglamento)

75.2 Cuando se haya impuesto una sanción por conducta antideportiva y la persona sancionada siga actuando de forma antideportiva, los árbitros tienen derecho a expulsarlo del área de la banca del equipo.

75.3 Ningún jugador o sustituto utilizará su palo con un ajuste que obstruya o un encordado diseñado para sujetar la pelota y retrasar el desplazamiento normal y libre de la misma. Esto incluirá las dimensiones del palo, tal como se especifica en la Regla 15.

Ningún jugador usará un palo construido, ensartado o manipulado de manera que confunda a un oponente en la creencia de que la pelota está en el palo cuando no lo está, o que la pelota no está en el palo cuando lo está.

El jugador que utilice dicho palo recibirá una penalización de 3 minutos, y el palo se pondrá bajo la custodia del anotador estadístico durante el resto del partido.

Si un jugador cuyo palo va a ser objeto de un control de palo solicitado legalmente o un compañero de equipo o cualquier miembro de su equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con el equipo toca la cabeza o el cordel del palo o realiza cualquier acción que sea un intento de burlar el control de palo o un intento de alterar el resultado del control de palo, antes de que se lleve a cabo el control de palo, entonces cada uno de los involucrados recibirá una penalización de 3 minutos.

75.4 Un equipo que abuse repetidamente de la Regla 34 al salir de una zona restringida en un saque en el centro, será culpable de conducta antideportiva.

75.5 Un equipo que abuse repetidamente de la Regla 34.1 iii) retrasando el juego en un saque central puede ser culpable de conducta antideportiva.

Regla 76 El jugador comete 5 faltas personales

76.1 Cualquier jugador que cometa 5 faltas personales será "expulsado" del juego, y no se le permitirá participar más en él.

76.2 Se permitirá que un sustituto de dicho jugador ingrese al juego en el momento en que al jugador expulsado se le hubiera permitido volver a ingresar al juego si no hubiera cometido 5 faltas personales.

SECCIÓN 11 FALTAS DE EXPULSIÓN

Regla 77 Penalización por la falta de expulsión

77.1 La penalización por una falta de expulsión será la suspensión por el resto del juego.

77.2 En el caso de una falta de expulsión contra un jugador o un sustituto, el jugador designado del equipo infractor será suspendido del juego durante 3 minutos más cualquier otro tiempo de penalización en el que haya incurrido el jugador expulsado, y debe permanecer en el área de penalización durante los 3 minutos completos más cualquier otra penalización tiempo en el que ha incurrido el jugador expulsado.

Se puede hacer una sustitución después de finalizar los 3 minutos más cualquier otro tiempo de penalización en el que haya incurrido el jugador expulsado.

Se recomienda encarecidamente que el jugador expulsado permanezca en el área de banquillo de su equipo. Pero, tanto si lo hace como si no, seguirá siendo considerado bajo la supervisión de los entrenadores de su equipo hasta el final del partido.

77.3 En el caso de una falta de expulsión contra un entrenador, un miembro no jugador de un equipo, o alguien oficialmente relacionado con un equipo, el Defensor Designado del equipo infractor será suspendido del juego por 3 minutos, más cualquier otro tiempo de penalización en que haya incurrido el entrenador expulsado, un miembro no jugador de un equipo, o alguien oficialmente relacionado con un equipo, y el Defensor Designado deberá permanecer en el área de penalización durante los 3 minutos completos más cualquier otro tiempo de penalización en que haya incurrido el entrenador expulsado, un miembro no jugador de un equipo, o alguien oficialmente relacionado con un equipo.

Se puede hacer una sustitución después de un lapso de 3 minutos más cualquier otro tiempo de penalización en el que haya incurrido el entrenador expulsado, un miembro no jugador de un equipo o alguien oficialmente relacionado con un equipo.

Se recomienda encarecidamente que el miembro expulsado del equipo permanezca en el área de la banca de su equipo. Pero, tanto si lo hace como si no, seguirá siendo considerado bajo la supervisión de los entrenadores de su equipo hasta el final del partido.

77.4 Si un jugador, sustituto, entrenador, preparador, miembro no jugador del equipo o cualquier otra persona oficialmente relacionada con un equipo comete una falta de expulsión, el árbitro en jefe del torneo informará por escrito del incidente al organismo que controla el juego inmediatamente después del final del partido. Si no hay un árbitro jefe, el árbitro principal del juego escribirá el informe.

En el informe se indicará si se considera que la expulsión es un castigo suficiente para la persona en cuestión o si se considera que es necesario tomar medidas adicionales.

El incidente se tratará entonces con arreglo a las leyes y/o reglamentos pertinentes del organismo rector.

Regla 78 Naturaleza de una falta de expulsión

78.1 El acto de golpear o intentar golpear deliberadamente a un oponente, a un miembro no jugador del equipo oponente, a un entrenador, a un espectador o a cualquier persona que con la mano, el palo, la pelota o cualquier otra manera por parte de un jugador, un sustituto, un miembro no jugador del equipo, un entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo puede ser una falta de expulsión.

78.2 Cuando los oficiales han "congelado" las bancas de los equipos, porque se ha producido una pelea en el terreno de juego, o por cualquier otra razón, indicando al personal del equipo que está en los banquillos que debe permanecer allí, entonces cualquier personal del equipo que pase por delante de un oficial para unirse a una pelea, o que abandone su área de banquillos designada, DEBE ser expulsado del juego. Una excepción

a esto será un miembro del personal médico de un equipo que deje el área de banca designada de su equipo para atender a un miembro herido de su equipo.

78.3 Cuando dos jugadores de equipos competidores se pelean y un tercer participante entra en el altercado, entonces el tercer hombre en el altercado puede ser expulsado del juego.

78.4 La negativa a aceptar la autoridad de los oficiales, o el uso de lenguaje o gestos amenazadores, groseros o abusivos, o una falta flagrante pueden constituir una falta de expulsión.

SECCIÓN 12 EJECUCIÓN DE LOS CASTIGOS

Regla 79 Jugador que comete una falta

79.1 Un jugador que haya sido expulsado por un árbitro levantará su palo a la distancia de un brazo por encima de su cabeza desde el momento en que sea expulsado hasta el momento en que llegue a la zona de castigo, y se presentará inmediatamente en la mesa del cronómetro.

Deberá permanecer en el área de castigo, sujeto a las reglas siguientes, hasta que sea liberado por el cronometrador.

79.2 En el caso de una penalización de tiempo, el tiempo se refiere al tiempo durante el cual el jugador estará fuera del campo y fuera del juego. El tiempo de una penalización comenzará cuando el jugador penalizado se sienta en uno de los asientos del área penal o cuando suene el silbato para reanudar el juego, lo que ocurra más tarde.

Si no quedan asientos vacíos en el área de penalización correspondiente, el jugador penalizado deberá arrodillarse sobre una rodilla junto a los asientos.

79.3 Si un jugador sancionado va a reiniciar el juego por sí mismo cuando su tiempo de penalización haya expirado, entonces puede pasar los últimos 5 segundos de su tiempo de penalización sobre una rodilla al lado de la puerta de cambios en el lado de su propio equipo de la línea central. Entonces debe volver a entrar al juego a través de la puerta. Un jugador que está a punto de entrar en el campo debe ceder el área especial de sustitución a un jugador que está saliendo del campo.

79.4 Si un sustituto debe reemplazar al jugador sancionado cuando el tiempo de penalización ha expirado, el jugador sancionado debe pasar todo el tiempo de penalización en el asiento. Un jugador que está a punto de entrar en el campo debe ceder el paso en el área especial de sustituciones a un jugador que está saliendo del campo.

El sustituto puede entonces pasar los últimos 5 segundos del tiempo de castigo sobre una rodilla al lado de la entrada, en el lado de su equipo de la línea central, antes de entrar en el campo a través de ella.

El jugador sancionado deberá entonces regresar al banquillo de los jugadores.

79.5 El tiempo de penalización sólo se cumplirá durante el tiempo de juego normal.

Las interrupciones en el juego para todos los tiempos muertos también interrumpirán temporalmente el tiempo de penalización.

Durante un tiempo muerto autorizado, o entre períodos, un jugador sancionado puede abandonar el área de castigo, pero debe regresar al comienzo del juego para completar su suspensión.

79.6 El tiempo de penalización terminará cuando el tiempo de penalización haya expirado, excepto que la anotación de un gol contra un equipo que tenga uno o más jugadores cumpliendo el tiempo de penalización por faltas técnicas liberará al jugador o a los jugadores del equipo contra el que se ha anotado del cumplimiento del resto de su tiempo de penalización. Esto no se aplicará en el caso de las faltas personales, en las que el tiempo penal designado se ejecutará independientemente de que se haya marcado o no un gol.

79.7 Si un arquero comete una falta en el tiempo reglamentario, los árbitros ordenarán un descanso de 30 segundos para permitir su sustitución.

AR 79.1 Un jugador está cumpliendo 30 segundos por una retención y un minuto más para un slash: las faltas se cometieron en esa secuencia.

El oponente anota 15 segundos de penalización.

APLICACIÓN DE LA LEY: El resto de la penalización técnica es anulada por el gol, y así tiene 1 minuto para cumplir desde el momento en que se marca el gol.

AR 79.2 Como el anterior, pero el slash precedió a la retención.

APLICACIÓN DE LA LEY: Toda penalización técnica es anulada por el gol, por lo que el jugador tiene 45 segundos para cumplir desde el momento en que se marca el gol.

AR 79.3 Un jugador rojo está cumpliendo un castigo de 30 segundos por una falta técnica.

El equipo azul anota.

Después del gol, se hace evidente que, antes de marcar el gol, el jugador rojo había vuelto a entrar en el juego antes de que expirara su castigo y que fue culpa del jugador rojo.

APLICACIÓN DE LA LEY: El resto de la penalidad técnica original es anulada por el gol y el jugador Rojo no cumple con una penalidad por su reingreso prematuro, ya que esta falta técnica fue antes de que sus oponentes marcaran un gol.

Regla 80 Reanudar el juego después de un castigo

80.1 Cuando se produce una falta en la mitad defensiva del campo del equipo ofendido y se debe cumplir el tiempo de penalidad, la pelota se concederá a cualquier jugador del equipo ofendido en el lado ofensivo de la línea central. Debe estar por lo menos a 5 yardas (4.57 metros) de la entrada(ver Regla 40.5).

80.2 En todos los demás casos, la pelota se concederá a cualquier jugador del equipo que se le cometió la falta en el punto en que se encontraba la pelota cuando se suspendió el juego, con las siguientes excepciones:

- i) Cuando la pelota se encuentre a menos de 20 yardas (18,29 metros) del arco. En este caso, la pelota se desplazará lateralmente a través del campo a 20 yardas (18,29 metros) del arco y se concederá a cualquier jugador del equipo que se le cometió la falta.
- ii) En el caso de que el arquero o un jugador defensor infringe las reglas del área de portería, la pelota se concederá a cualquier jugador del equipo atacante a 20 yardas (18.29 metros) lateralmente del arco.
- iii) En el caso de una infracción en el área de portería por parte de un jugador atacante, que no implique una penalización de tiempo, la pelota se concederá a un miembro del equipo defensor a 20 yardas (18,29 metros) lateralmente del arco.

80.3 Si se marca un gol durante la utilización del silbato para llamar por una falta técnica, entonces no se dará ninguna penalización. Si no se marca un gol durante la utilización del silbato, entonces se da una penalización de tiempo, y la pelota se concede al equipo atacante en el lugar donde se encontraba cuando se suspendió el juego, sujeto a la Regla 80.2 i) que se sigue.

Regla 81 Faltas simultáneas

81.1 Cuando un miembro de un equipo comete una falta y luego un miembro del equipo contrario comete una falta, entonces las faltas se considerarán faltas

simultáneas, siempre que las faltas no estén separadas por un silbato que haya reanudado el juego, o por la anotación de un gol, o por el final de un período.

81.2 Cuando se han cometido faltas simultáneas, se aplicarán las siguientes reglas:

i) Todas las faltas que sean técnicas, se anulan, y el equipo en posesión en el momento de la primera falta simultánea conserva la posesión donde estaba la pelota cuando sonó el silbato. Si ningún equipo está en posesión en el momento de la primera falta simultánea, la pelota se establecerá dónde estaba cuando sonó el silbato o, si fue durante un saque central, antes de "Posesión" o "Pelota libre", se establecerá en el centro del campo con las mismas restricciones que el saque original.

ii) Si al menos una de las faltas es una falta personal, entonces el tiempo de penalización se cumplirá para todas las faltas, y se aplicarán las siguientes reglas:

- Si un equipo incurre en más tiempo total de penalización que el otro, entonces el equipo con el menor tiempo total de penalización recibirá la pelota.

- Si el total de los tiempos de penalización es igual, entonces el equipo en posesión de la pelota en el momento de la primera falta simultánea conservará la posesión de la misma.

- Si el total de los tiempos de penalización es igual y ninguno de los dos equipos tiene la posesión en el momento de la primera falta simultánea, entonces la pelota se pondrá donde estaba cuando sonó el silbato o, si fue durante un saque central, antes de la "posesión" o "pelota libre", se establecerá de nuevo en el centro del campo con las mismas restricciones que en saque central.

iii) A los efectos de totalizar el tiempo de penalización en el caso de faltas simultáneas, una falta de expulsión contará como una penalización de 3 minutos.

iv) No habrá despeje libre (free clear) después de las faltas simultáneas.

El AR 81.1 Azul está atacando y una bandera señala una falta técnica.

El jugador azul comete entonces una infracción en el área circular de portería.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego se suspende cuando se comete una infracción en el área del arco. Las dos faltas técnicas se cancelan, no se cumple el tiempo de penalización, y los azules mantienen la posesión del balón.

AR 81.2 Dos jugadores Rojos están fuera de juego, y se levantan las banderas. Un jugador azul en posesión del balón comete entonces una falta técnica.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego se suspende cuando el jugador Azul comete la infracción técnica. Las tres faltas técnicas simultáneas se cancelan, y no se cumple el tiempo de penalización. La pelota se le otorga al equipo azul, que tenía la posesión.

El AR 81.3 El azul está atacando y una bandera está abajo por una falta personal. El jugador azul comete entonces una infracción en el área de portería.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego se suspende cuando se comete una infracción en el área de portería. Ambos jugadores cumplen el tiempo de penalización. A los azules se les concede la posesión ya que tienen menos tiempo total de penalización.

AR 81.4 Dos jugadores Rojos están fuera de juego, y se levantan banderas.

Un jugador azul en posesión de la pelota comete entonces una infracción personal.

APLICACIÓN DE LA LEY: El juego se suspende cuando el jugador azul comete una infracción personal.

Los tres jugadores cumplen el tiempo de penalización, y la pelota se concede al equipo con menos tiempo total de penalización.

Si el total de los tiempos de penalización es igual, entonces los Azules mantienen la posesión.

AR 81.5 Un jugador Rojo acaba de entrar en el área de penalización para cumplir 30 segundos por una infracción técnica. Sin embargo, antes de la reanudación del juego, un jugador, sustituto o entrenador azul comete una infracción técnica.

APLICACIÓN DE LA LEY: Las faltas son faltas técnicas simultáneas, y por lo tanto se anulan. El jugador rojo regresa al juego inmediatamente.

AR 81.6 Un defensor azul retiene a un atacante rojo, que tiene la pelota en su poder, y se levanta una bandera. El jugador Rojo entonces marca y, inmediatamente después del gol, toma represalias contra el defensor Azul que lo tenía en su poder.

APLICACIÓN DE LA LEY: Las faltas no son simultáneas, ya que están separadas por un gol.

La falta técnica del jugador azul es eliminada.

El jugador rojo cumple el tiempo de penalización por su falta personal.

La pelota se le otorga al Azul en el centro

Regla 82 La ley de ventaja

82.1 Si un jugador defensor comete una falta, y el equipo atacante tiene la posesión del balón en el momento en que se produce la falta, y en opinión del árbitro es inminente una jugada de gol, y el acto de la falta no hace que el jugador atacante que está en posesión pierda la pelota, entonces el árbitro deberá levantar un banderín de señal y retener el silbato hasta que se haya completado la jugada puntuable.

82.2 La jugada de gol se considera terminada cuando:

- i) El equipo atacante ha perdido la posesión de la pelota ha realizado un disparo que ha terminado como se define en la regla 82.5; o
- ii) El equipo atacante ha perdido claramente la oportunidad de anotar un gol en la jugada inicial, o
- iii) En el caso de que la bandera se suelte cuando el balón esté delante del arco del equipo defensor, el equipo atacante, habiendo hecho que el balón vaya detrás del arco, y habiendo llevado al frente de la misma, lo hará ir detrás del arco de sus adversarios otra vez; o
- iv) En el caso de que la bandera se suelte cuando el balón esté detrás de la portería del equipo defensor, el equipo atacante, habiendo llevado la pelota a la parte delantera de la portería, hará que vuelva a ir detrás de la portería; o
- v) El equipo atacante, habiendo tenido la posesión en su área de ataque, la saca de su área de ataque.

82.3 La técnica del silbato lento se aplicará independientemente de que la falta se cometa contra el hombre en posesión del balón.

82.4 Un pase es un movimiento de la pelota causado por un jugador en control que lanza o rebota o rueda la pelota hacia un compañero.

82.5 Durante una situación de silbato lento, un tiro sigue siendo un tiro hasta:

- i) Es claramente obvio que no se marcará un gol; o
- ii) Se da un impulso adicional al balón por cualquier miembro del equipo atacante; o
- iii) La posesión es obtenida por un miembro del equipo defensor; o
- iv) Después de golpear al arquero y/o travesaño(s), la pelota toca a cualquier jugador del equipo atacante, o a cualquier jugador del equipo defensivo que

se encuentre fuera del área del arco; en ese momento la pelota será declarada muerta inmediatamente.

82.6 Cuando una bandera es lanzada por error, cuando el silbato suena posteriormente para detener la jugada, la pelota será adjudicada al equipo que tiene la posesión.

Cuando un oficial toque el silbato sin querer, la pelota se concederá al equipo que tenga la posesión.

Si ninguno de los dos equipos tiene la posesión, entonces se realiza un saque.

AR 82.1 Un jugador rojo dispara a la portería durante un silbato lento. La pelota es desviada por un compañero y entra en el arco.

APLICACIÓN DE LA LEY: Gol, ya que no se le da un impulso adicional a la pelota.

AR 82.2 Un jugador rojo dispara al arco durante un silbato lento, y el árbitro grita "Dispara". Otro jugador rojo, de pie frente a la portería, agarra la pelota, dispara y marca.

APLICACIÓN DE LA LEY: Gol, ya que lo que se pensaba que era un tiro resultó ser un pase.

AR 82.3 El jugador rojo dispara al arco durante un silbato lento. El disparo golpea al portero AZUL, se desvía y toca a un defensor AZUL, que está de pie dentro del área del arco. El balón entra en la red y rompe el plano de la meta.

APLICACIÓN DE LA LEY: Gol, ya que se realizó el tiro. El balón, después de golpear al portero, no tocó a un jugador atacante, y no tocó a un defensor que estaba de pie fuera del área del arco, por lo tanto el tiro se mantuvo como un tiro y el gol cuenta.

Regla 83 La técnica de juego

83.1 Cuando un jugador cometa una falta técnica de la pelota suelta, y el equipo ofendido pueda verse perjudicado por la suspensión inmediata del juego, el árbitro señalará visual y verbalmente "Play-on" ("juega"), y detendrá el silbato hasta que se complete la situación que implica la ventaja potencial, de la siguiente manera

i) Si el equipo ofendido obtiene la posesión de la pelota, la situación de play-on ha caducado, y el árbitro dejará de señalar.

ii) Si el equipo infractor gana la posesión de la pelota, entonces suena el silbato, y se le concede al equipo infractor.

iii) Si el equipo ofendido comete una falta, entonces suena el silbato, y se aplican las reglas habituales de las faltas simultáneas.

83.2 Si el equipo infractor comete una segunda falta al retomar el juego (play-on), se aplicarán las siguientes reglas: i) Si la segunda falta es una falta técnica, entonces se llama a retomar el juego de nuevo.

Si el equipo ofendido obtiene la posesión de la pelota, entonces la situación de retomar el juego ha caducado, y el oficial dejará de señalar.

Si el equipo ofensivo gana la posesión de la pelota, entonces suena el silbato, y el equipo ofendido recibe la pelota.

No hay expulsión.

ii) Si la segunda falta es personal, el árbitro detendrá el juego inmediatamente. El tiempo de penalización se cumple sólo por la falta personal.

SECCIÓN 13 SITUACIONES ESPECIALES

Regla 84 Situaciones especiales

84.1 Cuando un árbitro deba imponer una sanción a un equipo en el que no esté implicado ningún jugador definido, o cuando la sanción se imponga a alguien que no sea un jugador del juego, un jugador del área de castigo o un jugador del área de banquillo, entonces impondrá la suspensión al individuo. Si se producen múltiples faltas de este tipo, las penalidades se impondrán a otros jugadores, que pueden ser cualquier miembro del equipo y serán nombrados por el entrenador del equipo penalizado.

84.2 Cuando la persona que cometa la falta sea un jugador en el área de banca o un jugador en el área de castigo, la falta se evaluará en su contra en lo que respecta al registro, y deberá ejecutar la penalidad el mismo.

84.3 Si la pelota queda atrapada en el uniforme o el equipo de un jugador, aparte de su palo, el juego se suspenderá inmediatamente y el balón se pondrá en posición.

84.4 La Regla 84.3 no se aplicará al arquero designado cuando se encuentre dentro del área de portería. Si, en tales circunstancias, la pelota queda atrapada en el palo, la ropa o el equipo del arquero designado, el equipo defensivo recibirá el balón a 20 yardas (18,29 metros) lateralmente del arco.

84.5 Si el balón se empantana en el barro dentro del área del arco, la pelota se entregará al equipo defensivo a 20 yardas (18,29 metros) lateralmente del arco.

84.6 En caso de que la pelota quede atrapada en la red de la portería, los árbitros suspenderán el tiempo y el balón se entregará al equipo defensivo a 20 yardas (18,29 metros) lateralmente del arco.

84.7 En caso de una disputa, el equipo visitante es el primero en salir de los vestuarios.

AR 84.1 Una penalización de un minuto por conducta antideportiva es infligida al entrenador azul. El entrenador azul es enviado al área de castigo y se hace sonar el silbato para reiniciar el juego.

Una nueva penalización de un minuto por conducta antideportiva es infligida al entrenador azul.

APLICACIÓN DE LA LEY: Otro jugador, que puede ser cualquier miembro del equipo azul, cumple el segundo castigo.

AR 84.2 Una penalización de un minuto por conducta antideportiva es infligida al entrenador azul. El entrenador azul se mueve hacia el área de penalización o ya ha llegado al área de castigo, pero aún no ha sonado el silbato para reiniciar el juego.

Otro minuto de penalización por conducta antideportiva es infligido al entrenador azul.

APLICACIÓN DE LA LEY: La segunda penalidad es cumplida por el entrenador de casa, de modo que él cumple dos penalidades por Conducta antideportiva.

APÉNDICE A SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

Procedural Signals



Time Out



Goal



Face Off



Possession



No Goal



Out of Bounds
Direction of Play



Loose Ball



Simultaneous Fouls



Four Second Count



Stall Warning



Re-entry of the Crease



Play On



Blood Rule



Disregard Flag



Inadvertent Whistle

Personal Foul Signals



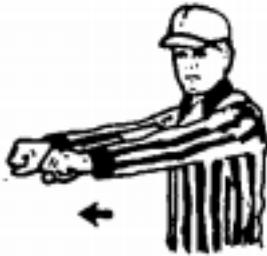
1 Minute



Illegal Body Check



Slashing



Cross Check



Unnecessary Roughness



Unsportsmanlike Conduct



Tripping



Expulsion

Technical Foul Signals



Tech Foul - 30 secs



Interference



Illegal Offensive Screening -
Illegal Pick



Holding



Warding Off



Pushing



Withholding the Ball



Stalling



Offside



Crease Violation



Illegally Touching the Ball



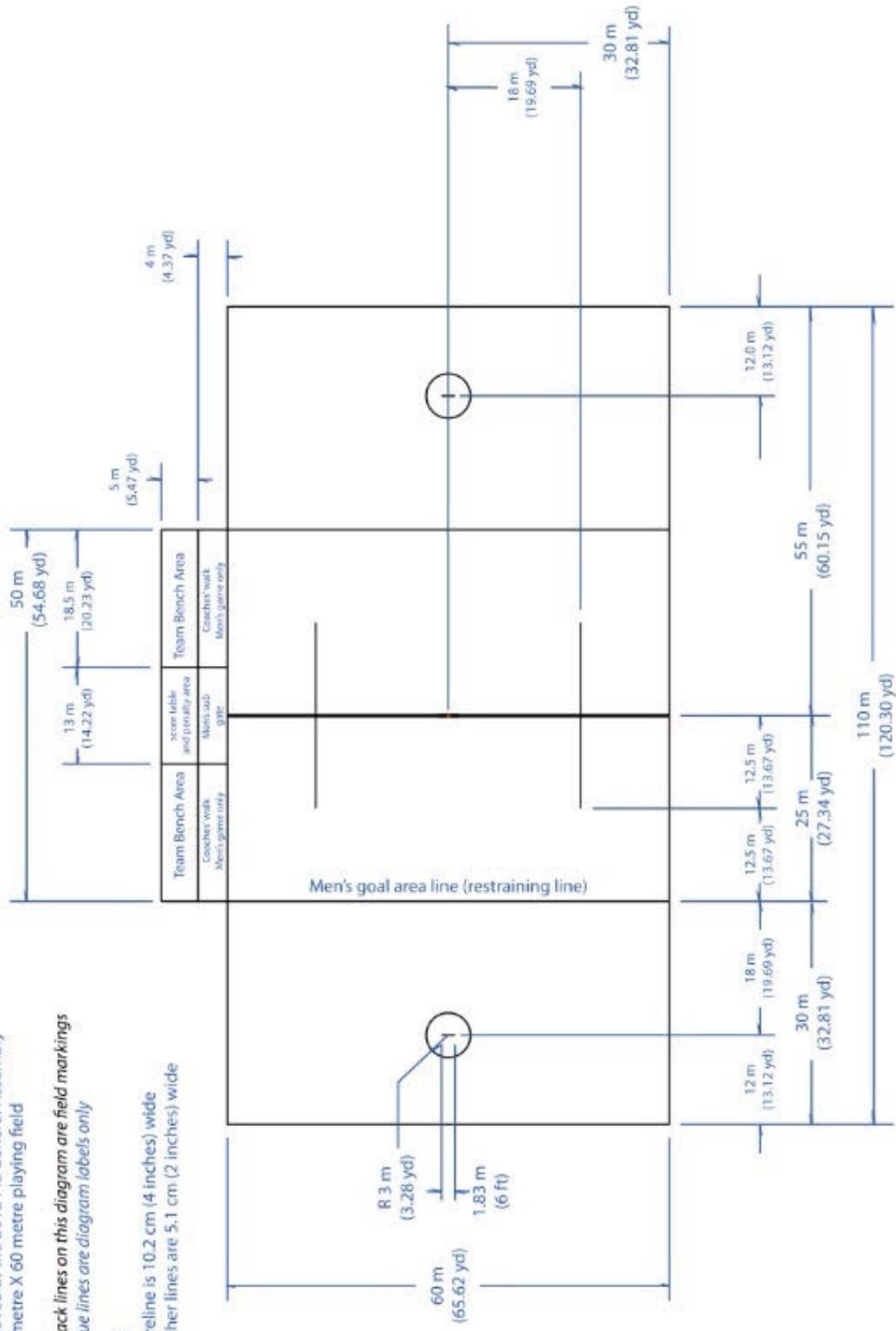
Illegal procedure

FIL Unified Men's and Women's Lacrosse Field

- Approved at the 2012 FIL General Assembly
- 110 metre X 60 metre playing field
- **all black lines on this diagram are field markings**
- **all blue lines are diagram labels only**

NOTE

- centreline is 10.2 cm (4 inches) wide
- all other lines are 5.1 cm (2 inches) wide



Location of markings for the Men's game

Diagram # 2

Apéndice C Historia de los cambios de reglas

APÉNDICE C APÉNDICE SEÑALES DE LOS ÁRBITROS A HISTORIAL DE CAMBIOS EN LAS REGLAS Lista de cambios en las reglas aprobadas por el FIL en 2018

Regla #	Nombre de la regla
29	Tiempo del partido
31	Juego empatado
33	Acciones previas al juego
37.1	Juego libre
AR 46.4	Sustitución
61.18	Procedimiento ilegal: Sobre y atrás 65.1 Offside
65,5	Fuera de juego
82,6	La técnica del silbato lento (Ventaja)

Lista de cambios en las reglas aprobadas por la FIL en 2016

Regla #	Nombre de la regla
17	Equipo personal
18	Prohibiciones relacionadas con el equipo personal
23	Los árbitros
24	El Jefe de la banca y el gerente de la banca
38	Marcador
44	Tiempo muerto
45	Solicitud del Entrenador Principal para el chequeo de palos o el conteo de palos
55	Retención

Lista de cambios en las reglas aprobadas por la FIL en 2014

Regla # Nombre de la regla

Cambios relacionados con el Campo Unificado de FIL

1.1 y 1.3 Dimensiones

2.2 y 2.3 Goles y la línea del arco

5.1 y 5.3 Líneas de área del arco y áreas del arco

6.1 Las áreas y líneas del ala

7.1 El centro del campo

8.1, 8.2 y 8.3 El Área de Sustitución Especial

9.1 y 9.2 La mesa del cronómetro y los bancos

10.1 El área de los bancos

11.1 El área de los entrenadores

12.1 Líneas

31.2 iii) Juego empatado

AR 31.1 Juego empatado

AR 34.18 Saque en el centro

35.1 Saque en otra lado que no sea el centro

37.2 Juego libre

Otros cambios de reglas

19.1 Número de jugadores

AR 19.1 Número de jugadores

23.5 Los árbitros

24.3 El Oficial Principal de la Mesa y el Gerente de la Mesa

AR 34.13 Saque en el Centro

34,9 Saque en el Centro

39 Posesión de la pelota

44 Tiempo muerto

65 Fuera de juego

70.4 Control de golpes ilegales al cuerpo

75 Conducta antideportiva

Lista de cambios en las reglas aprobadas por la FIL en 2012

Regla # Nombre de la regla

15.3 El palo

16.6 Prohibiciones relacionadas con el palo

17 Equipo personal

17.1 Equipo personal

17.2 Equipo personal

19.1 Número de jugadores

21.1 Capitanes

22.6 Entrenadores

24.3 Los oficiales principales de la banca y el gerente de la banca

34.2 Saque en el Centro

34.4 Saque en el Centro

34 ARS Saque en el Centro

38,1 Puntuación
39.2 Posesión de la pelota
47 El arquero designado
48.1 i) Privilegios del arquero designado
57 Retención de la pelota
58.4 Retención de la pelota en el juego
64.1 Equipo ilegal
82.2 La técnica del silbato lento.

Lista de cambios de reglas aprobados por la FIL de 2010

2.4 La portería
15,2 Los palos
15,4 Los palos
16,5 Prohibiciones relacionadas con el palo de Lacrosse
18,7 Prohibiciones relacionadas con el equipo personal
24,3 El oficial jefe de banco y el gerente de banco
27,1 Los goleadores
28,1 Errores cometidos por los funcionarios de la banca
29,1 (23,3) Hora del partido
29,1 Hora del partido
33,3 Acciones previas al juego
34,2 Frente al centro
34.13 / 81.2 Frente al centro / Faltas simultáneas
35,1 Frente a otro que en el centro
38,2 Puntuación

45,5 Solicitud del entrenador en jefe de un control o conteo de controles

46,2 Sustitución

47,4 El portero sustituto

62,7 Estancamiento

77 La Penalización por una falta de expulsión

78 La naturaleza de una falta de expulsión

79 Jugador cometiendo falta

81.2 / 34.13 Orientación en el centro / Faltas simultáneas

83,2 La técnica del juego

84,1 / 22,1 Entrenadores / Situaciones especiales.