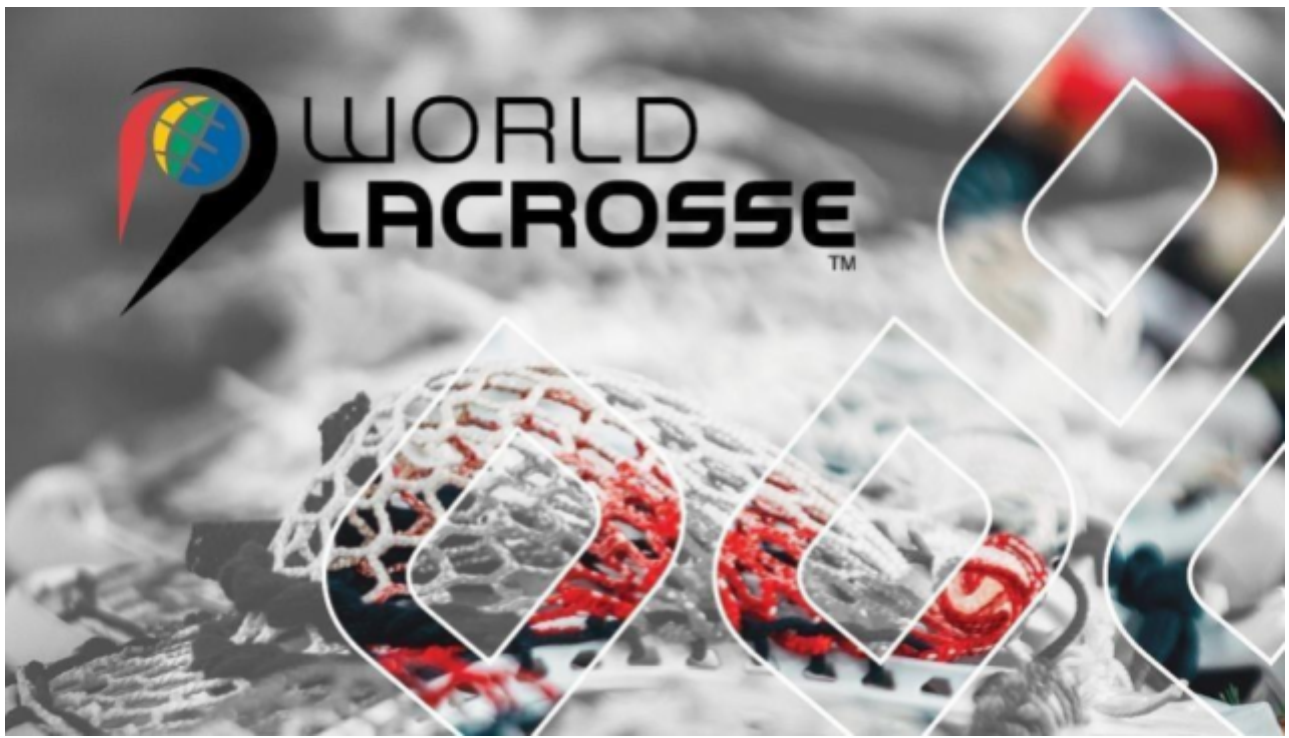


WORLD LACROSSE
SIXES



2021
World Lacrosse Sixes
Official Playing Rules



AUTORIDAD E IMPLEMENTACIÓN

Las Reglas Oficiales de Sixes Lacrosse han sido respaldadas por el Comité de Reglas de World Lacrosse de conformidad con la autoridad otorgada por la Junta Directiva de World Lacrosse y fueron aprobadas por la Asamblea General de World Lacrosse el 15 de noviembre de 2020. Este conjunto de reglas también contiene cambios que fueron realizados por el equipo de redacción de Sixes para la aprobación de las reglas. Estos cambios son de naturaleza tanto editorial como de contenido. Cuando sea necesario realizar cambios en las reglas, estos se presentarán a los miembros para su posterior consideración y aprobación en una futura Asamblea. Los cambios editoriales y las reglas contenidas en esta edición que deben ser aprobadas por los miembros, se pueden encontrar en el Apéndice G. Si bien es posible que algunas de las reglas aún no hayan sido aprobadas por nuestros miembros, los instamos a que sigan las reglas contenidas en este documento, para que los jugadores tengan la oportunidad de proporcionar comentarios constructivos e informar su opinión a los miembros de sus respectivas federaciones.

Las Reglas Oficiales de Sixes Lacrosse se aplican a todas las competiciones y calificaciones de World Lacrosse y a todos los demás juegos internacionales establecidos y definidos por World Lacrosse, en cualquier caso a partir del 1 de enero de 2021. Cada Federación o Asociación Nacional puede determinar su propia fecha de implementación de las Reglas a nivel nacional y puede variar las Reglas “Sixes” en base a sus necesidades específicas. Cuando se realicen, World Lacrosse anima a los Cuerpos Directivos Nacionales a considerar la seguridad de los jugadores y la integridad del juego al tomar estas decisiones.

En general, las Reglas Oficiales de Sixes Lacrosse se aplican por igual tanto al juego femenino como al masculino. Cuando una Regla de “Sixes” específica diferenciación entre las disciplinas, la Regla correspondiente se indicará con una "W" (para mujeres) o "M" (para hombres) como parte del sistema de numeración de reglas y se considerará aplicable a esa disciplina únicamente. La diferenciación de las reglas se identificarán y sombreamán de la siguiente manera:

100.1 Texto de la regla. Esta regla se aplicará tanto en la disciplina femenina como en la masculina.

100.1W Texto de la regla (femenino). Esta regla se jugará únicamente en la disciplina femenina y no se aplicará a la disciplina masculina.

100.1M Texto de la regla (hombres). Esta regla se jugará únicamente en la disciplina masculina y no se aplicará a la disciplina femenina.

En caso de conflicto entre la versión oficial en inglés de las Reglas Sixes (según lo publicado por World Lacrosse) y cualquier otra versión o traducción de las mismas, la versión oficial en inglés de las Reglas Sixes publicada por World Lacrosse prevalecerá y deberá aplicarse.

Todos los participantes de cualquier juego en los que se apliquen estas Reglas Sixes deberán haber leído estas Reglas en su totalidad y deberán cumplirlas en su totalidad. Cada jugador se asegurará individualmente de que su equipo no constituya un peligro para el mismo o para otros en virtud de su calidad, materiales o diseño, y World Lacrosse renuncia expresamente a cualquier responsabilidad por cualquier pérdida, rotura u otro daño que pueda surgir o resultar de cualquier defecto en el equipo o por incumplimiento de estas reglas “Sixes” por parte de cualquier participante.

Todas las interpretaciones durante el juego de estas Reglas “Sixes”, y todas las decisiones relacionadas con las mismas, serán realizadas exclusivamente por los oficiales de juego correspondientes.

Disponibilidad y dudas de interpretación

Una copia de las Reglas “Sixes” está disponible en la web de World Lacrosse:

www.worldlacrosse.sport/Officiating/Rules

Dirija cualquier consulta, sugerencia o pregunta sobre las Reglas “Sixes” a la persona delegada en sus respectivas Federaciones/Asociaciones nacionales, con copia electrónica de la misma para el director de reglamentación de World Lacrosse a :

rules@worldlacrosse.sport

RECONOCIMIENTOS

Es esencial para el lanzamiento de la nueva disciplina World Lacrosse Sixes un conjunto de Reglas Oficiales de Juego que han sido probadas, revisadas y aprobadas por los Miembros de World Lacrosse.

Con el tiempo, las Reglas de juego oficiales se perfeccionarán aún más, pero el lanzamiento oficial de la nueva disciplina en mayo de 2021 comienza desde una base sólida.

World Lacrosse desea agradecer las contribuciones de siguientes directivos en el desarrollo de las primeras Reglas Oficiales de Juego de World Lacrosse Sixes:

Don Blacklock, Director Técnico
Brent Nowicki , Presidente del Comité de Reglamentación
Sachio Yamada, Presidenta del sub-comité de Reglamentación Femenina
Dana Dobbie, Vicepresidenta de la comisión de Atletas
Tom Sutton, Presidente del Comité de Arbitraje
Lauren Charwat, Presidenta del Sub-comité de Arbitraje Femenino

World Lacrosse también desea reconocer y agradecer a Steve Stenersen, vicepresidente de World Lacrosse y presidente del Grupo de Trabajo de “Blue Skies”, y a todos los miembros del Grupo de Trabajo de “Blue Skies” por su visión y contribuciones en la creación de la nueva disciplina.

Finalmente, World Lacrosse desea agradecer a los jugadores, entrenadores, oficiales y administradores de todo el mundo que experimentaron con las reglas de juego durante el proceso de redacción y brindaron información incalculable para dar forma a las primeras Reglas Oficiales de Juego de World Lacrosse Sixes.

**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
Colombia:	Adriana Piernagorda Melisa Alvarado
Costa Rica	Walter Rojas George Robinson Josue Mejia
España:	Cristina Vélez Lucas Sanz Xavier Carballo
Guatemala:	Erick Moreno Rafael Patzan Rodrigo Pascual
México:	Mafer García Javier Viniegra
Panamá:	Ryland Huyghue Mike Delloro
Perú:	James Burleson Porras
Puerto Rico:	Dr. Ismael E. Carreras Castro Mónica Negrón

INDICE

EL JUEGO.....	9
SECCIÓN 1 EL CAMPO DE JUEGO.....	9
NORMA 1.1 DIMENSIONES.....	9
NORMA 1.2 LAS PORTERÍAS (APÉNDICE E PARA MAS DETALLES).....	11
NORMA 1.3 EL ÁREA DE PORTERÍA.....	11
NORMA 1.4 LAS REDES DE PORTERÍA.....	12
NORMA 1.5 ÁREA DEL CRONOMETRADOR/MARCADOR.....	12
NORMA 1.6 ÁREA DE BANQUILLO.....	13
NORMA 1.7 ÁREA DE PENALIZACIÓN.....	13
NORMA 1.8 ÁREA DE SUSTITUCIÓN.....	13
SECCIÓN 2 EQUIPACIÓN.....	13
NORMA 2.1 LA BOLA.....	13
NORMA 2.2 EL “STICK” (APÉNDICE “C” EJEMPLOS DE “STICKS”).....	13
NORMA 2.3 REVISIÓN DE “STICK”.....	16
NORMA 2.4 EQUIPO INDIVIDUAL.....	17
NORMA 2.5 PROHIBICIONES RELATIVAS AL EQUIPO INDIVIDUAL.....	18
SECCIÓN 3 LOS EQUIPOS.....	19
NORMA 3.1 NÚMERO DE JUGADORES.....	19
NORMA 3.2 CAPITANES.....	19
NORMA 3.3 ENTRENADORES.....	20
SECCIÓN 4 CONTROL DE JUEGO.....	20
NORMA 4.1 LOS ÁRBITROS/JUECES.....	21
NORMA 4.2 JUECES DE MESA.....	21
NORMA 4.3 ERRORES DE ARBITRO/JUEZ.....	22
NORMA 4.4 SEÑALES INADVERTIDAS DE FALTA Y SILBATOS.....	22
SECCIÓN 5 FACTORES DE TIEMPO.....	23
NORMA 5.1 DURACIÓN DEL JUEGO.....	23
NORMA 5.2 INTERVALOS (DESCANSOS) ENTRE CUARTOS.....	23
NORMA 5.3 OPERACIONES DEL RELOJ DE JUEGO.....	23
NORMA 5.4 OPERACIONES DEL RELOJ DE TIRO.....	23
NORMA 5.5 LANZAMIENTO DE MONEDA.....	24
NORMA 5.6 JUEGO INCOMPLETO O INTERRUMPIDO.....	24
NORMA 5.7 JUEGO PERDIDO.....	25
SECCIÓN 6 EL JUEGO	25

NORMA 6.1	ACCIONES ANTES DEL JUEGO.....	25
NORMA 6.2	ESTADO DE LA BOLA.....	26
NORMA 6.3	POSESIÓN DE LA BOLA.....	26
NORMA 6.4	SAQUE CENTRAL.....	26
NORMA 6.5	REANUDACIONES.....	28
NORMA 6.6	ANOTAR.....	29
NORMA 6.7	BOLA FUERA DEL CAMPO.....	30
NORMA 6.8	CAMPO ATRÁS.....	30
NORMA 6.9	LA POSICIÓN.....	30
NORMA 6.10	TIEMPOS MUERTOS.....	30
NORMA 6.11	BOLA ATRAPADA EN EL “STICK” O EQUIPACIÓN.....	31
NORMA 6.12	BOLA FUERA DE JUEGO EN EL ÁREA (“CREASE”).....	32
NORMA 6.13	CAMBIO DE POSESIONES.....	32
SECCIÓN 7	SUSTITUCIONES.....	32
NORMA 7.1	PROCEDIMIENTO.....	32
SECCIÓN 8	EL ÁREA DE PORTERÍA Y EL PORTERO.....	33
NORMA 8.1	EL PORTERO.....	33
NORMA 8.2	PRIVILEGIOS DEL PORTERO.....	33
NORMA 8.3	PROHIBICIONES RELATIVAS AL PORTERO.....	33
SECCIÓN 9	FALTAS/INFRACCIONES.....	35
NORMA 9.1	TIPOS DE INFRACCIONES.....	35
NORMA 9.2	FINAL DE TIEMPO DE SANCIÓN.....	35
NORMA 10	FALTAS/INFRACCIONES LEVES/MENORES.....	36
NORMA 10.1	“INTERFERENCE”(INTERFERENCIA/OBSTRUCCIÓN).....	36
NORMA 10.2	“PUSHING”(EMPUJÓN).....	36
NORMA 10.3	“ILLEGAL PICK”(SELECCIÓN ILEGAL).....	36
NORMA 10.4	“HOLDING”(AGARRAR).....	36
NORMA 10.5	“WITHHOLDING THE BALL FROM PLAY”(RETENCIÓN DE LA BOLA).....	37
NORMA 10.6	“ILLEGAL ACTIONS WITH THE STICK”(ACCIONES ILEGALES CON EL “STICK”).....	37
NORMA 10.7	“ILLEGAL ACTIONS BY TEAM OFFICIALS”(ACCIONES ILEGALES DEL CAPITÁN).....	37
NORMA 10.8	“ILLEGAL PROCEDURE”(PROCEDIMIENTO ILEGAL).....	38

NORMA 10.9	EQUIPACIÓN ILEGAL.....	39
NORMA 10.10	“OFFSIDE” (FUERA DE JUEGO).....	39
NORMA 10.11	“WARDING” (SALUD).....	39
NORMA 11	FALTAS/INFRACCIONES GRAVES/MAYORES.....	39
NORMA 11.1	“ILLEGAL BODY-CHECK” (GOLPE ILEGAL).....	39
NORMA 11.2	“SLASHING” (GOLPEAR CON EL “STICK”).....	39
NORMA 11.3	“CROSS-CHECK” (GOLPE AL RIVAL CON EL “STICK” SUJETO CON 2 MANOS).....	39
NORMA 11.4	“TRIPPING” (ZANCADILLA).....	40
NORMA 11.5	“UNNECESSARY ROUGHNESS” (RUDEZA INNECESARIA).....	40
NORMA 11.6	“ILLEGAL STICK” (“PALO” ILEGAL).....	40
NORMA 11.7	“UNSPORTSMANLIKE CONDUCT” (CONDUCTA ANTIDEPORTIVA).....	40
NORMA 11.8W	“DANGEROUS FOLLOW-THROUGH”(WOMEN’S) (FOLLOW-THROUGH PELIGROSO).....	40
NORMA 11.9W	“ILLEGAL CREASE DEFENDING”(WOMEN’S)(DEFENSA ILEGAL DEL ÁREA).....	41
NORMA 11.10	“WHALLING” (BLOQUEO).....	41
NORMA 12	FALTAS/INFRACCIONES DE EXPULSIÓN.....	41
NORMA 12.1	DEFINICIÓN.....	41
NORMA 12.2	EJEMPLOS DE FALTAS/INFRACCIONES DE EXPULSIÓN.....	41
SECCIÓN 10 EJECUCIÓN DE LAS FALTAS/INFRACCIONES.....		41
NORMA 13.1	LA TÉCNICA DE LA CONTINUACIÓN DE JUEGO O “PLAY ON”.....	41
NORMA 13.2	LA TÉCNICA DE RETRASO DEL SILBATO O “SLOW WHISTLE”.....	42
NORMA 13.3	FALTAS/INFRACCIONES COINCIDENTES.....	42
NORMA 13.4	JUGADOR INFRACTOR.....	43
NORMA 13.5	REPORTE DE FALTA/INFRACCIÓN.....	43
APÉNDICES.....		44
APÉNDICE A – GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LACROSSE “SIXES”.....		45
APÉNDICE B – DIFERENCIA DE NORMAS ENTRE DISCIPLINAS MASCULINAS Y FEMENINAS.....		47
APÉNDICE C – DIAGRAMAS DEL PALO – FEMENINO Y MASCULINO.....		48
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....		56
APÉNDICE E – DIAGRAMA DE LA PORTERÍA DE LACROSSE.....		63
APÉNDICE F – HISTORIAL DE LA EVOLUCIÓN DEL DOCUMENTO Y FORMATO.....		64
APÉNDICE G – CAMBIO DE DOCUMENTACIÓN DEL ORIGINAL A LA NORMATIVA.....		65

EL JUEGO

El Lacrosse “Sixes” es jugado por dos equipos compuestos por seis jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es anotar introduciendo la bola en la portería de su oponente y evitar que el otro equipo posea la pelota y anote. La bola es mantenida en juego siendo llevada , lanzada o golpeada por el palo o haciéndola rodar o pateada en cualquier dirección , respetando las reglas descritas a continuación.

SECCIÓN 1 EL CAMPO DE JUEGO

Norma 1.1 DIMENSIONES

1.1.1 CAMPO

El campo de juego para todos los eventos World Lacrosse y todos aquellos reconocidos y/o aprobados por World Lacrosse será rectangular , 70 metros de largo por 36 metros de ancho *Nota: Las líneas fuera de límites se medirán desde el borde interior de la línea; Las líneas del campo (por ejemplo, la línea del medio campo, etc.) se medirán desde el centro de la línea. Nota: Las dimensiones de campo de juego podrán ser ajustadas entre 55-75 metros de largo y 35-55 metros de ancho para eventos que no sean reconocidos o aprobados por World Lacrosse.* Cuando las marcas del campo no se ajusten al diagrama del “Campo de juego de Lacrosse” o sean de dimensiones incorrectas, se aplicará lo siguiente:

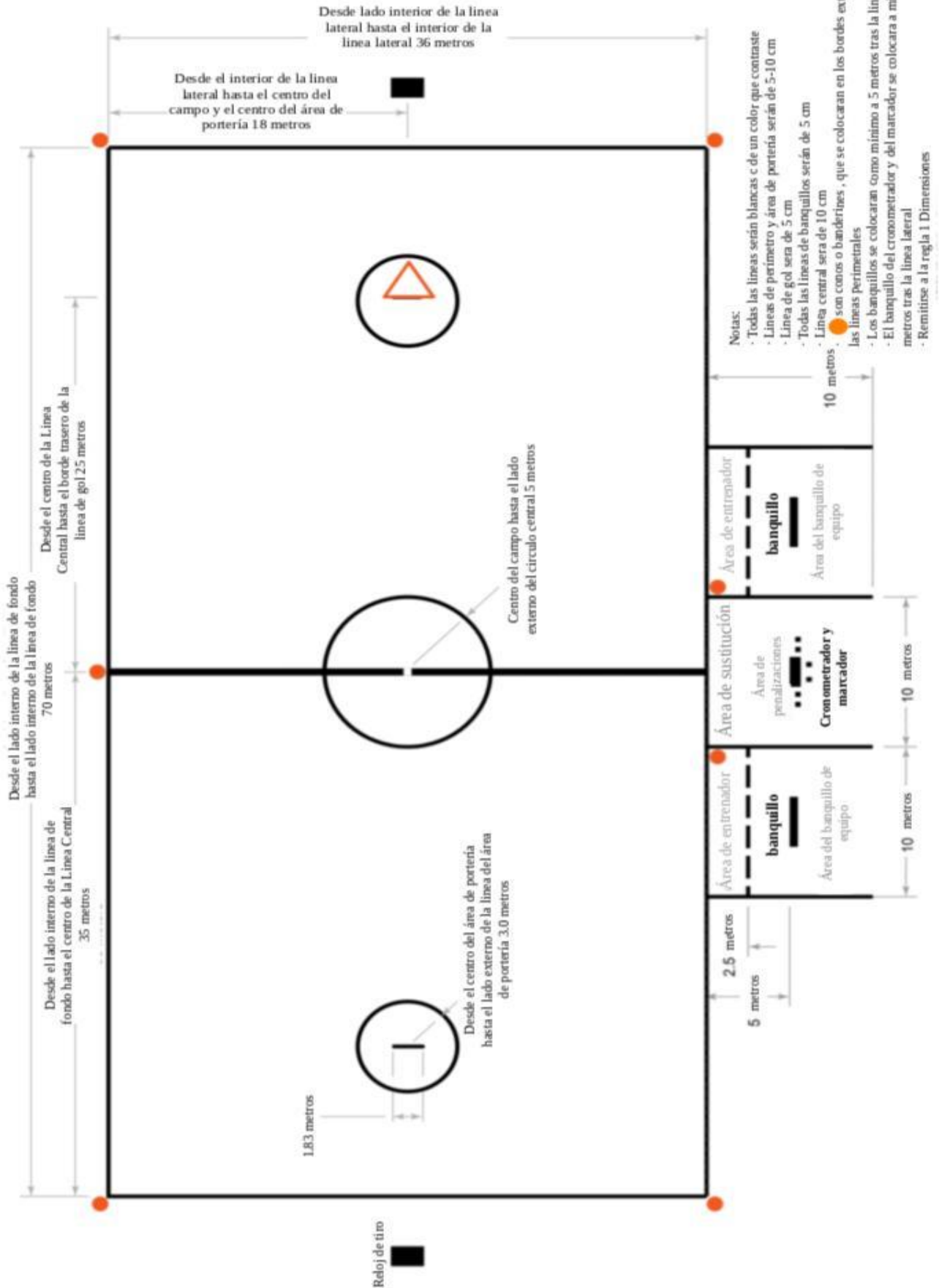
- Se notificará al entrenador/a del equipo local;
- No se impondrá ninguna penalización si se realizan correcciones antes del tiempo designado para el inicio del juego;
- Se evaluará una Falta Menor (se otorgará la bola al equipo visitante) si las correcciones retrasan el inicio del juego;
- Penalización mayor de dos minutos si el equipo local no puede o se niega a hacer correcciones.

Una vez que el juego ha comenzado, se asume que todas las condiciones de juego han sido aceptadas tanto por los equipos como por los oficiales, y el juego se jugará con estas condiciones, excepto por correcciones menores como un agujero en la red, etc.

1.1.2 LINEAS

Los límites del campo serán marcados con líneas blancas o de algún color que contraste. Las líneas en los extremos largos serán designadas como “líneas laterales” ; Las líneas en los extremos cortos serán designadas como “líneas de fondo”. Se marcará una línea perpendicular a las líneas laterales que pase por el punto central del campo. Esta línea se designa como “línea central” y pasará a través de cualquier logo u otras marcas del campo. El centro del terreno de juego será marcado con un círculo , cuadrado o X de 10 cm (“punto central”). Este punto será atravesado por la “línea central” , paralela a las “líneas de fondo” e igual en longitud que estas. El punto central será rodeado por un círculo de 5 metros de radio. Todas las líneas deberán tener entre 5 cm y 10 cm de ancho. La línea del arco será de 5 cm de ancho . La línea central será de 10 cm de ancho. Se colocarán conos o postes en las 4 esquinas del terreno de juego , al final de cada área de sustitución y al final de la línea central , al lado contrario de los banquillos . Los conos o postes se colocarán en el lado exterior de cada línea.

Diagrama de Campo Sixes



1.1.3 ZONAS

El terreno de juego se dividirá en dos zonas. La mitad en la que se encuentre la portería/arco que el equipo deba defender, será llamada la “zona defensiva”, y la mitad más alejada de la portería/arco defendida será la “zona ofensiva”. La línea central separa las dos zonas. Lo que para un equipo es la “zona defensiva” será la “zona ofensiva” para el equipo contrario, y viceversa.



Norma 1.2 LaS PORTERÍAS/ARCOS (Remitirse Apéndice E para más detalles) 1.2.1 DIMENSIONES DE LAS PORTERÍAS/METAS

Cada portería/arco consistirá de dos tubos rígidos unidos por un travesaño también rígido. Este marco medirá 1.83 metros de alto y largo , todo medidas internas. Los tubos tendrán un diámetro exterior aproximado de 5 cm. Los postes de la portería/arco serán soportados por pletinas metálicas de no más de 1,27 cm de grosor.

Véase Apéndice B

1.2.2 EMPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA/ARCO

Las porterías/arcos se colocarán centradas respecto a la anchura del terreno de juego y a 25 metros de la línea central.

1.2.3 LINEA DEL ARCO

Las porterías/arcos tendrán una construcción que evite la reentrada de una bola al terreno de juego cuando se ha anotado un gol.

1.2.4 COLOR DE LAS PORTERÍAS/ARCOS

Las porterías/arcos serán de color naranja.

Norma 1.3 EL ÁREA DE PORTERÍA

1.3.1 DIMENSIONES DEL ÁREA DE PORTERÍA/ARCO

Alrededor de cada portería/arco habrá marcada claramente una circunferencia conocida como el “área de portería/arco”. El área de portería/arco será un círculo de 3 metros de radio. El punto central de la línea del arco es el punto central del Área de portería/arco.

Norma 1.4

LAS REDES DEL ARCO

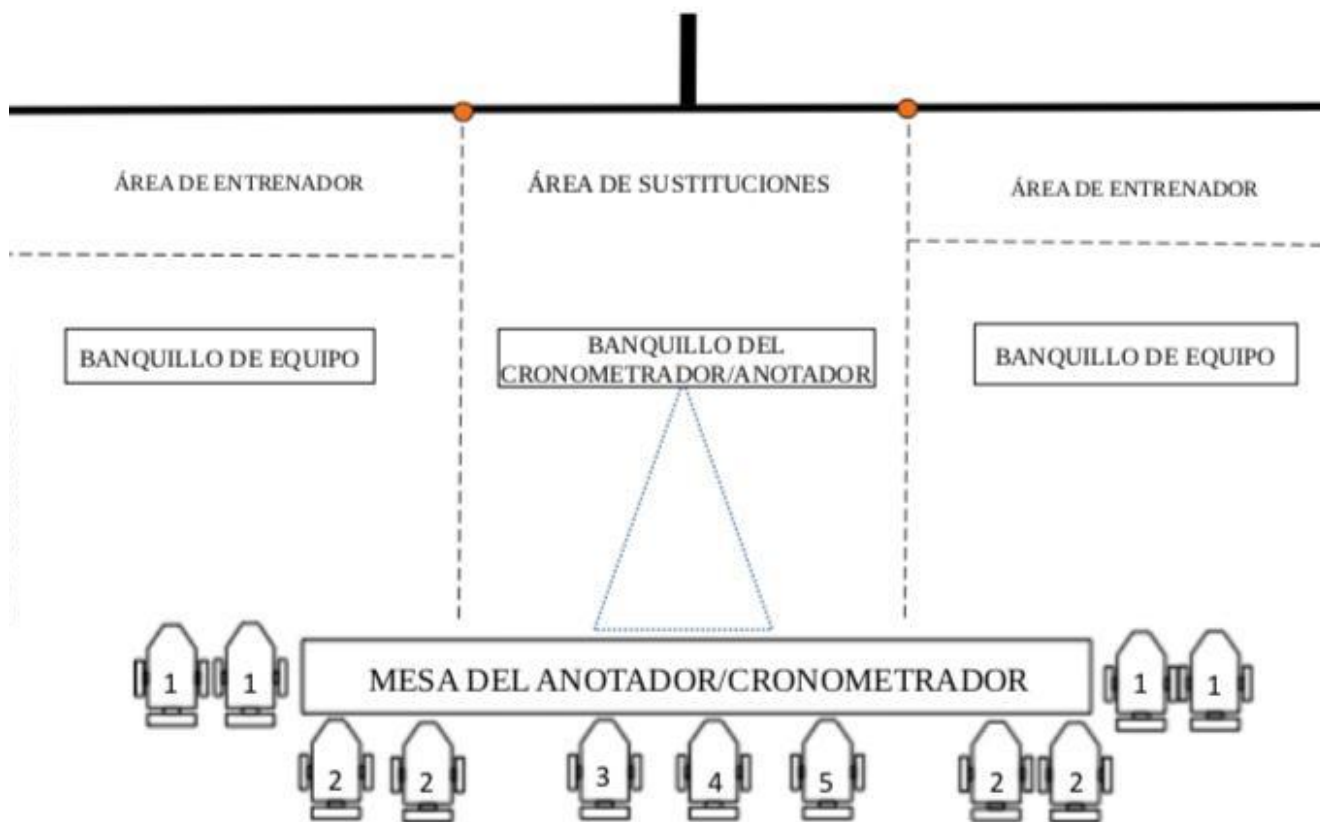
1.4.1 REDES

Cada portería/arco estará equipada de una red de cuerda de forma piramidal que estará sujeta a los postes , el travesaño y a la pletina metálica de tal forma que no permita el pase de la bola. La trama de la red no será mayor de 3,80cm. y será de cualquier color sólido, preferiblemente blanco. La red puede tener una lona publicitaria sujeta según se describe en el Apéndice E.

Norma 1.5 **ÁREA DEL CRONOMETRADOR/ANOTADOR**

1.5.1 **LUGAR DEL CRONOMETRADOR Y ANOTADOR**

La mesa del cronometrador estará compuesta por el cronometrador oficial , el operador del cronómetro de 30 segundos, el anotador oficial y demás asistentes. La mesa del cronometrador estará situada en el mismo lado que los banquillos de los jugadores , centrada al terreno de juego y a mínimo 5 metros de distancia de la línea lateral.



- 1 Sillas de penalización 4 Cronometrador de juego
- 2 cronometradores de faltas 5 anotador
- 3 Operador de reloj de tiro

La mesa del cronometrador y las sillas para el anotador / cronometrador deben colocarse en una plataforma elevada y cubrirse con un toldo para proteger a los cronometradores y anotadores de los elementos.

1.5.2 RELOJ DE TIRO

Se colocarán dos relojes de 30 segundos de tiro para su uso en todos los juegos y deben estar ubicados uno en cada línea de fondo para que los jugadores y los árbitros puedan verlos fácilmente.

Norma 1.6 ÁREA DEL BANQUILLO DE EQUIPO

1.6.1 ESPECIFICACIONES DEL ÁREA DE BANQUILLO

La zona del banquillo de equipo se extenderá 10 metros paralela a la zona de sustitución y , donde sea físicamente posible , a 5 metros de separación de la línea lateral. Los banquillos para los equipos competidores serán colocados dentro de la zona de banquillos a una distancia mínima de 5 metros de la línea lateral.

1.6.2 PERSONAL NO JUGADOR EN LOS BANQUILLOS

Solo los jugadores debidamente uniformados, el entrenador principal y 2 asistentes no jugadores serán el personal autorizado a ocupar el banquillo y el área del banquillo. Ningún otro personal del equipo o espectadores se ubicará a menos de 5 metros del banquillo o de las líneas laterales y no se les permitirá el acceso al área del banquillo del equipo. El árbitro principal informará al entrenador de la presencia de miembros no autorizados en el banquillo del equipo para su expulsión. Si una vez advertidos, el equipo no retira a la(s) persona(s) infractora(s) o esta(s) retornan al banquillo, entonces se impondrá una penalización al equipo infractor.

1.6.3 EL ÁREA DEL ENTRENADOR

Se marcará una línea discontinua a 2,5 metros de la línea lateral dentro de los 5 metros del área de banquillos. Será paralela a la línea lateral e igual en longitud al área de banquillos.

Norma 1.7 ÁREA DE PENALIZACIONES

1.7.1 CONTENIDO

La zona de penalizaciones consistirá en dos asientos para cada equipo a cada lado de la mesa del cronometrador.

Norma 1.8 ÁREA DE SUSTITUCIONES

1.8.1 DIMENSIONES

El área de sustituciones se colocará entre los banquillos y será de 10 metros de largo por 5 metros de profundidad desde la línea lateral. Los jugadores a punto de realizar el cambio serán los únicos en acceder o moverse

SECCIÓN 2 EQUIPAMIENTO

Norma 2.1 LA BOLA

2.1.1 COMPOSICIÓN Y DIMENSIONES

La bola será sólida, lisa y de composición tipo elastómero. La circunferencia de la bola no será inferior a 19,70 cm, ni superior a 20,30 cm.

2.1.2 COLOR

La bola sera de color blanca o amarilla. Cualquier otro color deberá estar aprobado por ambos equipos.

2.1.3BOLA/PELOTA DEL JUEGO

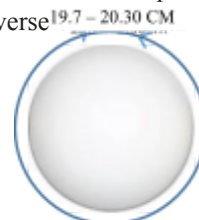
Los organizadores del evento, o equipo local en caso de no haber organizador, serán los encargados de suministrar las bolas/pelotas para el partido y la bola en uso a la finalización del juego pasará a ser propiedad del equipo vencedor.

2.1.4 LÍNEAS DE FONDO

Los organizadores del evento, o equipo local en caso de no haber organizador, deberán proveer a las líneas de fondo, suficientes bolas extra para garantizar el desarrollo normal del juego en el tiempo y ritmo establecido.

Norma 2.2 EL “PALO” (Remitirse al Apéndice C para esquemas de “palos”)

Norma 2.2W EL “PALO” – FEMENINO



2.2.1W LONGITUD 2.2.2W LA CABEZA

El “palo” tendrá una longitud de entre 100 cm y 110 cm

La cabeza de un “PALO” de juego tendrá un diseño triangular. La cabeza del palo de juego estará construida de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, tripa y / o cualquier otro material sintético. El ancho interior entre los bordes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente desde el centro del puente o frenador de la bola/pelota hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza. En el punto más ancho en la parte superior de la cabeza, el ancho interior entre los bordes de un “palo” con cabeza moldeada en plástico será de 16 cm como mínimo y de 15 a 16 cm para un “palo” de madera. No puede haber protuberancias ni resaltes en la superficie interior de los bordes laterales. Todos los bordes laterales estarán hechos de plástico o material sintético. Los bordes laterales no podrán sobrepasar una altura superior a 5,50 cm.

2.2.3W “MANGO DEL PALO”

El mango del palo de juego será "nominalmente" recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. El palo no debe tener partes o bordes afilados que sobresalen y no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera. El mango del palo no puede ser relleno con ninguna sustancia no incluida en su diseño original de mercado. Cualquier aumento significativo en el radio del mango del palo con cinta u otro material que pudiera brindar una ayuda indebida no estará permitido según el criterio del Árbitro.

2.2.4W EXTREMO INFERIOR

El extremo inferior del mango estará debidamente cubierto por plástico, goma o cinta de tal forma que prevenga cualquier daño. Está prohibido el uso de tapas o tapones metálicos.

2.2.5W FRENADORES DE LA BOLA/PELOTA

Podrán colocarse frenadores de bolas/pelotas en la garganta de la cabeza del palo. El frenador deberá estar colocado perpendicular al mango y será lo suficientemente ancho para dejar que la bola repose libremente en el frenador de bola. El frenador se construirá de modo que ninguna parte de la bola pueda quedar debajo del frenador.

2.3.6W “BOLSILLO”

Los bolsillos pueden encordarse con 4 o 5 correas longitudinales de cuero y / o sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados. Se permiten bolsillos de malla.

- Las correas longitudinales de cuero o sintéticas serán de 0,3 a 1,0 cm de ancho. Cada correa debe estar hecha de un único material (cuero, cuero sintético o cordón de nailon) y recorrer toda la longitud de la cabeza del palo. Se podrá usar un segundo material muy cerca del mango y el cuello de la cabeza para permitir la sujeción de cada correa a la cabeza del palo. Las correas deben estar unidas a la cabeza a través de los orificios en la pala y en el cuello de la cabeza del palo. Las correas en el cuello de la cabeza deberán extenderse 5.1 cm más allá del cuello de la cabeza. Las correas deben estar espaciadas uniformemente a lo largo y ancho de la cabeza. Los extremos sueltos de las correas no deben volver a tejerse a través del bolsillo de la cabeza del palo. No se podrá usar pegamento o cualquier adhesivo en ninguna correa o cordón de la cabeza del palo
- El cordón cruzado de un bolsillo tradicionalmente encordado se define como una malla de 8 a 12 nudos / puntadas, donde dos cordones se entrelazan en un punto común de una correa y formando una configuración en forma de diamantes espaciados uniformemente.
- Los cordones cruzados desmontables en un bolsillo prefabricado se definen como un bolsillo de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones de nailon espaciados uniformemente que se cosen o tejen tradicionalmente entre correas longitudinales espaciadas uniformemente.
- Los bolsillos deben sujetarse a la cabeza del palo a través de los orificios de encordado y deben fijarse de una de las siguientes maneras:
 - La parte superior de la bola, cuando se deja caer en el bolsillo de un palo sostenido horizontalmente, tanto por delante como por detrás, debe ser visible por encima de la parte superior de todo el borde lateral de

madera o plástico después de que se haya aplicado una fuerza razonable con una mano sobre la bola y se haya liberado.

- La bola debe moverse libremente dentro de la cabeza y el bolsillo, tanto lateralmente como a lo largo de toda la parte del bolsillo. Para asegurarse de que la bola rueda libremente, el árbitro inclinará el palo en ambas direcciones para que la bola se mueva libremente desde el cuello hasta la parte más ancha y fuera del palo. La pelota no debe quedar atrapada entre los bordes, debajo de la protección o debajo del puente de un palo de madera, o en el cuello, o debajo de los bordes de un palo con cabeza de plástico moldeado. La bola debe caer fácilmente del bolsillo del palo cuando el palo es girado boca abajo.
- No podrán haber agujeros o huecos en el bolsillo de más de 3,81 cm.

2.2.7W PORTERO/ARQUERO

El palo estará construido de madera, plástico, fibra de vidrio, nylon, cuero, caucho, tripa y / o cualquier otro material sintético.

- El mango del palo será recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. Se deben utilizar tornillos metálicos encastrados con cabezas redondeadas para sujetar la cabeza al mango. El extremo final del mango tendrá un tapón , se pondrá cinta o se lijará suavemente si es de madera.
- El palo no podrá tener partes o bordes afilados o que sobresalgan y no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera.
- La longitud total del palo será de entre 100 cm mínimo hasta 135 cm máximo.
- La cabeza del palo tendrá un diseño triangular. El ancho interior entre los bordes laterales de la cabeza debe aumentar continuamente, medido desde el centro del puente o el cuello de la cabeza hasta el punto más ancho en la parte superior de la cabeza.
- El bolsillo puede encordarse de forma tradicional con 6 o 7 correas longitudinales de cuero y / o sintéticas y de 8 a 12 nudos / puntadas de cordones cruzados o se permitirán encordados de malla.
- El palo del portero puede tener más de dos cordones de tiro / lanzamiento y los cordones planos pueden usarse como cordones de tiro / lanzamiento. No hay restricciones con respecto al diseño o la ubicación de los cordones en el bolsillo del palo.
- El palo de portero cumplirá con las especificaciones cuando:
 - La bola se mueva libremente por toda la cabeza o bolsillo , tanto lateralmente como longitudinalmente.
 - Cuando el palo con la pelota dentro se sostenga al nivel de los ojos con el borde largo del palo vertical al suelo, y más de la mitad de la bola sea visible por encima del cuello de la cabeza.

Norma 2.2M EL “PALO” – MASCULINO

2.2.1M LONGITUD

El palo tendrá una longitud de entre 100 cm y 110 cm.

2.2.2M LA CABEZA

- La cabeza del palo medirá en su parte interna más ancha entre 15,24 cm y 25,40cm. La cabeza del palo estará colocada aproximadamente perpendicular al mango.
- La cabeza del palo estará construida de la siguiente manera:
 - Ambos bordes serán de madera, madera laminada, plástico o ;
 - Un borde debe estar hecho de madera, madera laminada o plástico y el otro borde debe estar hecho de tejido de cordones de tripa desde la punta de la cabeza hasta el mango de tal manera que evite que la punta se enganche en el palo del oponente.
 - Todos los bordes de madera o plástico del palo no excederán de 5.08 cm de alto. En el caso de que un borde sea de tripa , podrá ser de cualquier medida.
- Podrán colocarse frenadores de bolas en la garganta de la cabeza del palo. El frenador de la pelota deberá estar colocado perpendicular al mango y será lo suficientemente ancho para dejar que la bola repose libremente en él. El frenador se construirá de modo que ninguna parte de la bola pueda quedar debajo del frenador. Independientemente de que se coloque un frenador de bolas , o no se coloque , la garganta del palo será de mínimo 25,4 cm desde la parte externa de la base de la cabeza.

- La cabeza y el(los) borde(s) del palo estarán perforados para facilitar el encordado de la malla y la colocación de los cordones.

2.2.3M “MANGO DEL PALO”

El mango del palo de juego será "nominalmente" recto y puede estar construido de madera, aleación de metal u otro material compuesto. El palo no debe tener partes o bordes afilados o que sobresalgan y no debe ser peligroso para los jugadores de ninguna manera. El mango del palo no puede ser relleno con ninguna sustancia no incluida en su diseño original de mercado. Cualquier aumento significativo en el radio del mango del palo con cinta u otro material que pudiera brindar una ayuda indebida no estará permitido según el criterio del Árbitro.

2.2.4M EXTREMO INFERIOR

El extremo inferior del mango del palo debe ser sólido y sin bordes afilados o, si está hueco, debe estar adecuadamente cubierto con plástico, goma o cinta para evitar lesiones. Está prohibido el uso de tapones metálicos.

2.2.5M FRENADOR DE LA PELOTA

Podrán colocarse frenadores de bolas en la garganta de la cabeza del palo. El frenador deberá estar colocado perpendicular al mango y será lo suficientemente ancho para dejar que la bola repose libremente en el frenador de bola. El frenador se construirá de modo que ninguna parte de la bola pueda quedar debajo del frenador. Independientemente de que se coloque un frenador de bolas, o no se coloque, la garganta del palo será de mínimo 25,4 cm desde la parte externa de la base de la cabeza.

2.2.7M “BOLSILLO”

El bolsillo podrá ser de cuero sin curtir, cuerda de algodón, lino o cualquier otro material sintético y tendrá una forma lo más triangular posible.

- Ningún jugador utilizará un palo en el que se haya dejado que el bolsillo se alargarse a tal profundidad que la superficie superior de una bola de lacrosse colocada en el mismo esté debajo del borde inferior de los bordes laterales de la cabeza cuando el palo se mantenga horizontal al suelo con la red en la parte inferior del palo. Esta prohibición no se aplicará al palo del Portero designado.
- Ningún jugador utilizará un palo que esté construido o encordado de manera que éste retenga o bloquee la bola de juego.
- Ningún jugador utilizara un palo que haya sido alterado en su construcción o haya sido encordado de tal manera que impida la liberación normal de la bola por parte de un oponente.
- No se podrá manipular ningún palo de tal manera que proporcione al jugador una ventaja sobre su(s) oponente(s).
- Todos los cordones están limitados a un sobrante de 5.0 centímetros.
- Mangos del palo ajustables en longitud están prohibidos.
- Ningún jugador usará un palo que haya sido construido, encordado o manipulado para confundir a un oponente haciéndole creer que la bola está en el palo cuando no lo está, o que la bola no está en el palo cuando lo está.

2.2.7M ARQUERO/PORTERO

El palo del portero será una excepción a las normas anteriores sobre longitud y anchura. El portero designado podrá usar un palo que medirá en su parte interna más ancha desde 15,24 cm hasta 38,10 cm, y podrá tener una longitud total de entre 100 cm hasta 140 cm.

Norma 2.3 – COMPROBACIÓN DEL “PALO”

2.3.1 PROCEDIMIENTO DE SOLICITUD DE MEDICIÓN DE “PALO”

Solo el entrenador principal podrá solicitar una verificación de palo de un miembro del equipo contrario y solo durante un tiempo muerto o una interrupción normal del juego. Cada equipo dispondrá solo de 1 solicitud de verificación de palo durante el transcurso de cualquier interrupción del juego. No se concederá una solicitud de verificación de palo de un goleador en tiempo extra de muerte súbita.

2.3.2 “PALO” ILEGAL Y GOL MARCADO

Si un jugador atacante marca gol y antes de que se reanude el juego, se solicita una revisión de palo y se determina que el palo del anotador es ilegal, entonces el gol se anulará. Si el gol es anulado, no se impondrá la falta.

2.3.3 PROCEDIMIENTO DE VERIFICACIONES ALEATORIAS DE “PALO”

Los árbitros, entre cuartos y durante los tiempos muertos a lo largo del juego, podrán inspeccionar aleatoriamente el palo de cualquier jugador. Cualquier jugador que, a discreción del árbitro, no entregue inmediatamente o en un tiempo razonable el palo al árbitro cuando le sea solicitado o que intente alterar el palo después de la solicitud, será sancionado con una falta por conducta antideportiva. Si el palo resultase ilegal en la medición, se evaluará una falta adicional.

2.3.4 PROCEDIMIENTO DE CONFISCACIÓN DE PALO ILEGAL

Si un palo es declarado ilegal, será retirado al área de la mesa de anotadores. El equipo infractor recuperará el palo retirado una vez finalizado el juego.

Norma 2.4 EQUIPACIÓN PERSONAL

2.4.1W EQUIPACIÓN – FEMENINO

Cualquier jugadora de campo podrá usar guantes ajustados, protectores nasales y protectores para los ojos. Todos los protectores oculares deben cumplir con los requisitos de certificación de cualquier país, organización o estándar. Una jugadora podrá usar gafas graduadas o gafas de sol, y se recomiendan encarecidamente que sean con monturas y lentes resistentes a roturas. Se deben usar zapatos adecuados. *Nota: World Lacrosse no garantiza la seguridad de los protectores oculares que usa un jugador. World Lacrosse no supervisa la seguridad o eficacia de ningún protector ocular; como la capacidad de resistir el impacto de una bola o un palo, y ahora revisa o aprueba el proceso de certificación de cualquier país, organización u organización de estándares.*

2.4.1M EQUIPACIÓN – MASCULINO

Todos los jugadores deberán usar guantes protectores, calzado adecuado y casco protector equipado con una rejilla y un barboquejo, que debe estar debidamente abrochado en ambos lados.

Un jugador podrá cortar las palmas de sus guantes, pero los dedos de los guantes no podrán cortarse. Todo el dedo debe estar encajado dentro del guante y ser parte del mismo. Un jugador no podrá jugar con sus dedos por fuera del guante.

2.4.2 PROTECTOR BUCAL

Todos los jugadores, incluido el portero, deben usar adecuadamente un protector buco-dental intraoral (protector bucal) que se moldeará a los dientes y la mandíbula del jugador, cubrirá todos los dientes de la mandíbula superior y protegerá al jugador de lesiones. Se recomienda que sea de un color visible.

2.4.3 PORTERO

El portero deberá llevar casco protector equipado con mascarilla que cubra todo el rostro y barbilla, y barboquejo, que deberá estar debidamente abrochado en ambos lados, protector de garganta, protector de pecho y coquilla o protector pélvico (cuando sea necesario). Espinilleras (estilo fútbol / fútbol americano), pantalones cortos de compresión o pantalones que se ajustan al cuerpo con o sin almohadillas son opcionales. Con la excepción del palo de portero, todo el equipamiento que lleve un portero debe estar construido únicamente con el propósito de proteger la cabeza y el cuerpo del jugador y no debe incluir nada que pueda ayudar al portero a detener la bola. El uniforme del portero, la camiseta y los pantalones cortos / pantalones del equipo se usarán sobre el equipamiento del portero y se ajustarán al cuerpo de manera que la camiseta y los pantalones cortos / pantalones no ayuden al portero a detener la bola.

2.4.4 DETENCIÓN DEL JUEGO

El juego debe detenerse inmediatamente si un jugador no tiene el equipo requerido, o si durante el transcurso del juego, el equipo se desprende comprometiendo la seguridad o aumentando el riesgo de lesiones. El árbitro retrasará el sonido de su silbato como en la técnica de retraso de silbato, excepto que no se produzca ninguna señal con el brazo en el transcurso de estas circunstancias.

2.4.5 UNIFORME

Todos los jugadores elegibles de cada equipo deberán vestirse uniformemente con, como mínimo, camisetas y pantalones cortos / falda pantalón a juego o falda del mismo color dominante del equipo. Los jugadores que usen pantalones deportivos o de compresión, estos deben tener el mismo color. No se permitirán uniformes alterados de ningún tipo, incluidos, entre otros, una camiseta rasgada y / o cosida nuevamente. Cualquier jugador o portero que no cumpla con esta norma no se le permitirá la participación en el juego.

2.4.6 NUMERACIÓN DE LAS CAMISAS

Cada jugador y portero que figure en la lista del equipo deberá llevar un número de identificación individual de al menos 15 cm-21 cm de alto en la parte delantera y 20-26 cm de alto en la parte trasera de su camiseta. El nombre del jugador no es un elemento indispensable de la camiseta de juego. Los números del frente y la trasera de la camiseta de un jugador serán los mismos y no se permitirán números duplicados en el mismo equipo. El número de las camisetas de juego será de uno o dos dígitos. Los números deben estar entre 0 hasta 99.

2.4.7 EQUIPACIONES LOCALES

El equipo visitante notificará al equipo local el color de las camisetas que usará en el juego, y el equipo local deberá usar camisetas de un color que contraste.

Norma 2.5 PROHIBICIONES RELATIVAS A LA EQUIPACIÓN PERSONAL

2.5.1 CÁMARA DE CASCO

Ningún jugador podrá usar ningún tipo de cámara deportiva sujeta al cuerpo del casco, ni usar o llevar equipo que, en opinión de los Oficiales, los ponga en peligro a ellos o a otros jugadores.

2.5.2 JOYAS

Ningún jugador podrá usar joyas o piercings. Las excepciones a esto serán un elemento de alerta médica y / o algún artículo religioso. Si se usa, dicho artículo debe estar sujeto con cinta adhesiva a la parte relevante del cuerpo para evitar que se enrede con el palo o el equipo de otro jugador.

SECCIÓN 3 LOS EQUIPOS

Norma 3.1 NÚMERO DE JUGADORES

3.1.1 LISTADO

Ningún equipo puede estar compuesto por más de 12 jugadores en una lista activa, incluido un mínimo de 1 portero.

3.1.2 LISTADO DE JUGADORES ELEGIBLES

Al comienzo de cada juego, el entrenador entregará el listado de los jugadores y el portero(s) que serán elegibles para jugar en el partido.

3.1.3 APROBACIÓN DE LA LISTA DE JUGADORES ELEGIBLES

Se deben entregar dos listas de equipo en las que se indiquen los nombres y números de los 12 jugadores en la alineación para el registro oficial en la hoja de anotaciones o en la hoja de registro oficial de juego a más tardar 20 minutos antes del juego y no se permitirá ningún cambio en la lista o adición a la misma. El nombre de cada capitán debe constar también en la lista. Asimismo, el defensor nominado designado de cada equipo se indicará en la alineación y en la hoja de resumen de faltas.

3.1.4 NÚMEROS DE JUGADORES AL COMIENZO DEL JUEGO

La cantidad mínima de jugadores que un equipo completo necesita tener dentro del terreno de juego para comenzar un juego será de seis jugadores. Un equipo completo se compondrá de cinco jugadores de campo y un portero. Cada equipo debe tener un portero en todo momento en el terreno de juego. Si, debido a lesiones o jugadores expulsados del juego debido a faltas, faltas de expulsión u otras razones, un equipo no puede mantener a seis jugadores en el juego, entonces puede continuar el juego con menos de seis jugadores, pero no se harán excepciones a esta regla.

3.1.5 JUGADORES COMO PORTEROS/ARQUEROS

Si un portero quedase incapacitado, un jugador elegible que figure en el listado de juego para ese partido podrá usar el equipamiento del portero.

3.1.6 BANQUILLO/BANCA DE EQUIPO

El equipo local será el que decida qué banca de equipo desea ocupar durante todo el juego. En un Campeonato del Mundo o evento de similar importancia, o en cualquier evento en el que los organizadores lo consideren necesario, al equipo local se le asignará el área de banquillo a la izquierda según se mire en dirección a los banquillos. En caso de disputa, el equipo visitante será el primero en salir de los vestuarios.

3.1.7 “IN HOME” (DEFENSOR NOMINADO)

Antes del comienzo del juego, el entrenador deberá nombrar a un “in home” (defensor nominado) e informar al árbitro principal. El “in home” (defensor nominado) podrá ser cualquier jugador del equipo excepto el portero. El “in home” (defensor nominado) deberá cumplir cualquier sanción de 30 segundos, un minuto, expulsión en la que no se designe a un jugador o las sanciones cometidas por el portero. Si se producen múltiples faltas de este tipo, las sanciones se impondrán a jugadores adicionales que podrán ser cualquier miembro del equipo excepto el portero y serán designados por el entrenador del equipo sancionado.

Norma 3.2 CAPITANES

3.2.1 PRIVILEGIOS

Cada equipo nombrará un capitán, quien tendrá el privilegio de discutir con el árbitro principal cualquier pregunta relacionada con la interpretación de las Reglas que pueda surgir durante el juego. No se permitirá a ningún entrenador, jugador, director de juego o portero actuar como capitán.

3.2.2 COMUNICACIÓN CON LOS ÁRBITROS

Solo el capitán, cuando sea autorizado a hacerlo por un árbitro, tendrá el privilegio de discutir cualquier punto relacionado con la interpretación de las Reglas. El capitán debe pedir permiso al árbitro para hablar antes de discutir la interpretación de las reglas.

3.2.3 QUEJA SOBRE UNA FALTA

Una queja sobre una falta no es un asunto “relacionado con la interpretación de las Reglas” y se impondrá una falta a cualquier capitán u otro jugador que presente dicha queja.

Norma 3.3 ENTRENADORES

3.3.1 OBLIGACIONES/DEBERES

Será responsabilidad del Entrenador principal asegurarse de que sus jugadores estén vestidos y equipados adecuadamente y legal para jugar y estén listos para jugar en todo momento de acuerdo con los procedimientos previos al juego y del juego establecidos en estas Reglas. El entrenador principal es responsable de las acciones de todo su equipo técnico así como de toda persona relacionada con su equipo. Es deber del Entrenador principal el cooperar con los árbitros en todo momento para mantener el juego de sus jugadores bajo control y no incentivar la falta de deportividad de los espectadores. Cualquier fallo desembocará en una falta y puede estar sujeta a expulsión del juego y posibles acciones disciplinarias por parte del órgano disciplinario correspondiente.

3.3.2 RESPONSABILIDADES

Será responsabilidad del entrenador principal local ver:

- I. Que el campo de juego esté en condiciones adecuadas para jugar
- II. Que los cronometristas y anotadores estén presentes y preparados con todo el material necesario para desempeñar sus funciones
- III. Que se hayan distribuido las bolas y a los recoge pelotas

Nota: En un Campeonato Mundial o evento similar, los organizadores del evento serán responsables de lo anterior, incluido el equipo requerido establecido en estas Reglas.

3.3.3 ENTRENADOR-JUGADOR

Uno o más entrenadores de un equipo pueden ser entrenadores y jugadores. El árbitro principal y el entrenador principal del otro equipo deberán ser informados del (los) número(s) del (los) entrenador(es) jugador(es) antes del comienzo del juego. Cuando un entrenador-jugador ocupe el área del entrenador deberá retirarse el casco o cualquier protección de ojos.

3.3.4 EN LUGAR DEL ENTRENADOR PRINCIPAL

En ausencia del entrenador principal, los poderes, autoridad y responsabilidad del entrenador principal recaerá en un entrenador asistente designado por el equipo. Si no hubiera entrenadores, los poderes, autoridad y responsabilidad del entrenador principal recaerá en el capitán designado como representante oficial de ese equipo en el campo.

SECCIÓN 4 CONTROL DEL JUEGO

Norma 4.1 LOS ÁRBITROS 4.1.1 OBLIGACIONES Y DEBERES

El juego estará controlado por tres árbitros, uno de los cuales será designado como árbitro principal. Sus obligaciones y deberes serán iguales para los tres en todos los aspectos, excepto en la resolución de alguna disputa, la decisión del árbitro principal será la definitiva. Los árbitros poseerán toda la autoridad sobre el desarrollo del juego, además de total control y jurisdicción sobre los jueces de tiempo, cronometradores de infracciones, jueces de tanteo, jugadores, sustitutos, entrenadores, cualquiera relacionado oficialmente con los equipos y sobre los espectadores. Los árbitros deberán, antes del comienzo de cada juego, comprobar que el personal de mesa designado esté en sus respectivos lugares y asegurarse de que todo el equipo de cronometraje y señalización esté en orden.

4.1.2 AUTORIDAD

La autoridad de los árbitros comienza desde que llegan al terreno de juego y terminará solo cuando los oficiales abandonen el terreno de juego. Cualquiera de los árbitros puede suspender el juego y detener todos los relojes por cualquier motivo que considere necesario para la aplicación adecuada de estas Reglas o la conducta segura del juego.

4.1.3 PENALIZACIONES

Será deber de los árbitros imponer sanciones según las reglas contenidas en este reglamento como infracciones del mismo. Los árbitros asignarán cualquier falta e informarán de las mismas al Anotador Oficial o al Cronometrista de infracciones. Los árbitros deberán comprobar que los jugadores de equipos opuestos se mantienen separados en las áreas de penalizaciones para evitar altercados.

4.1.4 REPORTE DE INCIDENTES

Los árbitros registrarán o anotarán en la hoja de juego o en el informe de incidentes especiales cualquiera de los siguientes incidentes con todo detalle:

- I. Cada gesto o comentario obsceno hecho por cualquier persona involucrada en el juego o la conducción del juego, incluidos los comentarios de raza, orientación sexual, etc., ya sea un participante o un representante de cualquier equipo, registrando qué gesto han observado personalmente.
- II. Cualquier altercado verbal o físico entre un(os) espectador(es) y un jugador o miembro no jugador de cualquier equipo; o
- III. Cuando se haya administrado la expulsión de un jugador o entrenador.

4.1.5 REPORTE DE GOLES

Los árbitros deberán llevar un registro detallado de los goles totales ocurridos en el transcurso del juego. Deberán contrastar el resultado con el juez del tanteo al finalizar cada periodo, pero en caso de discrepancia, el resultado de los árbitros será el resultado oficial del juego.

Norma 4.2 PERSONAL DE MESA 4.2.1 OBLIGACIONES Y DEBERES DEL JUEZ DE TIEMPO

El juez de tiempo será el encargado de llevar un control exhaustivo del tiempo de cada cuarto y de los descansos entre cuartos, asimismo de cualquier tiempo muerto. El juez de tiempo hará sonar una bocina para indicar el comienzo del juego cuando haya transcurrido un descanso o tiempo muerto. La bocina del juez de tiempo en sí misma nunca detendrá el juego.

4.2.2 CRONOMETRADORES DE SANCIONES

Se asignarán dos cronometradores de sanciones por juego y se les proporcionará a ambos un cronómetro que contabilice el tiempo por segundos. Los cronometradores de sanciones se colocarán uno a cada lado de la mesa del juez de tiempo, justo al lado del área de sanciones. El cronometrador de sanciones controlará el tiempo de cada sanción impuesta por los árbitros, y avisará al jugador designado y a cualquier sustituto que vaya a acceder al terreno de juego en lugar de del jugador sancionado del tiempo restante audiblemente de la siguiente forma: 10 segundos, 5 segundos, 4, 3, 2, 1, Fuera.

4.2.3 OBLIGACIONES Y DEBERES DEL JUEZ DE TANTEO

Se asignará un juez de tanteo y al menos un asistente para cada juego. El juez de tanteo deberá llevar un registro exhaustivo de cada gol marcado, tiempo en el que se marco, y las asistencias realizadas por cada equipo. El juez de tanteo deberá registrar el nombre y dorsal del jugador goleador y del asistente acreditado, también realizará un registro exhaustivo de los tiempos muertos (equipos, árbitros, televisión...) y avisará a los árbitros en caso de que alguno de los equipos se exceda en la cantidad permitida. El juez de tanteo registra el nombre y número de cada jugador

al que se le aplique una penalización, el tipo de falta cometida, el tiempo del cuarto en que ocurrió y la duración de la sanción. El juez de tanteo debe notificar a los árbitros cuando un jugador acumule tres o más faltas graves durante el juego (expulsión). El juez de tanteo registrará el nombre y el dorsal del defensa asignado de cada equipo.

4.2.4 OBLIGACIONES Y DEBERES DEL OPERADOR DEL RELOJ DE TIRO

El operador del reloj de 30 segundos controlará un dispositivo de cronometraje independiente que se utilizará durante todo el juego, incluido el tiempo extra, excepto para un reinicio de menos de 30 segundos restantes en cada cuarto. En las situaciones en las que resten 30 segundos en un cuarto, el reloj de tiro se reseteará y permanecerá en 30 segundos o apagado. El operador del reloj de 30 segundos señalará la expiración del tiempo de lanzamiento, ya sea mediante un zumbador electrónico o una bocina manual. Aunque el operador del reloj de 30 segundos haga sonar una bocina o un dispositivo electrónico cuando expire el tiempo de 30 segundos, los árbitros serán los responsables de señalar cualquier violación del reloj de 30 segundos. En el caso de una avería en el (los) reloj (s) de lanzamiento, el operador del reloj de lanzamiento cronometrará manualmente la duración del tiempo de lanzamiento y notificará a los árbitros y jugadores en el terreno de juego en incrementos de 10 segundos y hará sonar el timbre o bocina a los cero segundos.

Norma 4.3 ERRORES DE LOS ÁRBITROS

4.3.1 CORRECCIÓN DE ERRORES

Cuando un árbitro, juez de tiempo, Cronometrador de Penalizaciones, Operador de Reloj de Tiro o juez de tanteo se percatasen de que se ha cometido un error inadvertido que resultaría en la penalización de un Jugador o de un equipo, se corregirá inmediatamente el error. Si se marca un gol antes de que se corrija el error y el error se informa a los árbitros antes de que se reanude el juego, los árbitros validarán o anularán el gol según las circunstancias.

Norma 4.4 SEÑALES DE FALTAS Y SILBATOS INADVERTIDOS

4.4.1 PROCEDIMIENTO

En el momento de un silbato inadvertido, el juego debe detenerse inmediatamente. En el caso de una situación de falta tardía inadvertida o bocina, los Oficiales detendrán el juego en la primera oportunidad que no interfiera con una oportunidad inminente de anotar. En el caso de una situación de falta tardía inadvertida o bocina, los árbitros detendrán el juego en la primera oportunidad que no interfiera con una oportunidad inminente de anotar. La posesión se otorgará de la siguiente manera:

- I. En caso de silbato inadvertido, un equipo con posesión o con derecho a la posesión en el momento del silbato reanudará el juego con posesión. Si ningún equipo tiene o tiene derecho a la posesión en el momento del silbato, la bola será otorgada por la Regla de posesión alterna.
- II. Si el juego continúa después de una señal de falta inadvertida y se marca un gol, el gol se validará y el juego se reanudará como en el reinicio normal después de un gol.
- III. Si el juego continúa después de una señal de falta inadvertida y no se marca un gol, se otorgará la bola al equipo que tenía la posesión cuando se señalizo la penalización inadvertida. El juego se reanudará a dos metros de la línea más cercana.

SECCIÓN 5 FACTORES DE TIEMPO

Norma 5.1 DURACIÓN DEL JUEGO

5.1.1 DURACIÓN DEL JUEGO

El tiempo de juego reglamentario es de cuatro cuartos de ocho minutos de duración.

5.1.2 PRORROGA

Cuando el marcador está igualado a la finalización del tiempo reglamentario, el juego continuará con una prórroga en formato de muerte súbita.

- I. Se jugarán periodos de cuatro minutos hasta que se marque un tanto
- II. Se otorgará un descanso de dos minutos antes del comienzo de la primera prórroga de muerte súbita, y entre las consecutivas prórrogas
- III. En caso de que el resultado continúe empatado a la finalización de la primera prórroga de muerte súbita. (por ejemplo, ninguno de los equipos lograra anotar un tanto), se realizará un descanso de dos minutos seguido de un nuevo periodo de prórroga de cuatro minutos en muerte súbita. Esto se repetirá hasta la consecución de un tanto.

Norma 5.2 INTERVALOS ENTRE CUARTOS

5.2.1 DESCANSOS

Se realizará un descanso de dos minutos entre el primer y segundo cuarto y entre el tercero y el cuarto cuarto. Durante estos intervalos de descanso, las reglas de juego seguirán en vigor.

5.2.2 MEDIO TIEMPO

Entre el segundo y el tercer cuarto se realizará un descanso de cinco minutos de medio tiempo. Los equipos podrán abandonar los banquillos en el descanso del medio tiempo.

5.2.3 CAMBIO EN LA DIRECCIÓN DE JUEGO (CAMBIO DE CAMPO)

Al finalizar cada cuarto, incluidos los periodos de muerte súbita, cada equipo cambiará su dirección de juego. La zona defensiva de un equipo se convertirá en la zona ofensiva y viceversa.

Norma 5.3 OPERACIONES CON EL RELOJ DE JUEGO

5.3.1 COMIENZO DEL JUEGO

El reloj de juego se pondrá en marcha con el primer silbato del árbitro al comienzo de cada cuarto.

5.3.2 MOTIVOS DE PARADA

La parada de todos los relojes solamente ocurrirá cuando:

- I Durante los tiempos muertos de cualquier tipo.
- II. En la consecución de un tanto, cuando el árbitro haga sonar su silbato.
- III. A la finalización de un cuarto; o
- IV. Siempre que la bola quede muerta durante los últimos dos minutos del último cuarto y en cualquier momento en una prórroga, los relojes comenzarán y se detendrán con el silbato del árbitro.

Norma 5.4 OPERACIONES DEL RELOJ DE TIRO

5.4.1 RESETEO DEL RELOJ DE TIRO

Una vez que un equipo obtenga la posesión de la bola, se activará un reloj de tiro de 30 segundos. Si los 30 segundos expiraran sin que el equipo atacante realizase un disparo a portería, la bola se le otorgará al equipo defensor.

El reloj de tiro solo se reiniciará cuando un árbitro señale el reinicio del reloj de tiro y lo hará cuando se aplique cualquiera de las siguientes situaciones:

- I. Si un disparo golpea alguno de los postes o el travesaño de la portería o hubiese un rebote del portero mientras esté en el interior del área de portería.
 - a) La cabeza del palo de jugador que realiza el tiro debe estar por encima de la extensión de la línea de gol cuando se lanza la bola para que se considere un tiro; y
 - b) La bola debe abandonar el “stick” del jugador que realiza el disparo antes de que el reloj de tiro expire.
- II. Cualquier falta técnica de bola suelta (continuación de juego) por parte de la defensa reiniciará el reloj de lanzamiento si el equipo ofensor gana la posesión.
- III. Al reiniciar el juego después de la administración del cumplimiento del tiempo de faltas.
- IV. Cambio de posesión.
- V. El juego se ha detenido por alguna lesión de un defensor.
- VI. Después de anotar un gol cuando el árbitro accione el silbato para reiniciar el juego.
- VII. Al final del cuarto, a menos que se mantenga la posesión debido a una situación de jugador adicional.
- VIII. Se gana la posesión o se concede la detención de la bola después de un saque; o
- IX. Cualquier situación no contemplada en el reglamento que esté sujeta a revisión por parte de los árbitros

El reloj de tiro **NO** se reiniciará cuando:

- I. Si el tiro no se origina por encima de la línea de gol extendida.
- II. Durante un tiempo muerto de equipo o árbitros.
- III. En caso de que la bola golpee a un defensor o al portero mientras se encuentre fuera del área de portería
- IV. En caso de que el juego se pare por una lesión de un jugador atacante; o
- V. En caso de un silbato inadvertido o falta retrasada o situación de ley de la ventaja.

5.4.2 ERRORES DEL RELOJ DE TIRO

En los casos en los que el reloj de tiro no se reinicia o no comienza dentro de los 5 segundos de la solicitud del árbitro, los árbitros están instruidos para detener el juego y reiniciar el reloj a 30 segundos.

Nota: En el caso de una oportunidad de anotar inminente, los árbitros permitirán que la oportunidad de anotar continúe y detendrán el juego para reiniciar el reloj de tiro cuando se complete la oportunidad de anotar.

Norma 5.5 LANZAMIENTO DE MONEDA

5.5.1 COMIENZO DEL JUEGO Y PRÓRROGA

Inicialmente las zonas defensivas/ofensivas de cada equipo se determinarán mediante un lanzamiento de moneda antes del comienzo del juego. El capitán del equipo visitante elegirá la cara o cruz. El ganador del sorteo elige la posesión alternativa o la portería que defenderá su equipo durante el primer cuarto. Antes de la primera prórroga de muerte súbita, se realizará un lanzamiento de moneda adicional para determinar la posesión alternativa o la portería a defender durante el primer período de prórroga de muerte súbita.

Norma 5.6 JUEGO INTERRUMPIDO O JUEGO INCOMPLETO

5.6.1 INTERRUPCIÓN METEOROLÓGICA

Cuando el árbitro principal y/o el delegado del torneo crean que las condiciones climáticas y/o los rayos harán desaconsejable el normal desarrollo de un juego, entonces el juego se detendrá de acuerdo con el Protocolo sobre rayos de la Federación Internacional (World Lacrosse). Todos los participantes, incluyendo jugadores, árbitros, jueces de mesa, recoge pelotas y demás, deberán ponerse a cubierto lo antes posible.

5.6.2 REINICIO DESPUÉS DE UNA INTERRUPCIÓN METEOROLÓGICA

En caso de que el reinicio fuera posible, se permite que los equipos calienten sobre el terreno de juego de la siguiente manera:

- I. En caso de que el tiempo transcurrido entre el abandono del terreno de juego y la re entrada al mismo fuese de más de 20 minutos , se permitirá un calentamiento de 10 minutos.
- II. El tiempo de calentamiento podrá variar bajo mutuo acuerdo de ambos entrenadores.

5.6.3 JUEGO INCOMPLETO

En el caso de que un juego no se complete debido a la oscuridad, el mal tiempo o cualquier circunstancia en la que el árbitro principal crea que la seguridad de los jugadores está en riesgo, dicho juego incompleto se remitirá al organismo rector para la adjudicación de un resultado.

Norma 5.7 JUEGO PERDIDO

5.7.1 INCOMPARECENCIA O IMPOSIBILIDAD DE TÉRMINO

Un equipo será declarado vencedor del juego por incomparecencia en el caso de que su oponente no se presente a la hora y lugar indicados para la contienda, o en caso de que alguno de los equipos le sea imposible continuar en juego por el motivo que sea o se retiren de la contienda. El resultado asignado a la contienda será de 1-0 en contra del equipo retirado o compareciente.

5.7.2 INCUMPLIMIENTO

El equipo visitante será declarado ganador del juego por incomparecencia si el campo no cumple con las especificaciones establecidas en estas Reglas, o según lo acordado previamente por los equipos competidores. Cualquier condición local inevitable debe acordarse por escrito antes del día del juego.

5.7.3 CANTIDAD INCORRECTA DE JUGADORES

Un juego no puede comenzar en caso de que uno de los equipos no disponga de al menos seis jugadores incluyendo los ocupantes del área de sanciones. Se declarará incomparecencia y el resultado será de 1-0. Uno de los seis jugadores deberá ser el portero.

SECCIÓN 6 EL JUEGO DEL JUEGO

Norma 6.1 ACCIONES PRE JUEGO

6.1.1 CALENTAMIENTO

Cuando un equipo está calentando en el terreno de juego , la hará en la mitad que se encuentre mas próxima a su área de banquillo.

6.1.2 CERTIFICACIÓN

La verificación del equipo, previa al juego, por parte del entrenador principal actuará como advertencia del equipo. Antes del comienzo del juego el entrenador principal debe certificar al árbitro principal que sus jugadores :

- I. Que han sido informados del equipo que es obligatorio y que es una equipación ilegal.
- II. Que estén provistos de equipación autorizada por las reglas.
- III. Se les ha indicado que deben usar y cómo deben usar el equipo obligatorio durante el juego.
- IV. Que saben que deben informar al cuerpo técnico de cuando el equipo es ilegal o sufre daños que lo convierten en ilegal durante el juego
- V. Que los “sticks”, uniformes y el resto del material ha sido inspeccionado por el entrenador principal para que cumpla con las especificaciones de las normas.

*Nota: El árbitro preguntará por la certificación preguntando directamente al entrenador principal lo siguiente:
¿Entrenador, todos sus jugadores están equipados según las normas?*

6.1.3 DIÁLOGO CON LOS CAPITANES

El árbitro principal llamará a ambos capitanes para que acudan al centro del terreno de juego aproximadamente cinco minutos antes del comienzo del juego para realizar el lanzamiento de la moneda. Se explicarán cualquier norma especial aplicable en el encuentro.

6.1.4 ALINEACIÓN

Los árbitros colocarán entonces las alineaciones iniciales en líneas enfrentadas en el centro del campo, con el lado izquierdo hacia la portería que están defendiendo. Se explicarán cualquier norma especial aplicable en el encuentro.

Norma 6.2 ESTADO DE LA BOLA

6.2.1 BOLA VIVA

Una vez que el silbato indique el comienzo del juego o su reactivación, por ejemplo en un saque, la bola se vuelva a poner en juego después de haber salido por los límites o cuando la bola se vuelva a poner en juego después de una falta, se considera que la bola es una bola viva.

6.2.2 BOLA MUERTA

Cuando el silbato suene para detener el juego, por ejemplo la consecución de un tanto, la bola ha salido de los límites del terreno de juego o se ha señalado una falta, se considera que la bola es una bola muerta.

Norma 6.3 POSESIÓN DE LA BOLA

6.3.1 POSESIÓN DEL JUGADOR

Un jugador será considerado en posesión de la bola cuando tiene su pleno control y está en disposición de hacer cualquier de los movimientos normales de juego tales como llevar la bola, “cradling”, pasar o tirar. Además, se considerará que el portero está en posesión de la bola cuando cualquier parte de su cuerpo esté tocando el área de portería y la bola esté en posesión o debajo del “stick” del portero dentro del área de portería.

6.3.2 POSESIÓN DE EQUIPO

Se considera que un equipo tiene la posesión de la bola cuando un jugador del equipo esté en situación de posesión de la bola (posesión del jugador), o cuando la bola se pase a un compañero de equipo mediante un pase, rebote o rodando la bola.

6.3.3 BOLA SUELTA

Una bola suelta es la que no se encuentre en situación de posesión del jugador o posesión del equipo.

Norma 6.4 SAQUE CENTRAL

6.4.1 INICIANDO EL JUEGO, CUARTOS Y PRÓRROGAS

Cada cuarto y prórroga comenzará con un saque en el centro del terreno de juego, sujeto a las siguientes excepciones:

- I. En el caso de una situación de jugador extra al final de cualquier cuarto / período, entonces el siguiente cuarto / período se iniciará otorgando la bola al equipo que tenía la posesión al final del período anterior en la misma posición relativa dentro del terreno de juego. Sin embargo, si el cuarto / período termina sin ningún equipo en posesión, se producirá un saque en la línea central y se aplicarán todas las restricciones habituales del saque.
- II. Si está a punto de realizarse un saque y un equipo es culpable de retraso del juego, la posesión se otorgará al equipo no infractor. Las faltas repetidas por demora quedan a discreción de los árbitros y pueden derivar en conducta antideportiva.

- III. Si un jugador, entrenador o miembro del cuerpo técnico comete una falta antes de cualquier saque, la bola será otorgada al equipo no infractor en el centro del campo. Todos los jugadores restringidos pueden ingresar al círculo central inmediatamente, sin embargo, se debe respetar la regla de los tres metros para reiniciar.

6.4.2W POSICIONES EN EL SAQUE (FEMENINO)

Todas las jugadoras se colocarán fuera del círculo central de cinco metros, excepto las dos participantes en el saque. Dos oponentes de saque se posicionarán de pie con un pie en el punto central, con ambas manos y pies a la izquierda de la garganta de su “stick”. Sostendrán sus “sticks” en el aire por encima del nivel de las caderas, paralelos a lo largo del plano vertical de la línea central. La mano colocada al final del mango no puede estar más elevada que la mano colocada al principio del mango. Los “sticks” se sostendrán revés con revés, el borde lateral derecho hacia abajo para que el “stick” de cada jugadora esté entre la bola y la portería que defiende. La mano superior de cualquiera de las jugadoras no podrá estar en contacto o tocar el cuello, el bolsillo o los bordes laterales de sus respectivos “sticks”

6.4.2M POSICIONES EN EL SAQUE (MASCULINO)

Todos los jugadores se colocaran fuera del círculo central de cinco metros, excepto los dos participantes en el saque. Los “sticks” y guantes deben apoyarse en el suelo pero sin tocar la mitad de la línea central o su prolongación de la zona defensiva de sus respectivos jugadores. El reverso de las cabezas de los “sticks” estarán enfrentadas y cada jugador debe tener ambas manos alrededor del mango de su propio palo, sin tocar ninguna cuerda, y ambas manos enguantadas deben estar en el suelo. Ninguna otra parte del cuerpo tocara el “stick”. Ambas manos, ambos pies y el casco estarán a la izquierda del cuello de sus respectivos “sticks”. Las cabezas de los “sticks” están perpendiculares al terreno de juego. Los jugadores no pueden retroceder y restablecer sus posiciones una vez que el árbitro ha iniciado la posición de saque.

6.4.3 POSICIONAMIENTO DE LOS JUGADORES

Los jugadores fuera del círculo central deben permanecer afuera hasta que se obtenga la posesión, la pelota toque o cruce la línea del círculo central, o la bola salga fuera de los límites. Si ocurre algo de lo anterior, al equipo no infractor se le otorgará la posesión de la bola.

6.4.4W PREPARADAS (“SET”) (FEMENINO)

El árbitro pedirá a ambas jugadoras que tomen sus respectivas posiciones al mismo tiempo. Una vez que las jugadoras responsables del saque se coloquen, el árbitro colocará la bola entre los tercios superiores de las cabezas de los “sticks” y dirá “set”(preparadas). Una vez que esta señal es dada , las jugadoras no podrán moverse (excepto sus cabezas o cuerpos) hasta que el silbato suena para indicar el comienzo del juego.

6.4.4M PREPARADOS (“SET”) (MASCULINO)

El arbitro pedirá a ambos jugadores que tomen sus respectivas posiciones al mismo tiempo. Una vez que los jugadores responsables del saque se coloquen, el árbitro colocará la bola entre las mitades superiores de las cabezas de los “sticks” y dirá “set”(preparadas). Una vez que esta señal es dada , los jugadores no podrán moverse (excepto sus cabezas o cuerpos) hasta que el silbato suena para indicar el comienzo del juego.

6.4.5W MOVIMIENTO (FEMENINO)

Cuando el árbitro haga sonar su silbato para realizar el saque, cada jugadora encargada del saque debe mover inmediatamente su “stick” arriba , alejándose del de su oponente. La bola debe volar por encima de las cabezas de ambas jugadoras responsables del saque.

6.4.5 M MOVIMIENTO (MASCULINO)

Cuando el árbitro haga sonar su silbato para realizar el saque, cada jugador puede intentar dirigir la bola moviendo su “stick” de la manera que desee. Patear o pisar el “stick” del oponente es ilegal. Un jugador no podrá patear su propio

“stick” con el objetivo de mover el “stick” del oponente. Un jugador no podrá utilizar deliberadamente sus manos o dedos para jugar la bola. Un jugador no podrá sujetar el “stick” del oponente.

6.4.6 SILBATO INVOLUNTARIO

Si el árbitro hiciera sonar su silbato involuntariamente, la bola se restituirá al centro y se repetirá el saque con las mismas restricciones que el saque original.

6.4.7 FUERA DE LIMITES

Si la bola saliera por los límites del terreno de juego directamente de un saque y el árbitro ni supiese que fue el último jugador en tocar la bola, la bola se entregará por posesión. alterna.

6.4.8 FALTAS COINCIDENTES

Si ambos jugadores cometieron saque ilegal, o no se pudiese determinar la razón del saque ilegal, o el árbitro determina que el saque no fue exitoso porque no se estableció correctamente, el árbitro reiniciará el saque; sin embargo, si es necesario una segunda repetición del saque, la bola se otorgará por posesión alterna.

Norma 6.5 RE INICIOS 6.5.1 DURACIÓN Y LOCALIZACIÓN

En la Zona Defensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para jugar, la reanudación se realizará en la misma posición relativa en la que estaba la bola cuando se detuvo el juego. En la Zona Ofensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para jugar, la reanudación se realizará dos metros dentro de la línea de límite más cercana desde donde se encontraba la bola cuando se detuvo el juego. El árbitro señalará el reinicio lo más rápido posible. Si un jugador oponente está a menos de tres metros del jugador al que se le concedió la posesión de la bola y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador oponente no podrá defender la bola hasta que alcance una distancia de al menos tres metros del oponente.

6.5.2 RETRASO DEL JUEGO

Una violación del área de los tres metros se considera falta (silbato lento) por procedimiento ilegal. En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a menos de tres metros del jugador con la bola. Si un jugador oponente está a menos de tres metros del jugador al que se le concedió la posesión de la bola y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador oponente no podrá defender la bola hasta que alcance una distancia de al menos tres metros del oponente. Una violación de esta regla será motivo de una sanción pospuesta por retraso del juego. En cualquier reinicio, ningún jugador del equipo al que se le otorgó la bola puede estar a menos de tres metros del jugador con la bola. Se instruye a los árbitros para que reanuden el juego rápidamente y no sean tan exigentes con la ubicación exacta del reinicio.

6.5.3 FUERA DE LIMITES

El punto de reinicio está determinado por la situación de la bola cuando se señalizó la salida de los límites. El jugador debe estar dentro del terreno de juego antes de que el árbitro haga sonar el silbato. El jugador al que se le concede la bola no puede iniciar una carrera desde fuera de los límites. El jugador que inicia debe estar al menos a dos metros lateralmente del punto de fuera de los límites, pero si está en el lado de los banquillos, al menos a cinco metros del área de cambios.

6.5.4 TIEMPO DE SANCIÓN

Cuando se produce una falta y se va a cumplir un tiempo de penalización, la bola se otorgará al equipo no infractor en su Zona Ofensiva a dos metros de la línea central y debe estar al menos a cinco metros del Área de Sustituciones.

6.5.5 TIEMPO MUERTO

Después de un tiempo muerto, el equipo al que se le concede la posesión iniciará el juego a dos metros dentro del terreno de juego de la línea límite más cercana desde donde estaba la bola cuando se detuvo el juego. La línea límite también puede ser la línea central.

6.5.6 CONTINUIDAD

Cuando un cuarto termina durante una posesión, la ubicación de reinicio del siguiente cuarto será en la misma posición relativa del campo. Si la bola se encuentra en el campo ofensivo de un equipo, el juego comenzará a dos metros de la línea de límite del campo más cercana a la zona donde finalizó el juego. La línea central se considerará línea de límite.

6.5.7 DESPUÉS DE UN GOL

Después de cualquier gol, el portero debe recuperar la bola de la portería y prepararse para ponerla en juego. El árbitro contará verbalmente y dará una cuenta visual de cinco segundos con un movimiento de parpadeo justo debajo de la altura de los hombros y paralelo al suelo. En el caso de que el portero no recupere y controle la bola dentro de los cinco segundos, la bola será concedida al equipo no atacante. Una vez que el portero está preparado y no se haya cometido ninguna infracción de cinco segundos, el árbitro hará sonar su silbato para recomenzar el juego y será la señal para resetear el reloj de tiro. El árbitro comenzará con la cuenta atrás del área de portería de cinco segundos.

Norma 6.6 ANOTAR 6.6.1 GOL

Se considera gol cuando la bola, suelta o controlada, pasa la a través del plano de la portería.

6.6.2 ANOTADOR

El último jugador atacante que proporcionó suficiente fuerza o ímpetu a la bola para que atravesase completamente el plano de la portería es el anotador y se le acreditará como tal. En caso de que un jugador del equipo defensor es el que proporcionó suficiente fuerza o ímpetu a la bola para que atravesase completamente el plano de la portería, se considerará que es gol en propia portería y se acreditará como marcador al defensor designado del equipo atacante.

6.6.3 RESULTADO

El equipo que anote el mayor número de goles al finalizar el juego será declarado el ganador del juego.

6.6.4 NO GOL

Cuando la bola atraviesa el plano de la portería en las siguientes circunstancias será no gol:

- I. Cuando la bola sale del “stick” del tirador después de la finalización del cuarto/periodo o la finalización del tiempo del reloj de tiro, independientemente de que haya silbato o no por parte del árbitro.
- II. Después de un silbato por parte del árbitro por la razón que sea, incluso si el silbato ha sido inadvertido.
- III. En caso de que un jugador atacante interfiera con el portero contrario mientras esté en el interior del área de portería.
- IV. Si el anotador es un jugador inelegible o expulsado
- V. Cuando el equipo atacante tiene más jugadores de los que correspondan (área de penalización excluida) dentro del terreno de juego en ese momento.
- VI. Cuando el portero del equipo atacante está en su zona ofensiva.
- VII. Cuando la cabeza del “stick” del tirador se suelte en el momento del tiro o en el “follow through”.
- VIII. Cuando un gol ha sido marcado por un jugador atacante, y antes de la siguiente bola viva, el “stick” es declarado ilegal por cualquier razón ; o si ese jugador toca o ajusta su “stick” después de que le haya sido pedido para revisión por parte del árbitro.
- IX. Cuando un jugador atacante comete alguna violación de las normas antes de que la bola entre en la portería.
- X. Cuando un jugador haya salido antes de tiempo de la zona de penalización, ya sea por su propia cuenta o por un fallo del cronometrador:
 - a) Si el jugador penalizado o su sustituto, abandona el área de penalización antes de tiempo por su propia decisión, la bola se le concederá al equipo defensor.
 - b) En el caso de un error del cronometrador, la bola seguirá en posesión. del equipo que controlaba la bola cuando se cometió el error, si la bola estaba suelta, se aplicará la norma de la posesión. alterna. En cualquier caso, el jugador regresará al área de penalización para terminar de cumplir la penalización.

Norma 6.7 BOLA FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

6.7.1 JUEGO DETENIDO

El juego será detenido siempre que la bola/pelota salga del terreno de juego.

6.7.2 CON POSESIÓN

Cuando un jugador en posesión de la bola pisa sobre la línea de límite o la cruza, o cualquier parte de su palo o cuerpo toca el suelo sobre la línea de límite o fuera de la línea, la bola está fuera del terreno de juego y el jugador pierde la posesión de la bola. La pelota se entrega al jugador del equipo contrario más cercano listo para reiniciar el juego donde se declaró la bola fuera del terreno de juego.

6.7.3 SIN POSESIÓN

Cuando una bola suelta toca una línea de límite o el suelo fuera de una línea de límite, toca algo dentro o fuera de una línea de límite, o cuando ha abandonado irremediamente el terreno de juego, la bola se considera fuera del terreno de juego y se concederá la posesión, en el lugar donde se declaró fuera del terreno de juego a cualquier jugador del equipo contrario al jugador que tocó la bola por última vez. Esto incluye a los tiros que abandonen directamente el terreno de juego rebotados de algún poste de la portería o que directamente abandonen el terreno de juego sin que la toque ningún jugador defensor antes de que salga del terreno de juego.

Norma 6.8 CAMPO ATRÁS

6.8.1 DESCRIPCIÓN

Una vez que la pelota esté en la zona ofensiva, la bola no regresará a la zona defensiva por cualquier acción del equipo atacante. Si esto ocurre, será una violación de campo atrás. El resultado es un cambio inmediato de posesión y un reinicio rápido del juego por parte del equipo no atacante. Si la bola no toca o pasa por encima de la línea de medio campo, no hay infracción. Un jugador atacante puede batear legalmente una bola para que esta se mantenga en la zona ofensiva antes de que la bola cruce la línea de medio campo, pero si está en posesión y el pie del jugador se encuentra en la zona defensiva, será una violación de campo atrás y será cambio de posesión.

6.8.2 SIN SANCIÓN

Un campo atrás no se sancionará cuando se produzca en las siguientes situaciones:

- I. Un tiro abandona la zona ofensiva
- II. Una bola suelta, en el caso de que el último jugador en tocarla sea un defensor, sale de la zona ofensiva
- III. Una bola suelta sale de la zona ofensiva y se decreta falta de pelota suelta contra el equipo defensor o hacen que la bola salga fuera del terreno de juego por la zona defensiva.

Nota: en los casos I y III arriba mencionados, el reloj de tiro se reseteará cuando se otorgue la posesión o se conceda la bola.

Norma 6.9 LA POSICIÓN (“PICK”)

6.9.1 POSICIONARSE

Se permite el uso de la posición (“pick”) por un jugador ofensivo, siempre que el jugador ofensivo esté parado e inmóvil, y en una posición normal de pie, en el momento en que ocurre el contacto.

Norma 6.10 TIEMPOS MUERTOS

6.10.1 TIEMPOS MUERTOS DE ÁRBITROS

Un árbitro puede señalar tiempo muerto siempre que lo crea oportuno para el correcto cumplimiento de estas normas o el mantener una conducta segura del juego.

6.10.2 TIEMPO MUERTO POR LESIÓN/GOLPE

Cuando un jugador es golpeado/lesionado, y según la opinión del árbitro:

- I. El golpe/lesión es grave
- II. Está sangrando o hay evidencias de sangre
- III. O hay posibilidad de más golpes/lesiones hacia el jugador en estos casos , el juego será detenido inmediatamente. Sin embargo, el árbitro retrasara su silbato en los siguientes casos:
 - I. Si el equipo atacante tiene la posesión de la bola, y según la opinión del árbitro, están en situación de marcar gol, entonces el árbitro retrasara el silbato según se describe en la sección titulada “técnica de retraso de silbato”
 - II. Si la bola está suelta, el árbitro retrasará su silbato, hasta que la posesión haya sido asegurada, y si la ocasión de gol es inminente, hasta que la jugada haya finalizado. Según se describe en la sección titulada “técnica de retraso de silbato”.

6.10.3 JUGADOR GOLPEADO/LESIONADO

Si el reloj se tiene que detener para atender a un jugador golpeado/lesionado o sangrando, entonces, a menos que un equipo use uno de sus tiempos muertos, el jugador lesionado debe abandonar el campo antes del comienzo de la siguiente jugada y no puede regresar antes de la siguiente pelota muerta. En el caso de la sangre , el jugador no puede regresar al terreno de juego hasta que la herida sea tratada y debidamente cubierta y/o todas las manchas de sangre obvias tanto en el uniforme como en el equipo del jugador sean debidamente desinfectadas.

6.10.4 TIEMPO MUERTO DE EQUIPO

Un equipo puede solicitar un tiempo muerto si está en posesión de la bola en su zona ofensiva o tiene derecho a la posesión de la bola después de una bola muerta. El tiempo muerto podrá ser solicitado por el entrenador o por el jugador que esté en posesión de la bola. La petición de tiempo muerto debe hacerse directamente a un árbitro.

6.10.5 DURACIÓN

Cada equipo contará con dos tiempos muertos por cada medio tiempo y de uno por cada prórroga de cuatro minutos. Un tiempo muerto de equipo durará treinta segundos. Un tiempo muerto solicitado en los descansos serán asignados al periodo anterior. Un equipo no puede solicitar tiempos muertos consecutivos sin reanudar el juego. Un equipo puede solicitar un tiempo muerto antes de que comience el juego.

Norma 6.11 BOLA ATASCADA EN EL PALO O EQUIPACIÓN

6.11.1 ATASCADA EN EL UNIFORME O EQUIPACIÓN

Si la bola se atasca en el uniforme o la equipación de un jugador, el juego se detendrá inmediatamente y la posesión de la bola se otorgará según la posesión alterna.

6.11.2 ATASCADA EN EL PALO

Si en cualquier momento la bola se queda atascada en la parte frontal o trasera del palo, inmediatamente se producirá un silbato y la bola se otorgará al equipo contrario. Esto también se aplica en el caso de que un jugador pierda su palo y la bola se mantenga en su interior.

6.11.3 PORTERO/ARQUERO

Ninguna de las situaciones anteriores se aplicarán a los porteros , siempre que se encuentren dentro del área de portería cuando la bola sea atascada. En esta situación, la bola será otorgada al equipo defensor en el punto donde ocurra el atasco.

Norma 6.12 BOLA FUERA DE JUEGO DENTRO DEL ÁREA DE PORTERÍA

6.12.1 CONDICIONES

En caso de que la bola se atasque en la superficie de juego dentro del área de portería o se enrede en la red de la portería, el árbitro detendrá el juego y la bola será entregada a un jugador del equipo defensor.

Norma 6.13 POSESIÓN ALTERNA 6.13.1 DETERMINACIÓN

Cuando un árbitro no pueda determinar qué equipo debe tener la posesión de la bola, la posesión será alterna. El equipo que gana el lanzamiento de la moneda al principio del juego obtiene el poder de decidir la portería a defender o la primera posesión alterna. Para las prórrogas, el equipo que gana el lanzamiento de la moneda obtiene el poder elegir la portería a defender o la primera posesión alterna. El árbitro y el personal de mesa llevarán un seguimiento de las posesiones alternas. En el caso de algún desacuerdo, la decisión del árbitro será la que prevalezca.

SECCIÓN 7 SUSTITUCIONES

Norma 7.1 PROCEDIMIENTO

Las sustituciones siempre se realizarán en cualquier momento a través del área de sustituciones. Cuando la sustitución se inminente, el jugador sustituto deberá esperar dentro del área de sustituciones a que el jugador que va a ser sustituido abandone el terreno de juego por el área de sustituciones, y solo entonces podrá entrar al terreno de juego. Los jugadores podrán realizar cambios al vuelo y lo podrán hacer en ambos lados de la línea de medio campo, excepto el cambio de portero por portero, que la sustitución debe realizarse dentro de la zona defensiva.

SECCIÓN 8 EL ÁREA DE PORTERÍA Y EL PORTERO

Norma 8.1 EL PORTERO

8.1.1 DESIGNACIÓN

Cada equipo está obligado a tener dentro del terreno de juego un portero durante toda la duración del juego. El portero es el jugador que está equipado con las protecciones obligatorias para los porteros. Cuando el portero deba ser sustituido por un jugador, este jugador deberá equiparse con las protecciones de portero y será considerado como el portero.

Norma 8.2 PRIVILEGIOS DEL PORTERO/ARQUERO

8.2.1 PRIVILEGIOS

Mientras permanezca dentro de su propia área de portería, el portero disfrutara de los siguientes privilegios y protecciones:

- I. El portero podrá parar o bloquear la bola de cualquier forma con su palo o parte del cuerpo. Cuando la bola está en el suelo dentro del área de portería, ya sea en movimiento o en reposo, el portero podrá golpear o dirigir la bola con la mano. El portero no puede sostener, atrapar o recoger del suelo la bola con la mano.
- II. Ningún jugador contrario podrá contactar con el portero o el palo mientras se encuentre dentro del área de portería tenga o no, la posesión de la bola. Un jugador atacante podrá reaccionar , dentro del área de portería, a una bola suelta siempre que no implique contacto con el portero.
- III. Si alguna parte del palo del portero, cuando se encuentre fuera del cilindro por encima de la línea del área de portería, excepto cuando la bola está en el palo, este estará sujeto a ser revisado en las mismas circunstancias que el palo de cualquier otro jugador.

Norma 8.3 PROHIBICIONES RELATIVAS A LOS PORTEROS

8.3.1 CONTACTO

Un jugador atacante no podrá entrar en el área de portería del oponente o tocar cualquier parte de la portería mientras la bola está viva/en movimiento en la zona del campo de su oponente.

8.3.2 RE-ENTRADA

Ningún jugador defensor o portero que esté en posesión de la bola fuera del área de portería podrá entrar al área de portería. Una vez que un equipo consiga la posesión de la bola dentro del área de portería y la bola abandone a continuación el área de portería, este equipo no podrá devolver la bola al interior de su área de portería deliberadamente antes de que el equipo contrario goce de posesión de la bola.

8.3.3 CUENTA DE CINCO SEGUNDOS

Un jugador defensor no podrá mantener la posesión de la bola más de cinco segundos siempre que se encuentre dentro del área de portería. Si el jugador intenta esquivar la regla de los cinco segundos botando deliberadamente la bola en suelo y recuperándola, entonces el jugador incurrirá en falta.

8.3.4 PORTERO

En el caso de que un portero en posesión de la bola esté fuera del área de portería, tire o direcciona la bola dentro del área de portería en un esfuerzo deliberado por resetear la cuenta de los cinco segundos, entonces el portero incurrirá en falta.

8.3.5 POSICIONAMIENTO

Se considera que un jugador está dentro del área de portería cuando cualquier parte de su cuerpo está tocando el área de portería. Se considera que el jugador 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. Las manos enguantadas no se consideran parte del palo, estén sujetando o no a él.

8.3.5 JUGADORES DEFENSORES

8.3.6.1 Los jugadores dentro de su propia zona defensiva podrán entrar en el área de portería para evitar que un bola cruce rodando la línea de gol.

8.3.6.2 Los jugadores dentro de su propia zona defensiva podrán permanecer dentro del área de portería o atravesarla mientras su equipo esté en posesión de la bola. Además, pueden jugar la bola dentro del área de portería sin importar si ambos pies están dentro del círculo del área de portería.

8.3.6.3W Cuando el equipo atacante controla la bola en la zona defensiva de su oponente antes de la línea extendida del arco, las Jugadoras defensivas pueden correr a través de cualquier parte de su área de portería mientras defienden; sin embargo, solo la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un palo puede permanecer dentro del área de portería mientras defiende.

8.3.6.4W Cuando el equipo atacante controla la bola en la Zona Defensiva de su oponente más allá de la línea extendida del arco, las jugadoras defensivas solo pueden correr a través de la parte del área de portería por delante de la línea extendida del arco mientras defienden; sin embargo, la Jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un palo puede permanecer en cualquier parte del área de la portería mientras defiende.

SECCIÓN 9 FALTAS

Norma 9.1 TIPOS DE FALTAS 9.1.1 FALTAS

Las faltas son actos inapropiados cometidos por un jugador en contra de las Reglas del juego aceptadas. Se podrán asignar sanciones de 30 segundos, 1 minuto o expulsión directa a los jugadores que cometan faltas. Todas las faltas se cumplirán en su totalidad, excepto cuando haya una falta menor pendiente que se cancela al marcar un gol.

Norma 9.2 FINALIZACIÓN DEL TIEMPO DE SANCIÓN

9.2.1 FALTA MENOR/LEVE

Las faltas leves son aquellas de naturaleza menos grave e incluyen todas las infracciones excepto las enumeradas en las faltas mayores y expulsiones, incluso si la infracción no está específicamente delineada en la Sección 10.

9.2.2 SANCIONES POR FALTA MENOR/LEVE

Las sanciones por falta menor/leve serán:

- I. Si el equipo infractor tiene la posesión de la bola, o si la bola está suelta en el momento que falta menor/leve es cometida; entonces la posesión de la bola se entregará al equipo no infractor en el punto donde se encontraba la bola cuando se cometió la falta menor/leve.
- II. Si el equipo no infractor tiene la posesión de la pelota en el momento que la falta menor/leve es cometida; entonces la sanción para el jugador infractor será la expulsión del juego durante 30 segundos.

9.2.3 FALTAS MAYORES/GRAVES

Las faltas mayores/graves son aquellas de naturaleza más seria o grave.

9.2.4 SANCIONES POR FALTA MAYOR/GRAVE

Las sanciones por falta mayor/grave serán:

- I. La sanción por falta mayor/grave será la expulsión del juego por un tiempo de 1 minuto. A menos que se indique lo contrario en estas Reglas, la pelota se entregará al equipo no infractor. Tres o más faltas mayores/graves cometidas por el mismo jugador darán lugar a que el jugador sea expulsado por acumulación de faltas y definitivamente no podrá participar en ninguna otra parte del juego.
- II. Las faltas mayores/graves cometidas por el equipo técnico de un equipo o por el portero y cumplidas por el defensor elegido no serán acumulativas para el defensor elegido por efecto de la regla 9.2.4(I)

9.2.5 FALTAS DE EXPULSIÓN

Las faltas de expulsión son las de naturaleza más grave y dan lugar a la expulsión del juego.

9.2.6 SANCIONES POR FALTA DE EXPULSIÓN

Las sanciones por falta de expulsión serán:

- I. La sanción por falta de expulsión es la expulsión del jugador infractor del terreno de juego por el resto del partido y el defensor elegido cumplirá una expulsión de dos minutos.
- II. En el caso de tal falta contra un jugador, un entrenador, un miembro no jugador de un equipo o alguien oficialmente relacionado con un equipo o un sustituto, el defensor elegido del equipo infractor cumplirá los dos minutos completos, más cualquier otro tiempo de penalización en el que ha incurrido el jugador expulsado antes de una sustitución. El jugador expulsado permanecerá bajo la supervisión de los entrenadores de su equipo hasta el final del juego, independientemente de si permanece en el banquillo después de la expulsión.
- III. Si un jugador, sustituto, entrenador, preparador físico, miembro no jugador de un equipo o cualquier otra persona relacionada oficialmente con un equipo comete tal falta, el Árbitro Principal del torneo informará del incidente por escrito al organismo regulador del juego inmediatamente después del final del juego. Cuando no haya un Árbitro Principal en el torneo, el Árbitro Principal del juego redactará el informe. El informe deberá

indicar si considera que la expulsión es un castigo suficiente para la persona en cuestión o si considera que es necesario tomar medidas adicionales. Luego, el incidente se tratará de conformidad con las leyes y / o los estatutos pertinentes del órgano gubernamental.

9.2.7 EXPULSIÓN POR ACUMULACIÓN DE FALTAS

Cualquier jugador que cometa tres o más faltas mayores/graves (o una falta de expulsión) será expulsado del juego y no se le permitirá participar en él. Se permitirá que un sustituto de dicho jugador entre en juego en el momento en que al jugador expulsado se le hubiera permitido volver a entrar en juego.

Norma 10 FALTAS MENORES/LEVES

Norma 10.1 “INTERFERENCE” (INTERFERENCIA/OBSTRUCCIÓN)

10.1.1 Un jugador no puede obstruir de ninguna manera a un oponente con la intención de mantenerlo alejado de una pelota suelta salvo que los dos jugadores se encuentren a menos de tres metros de la bola.

10.1.2 Un jugador no puede, usando su cuerpo o palo, obstruir a un jugador que esté persiguiendo a un oponente con posesión de la pelota

10.1.3 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.

10.1.4 Empujar, embestir o golpear con su palo en la cara de un oponente.

Norma 10.2 “PUSHING” (EMPUJÓN)

10.2.1 Un jugador no puede empujar a un oponente con el palo, codo o cuerpo. Esto incluye las protecciones. En caso de que una mano no sujete el palo, esta no puede usarse para protegerlo.

Norma 10.3 “ILLEGAL PICK” (POSICIÓN ILEGAL)

10.3.1 Ningún jugador ofensivo se moverá o contactará a un jugador defensivo con el propósito de bloquear a ese jugador defensivo de los otros jugador(es) que estén defendiendo. Antes de que el jugador defensivo haga cualquier contacto, el jugador ofensivo debe estar parado e inmóvil, y debe estar de pie en una posición normal.

10.3.2 Ningún jugador ofensivo extenderá su palo de tal forma que impida el movimiento normal de un defensor.

Norma 10.4 “HOLDING” (AGARRAR/SUJETAR) Norma 10.4W “HOLDING” (FEMENINO)

10.4.1 Una jugadora no puede agarrar el cuerpo, palo o uniforme de una rival con ninguna parte de su cuerpo.

Norma 10.4M “HOLDING” (MASCULINO)

10.4.1 Un jugador no sujetará a un oponente o el palo de un oponente excepto como se permite a continuación:

Un jugador puede mantener alejado a un oponente que está en posesión de la bola o que está a menos de tres metros de una pelota suelta o que está a menos de tres metros de una bola en vuelo con cualquier mano enguantada sujetando su palo, o bien cualquier antebrazo. Ambas manos del jugador que realiza el “holding” deben estar sujetando su palo.

I.

Un jugador en posesión de la bola puede proteger su palo con su mano, brazo u otra parte de su cuerpo siempre que un oponente intente golpear o bloquear su palo

II.

La mano, el brazo u otra parte de su cuerpo solo se pueden usar para detener el intento de golpear o bloquear el palo y no debe usarse para sostener, empujar o controlar la dirección del movimiento del palo o del cuerpo del bloqueador.

10.4.2 Un jugador no puede sujetar el cuerpo de un oponente, excepto la mano enguantada que sostiene el palo con su propio palo. Esto incluye sujetar a un oponente con la parte de su palo que está entre ambas manos.

10.4.3 Un jugador puede sostener el palo de un oponente o la mano enguantada de un oponente sosteniendo el palo del oponente con su propio palo o su propia mano, siempre que el oponente tenga posesión de la bola, o el oponente esté a menos de tres metros de una bola suelta, o la bola esté en vuelo a menos de tres metros del oponente.

Norma 10.5 “WITHHOLDING THE BALL FROM PLAY” (RETENCIÓN DE BOLA)

10.5.1 Un jugador no puede de ninguna forma retener la bola.

10.5.2 Un jugador no puede tirarse sobre una bola suelta sobre el suelo.

10.5.3 Un jugador no puede bloquear una bola suelta sobre el suelo con su palo más allá del tiempo necesario para controlar y levantar la bola en un movimiento continuo. “Rastrillar” la bola está permitido.

10.5.4 Un jugador no puede sujetar su palo tan cerca de su cuerpo con el objetivo de impedir los intentos de recuperación de la bola por parte de los oponentes.

10.5.5 Un jugador con la posesión de la bola no puede agarrar ninguna parte de la cabeza del palo con los dedos o la mano, de modo que al oponente le resulte más difícil liberar la bola del palo (incluido el dedo pulgar durante el “cradle”).

10.5.6W Una jugadora en el juego femenino no puede realizar el “cradle” de la bola por encima de sus hombros y frente a su cara, lo que imposibilita un control legal.

Norma 10.6 “ILLEGAL ACTIONS WITH THE STICK” (ACCIONES ILEGALES CON EL PALO)

10.6.1 Un jugador no puede tirar o arrojar su palo bajo ninguna circunstancia.

10.6.2 Ningún jugador, excepto el arquero mientras esté dentro del área de portería, participará en el juego de ninguna manera a menos que esté sujetando su palo con al menos una mano. Un portero que pierde su palo mientras se encuentre fuera del área de portería, debe recuperar primero su palo antes de poder participar de cualquier jugada.

10.6.3 Ningún jugador puede jugar con un palo roto. En el caso de que a un jugador se le rompa el palo durante el transcurso del juego, el jugador debe abandonar el juego inmediatamente llevando consigo el palo roto. En caso de que el palo roto represente un peligro para el juego, éste se detendrá inmediatamente.

10.6.4 Un jugador que se encuentre dentro del terreno de juego y quiera cambiar de palo y el palo se encuentra fuera del terreno de juego, primeramente el jugador deberá abandonar el terreno de juego para realizar el cambio. Una vez fuera del terreno de juego, el cambio de palo es legal siempre que el jugador se encuentre en el área de sustituciones o en el área de banquillo.

10.6.5 Si un jugador pierde su palo en alguna jugada legal de modo que la recuperación de su palo violaría una norma, entonces se aplica la “técnica de retraso de silbato”. En caso de que el palo se encuentre dentro del área de portería e interfiera en la intervención del portero en el bloqueo de un posible gol, entonces se detendrá el juego inmediatamente.

10.6.6W Ninguna jugadora en el juego femenino puede intentar golpear el palo de un oponente cuando la bola no está en el palo del oponente, siempre que la jugadora contraria esté en posición de recibir o ganar la posesión de la bola. Esta norma no se aplica en choques accidentales de palo sin pelota cuando se esté disputando el control de una bola.

Norma 10.7 “ILLEGAL ACTIONS BY TEAM OFFICIALS” (ACCIONES ILEGALES DE MIEMBROS OFICIALES DEL EQUIPO)

10.7.1 Un entrenador, técnico u otra persona conectada oficialmente con un equipo no debe:

- I. Entrar en el terreno de juego sin autorización de un árbitro, excepto en un tiempo muerto o entre periodos.
- II. Utilizar ayudas artificiales para comunicarse con los jugadores dentro del terreno de juego; o III. Abandonar su área de banquillo

10.7.2 Esta norma no prohíbe que un entrenador se comunique desde el área de banquillo con los jugadores que se encuentren dentro del terreno de juego o en el área de sanciones.

10.7.3 El uso de tecnología en las bancas está permitido con el objetivo de ayudar a los entrenadores. Pero no se utilizará la tecnología para discutir una decisión de los árbitros.

Norma 10.8 “ILLEGAL PROCEDURE” (PROCEDIMIENTOS ILEGALES)

10.8.1 Cualquier violación de procedimiento por parte de un jugador que no esté en conformidad con estas Reglas u otras regulaciones que rigen el juego se puede denominar procedimiento ilegal.

10.8.2 Abandonar el área de penalizaciones sin ser autorizado por el cronometrador de penalizaciones es una falta menor/leve. El jugador infractor volverá al área de penalizaciones a terminar de cumplir su sanción, si el árbitro lo considera oportuno, el tiempo de sanción adicional. Un jugador penalizado no puede abandonar el área de penalizaciones durante ninguna detención del juego excepto en el descanso de medio tiempo.

10.8.3 Demorar el juego. Un jugador es culpable de demorar el juego si durante la detención del juego, el jugador batea, pateo o tira la bola lejos. En tal caso, si se va a cumplir una penalización, la persona en cuestión debe cumplir la sanción. Queda a discreción de los árbitros sancionar esta acción como conducta antideportiva.

Un equipo es culpable de demorar el juego cuando:

- I. No está preparado para comenzar el juego al principio de cada periodo, o al finalizar un tiempo muerto.
- II. No está preparado para comenzar el juego cuando los árbitros están preparados para reiniciar el juego después de una detención del juego por falta o por salida de la bola del terreno de juego.
- III. No está preparado para comenzar el juego cuando los árbitros están preparados para reiniciar el juego después de un ajuste de equipación.
- IV. No está preparado para el reinicio del juego después de que un jugador lesionado o golpeado haya sido atendido.
- V. Cualquier tipo de comportamiento que, a juicio del árbitro, resulte una demora del juego.
- VI. Un equipo que no tenga dentro del terreno de juego el mínimo de jugadores necesarios en el momento de un silbato de saque central.
- VII. No estar al menos a tres metros de un oponente o un compañero de equipo que tiene un juego libre después de una bola muerta.

Cuando en un equipo no se pueda identificar individualmente a los jugadores, será culpable de demorar el juego, y el tiempo de penalización lo cumplirá el defensor asignado.

10.8.4 Participación en el juego por parte de un jugador fuera del terreno de juego.

10.8.5 Cualquier incumplimiento de las Reglas relativas a la sustitución.

10.8.6W Cualquier incumplimiento de las reglas femeninas relativas al área de portería, con la excepción de la **Norma 11.10 (“DANGEROUS CREASE DEFENDING” – DEFENSA PELIGROSA DEL ÁREA DE PORTERÍA)**

10.8.6M Cualquier incumplimiento de las reglas masculinas relativas al área de portería

10.8.7 Cualquier incumplimiento de las reglas relativas a los tiempos muertos

10.8.8 Tener más de un entrenador y dos personas no jugadores en el banquillo o dentro del área de entrenadores.

10.8.9 Un jugador que abandone o entre al terreno de juego debe hacerlo siempre por el área de sustituciones, excepto con la consecución de un gol, al comienzo o finalización de los periodos y durante los tiempos muertos, ya sean de cualquier tipo. Una excepción a esta regla será la salida de un jugador lesionado.

10.8.10 A menos que un árbitro haya dado permiso, un jugador, sustituto, miembro no jugador de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo competidor permanecerá en el área de banquillo de su equipo, excepto cuando esté legalmente en el terreno de juego o legalmente en el Área de Sustituciones o legalmente en el área de penalizaciones.

Esta Regla se aplicará en todo momento, excepto durante el descanso del medio tiempo.

10.8.11 Un jugador no puede entrar deliberadamente en el área del banquillo oponente. En el caso de que, en el transcurso normal del juego, un jugador entra inadvertidamente en el área del banquillo oponente no habrá infracción siempre que el jugador abandone inmediatamente el área del banquillo oponente.

10.8.12 Un portero en posesión de la bola fuera de su área de portería, no podrá lanzar la bola al interior del área de portería con el objetivo de recuperar la posesión o reiniciar la cuenta de cinco segundos.

10.8.13 Un portero no puede eludir la cuenta de cinco segundos dejando caer deliberadamente la bola al suelo y recogiénola luego.

Norma 10.9 “ILLEGAL EQUIPMENT”(EQUIPACIÓN ILEGAL)

10.9.1 Si un árbitro se percata de que un jugador está usando equipación o joyas ilegales, entonces el árbitro exigirá que el jugador reajuste la equipación o las joyas para que cumpla con las especificaciones. La primera advertencia de este tipo por parte de un árbitro hacia un jugador no constituirá una falta.

Si un jugador no reajusta su equipación inmediatamente para cumplir las especificaciones una vez advertido, debe salir del terreno de juego el tiempo necesario para reajustar la equipación y así cumplir con las normas referentes a la equipación, puede ser sustituido inmediatamente por otro jugador.

10.9.2 En caso de que el mismo jugador incurra en una segunda infracción, el árbitro señalará una falta menor/leve, y permanecerá fuera del terreno de juego hasta que cumpla con las normas referentes a la equipación.

Norma 10.10 “OFFSIDE” (FUERA DE JUEGO)

10.10.1 Un equipo incurre en “offside” cuando el cuerpo de su portero (incluida la mano enguantada en el palo pero no incluido el palo en sí mismo) toca, pisa o cruza la línea central.

Norma 10.11 “WARDING” (PROTEGERSE)

Un jugador en posesión de la bola no puede usar su mano libre o brazo u cualquier otra parte de su cuerpo para sujetar, empujar o controlar el direccionamiento de los movimientos del palo o cuerpo de un oponente.

Norma 11 FALTAS MAYORES/GRAVES

Norma 11.1 “ILLEGAL BODY-CHECK” (GOLPE ILEGAL)

11.1.1 Golpear a un oponente de cualquier forma es ilegal. Esto no tiene la intención de eliminar el contacto accidental entre jugadores oponentes en acciones de lucha , agarres legales, empujones legales para ganar posesión de una bola suelta, o que el jugador defensivo redirija a un oponente en posesión de la bola y cualquier contacto considerado accidental por el árbitro.

Norma 11.2 “SLASHING” (HACHAZO O GOLPEAR CON EL PALO)

11.2.1 Bajo ninguna circunstancia un jugador debe balancear su palo contra el palo de un oponente con deliberada crueldad o abandono imprudente, tales circunstancias se sancionarán con una falta, ya sea que se golpee o no el palo o el cuerpo del oponente.

Norma 11.2M “SLASHING” (HACHAZO O GOLPEAR CON EL “STICK”) (MASCULINO)

11.2.1M Golpear con el palo el casco o el cuello de un oponente es ilegal, excepto cuando ocurre accidentalmente en la realización de un pase o tiro.

11.2.2M Un jugador no debe golpear ninguna parte del cuerpo de un oponente, excepto la mano enguantada que sostiene el palo, en un intento de sacar la bola del palo de su oponente, pero un golpeo no será declarado ilegal si, en un intento de proteger su palo, el jugador en posesión de la bola usa alguna parte de su cuerpo, que no sea la cabeza o el cuello, para protegerse de los golpes del palo del jugador defensivo y, como resultado, el palo del Jugador defensivo golpea alguna parte del cuerpo del jugador atacante que no sea su cabeza o cuello.

11.2.3M A los efectos de esta Regla, el mero contacto no es un golpe. El contacto debe ser un golpe definido y no un mero roce.

Norma 11.3 “CROSS-CHECK” (GOLPE AL RIVAL CON EL PALO SUJETÁNDOLO CON LAS DOS MANOS)

11.3.1 Un jugador no puede golpear a un oponente con la parte del mango de su palo que se encuentra entre ambas manos, ya sea empujando su palo lejos de su cuerpo y dejándolo extendido.

Norma 11.4 “TRIPPING” (ZANCADILLA)

11.4.1 Un jugador nunca puede hacer una zancadilla o hacer tropezar intencionadamente a un oponente con el palo o con cualquier parte de su cuerpo.

Norma 11.5 “UNNECESSARY ROUGHNESS” (RUDEZA INNECESARIA)

11.5.1 Una infracción de las normas excesivamente violentas referente a “holding”(agarres) o “pushing” (empujones) es considerado una falta personal y designada como “unnecessary roughness” (rudeza innecesaria).

11.5.2 El contacto deliberado y excesivamente violento realizado por un jugador defensor contra un jugador atacante, ya sea en un “pick” (posicionamiento) legal o ilegal, se considera rudeza innecesaria.

11.5.3 Cualquier acto evitable por parte de un Jugador que sea deliberado y excesivamente violento será designado como rudeza innecesaria, ya sea con el cuerpo o con el palo, como cargar, irrumpir, empujar o bajar la cabeza y el hombro mientras hace contacto con su oponente que haya establecido su posición.

Norma 11.6 “ILLEGAL STICK” (PALO ILEGAL)

11.6.1 En el caso de que la longitud total del palo, dimensiones de la cabeza o la profundidad del bolsillo o canasta son declarados por cualquier razón ilegales, o si un árbitro determina que el palo ha sido manipulado intencionadamente violando las reglas.

11.6.2 Ningún jugador puede usar un palo trucado o un palo con un encordado/malla diseñados para camuflar o sujetar la bola, o para impedir la liberación normal de la bola. Esto incluye las dimensiones del palo.

11.6.3 Si se pide una revisión de palo y el palo inspeccionado resulta legal, se sancionará con falta mayor/grave al equipo que pidió la revisión. La sanción será cumplida por el defensor elegido.

11.6.4 Cualquier infracción posterior por parte de un jugador que se encuentre jugando con un palo sin un tapón final o con cuerdas que excedan la longitud permitida.

Norma 11.7 “UNSPORTSMANLIKE CONDUCT” (CONDUCTA ANTIDEPORTIVA)

11.7.1 Ningún jugador, sustituto, miembro no jugador de un equipo, entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo competidor deberá:

- I. Entrar en discusión con un árbitro sobre cualquier decisión que se haya tomado.
- II. Intentar influenciar de cualquier forma la decisión de un árbitro.
- III. Usar cualquier gesto o declaración obscena, incluidos comentarios de raza, orientación sexual, etc. a un árbitro, cualquier miembro del equipo contrario o espectador;
- IV. Cometer cualquier acto que un árbitro considere conducta antideportiva.
- V. Usar deliberadamente la mano o los dedos para jugar o interferir con el palo del oponente en el saque.

11.7.2 En el caso de que se haya cometido una falta de conducta antideportiva, y la persona sancionada continúe con su conducta antideportiva, el árbitro tiene el derecho de expulsar al infractor del área de banquillo.

11.7.3 Ningún jugador utilizará un palo que esté construido, encordado o manipulado para confundir a un oponente haciéndole creer que la bola está en él cuando no lo está, o que la bola no está en el palo cuando está. El palo se entregará a la custodia del Anotador Oficial hasta la finalización del juego. Si un jugador cuyo palo va a ser objeto de una revisión solicitado legalmente o un compañero de equipo o cualquier miembro de su equipo, el entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con el equipo toca la cabeza o el encordado o realiza cualquier acción que sea un intento de eludir la revisión o un intento de alterar el resultado de la revisión, antes de que se lleve a cabo la revisión del palo, entonces cada uno de los involucrados será sancionado con una falta de conducta antideportiva.

11.7.4 El equipo o jugador que cometa repetidamente la misma falta menor/leve, puede ser sancionado con una falta de conducta antideportiva.

Norma 11.8W “DANGEROUS FOLLOW-THROUGH” (CONTINUACIÓN DE PASE/TIRO PELIGROSO)(FEMENINO)

11.8.1W El acto de la continuación del movimiento de pase/tiro (“follow-through”) de un palo que ponga en peligro la seguridad de cualquier jugadora. Una excepción a esta norma es si la jugadora entra en la trayectoria del “follow-through”.

Norma 11.9W “ILLEGAL CREASE DEFENDING” (DEFENSA ILEGAL DEL ÁREA DE PORTERÍA)(FEMENINO)

11.9.1W En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente antes de la línea de gol extendida, las jugadoras defensivas pueden correr a través de cualquier parte de su área mientras defienden; sin embargo, solo la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un palo puede permanecer en el área de portería mientras defiende.

11.9.2W En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente pasada la línea de gol extendida, las jugadoras defensivas solo pueden correr a través de la parte del área anterior a la línea de gol extendida mientras defienden; sin embargo, la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un palo puede permanecer en cualquier parte del área de portería mientras defiende.

Norma 11.10 “WALLING” (AMURALLAR)

11.10.1 Jugadores defensivos que se apiñan frente a su portería o forman una formación tipo bloqueo/muralla frente a su portería sin marcar a un oponente dentro de la longitud de un palo. Se permite el doble equipo y un atacante sin bola frente a la portería.

Norma 12 FALTAS DE EXPULSIÓN

Norma 12.1 DEFINICIÓN

12.1.1 El acto de golpear o intentar golpear deliberadamente a un oponente, un miembro no jugador del equipo del oponente, un entrenador, un espectador o cualquier persona que controle el juego con la mano, palo, bola o de otra manera por un jugador, un sustituto, un miembro no jugador de un equipo, un entrenador o cualquier persona oficialmente relacionada con un equipo.

Norma 12.2 EJEMPLOS DE FALTAS DE EXPULSIÓN

12.2.1 Cuando los Oficiales han "congelado" los banquillos porque ha ocurrido una pelea en el terreno de juego, o por cualquier otra razón, indicando al personal del equipo que está en los banquillos que deben permanecer allí, entonces cualquier personal del equipo que sobrepase a los árbitros y se unan a una pelea, o que abandonen su área de banquillos designada, deben ser expulsados del juego. Una excepción a esta norma es cuando un miembro del equipo médico de un equipo entra al terreno de juego con el objetivo de atender a un jugador lesionado de su equipo.

12.2.2 Cuando dos jugadores de equipos contrarios están peleando y un tercer participante ingresa en el altercado, entonces, el tercer jugador implicado en el altercado también debe ser expulsado del juego.

12.2.3 Negar la autoridad de los árbitros, o el uso de lenguaje o gestos amenazantes, groseros o abusivos, o mala conducta flagrante.

12.2.4 Jugadores implicados en una pelea.

12.2.5 El acto de golpear deliberadamente a un oponente en la cabeza, cuello o desde atrás.

12.2.6W Cualquier lanzamiento peligroso de pase o disparo que golpee directamente a cualquier Jugadora por encima de la rodilla, exceptuando a la Portera.

SECCIÓN 10 EJECUCIÓN DE SANCIONES/INFRACCIONES Norma 13.1 LA TÉCNICA DE LA CONTINUACIÓN DEL JUEGO O “PLAY ON”

13.1.1 Cuando un jugador o equipo comete una(s) falta(s) menor(es)/leve(es) durante una situación de pelota libre y no hay oportunidad inminente de anotar, y el equipo agraviado puede verse perjudicado por la suspensión inmediata del

juego, entonces el árbitro señalará visual y verbalmente "play on". Y retendrá el silbato hasta que se complete la situación que implica la ventaja potencial, de la siguiente manera:

- I. Si el equipo agraviado gana la posesión de la bola, entonces la situación de "play on" ha terminado y el árbitro cesará la señalización de "play on".
- II. Si el equipo agraviado no gana la posesión de la bola, entonces el árbitro tocará el silbato, y se le entregará la posesión de la bola al equipo agraviado.
- III. Si el equipo agraviado comete una falta después del "play on" inicial, el árbitro tocará el silbato, y se entregará la posesión de la bola al equipo agraviado primeramente.
- IV. En el caso de que se cometen más faltas durante el "play on" y garantice la finalización del mismo, el árbitro detendrá inmediatamente el juego y administrará las penalización(es). Solo se cumplirán aquellas sanciones sujetas a tiempos de sanción.

Norma 13.2 LA TÉCNICA DEL SILBATO RETRASADO O "SLOW WHISTLE"

13.2.1 En el caso de que un jugador defensor cometa una falta, y el equipo atacante conserva la posesión de la bola cuando la falta es cometida, entonces el árbitro levantará su brazo estirado y retrasará el silbato hasta: I. El equipo atacante marca un gol.

- II. O la bola sale del terreno de juego.
- III. O cambia la posesión de la bola.
- IV. O el equipo atacante comete una falta.
- V. O expira el tiempo del reloj de tiro o el reloj de juego.
- VI. O el equipo atacante pide un tiempo muerto.

Nota: Los criterios de reinicio del reloj de tiro se seguirán aplicando durante el silbato retrasado.

13.2.2 La técnica del silbato retrasado se utilizará independientemente de que la falta se cometa o no contra el jugador en posesión de la bola.

13.2.3 Un pase es un movimiento de la bola, desde un jugador con la bola controlada que la lanza directamente, botando o rodando hacia un compañero de equipo.

13.2.4 Si se marca un gol durante un silbato retrasado, ocurrirá lo siguiente:

- I. La falta menor/leve no será sancionada y se entregará la bola al portero para reiniciar el juego.
- II. Si se comete una falta mayor/grave o una falta de expulsión, entonces el gol se contará y la bola se entregará al equipo agraviado dentro de la zona ofensiva a 2 metros de la línea central y a 5 metros del área de sustituciones.

Norma 13.3 FALTAS COINCIDENTES

13.3.1 Faltas coincidentes son aquellas cometidas por jugadores de equipos contrarios durante una pelota viva o muerta en donde no se pueda determinar la secuencia.

13.3.2 Durante un silbato retrasado o un "play on", cualquier falta cometida por el equipo en posesión o con derecho a posesión resultará en un silbato inmediato.

13.3.3 En el caso de que ambas faltas sean menores/leves y no se esté en situación de "play on" o sanción retrasada, las faltas se anulan una a otra simultáneamente.

13.3.4 Si un equipo en posesión o con derecho a posesión durante una situación de silbato retrasado comete una falta(s) menor(es)/Leve(s), el juego se detiene y ese equipo no cumplirá ningún tiempo de penalización. Si un equipo en posesión o con derecho a posesión, durante una situación de silbato retrasado, comete una falta(s) mayor(es)/grave(s), el juego se detiene, y todos los jugadores responsables cumplirán con las sanciones asignadas. Esto incluirá todas las faltas, tanto técnicas como personales, cometidas por ambos equipos.

13.3.5 Las siguientes normas determinan quién debe obtener la posesión de la bola:

- I. Si uno de los dos equipos incurre en mayor tiempo de sanción, entonces la bola se asignará al equipo con menor tiempo de sanción.
- II. En el caso de que el tiempo de sanción esté igualado, entonces el equipo con la posesión o con derecho de posesión de la bola cuando se cometió la primera falta retendrá la posesión de la bola.
- III. En el caso de que el tiempo de sanción esté igualado, y ninguno de los dos equipos gozará de posesión o tuviera el derecho de posesión de la bola cuando se cometió la primera falta, se aplicará entonces la posesión alterna.

- IV. Con el propósito de sumar el tiempo de penalización en el caso de faltas coincidentes, una falta de expulsión contará como una penalización de dos minutos.
- V. No habrá saque central después de faltas menores coincidentes. La bola se otorgará donde sonó el silbato o, si las faltas coincidentes menores/leves ocurrieron durante un saque central antes de la posesión o bola libre, se deberá volver a realizar el saque en el centro del campo con las mismas restricciones que en el saque original. Si se han cometido faltas de tiempo de sanción y se concede la posesión de la bola a un equipo, el equipo recibe la bola en su zona ofensiva a dos metros de la línea central y debe estar al menos a cinco metros del área de sustituciones.

Norma 13.4 JUGADOR INFRACTOR

13.4.1 Se informará inmediatamente a la mesa de cronometradores del jugador que cometa una falta con tiempo de sanción. El jugador debe permanecer sentado en el área de sanción, sujeto a las siguientes normas, y hasta que el cronometrador de sanciones lo libere.

13.4.2 El tiempo de sanción es el tiempo que el jugador permanece fuera del terreno de juego y del juego. El tiempo de sanción comienza cuando el jugador sancionado esté sentado en el área de sanciones, o cuando suene el silbato para reiniciar el juego, lo que ocurra más tarde. El jugador debe volver al terreno de juego a través del área de sustituciones.

13.4.3 El tiempo de sanción transcurrirá simultáneamente con el tiempo de juego. Durante un tiempo muerto autorizado, o entre periodos, un jugador sancionado no puede abandonar el área de sanciones, excepto en el descanso de medio tiempo, pero debe regresar al área de sanción al reinicio del juego para completar la sanción.

13.4.4 El tiempo de sanción solo termina cuando expira el tiempo de la falta/sanción.

13.4.5 En el caso de que un portero cometa una falta con tiempo de sanción, se aplicarán las siguientes normas:

- I. El defensa designado o cualquier jugador adicional designado serán los encargados de cumplir todos los tiempos de sanción del portero.
- II. En el caso de que un portero sea expulsado del juego, el árbitro señalará un tiempo muerto oficial y otorgará un tiempo razonable para realizar una sustitución apropiada.

Norma 13.5 REPORTE DE FALTAS/INFRACCIONES

13.5.1 Se aplicará el siguiente procedimiento para reportar cualquier sanción:

- I. El árbitro reportará si se ha cometido una falta con tiempo de sanción y lo informará al cronometrador de penalizaciones.
- II. El árbitro reportará la duración de la sanción mostrando una tarjeta verde (menor/leve – 30 segundos) o amarilla (mayor/grave – 1 minuto) o roja(expulsión.).
- III. El cronometrador de penalizaciones registrará la sanción asignada por el árbitro.

APÉNDICES

APÉNDICE A – GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LACROSSE SIXES APÉNDICE B – DIFERENCIA ENTRE NORMAS MASCULINAS Y FEMENINAS APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE PALO “STICK” – FEMENINOS Y MASCULINOS APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS APÉNDICE E – DIAGRAMAS DE LA PORTERÍA DE LACROSSE APÉNDICE F – DETALLES DEL FORMATO E HISTORIAL DEL CAMBIO DEL DOCUMENTO APÉNDICE G – CAMBIOS DOCUMENTADOS DESDE EL ORIGINAL HASTA LA CONSTITUCIÓN DE LA NORMA

APÉNDICE A – GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LACROSSE SIXES

TÉRMINOS	FEMENINO/ MASCULINO/ AMBOS	DEFINICIÓN
Roce (“Brush”)	Masculino	En el acto de controlar con un palo “stick”, el palo de un jugador golpea el casco de un oponente y no se considera un golpe definitivo. El mero contacto no se considera un golpe, debe ser un golpe definitivo.
Despeje de equipo	Ambos	El equipo que intenta mover la bola desde el lado defensivo del campo a su lado ofensivo.
Área de portería. (“Crease”)	Ambos	El área en la que se colocan las porterías/arcs y donde el Portero tiene ciertos privilegios que existen solo cuando están dentro del área. En el lacrosse femenino 10v10, esta área también se conoce como el círculo de portería.
Zona defensiva	Ambos	Definida por un rectángulo de 36 metros por 25 metros alrededor de la portería en la mitad del campo del equipo defensivo.
Saque (“Draw”)	Ambos	La forma en que se inicia cada cuarto.
Extensión de la línea de gol	Ambos	Línea imaginaria que atraviesa la portería y se extiende de línea lateral a línea lateral.
Bola de suelo (“ground ball”)	Ambos	Bola suelta en el suelo que se puede jugar.
Defensa designado (“In-home”)	Ambos	Cualquier Jugador, excepto el Portero designado por el Entrenador, que cumplirá penalizaciones cometidas por su equipo que no estén asignadas a un Jugador específico o en cualquier momento cumpliendo faltas cometidas por el cuerpo técnico.
Bola suelta	Ambos	Bola que no está en posesión de ningún jugador.
Zona ofensiva	Ambos	Definida por un rectángulo de 36 metros por 25 metros alrededor de la portería en la mitad del campo del equipo atacante.
Posición (“Pick”)	Ambos	Una posición (“pick”) es donde un jugador pone sus pies, antes de que el jugador contrario haga contacto para bloquear legalmente su camino. Los pies del jugador que se posiciona suelen estar separados a la altura de los hombros o menos, y sus manos y el palo están cerca de su cuerpo para que no ocupen más espacio del que normalmente ocuparían. El jugador que se posicione no puede inclinarse hacia un defensor o iniciar el contacto de ninguna manera, excepto estando parado y el defensor chocando contra ellos. Los posicionamientos ciegos en Sixes Lacrosse se consideran legales.
Continuación del juego (“Play-on”)	Ambos	Una utilidad mecánica para indicar una infracción técnica de bola suelta y algunas infracciones relacionadas con el área de portería y la interferencia del portero.
Posesión de jugador o jugador en posesión.	Ambos	Cuando un jugador tiene el control de la bola en su palo que posibilita realizar cualquiera de las acciones normales de control, como llevar, “Cradle”, pasar o disparar.

Equipo retirado (“riding team”)	en Ambos	En un intento de despeje, el equipo sin posesión de la bola
---------------------------------	----------	---

APÉNDICE A – GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LACROSSE SIXES

TÉRMINOS	FEMENINO/ MASCULINO/ AMBOS	DEFINICIÓN
Reloj de tiro (“shot clock”)	Ambos	Un dispositivo de cronometraje visible que se utiliza para mostrar la cantidad de tiempo que le queda a un equipo para realizar un tiro a la portería de su oponente.
Pitido retrasado (“Slow Whistle”)	Ambos	Un procedimiento que se utiliza cuando hay una penalización demorada para permitir al equipo no infractor la oportunidad de realizar un tiro a portería antes de que el árbitro haga sonar el silbato y detenga el juego.
Amurallar (“Walling”)	Ambos	Donde un equipo emplea una defensa que coloca a los jugadores cerca unos de otros para crear un muro de Jugadores y así evitar que los oponentes disparen/tiren a la portería.

APÉNDICE B – DIFERENCIA ENTRE NORMAS MASCULINAS Y FEMENINAS

NORMA FEMENINA	NORMA MASCULINA	ENCABEZADO DE LA NORMA	DIFERENCIA
2.2W	2.2M	El “Stick”	Diferente entre femenino y masculino
2.4W	2.4M	Equipación	Diferente entre femenino y masculino
6.4.2W	6.4.2M	Posición en el saque	Diferente entre femenino y masculino
6.4.4W	6.4.4M	Preparados para el saque (“set”)	Diferente entre femenino y masculino
6.4.5W	6.4.5M	Movimiento	Diferente entre femenino y masculino
8.3.6.3W	-	Jugador defensor dentro del área de portería	Solo en femenino, no en masculino
10.4W	10.4M	“Holding”/Agarrar	Diferente entre femenino y masculino
10.5.6W	-	Retención de la bola	Solo en femenino, no en masculino
10.6.6W	-	Acciones ilegales con el palo “stick”	Solo en femenino, no en masculino
10.8.6W	10.8.6M	Procedimientos ilegales	Diferente entre femenino y masculino
-	11.2.2M	“Slashing”	Solo en masculino, no en femenino
-	11.2.3M	“Slashing”	Solo en masculino, no en femenino
-	11.2.4M	“Slashing”	Solo en masculino, no en femenino
11.8W	-	“Follow trough” Lanzamiento peligroso	Solo en femenino, no en masculino
11.9W	-	Defensa ilegal del área de portería	Solo en femenino, no en masculino
12.2.6W	-	Lanzamiento peligroso	Solo en femenino, no en masculino

En general, las Reglas Oficiales de Sixes Lacrosse se aplican por igual tanto al juego femenino como al masculino. Cuando una Regla de “Sixes” específica diferenciación entre las disciplinas, la Regla correspondiente se indicará con una "W" (para mujeres) o "M" (para hombres) como parte del sistema de numeración de reglas y se considerará aplicable a esa disciplina únicamente. La diferenciación de las reglas se identificarán y sombreamán de la siguiente manera:

100.1 Texto de la regla. Esta regla se aplicará tanto en la disciplina femenina como en la masculina.

100.1W Texto de la regla (femenino). Esta regla se jugará únicamente en la disciplina femenina y no se aplicará a la disciplina masculina.

100.1M Texto de la regla (hombres). Esta regla se jugará únicamente en la disciplina masculina y no se aplicará a la disciplina femenina.

APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

PALO

FEMENINO

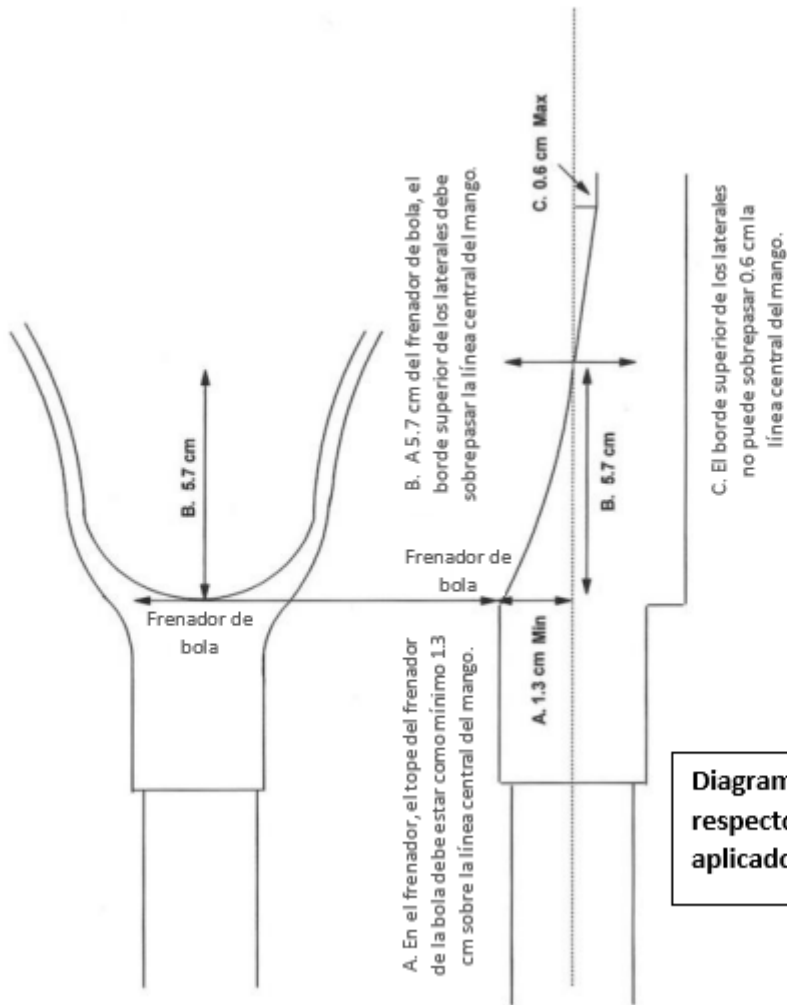
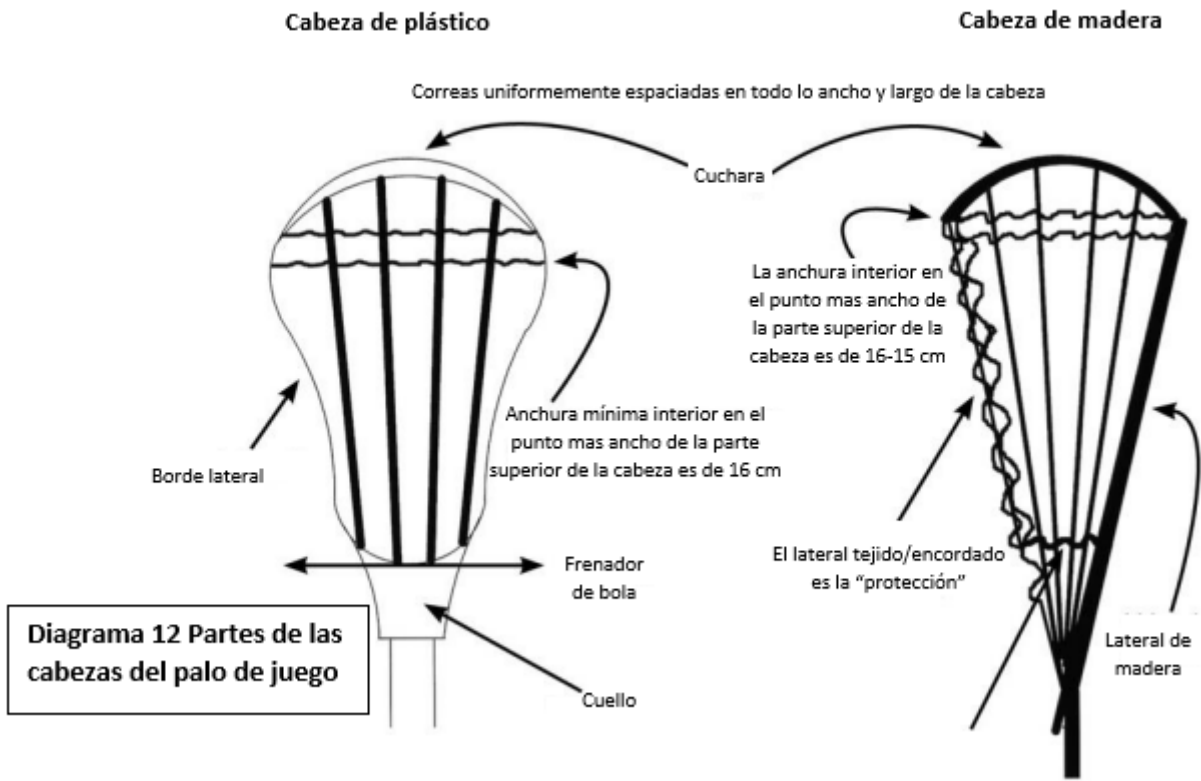


Diagrama 11 Desvío con respecto al plano horizontal aplicado de 5,1 cm G A.5

APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS



APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

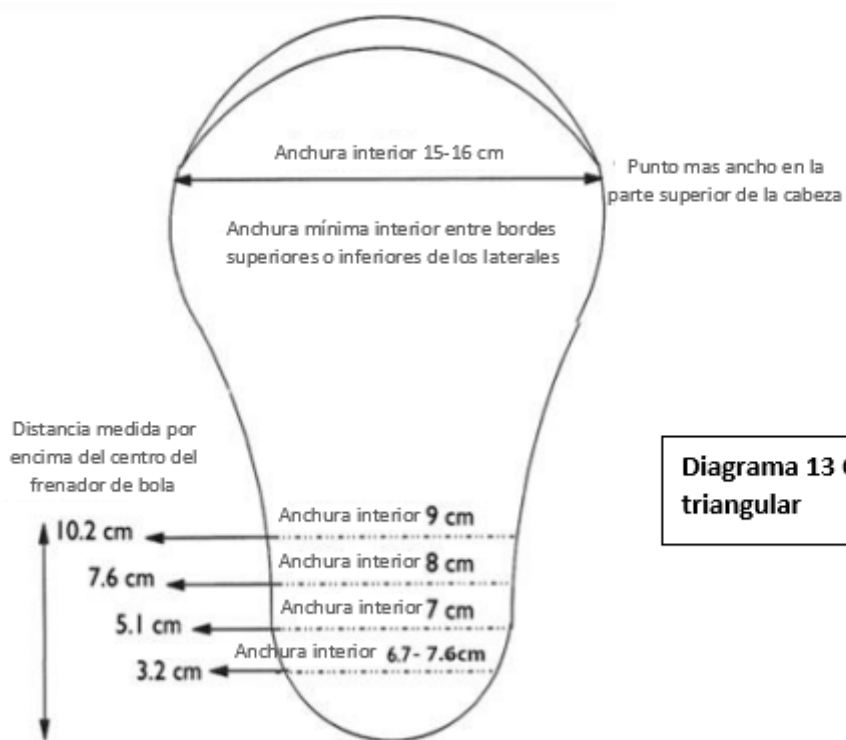


Diagrama 13 Concepto triangular

APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

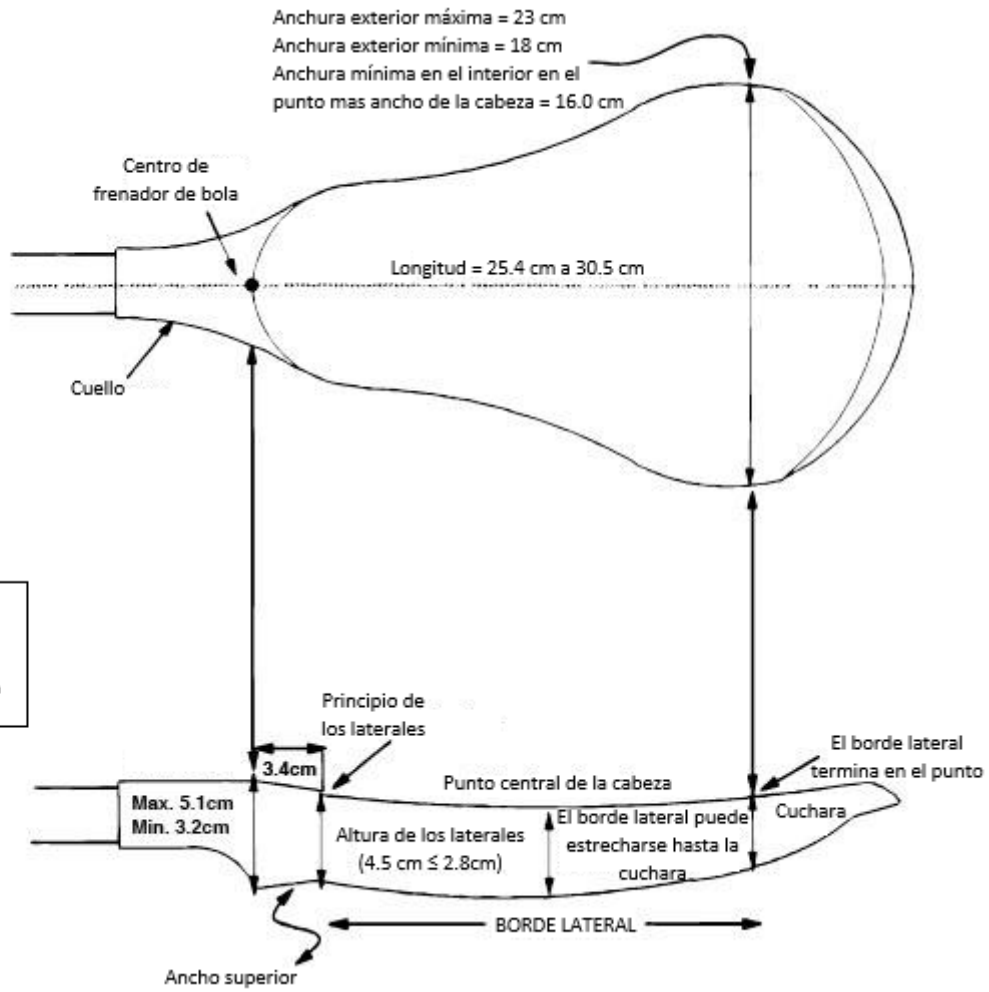
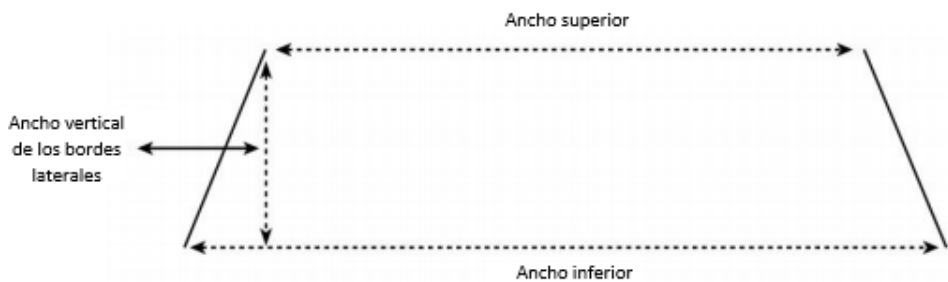


Diagrama 14
Especificaciones
cabeza de plástico

APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

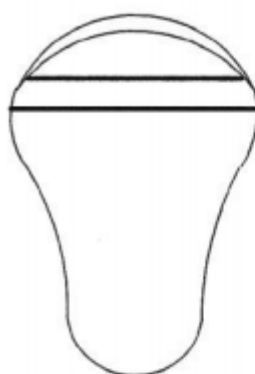
Diagrama 15 Sección transversal de una cabeza sin encordar



$$\frac{\text{Anchura inferior} - \text{Anchura superior}}{\text{Altura vertical de los bordes laterales}} < 0.50$$

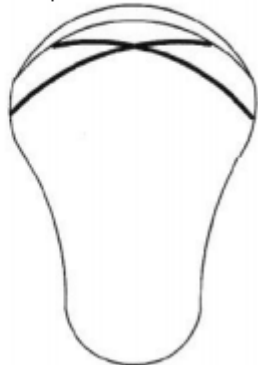
APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

Diagrama 16 Cordones de lanzamiento/tiro

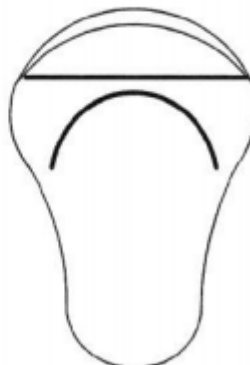


Dos cordones de tiro horizontales separados; ambos encordados en el tercio superior de la cabeza

Dos cordones de tiro en curvas separadas; ambas encordadas en el tercio superior de la cabeza; no pueden ser anudadas/amarradas en el punto donde se cruzan

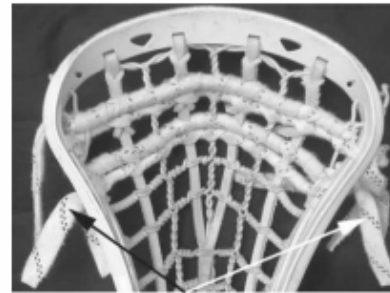
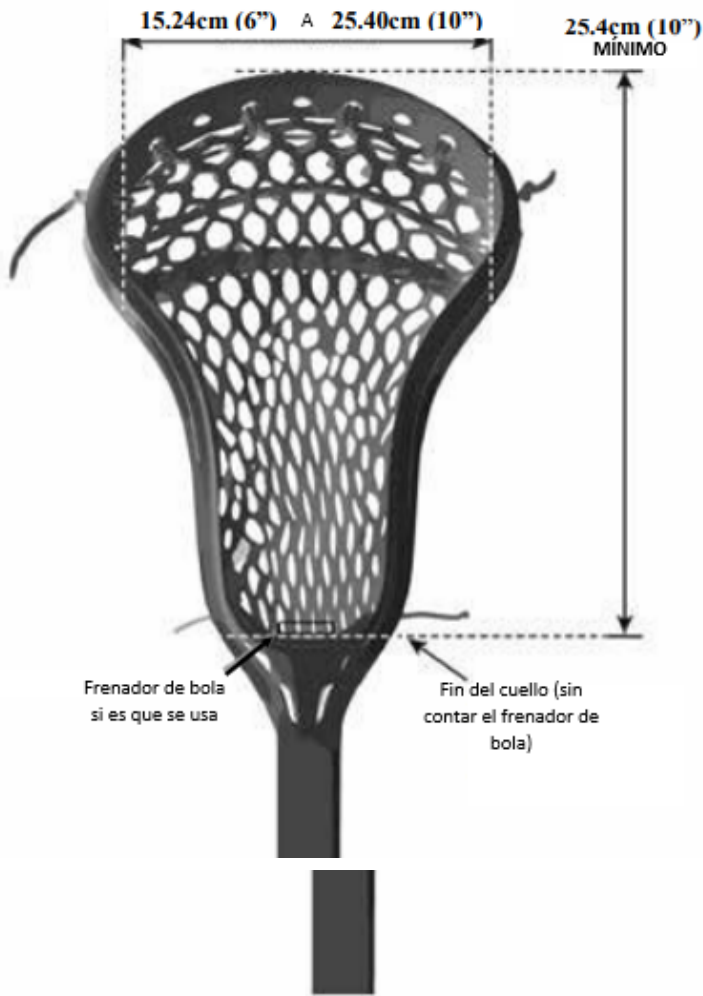


Dos cordones de tiro separados; uno horizontal cruzando el tercio superior de la cabeza; uno en forma de “U” invertida en la mitad superior de la cabeza



APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS

PALO MASCULINO



Todos los encordados se limitarán a una longitud máxima de suspensión de 5cm.

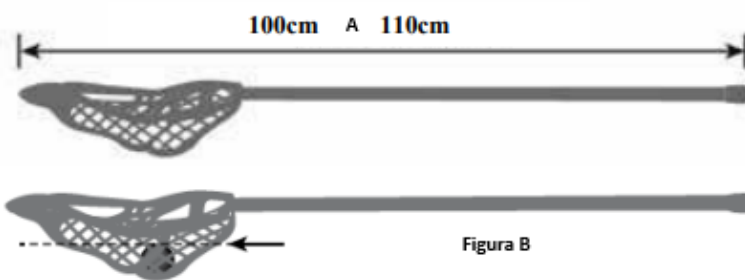
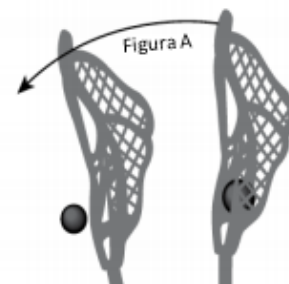


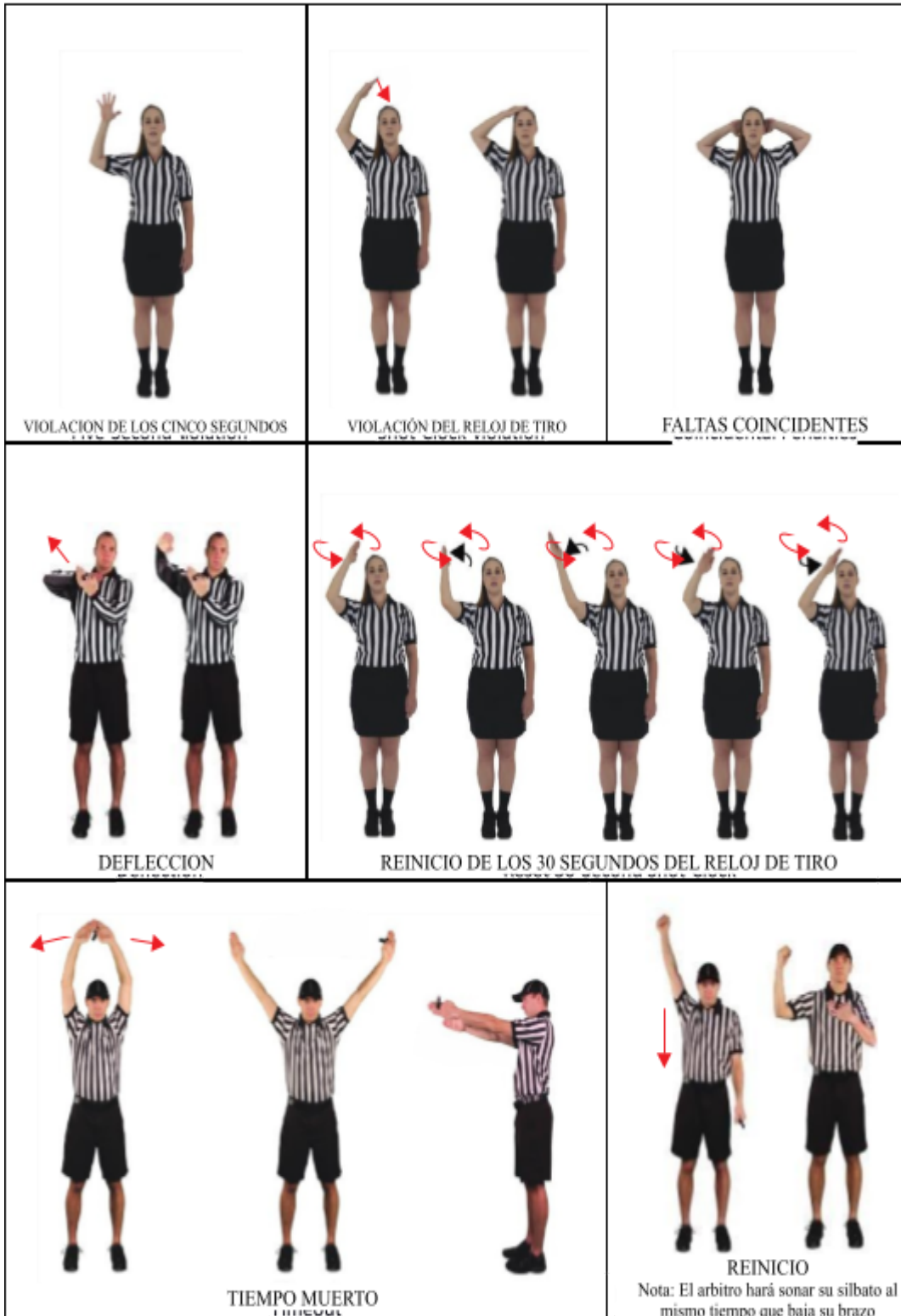
Figura A. Si el palo se inclina hacia adelante fuera de sus 90° con respecto al suelo, la bola rodará fuera de la cabeza hacia el suelo.

Figura B. En el caso de que se vea luz entre la parte superior de la bola y el borde inferior lateral. Es considerado un bolsillo ilegal.

APÉNDICE C – DIAGRAMAS DE “PALO” – FEMENINOS Y MASCULINOS







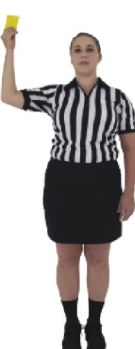
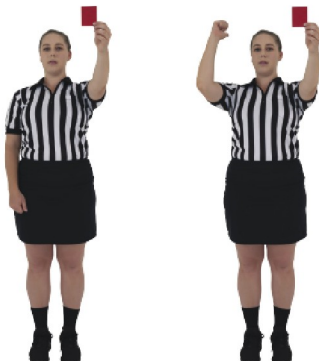
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

Señales de procedimiento

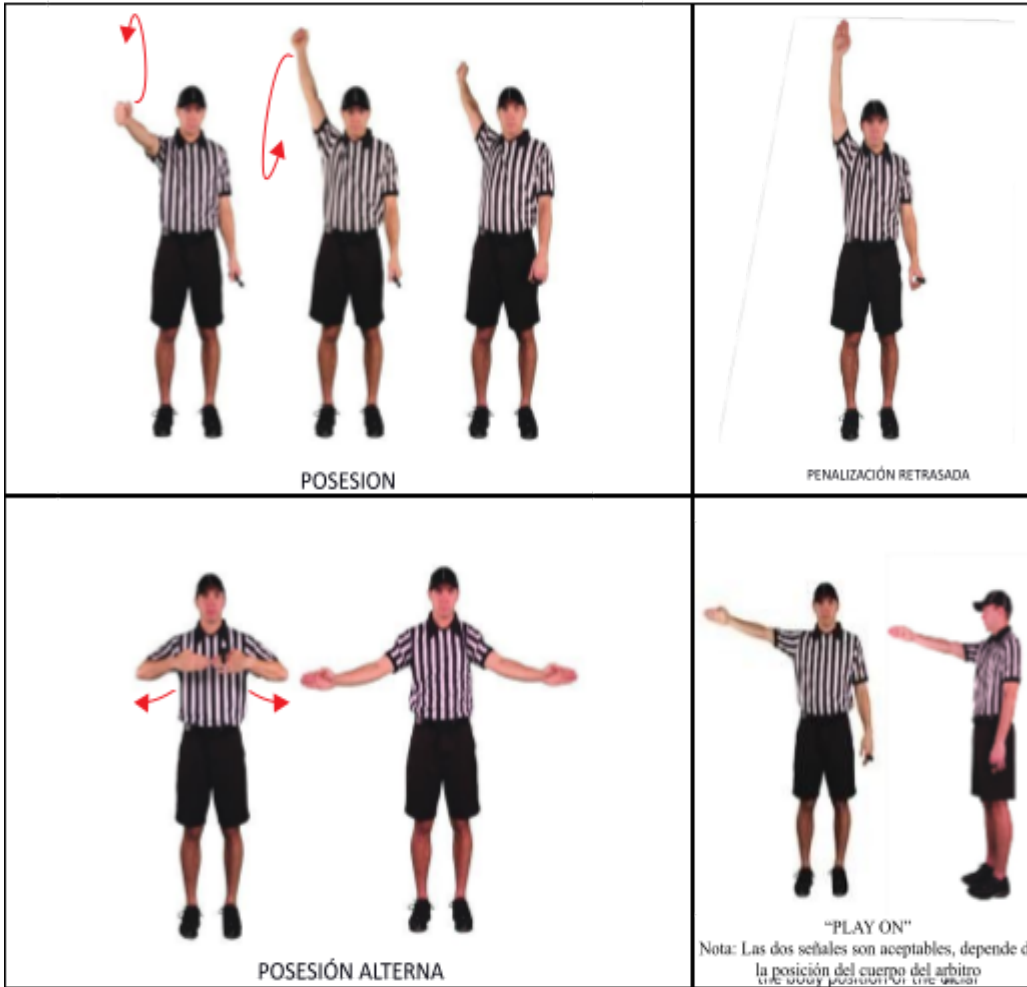


T

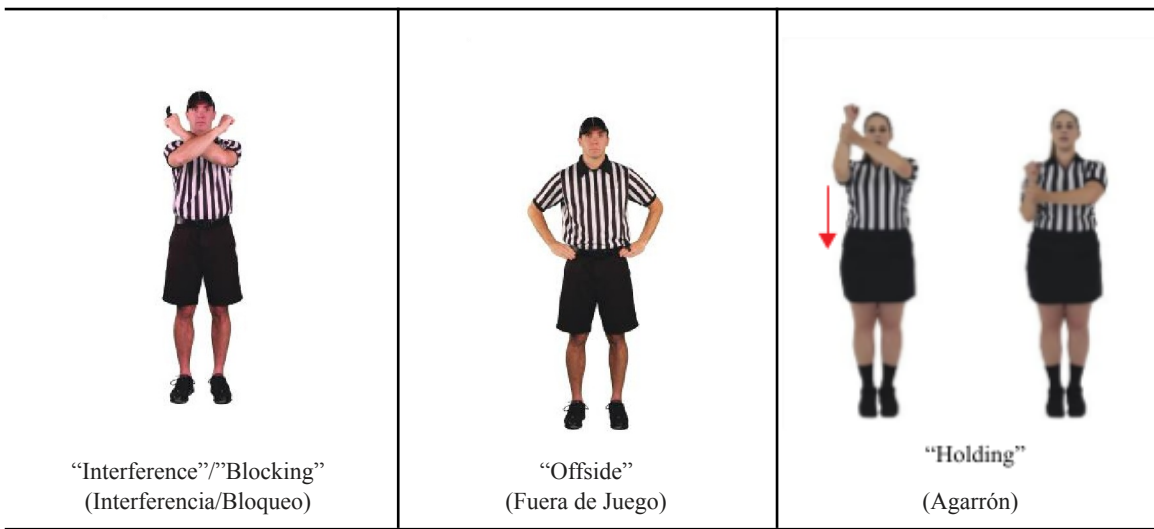
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

 <p>GOL</p>	 <p>CAMPO ATRÁS/ RE ENTRADA AL ÁREA DE PORTERÍA</p>	 <p>NO GOL</p>
 <p>SAQUE</p>	 <p>BOLA SUELTA</p>	 <p>FUERA DE LOS LIMITES/ SENTIDO DE JUEGO</p>
 <p>FALTA MENOR/LEVE (TARJETA VERDE)</p>	 <p>FALTA MAYOR/GRAVE (TARJETA AMARILLA)</p>	 <p>FALTA DE EXPULSIÓN (TARJETA ROJA)</p>

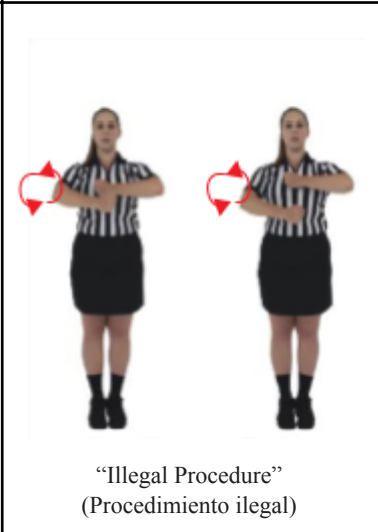
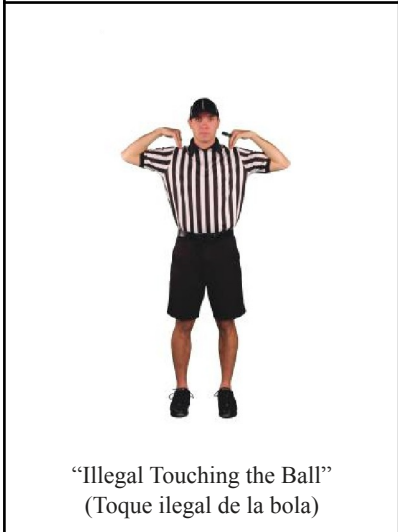
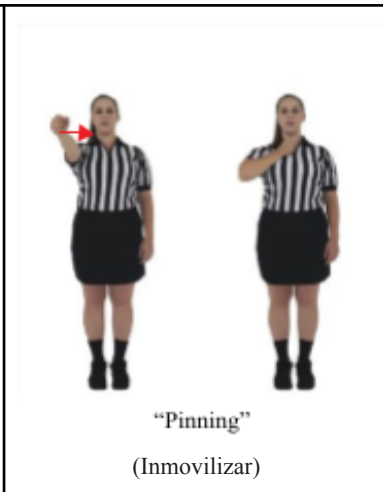
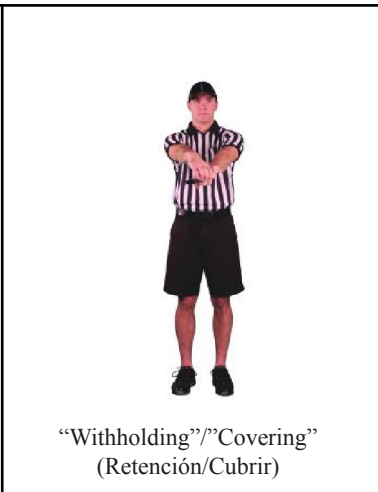
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



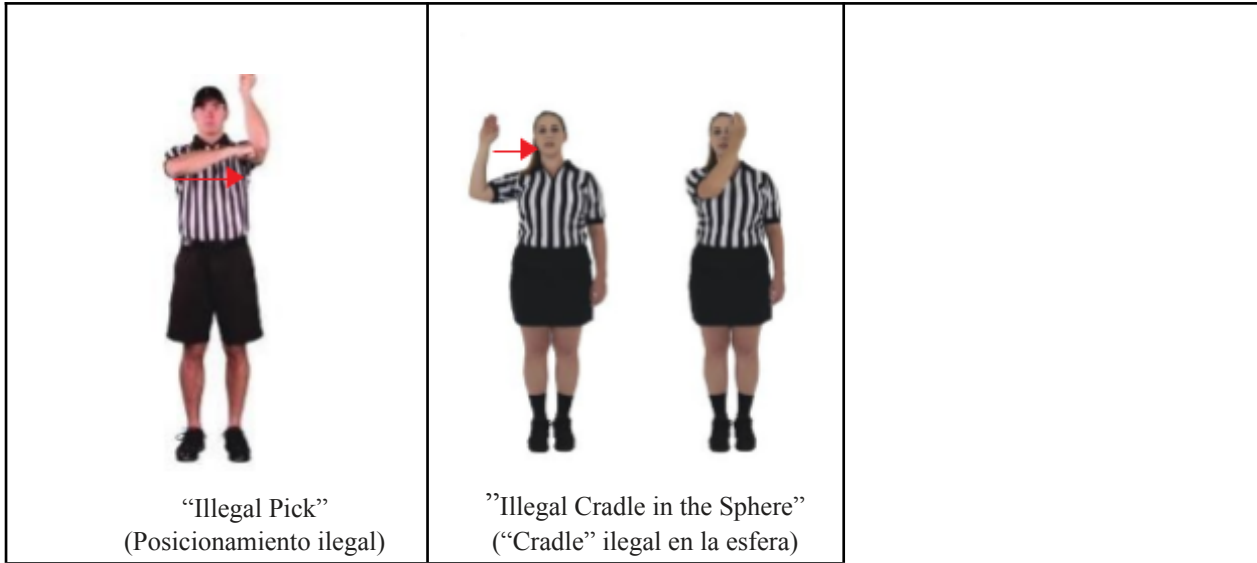
Faltas Menores/Leves



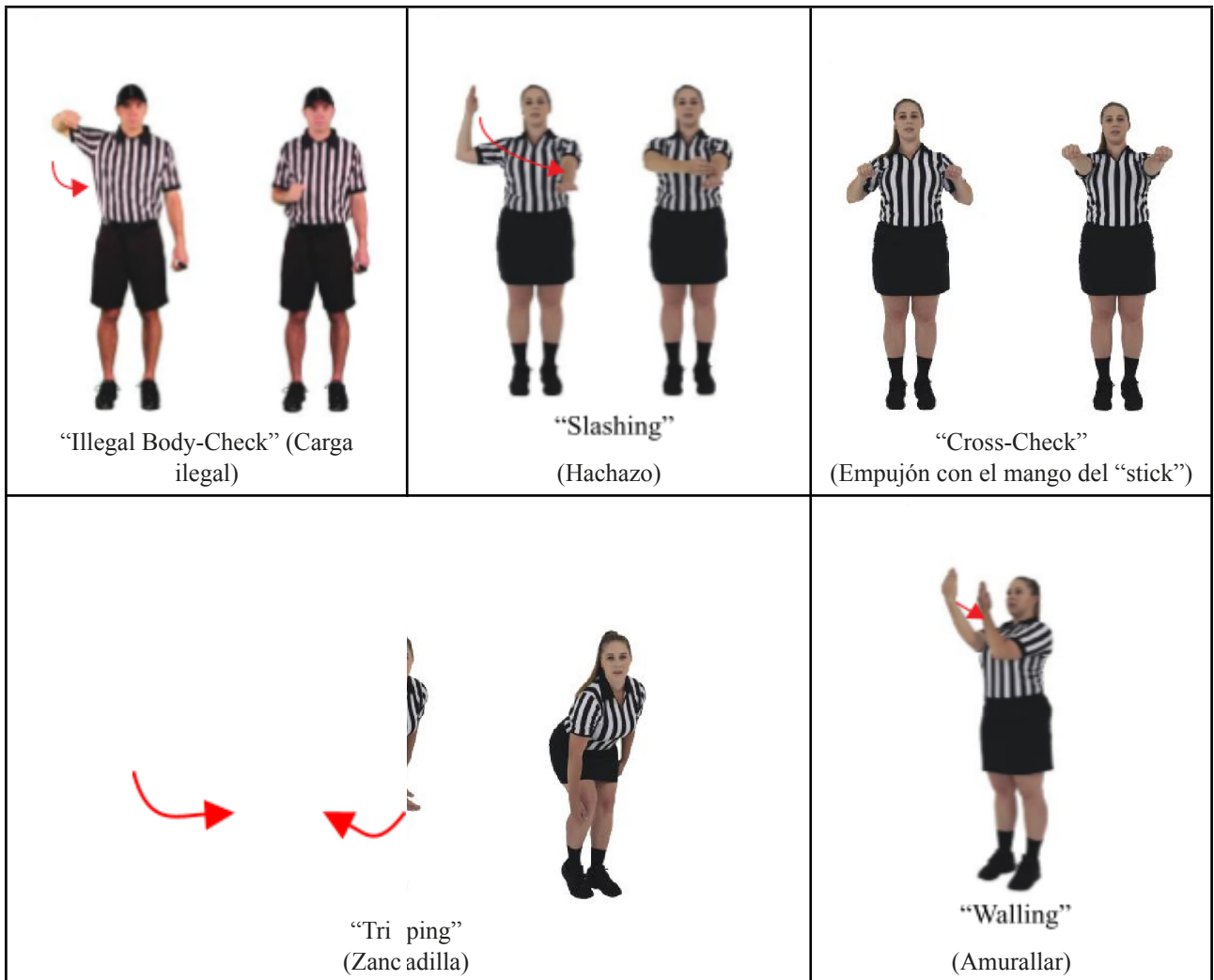
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



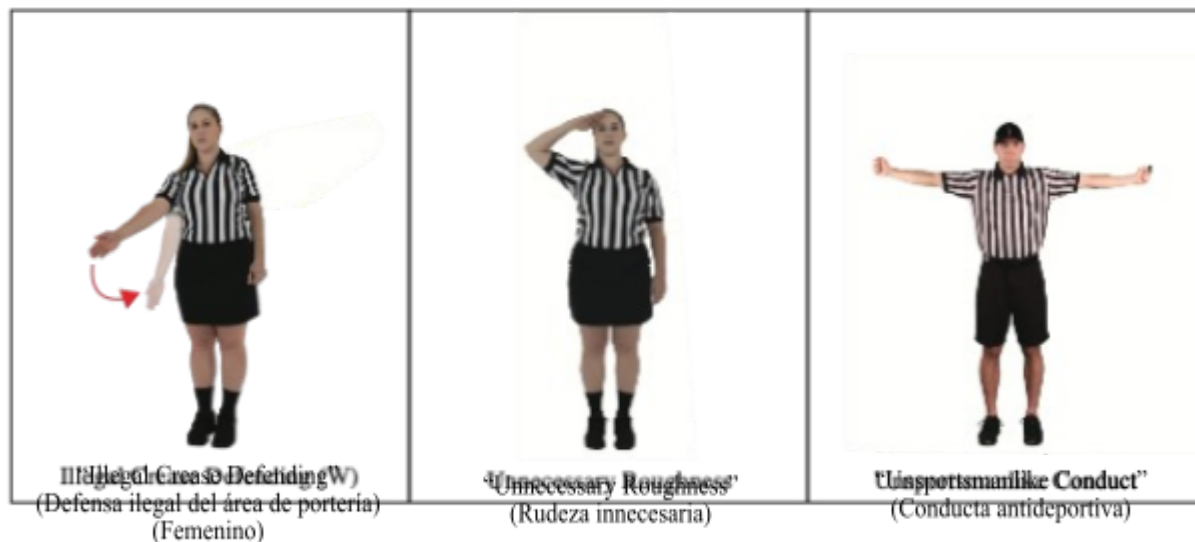
Major Fouls



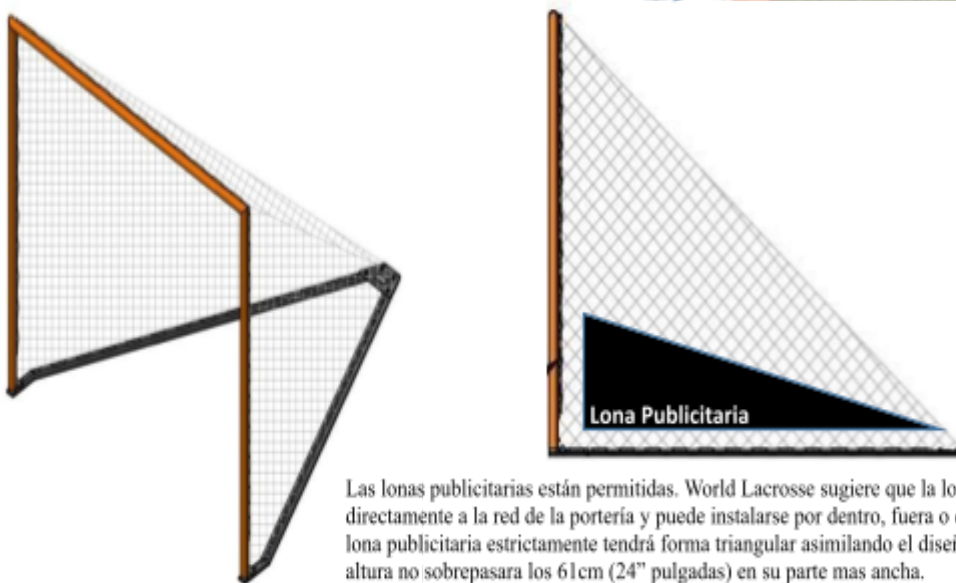
APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



APÉNDICE D – SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



APÉNDICE E – DIAGRAMAS DE LA PORTERÍA DE LACROSSE



Las lonas publicitarias están permitidas. World Lacrosse sugiere que la lona publicitaria se sujete directamente a la red de la portería y puede instalarse por dentro, fuera o en ambos lados de la red. La lona publicitaria estrictamente tendrá forma triangular asimilando el diseño de la red de portería y su altura no sobrepasara los 61cm (24" pulgadas) en su parte mas ancha.

La lona publicitaria se sujetará a la red de la portería a una distancia mínima de 15cm (6" pulgadas) con respecto al poste de la portería y a 10cm (4" pulgadas) por encima de la pletina de la base y continuará paralela al suelo, creando así una zona de obstrucción visual de la bola en el interior de la portería.

La lona publicitaria deberá ser de un color de fondo sólido con letras o logotipo en contraste como se ilustra y, cuando sea posible, la lona publicitaria deberá ser semitransparente, lo que facilitará la visualización de la bola en el interior de la portería.

APÉNDICE F – DETALLES DEL FORMATO E HISTORIAL DEL CAMBIO DEL DOCUMENTO

Fecha	Cambio/Comentario	Cambio realizado por...
Marzo 2021	Publicación del libro de normativas de “Sixes” versión 1.0	D. Blacklock
Diciembre 20 – Marzo 21	Edición de múltiples reglas ya que la normativa estaba en desarrollo	D. Blacklock
16 Nov. 2020	Cambio de todo lo referente a “Referee” a “Official”*	D. Blacklock
15 Nov. 2020	Aprobación de los miembros del paquete de reglas para el “Sixes”	Salida inicial

(* Nota del traductor: Traducción literaria de “Referee”=Árbitro; Traducción literaria “Official”=Oficial. En este caso la diferenciación en el castellano es difícil de determinar por lo que ambos términos en la normativas están estipulados como Árbitros)

Guía del formato del documento

Para ayudar en el formato coherente del texto y la creación eficaz de una tabla de contenido enlazada dinámicamente, este documento se formatea utilizando la función de estilos de Word. A los elementos de texto se les ha asignado un código de estilo como se ilustra a continuación. Al actualizar el documento, es fundamental que se siga este enlace dinámico para garantizar que el documento permanezca formateado correctamente y que la tabla de contenido y la numeración de las páginas del documento sigan siendo precisas.

Después de cada edición del documento, la TOC se actualiza manualmente acudiendo a:

Referencias | Área de tabla de contenido | Actualizar tabla | Actualizar tabla completa

Tipo #	Nombre tipo
2	Texto de la norma
3	Normal
4	Encabezado principal de la norma
5	Anotación de la Norma
6	Encabezado de las secciones de la norma
7	Sub texto de la norma
8	Texto de la norma
13	Texto determinado
15	Pie de texto
16	Encabezado
17	Título de la norma

<div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">6</div> <div style="background-color: #4f81bd; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">4</div> <div style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">17</div> <div style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">8</div> <div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">5</div> <div style="background-color: #000000; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">4</div> <div style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">2</div> <div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">8</div> <div style="background-color: #4f81bd; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">17</div> <div style="background-color: #800080; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">8</div> <div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 2px; text-align: center; margin-bottom: 2px;">7</div>	<p>SECCIÓN 1 → EL CAMPO DE JUEGO¶</p> <p>Norma 1.1 → DIMENSIONES¶</p> <p>1.1.1 → CAMPO ¶</p> <p>El campo de juego para todos los eventos World Lacrosse y todos aquellos reconocidos y/o aprobados por World Lacrosse sera rectangular , 70 metros de largo por 36 metros de ancho.¶</p> <p>Nota: Las líneas fuera de límites se medirán desde el borde interior de la línea; Las líneas del campo (por ejemplo, la línea del medio campo, etc.) se medirán desde el centro de la línea.¶</p> <p>Norma 10.1 → “INTERFERENCE” (INTERFERENCIA/OBSTRUCCIÓN)¶</p> <p>10.1.1 → Un jugador no puede obstruir de ninguna manera a un oponente con la intención de mantenerlo alejado de una bola suelta salvo que los dos jugadores se encuentren a menos de tres metros de la bola.¶</p> <p>El tiempo de juego reglamentario es de cuatro cuartos de ocho minutos de duración.¶</p> <p>5.1.2 → PRORROGA¶</p> <p>Cuando el marcador este igualado a la finalización del tiempo reglamentario, el juego continuara con una prorroga en formato muerte súbita.¶</p> <p>I → Se jugaran periodos de cuatro minutos hasta que se marque un tanto¶</p>
---	--

APÉNDICE G – CAMBIOS DOCUMENTADOS DESDE EL ORIGINAL HASTA LA CONSTITUCIÓN DE LA NORMA

Desde la aprobación de las Reglas de World Lacrosse 6v6 en la sesión de la Asamblea General de noviembre, el equipo de redacción 6v6 ha pasado un tiempo considerable reuniendo las reglas acordadas para Hombres y Mujeres en una sola normativa de reglas y normas de 6v6. Como reconocimos durante nuestros seminarios en línea y en la Asamblea General antes de la votación de los miembros, las reglas eran imperfectas y que inevitablemente encontraríamos errores, las reglas necesitarían ser reescritas y se implementarían nuevas reglas o eliminaremos algunas reglas. A medida que el equipo de redacción desarrollaba el libro de reglas y los países comenzaron a jugar juegos oficiales con las reglas acordadas, comenzaron a surgir preguntas que resaltaban la necesidad de editar, eliminar y agregar texto de las reglas. Este documento resume los cuarenta y cinco cambios necesarios que se han realizado. Muchos de los cambios fueron de naturaleza editorial, lo que ayuda a simplificar, proporcionar mayor claridad o mejorar la regla, lo que los hace más fáciles de entender por parte de jugadores y entrenadores, y permite que los árbitros apliquen mejor las reglas en un entorno de juego. Algunas reglas requieren cambios sustanciales o adiciones para que el juego pueda funcionar.

Cuando las reglas requieran un cambio sustancial, estas reglas se presentarán a los miembros para su aprobación como parte del proceso de cambio de reglas de 2021.

Los cambios en las reglas se han resumido a continuación y están codificados por colores como se muestra a continuación.

Norma Editorial	No se requiere cambio de regla original (30)	Cambio en la Norma	Se requiere cambio de la regla original (15)
------------------------	--	---------------------------	--

Norma afectada(s)

Ref			Descripción de la norma
1		Norma Actual	El campo de juego para todos los eventos de World Lacrosse y aquellos eventos reconocidos y / o aprobados por World Lacrosse será rectangular, de 70 metros de largo y 36 metros de ancho. Nota: Las dimensiones del campo se pueden ajustar entre 55 - 75 metros de largo y 35-55 metros de ancho para eventos no reconocidos ni aprobados por World Lacrosse.
1	1.1.1		El campo de juego para todos los eventos de World Lacrosse y aquellos eventos reconocidos y / o aprobados por el World Lacrosse será rectangular, de 70 metros de largo y 36 metros de ancho. <i>Nota: Las líneas de fuera de límites se medirán desde el borde interior de la línea; Las líneas del campo (por ejemplo, la línea del medio campo, etc.) se medirán desde el centro de la línea.</i> Nota: Las dimensiones del campo se pueden ajustar entre 55 - 75 metros de largo y 35-55 metros de ancho para eventos no reconocidos ni aprobados por World Lacrosse. Cuando las marcas del campo no se ajusten al diagrama del “Campo de juego de Lacrosse” o sean de dimensiones incorrectas, se aplicará lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Se notificará al entrenador/a del equipo local; • No se impondrá ninguna penalización si se realizan correcciones antes del tiempo designado para el inicio del juego; • Se evaluará una falta Menor (se otorgará la bola al equipo visitante) si las correcciones retrasan el inicio del juego; • Penalización mayor de dos minutos si el equipo local no puede o se niega a hacer correcciones. Una vez que el juego ha comenzado, se asume que todas las condiciones de juego han sido aceptadas tanto por los equipos como por los oficiales, y el juego se

			jugará con estas condiciones, excepto por correcciones menores como un agujero en la red, etc.
		Justificación:	No había penalización definida en la actual normativa. Verde es Editorial – Rojo es el cambio de norma
2	1.4.1	Norma Actual	Cada portería/meta estará equipada de una red de cuerda de forma piramidal que estará sujeta a los postes , el larguero y a la pletina metálica de tal forma que no permita el pase de la bola. La trama de la red no será mayor de 3,80cm. y será de cualquier color sólido , preferiblemente blanco.
		Norma Propuesta	Cada portería/meta estará equipada de una red de cuerda de forma piramidal que estará sujeta a los postes , el larguero y a la pletina metálica de tal forma que no permita el pase de la bola. La trama de la red no será mayor de 3,80cm. y será de cualquier color sólido , preferiblemente blanco. La red puede tener una lona publicitaria sujeta según se describe en el Apéndice E.
		Justificación	Para proporcionar un espacio publicitario en una porción de la red.
3	1.5.2	Norma Actual	El operador del reloj de tiro de 30 segundos señalará la expiración del tiempo de lanzamiento, ya sea mediante un pitido electrónico o una bocina manual.
		Norma Propuesta	Se colocarán dos relojes de 30 segundos de tiro para su uso en todos los juegos y deben estar ubicados uno en cada línea de fondo para que los jugadores y los árbitros puedan verlos fácilmente.
		Justificación	En esta parte de la normativa es para definir el campo y el equipo necesario, no los deberes del operador que se hace más adelante en el libro.
4	1.6.2	Norma Actual	Solo los jugadores uniformados, el entrenador y 2 miembros del personal técnico podrán ocupar el área de banquillo de su equipo. Los jugadores no uniformados no tienen permiso de estar en el área de banquillo de su equipo. El árbitro principal informará al entrenador para que ordene la expulsión de cualquier persona infractora del área de banquillo del equipo. Después de dicha advertencia, si el equipo no cumple el aviso, o las personas infractoras regresan al área de banquillo de su equipo, se impondrá una falta al equipo infractor.
		Norma Propuesta	Solo los jugadores debidamente uniformados, el entrenador principal y 2 asistentes no jugadores serán el personal autorizado a ocupar el banquillo y el área del banquillo. Ningún otro personal del equipo o espectadores se ubicará a menos de 5 metros del banquillo o de las líneas laterales y no se les permitirá el acceso al área del banquillo del equipo. El árbitro principal informará al entrenador de la presencia de miembros no autorizados en el banquillo del equipo para su expulsión. Si una vez advertidos, el equipo no retirará a la(s) persona(s) infractora(s) o esta(s) retornaran al banquillo, entonces se impondrá una penalización al equipo infractor. Esto define además dónde se permitirá que los individuos que no sean
		Justificación	Jugadores uniformados, el Entrenador y 2 miembros del equipo técnico que no jueguen ocupen su Área de banquillo de Equipo.
5	2.2 (2.2W 2.2M)	Norma Actual	Se hicieron modificaciones a las reglas masculinas y femeninas. Sólo dos reglas permanecen de las reglas originales del “Sixes”. Longitud del “stick” de 100 a 110 cm y la longitud máxima de los cordones que cuelgan ahora es de 5 cm.

		Norma Propuesta	Aquí se deben utilizar las reglas actuales de 10 v 10 femenino y masculino. La intención original era no cambiar los requisitos del “stick”, con la excepción de la longitud total del “stick” de 100 a 110 cm y la longitud máxima de los cordones que cuelgan, que ahora es de 5 cm.
		Justificación	Ahora existen reglas separadas para el “stick” masculino y femenino. La diferencia en los “sticks” era sustancial y no se podía escribir con precisión dentro de una sola regla para ambos.
6	2.4 2.4W	Norma Actual	La regla actual se refería a los guantes, protectores nasales, protectores oculares y anteojos, pero no mencionaba el casco y los guantes de los hombres. Las reglas se separaron en 2.4.1W para mujeres y se agregó 2.4.2M para hombres.
		Norma Propuesta	Esto es solo un cambio de número de regla editorial. La regla 2.4 se trasladó a esta regla.
		Justificación	Cambio del número de regla.
7	2.4 2.4M	Norma Actual	No existía una regla actual para el casco y los guantes de los hombres.
		Norma Propuesta	Todos los jugadores deberán usar guantes protectores, calzado adecuado y casco protector equipado con una rejilla y un barboquejo, que debe estar debidamente abrochado en ambos lados. Un jugador podrá cortar las palmas de sus guantes, pero los dedos de los guantes no podrán cortarse. Todo el dedo debe estar encajado dentro del guante y ser parte del mismo. Un jugador no podrá jugar con sus dedos por fuera del guante.
		Justificación	Se requería una definición sobre la equipación de los hombres.
8	2.4.6	Norma Actual	Cada jugador y portero que figure en la lista de equipo deberá llevar un número individual de al menos 25 cm de alto en la parte delantera y trasera de su camiseta. El nombre del jugador no es obligatorio ponerlo en la camiseta. Los números en la parte delantera y trasera de la camiseta del jugador serán los mismos, y no se permitirán números duplicados en el mismo equipo. El número de la camiseta será de uno o dos dígitos. Los números deben oscilar entre 0 y 99.
		Norma Propuesta	Cada jugador y portero que figure en la lista del equipo deberá llevar un número de identificación individual de al menos 15 cm-21 cm de alto en la parte delantera y 20-26 cm de alto en la parte trasera de su camiseta. El nombre del jugador no es un elemento indispensable de la camiseta de juego. Los números del frente y la trasera de la camiseta de un jugador serán los mismos y no se permitirán números duplicados en el mismo equipo. El número de las camisetas de juego será de uno o dos dígitos. Los números deben estar entre 0 hasta 99.
		Justificación	Para adaptarse a los estándares de uniformes existentes para mujeres y hombres.
9	3.1.3	Norma Actual	Se deben entregar dos listas de equipo en las que se indiquen los nombres y números de los 12 Jugadores en la alineación para el registro oficial en la hoja de juego oficial a más tardar 20 minutos antes del juego y no se permitirá ningún cambio en la lista o adición a la misma. El nombre de

9	3.1.3	Norma Actual	Cada capitán debe constar también en la lista. Asimismo, el defensor nominado designado de cada equipo se indicará en la alineación y en la hoja de resumen de faltas.
		Norma Propuesta	Se deben entregar dos listas de equipo en las que se indiquen los nombres y números de los 12 Jugadores en la alineación para el registro oficial en la hoja de anotaciones o en la hoja de registro oficial de juego a más tardar 20 minutos antes del juego y no se permitirá ningún cambio en la lista o adición a la misma. El nombre de cada capitán debe constar también en la lista. Asimismo, el defensor nominado designado de cada equipo se indicará en la alineación y en la hoja de resumen de faltas.
		Justificación	Se agregó la hoja de puntuación debido a que los libros no se usan en todos los lugares.
10	4.2.4	Norma Actual	El operador del reloj de tiro de 30 segundos controlará un dispositivo de cronometraje separado que se utilizará durante todo el juego, incluido el tiempo extra, excepto los últimos 30 segundos de cada cuarto. Aunque el operador del reloj de tiro de 30 segundos puede hacer sonar una bocina o un dispositivo electrónico cuando expira el tiempo de 30 segundos, el Oficial será responsable de señalar cualquier violación del tiempo de 30 segundos del reloj de tiro.
		Norma Propuesta	El operador del reloj de 30 segundos controlará un dispositivo de cronometraje independiente que se utilizará durante todo el juego, incluido el tiempo extra, excepto para un reinicio de menos de 30 segundos restantes en cada cuarto. En las situaciones en las que resten 30 segundos en un cuarto, el reloj de tiro se reseteará y permanecerá en 30 segundos o apagado. El operador del reloj de 30 segundos señalará la expiración del tiempo de lanzamiento, ya sea mediante un zumbador electrónico o una bocina manual. Aunque el operador del reloj de 30 segundos haga sonar una bocina o un dispositivo electrónico cuando expire el tiempo de 30 segundos, los árbitros serán los responsables de señalar cualquier violación del reloj de 30 segundos. En el caso de una avería en el (los) reloj (s) de lanzamiento, el operador del reloj de lanzamiento cronometrará manualmente la duración del tiempo de lanzamiento y notificará a los árbitros y jugadores en el terreno de juego en incrementos de 10 segundos y hará sonar el timbre o bocina a los cero segundos.
		Justificación	Define mejor las obligaciones y deberes del operador del reloj de tiro.
11	4.4.1 II Y III	Norma Actual	En caso de silbato involuntario, un equipo con posesión o con derecho a la posesión en el momento del silbato reanudará el juego con posesión. Si ninguno de los equipos tiene o tiene derecho a la posesión en el momento del silbato, la bola será otorgada por la regla de posesión alterna. II. Si el juego continúa después de una señal de falta inadvertida y se marca un gol, el gol se contará y el juego se reanudará con un saque central. III. La bola se concederá al equipo que tenía la posesión cuando se dio la señal de penalización retrasada inadvertida. Excepto en el caso de un saque neutral, el juego se reiniciará dentro de los dos metros de la línea más cercana.
		Norma Propuesta	I. En caso de silbato inadvertido, un equipo con posesión o con derecho a la posesión en el momento del silbato reanudará el juego con posesión. Si ningún equipo tiene o tiene derecho a la posesión en el momento del silbato, la bola será otorgada por la Regla de posesión

11	4.4.1 II y III	Norma Propuesta	<p>alterna.</p> <p>II. Si el juego continúa después de una señal de falta inadvertida y se marca un gol, el gol se validará y el juego se reanudará como en el reinicio normal después de un gol.</p> <p>III. Si el juego continúa después de una señal de falta inadvertida y no se marca un gol, se otorgará la bola al equipo que tenía la posesión cuando se señalizó la penalización inadvertida. El juego se reanudará a dos metros de la línea más cercana.</p>
		Justificación	Corrección de la ubicación de inicio incorrecta en II. Y mejor definición de situación en III.
12	5.3.2 IV	Norma Actual	IV. Siempre que la bola quede muerta durante los últimos dos minutos del último cuarto. Durante las prórrogas en muerte súbita, los relojes comenzarán y se detendrán con el silbato del árbitro.
		Norma Propuesta	IV. Siempre que la bola quede muerta durante los últimos dos minutos del último cuarto y en cualquier momento en una prórroga, los relojes comenzarán y se detendrán con el silbato del árbitro.
		Justificación	Diseño y lenguaje más limpio.
13	5.4.1	Norma Actual	<p>Una vez que un equipo obtenga la posesión de la bola, se activará un reloj de tiro de 30 segundos. El reloj de tiro se reiniciará:</p> <p>Si un disparo golpea el tubo de la portería o rebota en el portero mientras está parado dentro del área, sujeto a lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La cabeza del “stick” del jugador debe estar por encima de la línea de gol extendida (GLE) cuando se lanza la bola para que se considere un tiro; o 2: <ol style="list-style-type: none"> I. La bola debe ser lanzada desde el “stick” del jugador antes de que expire el reloj de tiro II. En todas las faltas; III. Cambio de posesión; IV. El juego se detiene por una lesión defensiva; o V. Después de un gol y solo después de que expire el recuento de cinco segundos (ver Regla 6.7.7). <p>El reloj de tiro no se reiniciará:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Si el disparo no proviene de arriba GLE; II. Durante el tiempo muerto de un equipo o árbitro; III. Si la bola golpea al portero o a un jugador defensivo mientras está fuera del área de juego, con la excepción de las Reglas 11.10 y 12.2.6.(Lanzamiento peligroso); o IV. Si el juego se detiene por una lesión ofensiva.

		Norma Propuesta	<p>Una vez que un equipo obtenga la posesión de la bola, se activará un reloj de tiro de 30 segundos. Si los 30 segundos expirasen sin que el equipo atacante realizase un disparo a portería, la bola se le otorgará al equipo defensor.</p> <p>El reloj de tiro solo se reiniciará cuando un árbitro señale el reinicio del reloj de tiro y lo hará cuando se aplique cualquiera de las siguientes situaciones:</p> <p>I. Si un disparo golpea alguno de los postes o el travesaño de la portería o hubiese un rebote del portero mientras esté en el interior del área de portería.</p>
--	--	------------------------	--

13	5.4.1	Norma Propuesta	<p>A) La cabeza del palo de jugador que realiza el tiro debe estar por encima de la extensión de la línea de gol cuando se lanza la bola para que se considere un tiro; y</p> <p>B) La bola debe abandonar el “stick” del jugador que realiza el disparo antes de que el reloj de tiro expire.</p> <p>II. Cualquier falta técnica de bola suelta (continuación de juego) por parte de la defensa reiniciará el reloj de lanzamiento si el equipo ofensor gana la posesión.</p> <p>III. Al reiniciar el juego después de la administración del cumplimiento del tiempo de faltas.</p> <p>IV. Cambio de posesión.</p> <p>V. El juego se ha detenido por alguna lesión de un defensor.</p> <p>VI. Después de anotar un gol cuando el árbitro accione el silbato para reiniciar el juego.</p> <p>VII. Al final del cuarto, a menos que se mantenga la posesión debido a una situación de jugador adicional.</p> <p>VIII. Se gana la posesión o se concede la detención de la bola después de un saque; o</p> <p>Cualquier situación no contemplada en el reglamento que esté sujeta a revisión por parte de los árbitros</p> <p>El reloj de tiro NO se reiniciará cuando:</p> <p>I. Si el tiro no se origina por encima de la línea de gol extendida.</p> <p>II. Durante un tiempo muerto de equipo o árbitros.</p> <p>III. En caso de que la bola golpee a un defensor o al portero mientras se encuentre fuera del área de portería</p> <p>IV. En caso de que el juego se pare por una lesión de un jugador atacante; o</p> <p>V. En caso de un silbato inadvertido o falta retrasada o situación de ley de la ventaja.</p>
		Justificación	Se agregaron posibles escenarios y se ajustó el lenguaje donde fue necesario
14	5.4.2	Norma Actual	Ninguna
		Norma Propuesta	<p>En los casos en los que el reloj de tiro no se reinicia o no comienza dentro de los 5 segundos de la solicitud del árbitro, los árbitros están instruidos para detener el juego y reiniciar el reloj a 30 segundos.</p> <p>Nota: En el caso de una oportunidad de anotar inminente, los árbitros permitirán que la oportunidad de anotar continúe y detendrán el juego para reiniciar el reloj de tiro cuando se complete la oportunidad de anotar.</p>

		Justificación	Nueva regla para corregir errores
15	5.8 5.8.1	Norma Actual	Regla 5.8 Juego incumplido 5.8.1 NO COMPARECER O TERMINAR Un equipo será declarado ganador de un juego por defecto si su oponente no se presenta a la hora y lugar designados para el juego, o por cualquier motivo en caso de que un equipo no logre terminar el juego. La puntuación de tal juego incumplido será 1-0 contra el equipo infractor.
	5.7 5.7.1	Norma Propuesta	Norma 5.7 JUEGO PERDIDO 5.7.1 INCOMPARECENCIA O IMPOSIBILIDAD DE TÉRMINO Un equipo será declarado vencedor del juego por incomparecencia en el caso de que su oponente no se presente a la hora y lugar indicados para la contienda, o en caso de que alguno de los equipos le sea imposible continuar en juego por el motivo que sea o se retiren de la contienda. El resultado asignado a la contienda sera de 1-0 en contra del equipo retirado o compareciente.
		Justificación	Se reemplazo en término “Incumplido” por perdido para mejorar la comprensión.
16	5.8.2	Norma Actual	El equipo visitante será declarado ganador del juego por defecto si el campo no cumple con las especificaciones establecidas en estas Reglas. Cualquier condición local inevitable debe acordarse por escrito antes del día del juego.
	5.7.2	Norma Propuesta	El equipo visitante será declarado ganador del juego por incomparecencia si el campo no cumple con las especificaciones establecidas en estas Reglas, o según lo acordado previamente por los equipos competidores. Cualquier condición local inevitable debe acordarse por escrito antes del día del juego.
		Justificación	Define penalizaciones por no cumplir las especificaciones del campo.
17	6.7.4	Norma Actual	PÉRDIDA / NO JUGADO - Un equipo que comienza un juego con menos de seis jugadores, incluidos los que se encuentran en el área de penalización, perderá el juego por una puntuación de 1-0. Cuando un equipo no se presenta a un juego, ese resultado se registrará como un "no jugado" en lugar de una pérdida.
	5.7.3	Norma Propuesta	Un juego no puede comenzar en caso de que uno de los equipos no disponga de al menos seis jugadores incluyendo los ocupantes del área de sanciones. Se declarará incomparecencia y el resultado será de 1-0. Uno de los seis jugadores deberá ser el portero.
		Justificación	En la versión original esta norma estaba mal ubicada, realmente no ha habido cambio de norma , solo se ha reubicado correctamente.
18	6.2.3	Norma Actual	Si se señala una falta y el juego continúa, entonces la bola sigue siendo una bola viva.
		Norma Propuesta	Si se señala una falta y el juego continúa, entonces la bola sigue siendo una bola viva.

		Justificación	Esta regla no tenía significado, por lo que se eliminó en la edición, ya que era una definición y no una regla.
--	--	----------------------	---

19 19	6.4.1 III 6.4.1 III	Norma Actual	Si un jugador, sustituto, entrenador o miembro no jugador de un equipo comete una falta antes de cualquier saque, la bola se entregará al equipo no infractor en el centro del campo. Todos los jugadores restringidos pueden ingresar al círculo central inmediatamente.
		Norma Propuesta	Si un jugador, entrenador o miembro del cuerpo técnico comete una falta antes de cualquier saque, la bola será otorgada al equipo no infractor en el centro del campo. Todos los jugadores restringidos pueden ingresar al círculo central inmediatamente, sin embargo, se debe respetar la regla de los tres metros para reinicios.
		Justificación	Más aclaraciones sobre la conservación de la regla de los 3 metros por parte de los jugadores.
20	6.4.2W 6.4.4W	Norma Actual	El árbitro indicará a ambas Jugadoras que asuman sus respectivas posiciones al mismo tiempo. Una vez que las jugadoras de saque hayan asumido sus posiciones, el Oficial colocará la bola entre la mitad superior de la cabeza de los “sticks” y dirá “listo”(“set”). Una vez que se da esta señal, ambas Jugadoras deben permanecer inmóviles (excepto el movimiento de la cabeza o del cuerpo) hasta que suene el silbato para comenzar a jugar.
		Norma Propuesta	El árbitro pedirá a ambas jugadoras que tomen sus respectivas posiciones al mismo tiempo. Una vez que las jugadoras responsables del saque se coloquen, el árbitro colocará la bola entre los tercios superiores de las cabezas de los “sticks” y dirá “set”(preparadas). Una vez que esta señal es dada , las jugadoras no podrán moverse (excepto sus cabezas o cuerpos) hasta que el silbato suene para indicar el comienzo del juego.
		Justificación	Para permitir un saque justo en función de las variaciones de los diseños de los “sticks”.
21	6.6.1	Norma Actual	En la Zona Defensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para ser jugada, la reanudación se producirá en la misma posición relativa en la que estaba la bola cuando se detuvo el juego, pero a no menos de 15 metros de la portería . En la Zona Ofensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para ser jugada, la reanudación se producirá dos metros dentro de la línea de límite más cercana desde donde estaba la bola cuando se detuvo el juego. El árbitro reanudará el juego lo antes posible. Si un jugador oponente está a menos de tres metros del jugador al que se le concedió la posesión de la bola y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador oponente no podrá defender la bola hasta que alcance una distancia de al menos tres metros del oponente.

		Norma Propuesta	En la Zona Defensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para ser jugada, la reanudación se producirá en la misma posición relativa en la que estaba la bola cuando se detuvo el juego. En la Zona Ofensiva de un equipo, una vez que el árbitro ha señalado que la bola está lista para ser jugada, la reanudación se producirá dos metros dentro de la línea de límite más cercana desde donde estaba la bola cuando se detuvo el juego. El árbitro reanudará el juego lo antes posible. Si un jugador oponente está a menos de tres metros del jugador al que se le concedió la posesión de la bola y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador oponente no podrá defender la bola hasta que alcance una distancia de al menos tres metros del oponente.
--	--	------------------------	---

		Justificación	“A menos de 15 metros de la portería”se eliminó. Debería haberse omitido en la versión de reglas por su modificación para re-inicios rápidos
22	6.5.2	Norma Actual	Una violación de la distancia de tres metros será una falta (silbato lento) por procedimiento ilegal. En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a menos de tres metros del jugador con la bola. Se instruye a los árbitros para que reanuden el juego rápidamente y no sean tan meticulosos con la ubicación exacta del reinicio. La reanudación se retrasará solo si es evidente una clara ventaja de distancia.
		Norma Propuesta	Una violación del área de los tres metros se considera falta (silbato lento) por procedimiento ilegal. En cualquier reinicio, ningún jugador ofensivo puede estar a menos de tres metros del jugador con la bola. Si un jugador oponente está a menos de tres metros del jugador al que se le concedió la posesión de la bola y el árbitro hace sonar el silbato para reanudar el juego, el jugador oponente no podrá defender la bola hasta que alcance una distancia de al menos tres metros del oponente. Una violación de esta regla sera motivo de una sanción pospuesta por retraso del juego. En cualquier reinicio, ningún jugador del equipo al que se le otorgó la bola puede estar a menos de tres metros del jugador con la bola. Se instruye a los árbitros para que reanuden el juego rápidamente y no sean tan exigentes con la ubicación exacta del reinicio.
		Justificación	Define mejor los requisitos de reinicio rápido para los jugadores que pueden y no pueden hacer durante esta jugada.
		Norma Actual	Después de cualquier gol, el portero debe recuperar la bola de la portería y prepararse para el juego. El árbitro contará verbalmente y dará una cuenta visual de cinco segundos con un movimiento de picar justo debajo de la altura de los hombros. Si el portero no recupera y controla la bola dentro de los cinco segundos, la bola se entregará al equipo no infractor. Una vez que el árbitro concluya la cuenta de cinco segundos, hará sonar su silbato para iniciar el reloj de tiro y de juego. A continuación, comenzará el recuento de cinco segundos del área.

23 6.5.7

		Norma Propuesta	Después de cualquier gol, el portero debe recuperar la bola de la portería y prepararse para ponerla en juego. El árbitro contará verbalmente y dará una cuenta visual de cinco segundos con un movimiento de parpadeo justo debajo de la altura de los hombros y paralelo al suelo. En el caso de que el portero no recupere y controle la bola dentro de los cinco segundos, la bola será concedida al equipo no atacante. Una vez que el portero está preparado y no se haya cometido ninguna infracción de cinco segundos, el árbitro hará sonar su silbato para recomenzar el juego y será la señal para resetear el reloj de tiro. El árbitro comenzará con la cuenta atrás del área de portería de cinco segundos.
		Justificación	Lenguaje más claro para esta situación
24	6.6.5 VIII	Norma Actual	VIII. Si un jugador atacante ha marcado un gol y, antes de la próxima bola viva, el “stick” de ese jugador se declara ilegal por cualquier motivo.
	6.6.4 VIII	Norma Propuesta	Cuando un gol ha sido marcado por un jugador atacante, y antes de la siguiente bola viva, el “stick” es declarado ilegal por cualquier razón ; o si ese jugador toca o ajusta su “stick” después de que le haya sido pedido para revisión por parte del árbitro.
		Justificación	Movido por razones editoriales

25	6.6.5 XX	Norma Actual	Ninguna
	6.6.4 XX	Norma Propuesta	X. Cuando un jugador haya salido antes de tiempo de la zona de penalización, ya sea por su propia cuenta o por un fallo del cronometrador: <ul style="list-style-type: none"> c) Si el jugador penalizado o su sustituto, abandona el área de penalización antes de tiempo por su propia decisión, la bola se le concederá al equipo defensor. d) En el caso de un error del cronometrador, la bola seguirá en posesión del equipo que controlaba la bola cuando se cometió el error, si la bola estaba suelta, se aplicará la norma de la posesión alterna. En cualquier caso, el jugador regresará al área de penalización para terminar de cumplir la penalización.
		Justificación	Omisión de la versión anterior, pero debe estar.
	6.9.1	Norma Actual	Una vez que la bola está en la Zona Ofensiva, la bola no regresará a la Zona Defensiva a través de acciones del equipo ofensivo. Si esto ocurre, es una violación de campo atrás. El resultado es un cambio inmediato de posesión y un rápido reinicio para el equipo no infractor. Un jugador del mismo equipo puede patear la pelota para mantenerla en la Zona Ofensiva, pero si sus pies están en la Zona Defensiva, o tocando la línea central y toca la bola, se considerará campo atrás.

27	6.8.1	Norma Propuesta	Una vez que la bola esté en la zona ofensiva, la bola no regresará a la zona defensiva por cualquier acción del equipo atacante. Si esto ocurre, sera una violación de campo atrás. El resultado es un cambio inmediato de posesión. y un reinicio rápido del juego por parte del equipo no atacante. Si la bola no toca o pasa por encima de la línea de medio campo, no hay infracción. Un jugador atacante puede batear legalmente una bola para que esta se mantenga en la zona ofensiva antes de que la bola cruce la línea de medio campo, pero si está en posesión. y el pie del jugador se encuentra en la zona defensiva, sera una violación de campo atrás y sera cambio de posesión.
		Justificación	Mejor descripción en relación a la posición del jugador en el campo durante esta jugada.
	6.9.2	Norma Actual	No se produce una infracción de campo atrás en las siguientes situaciones: I. Un tiro sale de la Zona Ofensiva. II. Una bola suelta sale de la Zona Ofensiva y fue tocada por última vez por el equipo defensivo. III. Una bola suelta sale de la zona ofensiva y el equipo defensivo es sancionado por una falta de bola suelta (continuación) o hace que la bola salga fuera de los límites en la zona defensiva.
	6.8.2	Norma Propuesta	Un campo atrás no se sancionará cuando se produzca en las siguientes situaciones: IV. Un tiro abandona la zona ofensiva V. Una bola suelta , en el caso de que el último jugador en tocarla sea un defensor, sale de la zona ofensiva VI. Una bola suelta sale de la zona ofensiva y se decreta falta de bola suelta contra el equipo defensor o hacen que la bola salga fuera del terreno de juego por la zona defensiva.

			<i>Nota: en los casos I y III arriba mencionados, el reloj de tiro se reseteara cuando se otorgue la posesión o se conceda la bola.</i>
		Justificación	Mejor descripción relacionada con el funcionamiento del reloj de tiro
28	7.1.1	Norma Actual	La sustitución puede tener lugar en cualquier momento a través del Área de Sustituciones cuando la sustitución sea inminente. El Jugador sustituto debe esperar en el Área de Sustituciones a que el Jugador al que está reemplazando salga del terreno de juego y solo entonces podrá ingresar al terreno de juego. Los jugadores pueden sustituir sobre la marcha y pueden hacerlo en cualquier lado de la línea central.
		Norma Propuesta	Las sustituciones siempre se realizan en cualquier momento a través del área de sustituciones. Cuando la sustitución sea inminente , el jugador sustituto deberá esperar dentro del área de sustituciones a que el jugador que va a ser sustituido abandone el terreno de juego por el área de sustituciones , y solo entonces podrá entrar al terreno de juego. Los jugadores podrán realizar cambios al vuelo y lo podrán hacer en ambos lados de la línea de medio campo, excepto el cambio de portero por portero , que la sustitución debe realizarse dentro de la zona defensiva.
		Justificación	Solo definición ampliada
		Norma Actual	Solo cambio de número de regla

		Norma Propuesta	8.3.6.3W Cuando el equipo atacante controla la bola en la zona defensiva de su oponente antes de la línea de gol extendida, las Jugadoras defensivas pueden correr a través de cualquier parte de su área de portería mientras defienden; sin embargo, solo la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick” puede permanecer dentro del área de portería mientras defiende. 8.3.6.4W Cuando el equipo atacante controla la bola en la Zona Defensiva de su oponente más allá de la línea de meta extendida, las jugadoras defensivas solo pueden correr a través de la parte del área de portería por delante de la línea de gol extendida mientras defienden; sin embargo, la Jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick” puede permanecer en cualquier parte del área de la portería mientras defiende.
		Justificación	Editorial: no se identifica la regla con la W de exclusiva para mujeres.
30	9.1.1	Norma Actual	Las faltas son actos inapropiados cometidos por un jugador que no cumple con las reglas aceptadas del juego. Se puede imponer una penalización de 30 segundos, un minuto o expulsión contra un jugador cuando comete una falta.
		Norma Propuesta	Las faltas son actos inapropiados cometidos por un jugador en contra de las Reglas del juego aceptadas. Se podrán asignar sanciones de 30 segundos, 1 minuto o expulsión. directa a los jugadores que cometen faltas. Todas las faltas se cumplirán en su totalidad, excepto cuando haya una falta menor pendiente que se cancela al marcar un gol.
		Justificación	Editado para mayor claridad y mejor definición
31	10.8.3 VI & 10.8.3 VII	Norma Actual	Estas reglas se enumeraron bajo procedimiento ilegal. Son faltas por retraso del juego, así que aquí es donde residen ahora.
		Norma Propuesta	Movidas desde 10.8.5 & 10.8.6

		Justificación	Editadas para darles una mejor localización a las normas
32	10.9.2	Norma Actual	Por una segunda infracción por parte del mismo jugador, el árbitro impondrá una falta menor y se le obligará a retirarse del juego hasta que haya cumplido con el reglamento.
		Norma Propuesta	En caso de que el mismo jugador incurra en una segunda infracción, el árbitro señalará una falta menor/leve, y permanecerá fuera del terreno de juego hasta que cumpla con las normas referentes a la equipación.
		Justificación	Editada - texto reducido para que sea más fácil de entender
33	10.11	Norma Actual	Cuando un equipo no aparece en el terreno de juego listo para jugar a la hora señalada para el inicio de un partido, ese equipo ha cometido una falta menor.
		Norma Propuesta	ELIMINADA ya está cubierto en la regla de procedimiento ilegal 10.8.3 I
		Justificación	Editada

34	10.12W	Norma Actual	10.12.1 En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente por debajo de la línea de gol extendida, y una jugadora defensiva, que no marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick”, permanece en el área mientras defiende.
		Norma Propuesta	Se cambio esta regla de falta menor a falta mayor en la regla 11.10.1
		Justificación	Esta es una falta de seguridad del jugador que, al igual que con todas las demás faltas de seguridad de los jugadores, se enumeran como faltas mayores.
35	11.1.1	Norma Actual	La carga corporal de un oponente en cualquier forma es ilegal.
		Norma Propuesta	Cargar a un oponente de cualquier forma es ilegal. Esto no tiene la intención de eliminar el contacto accidental entre jugadores oponentes en acciones de lucha de presión, agarres legales, empujones legales para ganar posesión de una bola suelta, o que el jugador defensivo redirija a un oponente en posesión de la bola y cualquier contacto considerado accidental por el árbitro.
		Justificación	Editada para Mejorar la definición y hacerla más clara
36	11.9.1W	Norma Actual	Cualquier tiro dirigido o realizado sin tener en cuenta la posición de una jugadora contraria, con exclusión del portero.
		Norma Propuesta	Regla eliminada
		Justificación	Definida en 12.2.6 en cuanto a lo que constituye un lanzamiento peligroso.
37	11.8.1W	Norma Actual	El acto de continuación de tiro con el “stick” que pone en peligro la seguridad de una jugadora contraria. Una excepción a esto es si la portera se coloca en el camino de la continuación de tiro.
		Norma Propuesta	El acto de la continuación del movimiento de pase/tiro(“follow-through”) de un “stick” que ponga en peligro la seguridad de cualquier jugadora. Una excepción a esta norma es si la jugadora entra en la trayectoria del “follow-through”.
		Justificación	Asegurarse de que la jugadora ofensiva no sea penalizada por un acto

			fuera de su control mientras pasa o dispara.
38	11.9.1W	Norma Actual	Nuevo movimiento 10.12 de falta menor hasta aquí. - Antiguo 10.12 - En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente debajo de la línea de gol extendida, y una jugadora defensiva, que no marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick”, permanece en el área mientras defiende.
		Norma Propuesta	En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente antes de la línea de gol extendida, las jugadoras defensivas pueden correr a través de cualquier parte de su área mientras defienden; sin embargo, solo la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick” puede permanecer en el área de portería mientras defiende.

		Justificación	Se volvió a numerar y se movió esta falta de menor a mayor. Falta de seguridad del jugador. Las faltas de seguridad de los jugadores son mayores. Se editó algo para mayor claridad
39	11.10.1	Norma Actual	Entrar en el área de portería por encima de la línea de gol extendida cuando la bola está por encima de la línea de gol extendida. Una excepción a esto es si una defensora está marcando a la portadora de la bola dentro del largo de un “stick”.
	11.9.2	Norma Propuesta	En el juego femenino, cuando el equipo atacante tiene la bola en la zona defensiva de su oponente pasada la línea de gol extendida, las jugadoras defensivas solo pueden correr a través de la parte del área anterior a la línea de gol extendida mientras defienden; sin embargo, la jugadora defensiva que marca a la portadora de la bola dentro de la longitud de un “stick” puede permanecer en cualquier parte del área de portería mientras defiende.
		Justificación	Re-numerada y editada para mayor claridad y definición.
40	12.2.6W	Norma Actual	Cualquier lanzamiento dirigido o realizado sin tener en cuenta la posición de una jugadora contraria, con exclusión de la portera.
		Norma Propuesta	Cualquier lanzamiento peligroso de pase o disparo que golpee directamente a cualquier Jugadora por encima de la rodilla, exceptuando a la Portera.
		Justificación	Asegurar que todas las jugadoras sin equipamiento en el juego femenino estén protegidas de un lanzamiento peligroso, independientemente de si la jugadora es una compañera de equipo o una jugadora contraria.
41	11.5.3	Norma Actual	Cualquier acto evitable por parte de un jugador que sea deliberado y excesivamente violento será designado como rudeza innecesaria, ya sea con el cuerpo o con el “stick”.
		Norma Propuesta	Cualquier acto evitable por parte de un Jugador que sea deliberado y excesivamente violento será designado como rudeza innecesaria, ya sea con el cuerpo o con el “stick”, como cargar, irrumpir, empujar o bajar la cabeza y el hombro mientras hace contacto con su oponente que haya establecido su posición.
		Justificación	Se agregó este texto de la Regla 10.1.4 ya que está clasificado como falta mayor.
42	12.2.6	Norma Actual	Cualquier lanzamiento dirigido o realizado sin tener en cuenta la posición de un jugador contrario que golpea directamente a un jugador por encima de las rodillas, con exclusión del portero.
42	12.2.6	Norma Propuesta	Cualquier lanzamiento peligroso de pase o disparo que golpee directamente a cualquier Jugadora por encima de la rodilla, exceptuando a la Portera.
		Justificación	Texto agregado para mayor claridad y definición.

43	12.3.1	Norma Actual	Si un jugador, sustituto, entrenador, preparador físico, miembro no jugador de un equipo o cualquier otra persona relacionada oficialmente con un equipo comete tal falta, el árbitro principal redactará un informe y el oficial en jefe del torneo informará del incidente por escrito al organismo que controla el juego inmediatamente después del juego. Cuando no haya un Oficial en Jefe, el Árbitro Principal del juego redactará el informe. Luego, el incidente se tratará de conformidad con las leyes y / o los estatutos pertinentes del órgano de gobierno.
		Norma Propuesta	ELIMINADA ya que ya está cubierto en la regla 4.1.4 y 9.2.6
		Justificación	Editada - Duplicada
44	13.2	Norma Actual	<p>Si un Jugador defensivo comete una falta y el equipo atacante tiene posesión de la pelota en el momento en que ocurre la falta, y en opinión del árbitro, una jugada de gol es inminente, y el acto de la falta no causa que el Jugador atacante pueda perder la bola, entonces el árbitro levantará un brazo en el aire y sostendrá el silbato hasta que se complete la jugada de gola.</p> <p>13.2.2 La jugada de gol se considera completa cuando:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. El equipo atacante ha perdido la posesión de la bola o ha realizado un tiro que ha finalizado. II. El equipo atacante claramente ha perdido la oportunidad de marcar un gol en la jugada inicial de gol; o III. En una situación de silbato retenido cuando la bola está delante de la portería del equipo defensor, el equipo atacante, habiendo provocado que la bola se vaya detrás de la portería y luego llevado al frente de la portería, hace que se vaya detrás de sus oponentes. En situación de gol de nuevo; o IV. En el caso de una situación de silbato retenido cuando la bola está detrás de la portería del equipo defensor, el equipo atacante, habiendo llevado la bola al frente de la portería, hace que vuelva a ir detrás de la portería. <p>13.2.3 Se emplea la técnica del silbato retenido, tanto si la falta se comete contra el jugador en posesión de la bola como si no.</p> <p>13.2.4 Un pase es un movimiento de la bola de un jugador que tiene el control de la bola lanzándole, rebotando o rodando la bola hacia un compañero de equipo.</p> <p>13.2.5 Durante una situación de silbato retenido, un tiro sigue siendo un tiro hasta que:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Es obvio que no se marcará un gol; II. Cualquier miembro del equipo atacante le da más ímpetu a la bola; III. La posesión la gana un miembro del equipo defensor; o IV. Después de golpear al portero y / o los postes (s), la bola toca a cualquier jugador del equipo atacante, o cualquier jugador del equipo defensivo que esté fuera del área de portería; en ese momento la bola será declarada muerta inmediatamente. <p>13.2.6 Cuando se aplique erróneamente una situación de silbato retenido, cuando el silbato suene posteriormente para detener el juego, se</p>

44	13.2		<p>concederá la bola al equipo que tenía la posesión cuando se aplicó la técnica del silbato retenido.</p> <p>13.2.7 Cuando un árbitro haga sonar el silbato inadvertidamente, se concederá la bola al equipo que tenga la posesión. Si ninguno de los equipos tiene la posesión, la bola se sacará desde la línea central sujeto a las restricciones habituales de saque.</p>
		<p align="center">Norma Propuesta</p>	<p>13.2.1 En el caso de que un jugador defensor comete una falta, y el equipo atacante conserva la posesión de la bola cuando la falta es cometida, entonces el árbitro levantará su brazo estirado y retrasará el silbato hasta:</p> <ul style="list-style-type: none"> VII. El equipo atacante marca un gol. VIII. O la bola sale del terreno de juego. IX. O cambia la posesión de la bola. X. O el equipo atacante comete una falta. XI. O expira el tiempo del reloj de tiro o el reloj de juego. XII. O el equipo atacante pide un tiempo muerto. <p><i>Nota: Los criterios de reinicio del reloj de tiro se seguirán aplicando durante el silbato retrasado.</i></p> <p>13.2.2 La técnica del silbato retrasado se utilizará independientemente de que la falta se cometa o no contra el jugador en posesión de la bola.</p> <p>13.2.3 Un pase es un movimiento de la bola, desde un jugador con la bola controlada que la lanza directamente, botando o rodando hacia un compañero de equipo.</p> <p>13.2.4 Si se marca un gol durante un silbato retrasado, ocurrirá lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> I. La falta menor/leve no será sancionada y se entregará la bola al portero para reiniciar el juego. II. Si se comete una falta mayor/grave o una falta de expulsión, entonces el gol subirá al marcador y la bola se entregará al equipo agraviado dentro de la zona ofensiva a 2 metros de la línea central y a 5 metros del área de sustituciones.
		<p align="center">Justificación</p>	<p>La regla actualizada fue parte de la presentación de Blue Sky desde el inicio del proceso. Tenía el modelo del juego de sala que usa un reloj de tiro en el juego. El uso de esto en el juego de "box" tiene un historial probado. Esto también elimina gran parte de la discreción de los árbitros de la regla que se tomó principalmente del juego de campo que no tiene reloj de tiro.</p>

45	13.3	Norma Actual	<p>13.3.1 Las faltas coincidentes son faltas sancionadas a Jugadores de equipos oponentes durante una bola viva o muerta cuando no se puede determinar la secuencia.</p> <p>13.3.2 Si la bola está suelta, las faltas se anulan entre sí. La bola se otorgará por posesión alterna en el lugar donde sonó el silbato o, si las faltas coincidentes ocurrieron durante un saque central antes de "Posesión" o "Bola libre", se volverá al saque central con las mismas restricciones que el saque inicial.</p> <p>13.3.3 Durante un silbato retenido o un juego, cualquier falta cometida por el equipo en posesión (o el equipo con derecho a la posesión) resultará en un silbato inmediato.</p>
			<p>13.3.4 Si un equipo en posesión o con derecho a posesión comete una falta, todos los jugadores involucrados cumplirán el tiempo de penalización. Esto incluirá las faltas de cualquiera de los equipos y se aplicarán las siguientes reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Si un equipo incurre en más tiempo total de penalización que el otro, entonces se concederá la bola al equipo con el menor tiempo total de penalización. II. Si los tiempos totales de penalización son iguales, entonces el equipo en posesión de la bola en el momento de la primera falta retendrá la posesión de la misma. III. Si los tiempos totales de penalización son iguales y ningún equipo tiene posesión de la bola en el momento de la primera falta, se aplicará la posesión alterna. IV. Con el propósito de sumar el tiempo de penalización en el caso de faltas coincidentes, una falta de expulsión contará como una penalización de dos minutos. V. No habrá saque libre después de faltas coincidentes. <p>13.3.1 Faltas coincidentes son aquellas cometidas por jugadores de equipos contrarios durante una bola viva o muerta en donde no se pueda determinar la secuencia.</p> <p>13.3.2 Durante un silbato retrasado o un "play on", cualquier falta cometida por el equipo en posesión o con derecho a posesión resultará en un silbato inmediato.</p> <p>13.3.3 En el caso de que ambas faltas sean menores/leves y no se esté en situación de "play on" o sanción retrasada, las faltas se anulan una a otra simultáneamente.</p> <p>13.3.4 Si un equipo en posesión o con derecho a posesión durante una situación de silbato retrasado comete una falta(s) menor(es)/Leve(s), el juego se detiene y ese equipo no cumplirá ningún tiempo de penalización. Si un equipo en posesión. o con derecho a posesión., durante una situación de silbato retrasado, comete una falta(s) mayor(es)/grave(s), el juego se detiene, y todos los jugadores responsables cumplirán con las sanciones asignadas. Esto incluirá todas las faltas, tanto técnicas como Norma personales, cometidas por ambos equipos.</p> <p>Propuesta 13.3.5 Las siguientes normas determinarán quién debe obtener la posesión. de la bola:</p> <ol style="list-style-type: none"> VI. Si uno de los dos equipos incurre en mayor tiempo de sanción , entonces la bola se asignará al equipo con menor tiempo de sanción. VII. En el caso de que el tiempo de sanción esté igualado, entonces el equipo con la posesión. o con derecho de posesión. de la bola cuando se cometió la primera falta retendrá la posesión. de la bola. VIII. En el caso de que el tiempo de sanción esté igualado, y ninguno de los dos equipos gozará de posesión o tuviera el derecho de posesión de la bola cuando se cometió la primera falta, se aplicará entonces la posesión alterna.

IX. Con el propósito de sumar el tiempo de penalización en el caso de faltas coincidentes, una falta de expulsión contará como una penalización de dos minutos.

			<p>X. No habrá saque libre después de faltas menores coincidentes. La bola se otorgará donde sonó el silbato o, si las faltas coincidentes menores/leves ocurrieron durante un saque central antes de posesión o bola libre, volver a realizar el saque en el centro del campo con las mismas restricciones que en el saque original. Si se han cometido faltas de tiempo de sanción y se concede la posesión de la bola a un equipo, el equipo recibe la bola en su zona ofensiva a dos metros de la línea central y debe estar al menos a cinco metros del área de sustituciones.</p>
		Justificación	Mayor edición para agregar mayor detalle a estas reglas. Mejor explicación de los resultados de este tipo de faltas.

