



MAJOR ARENA SOCCER LEAGUE

2022-2023 REGLAS DE JUEGO

REGLAS DEL JUEGO 2021-22

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 2: EL BALÓN

REGLA 3: JUGADORES Y SUSTITUTOS

REGLA 4: EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

REGLA 5: ARBITROS

REGLA 6: ARBITRO ASISTENTE Y OTROS OFICIALES

REGLA 7: DURACIÓN DEL JUEGO

REGLA 8: INICIO DE JUEGO

REGLA 9: BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

REGLA 10: SISTEMA DE ANOTACIÓN: GOL

REGLA 11: DEMORA DE JUEGO: VIOLACIONES

REGLA 12: FALTAS Y CASTIGOS DE TIEMPO

REGLA 13: REANUDACIONES

REGLA 14: TIRO PENAL / SHOOTOUT

REGLA 15: REANUDACIÓN – BALÓN SOBRE LA PARED PERIMETRAL

LOS CASTIGOS DE JUGADA DE PODER DE 2 MINUTOS ESTAN RESALTADOS EN COLOR AZUL.

LOS CASTIGOS DE 5 MINUTOS (SIN JUGADA DE PODER) POR PROTESTAR o POR INFRACCIONES TÉCNICAS ESTAN RESALTADAS EN COLOR AMARILLO.

INFRACCIONES ADMINISTRATIVAS QUE SON REPORTADAS ESTAN RESALTADAS EN COLOR AMARILLO.

CASTIGOS DE EXPULSION ESTAN RESALTADOS EN COLOR ROJO. TARJETA ROJA DIRECTA ES JUGADA DE PODER DE 2 MINUTOS.

CAMBIOS EN LAS REGLAS Y ACLARACIONES ACTUALIZADAS DE LAS REGLAS RESALTADAS EN VERDE

TABLA DE CONTENIDO

REGLA 1 El Campo de Juego

- 1.1 DIMENSIONES
- 1.2 MARCACION
- 1.3 AREA PENAL
- 1.4 PUNTO DE TIRO PENAL
- 1.5 PUNTO DE TIRO LIBRE
- 1.6 LINEAS DE TOQUE
- 1.7 TIRO DE ESQUINA Y BANDERAS
- 1.8 PORTERIA
- 1.9 AREA DE ARBITROS
- 1.10 BANCA DE JUGADORES
- 1.11 CAJAS DE CASTIGO
- 1.12 CARPETA
- 1.13 PLEXIGLAS
- 1.14 RELOJ DE JUEGO
- 1.15 HORN
- 1.16 EXCEPCIONES
- 1.17 ARCO DE TRES PUNTOS
- 1.18 MARCA DE LOS QUINCE PIES

REGLA 2 EL BALON

- 2.1 ESPECIFICACIONES DEL BALON APROVADO
- 2.2 CAMBIO DE BALON
- 2.3 PROPIEDADES
- 2.4 BALON DEFECTUOSO

REGLA 3 JUGADORES Y SUBSTITUCIONES

- 3.1 EQUIPOS
- 3.2 ALINEACION OFICIAL
- 3.3 PERSONAL DE LA BANCA NO JUGADORES
- 3.4 SUSTITUCIONES ILIMITADAS
- 3.5 SUSTITUCIONES DE TIEMPO
- 3.6 SUSTITUCION DE GUARDAMETA
- 3.7 SUSTITUCION GARANTIZADA
- 3.8 REINICIO INADVERTIDO
- 3.9 CAPITAN DEL EQUIPO
- 3.10 GUARDAMETA LESIONADO
- 3.11 CALENTAMIENTO DEL GUARDAMETA
- 3.12 JUGADOR LESIONADO
- 3.13 CASTIGO DE JUGADOR LESIONADO
- 3.14 SUSTITUCIONES EN TIROS LIBRES, DISTRIBUCION DEL GUARDAMETA, TIROS DE ESQUINA, Y TIROS LIBRES
- 3.15 SANGRADO

REGLA 4 EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR

- 4.1 EQUIPAMIENTO USUAL
- 4.2 CALZADO

- 4.3 ESPINILLERAS
- 4.4 GUARDAMETA
- 4.5 EQUIPAMIENTO PELIGROSO
- 4.6 INFRACCION

REGLA 5 ARBITROS

- 5.1 ARBITROS
- 5.2 PODERES
- 5.3 ADVERTIR / **CASTIGAR** / **REPORTAR** / **AMONESTAR** / **EXPULSAR**
- 5.4 REPORTE DEL JUEGO

REGLA 6 ARBITROS ASISTENTES Y OTROS OFICIALES

- 6.1 ARBITROS ASISTENTES
- 6.2 4th OFICIAL
- 6.3 CRONOMETRISTA
- 6.4 AUXILIARS DE CAJAS DE CASTIGO

REGLA 7 DURACION DEL JUEGO

- 7.1 DURACION
- 7.2 INTERVALOS ENTRE PERIODOS
- 7.3 TIEMPOS FUERA
- 7.4 PERIODO EXTRA

REGLA 8 EL INICIO DEL JUEGO

- 8.1 INICIO DEL JUEGO
- 8.2 DESPUES DE QUE UN GOL SE ANOTADO
- 8.3 DESPUES DEL FINAL DE CADA PERIODO
- 8.4 CASTIGO
- 8.5 REINICIO- CAUSAS NO MENCIONADAS
- 8.6 REQUERIMIENTO DE CUATRO SEGUNDOS DE JUEGO

REGLA 9 BALON EN Y FUERA DE JUEGO

- 9.1 BALON EN JUEGO
- 9.2 BALON FUERA DE JUEGO

REGLA 10 METODO DE ANOTACION

- 10.1 GOL LEGAL
- 10.2 ANOTACION
- 10.3 INTERFERENCIA EXTERNA

REGLA 11 VIOLACIONES EL RETRASO DE JUEGO

- 11.1 PASE DE TRES LINEAS
- 11.2 PARTA ALTA DEL ARCO: REINICIO DEFENSIVO: MODIFICADA: VER 15.2

REGLA 12 FALTAS Y TIEMPOS DE CASTIGO

- 12.1 FALTAS
- 12.2 TIEMPOS DE CASTIGO
- 12.3 **SANCION DE TIEMOS DE CASTIGO**

- 12.4 **CASTIGODE CUATRO FALTAS**
- 12.5 **RETRASO EN CASTIGO DE TIEMPO (AZUL O AMARILLA TARJETA VENTAJA**
- 12.6 **CASTIGOS ADICIONALES DE JUGADAS DE PODER**
- 12.7 **CASTIGOS POR MALA CONDUCTA**
- 12.8 **MALA CONDUCTA CASTIGOS TECNICOS 12.8(a) (10)**
- 12.9 **EXPULSIONES**
- 12.10 DURACION/EXPIRACION DE TIEMPOS DE CASTIGO
- 12.11 RESTRICCIONES DEL GUARDAMETA
- 12.12 PRIVILEGIOS DEL GUARDAMETA
- 12.13 CASTIGOS ASIGANDOS AL GUARDAMETA
- 12.14 RESTRICCIONES DEL COACH EXPULSADO
- 12.15 ADVERTENCIAS

REGLA 13 REINICIOS

- 13.1 DEFINICION
- 13.2 DEFINICIONES DEL TERRENO DE JUEGO
- 13.3 REGULACIONES DEL REINICIO Y RESTRICCIONES
- 13.4 REINICIO DEL TIRO LIBRE
- 13.5 REINICO DEL BALON A TIERRA
- 13.6 DITRIBUCION DEL GUARDAMETA
- 13.7 SAQUE DE INICIO
- 13.8 TIRO DE ESQUINA
- 13.9 BALON POR ENCIMA DE LA PARED PERIMETRAL (NO ENTRE LAS BANDERAS DE EQUINA)

REGLA 14 TIRO PENAL Y SHOOT OUT

- 14.1 DEFINICION
- 14.2 POSICION DEL JUGADOR DURANTE EL TIRO PENAL
- 14.3 BALON EN JUEGO
- 14.4 INFRACCIONES/SANCIONES
- 14.5 VIOLACION DESPUES DEL COBRO DEL TIRO PENAL
- 14.6 EXTENSION DEL JUEGO POR EL TIRO PENAL
- 14.7 SHOOTOUT
- 14.8 APLICACION DEL SHOOTOUT

REGLA 15 REINICIOS – BALON POR ENCIMA DE LA PARED

- 15.1 SAQUE INICIO
- 15.2 BALON POR ENCIMA DEL PERIMETRO (NO ENTRE BANDERAS DE EQUINA)
- 15.3 DISTRIBUCION DEL GUARDAMETA
- 15.4 TIRO DE ESQUINA

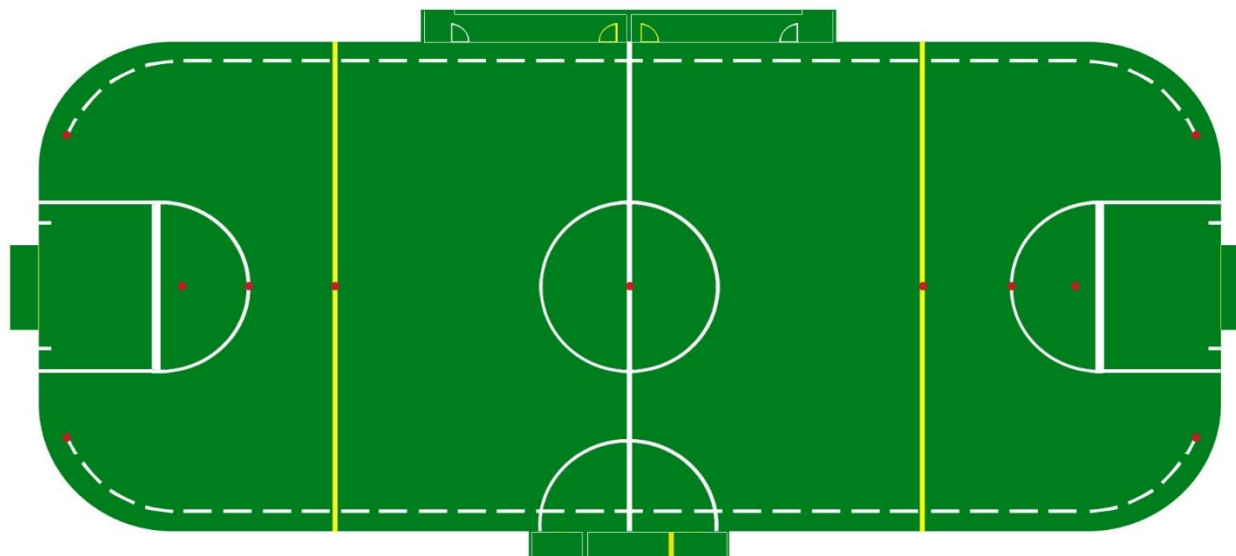
2-MINUTES CASTIGOS DE TIEMPO CON POWER PLAY RESALTADO EN AZUL

5-MINUTES ANTIDeportiva (NO-POWER PLAY) DESAPROBAR U OFENSAS TECNICAS RESALTADAS EN AMARILLO

OFENSAS ADMINISTRATIVAS REPORTABLES RESALTADAS EN AMARILLO

OFENSAS DE EXPULSION RESALTADAS EN ROJO

REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO



1.1 DIMENSIONES: La longitud del terreno de juego no deberá ser mayor de 210 pies y no menor de 175 pies y lo ancho no deberá ser mayor de 100 pies y no menor de 75 pies. Se recomienda que el terreno de juego sea de 200 pies de longitud y 85 pies de ancho.

1.2 FORMA DE MARCAR EL TERRENO DE JUEGO: El terreno de juego deberá ser marcado con distintivas líneas color blanco (excepto líneas amarillas), de no menos de 4 pulgadas y no mayores de 5 pulgadas de ancho. Una pared perimetral la cual será parte del terreno de juego, deberá encerrar las esquinas y líneas de la portería. Una línea de medio campo será marcada en el terreno de juego. El centro del terreno de juego será indicado por una marca circular color rojo de 9 pulgadas y un círculo de 15 pies de radio deberá ser marcado desde el centro de dicha marca roja. Una línea amarilla será marcada al ancho del terreno de juego a 50 pies de las líneas de meta paralela a estas. Dichas líneas amarillas deberán ser extendidas verticalmente hasta la parte superior de la pared perimetral. Una marca circular de 9 pulgadas de color rojo (manchón o punto del shootout), se marcará en el centro de cada línea amarilla. (Es preferible que todas las marcas circulares de 9 pulgadas sean de color rojo, pero también se permite que se use en color blanco).

1.3 ÁREA PENAL: Dos líneas de 8 pies deberán ser trazadas en ángulos iguales desde la parte externa de cada poste de la portería. Dichas líneas se extenderán 20 pies hacia el terreno de juego. Una línea conectará estas dos líneas, paralela a la línea de gol, deberá ser marcada a veinte pies (20') de la línea de gol. Desde el punto medio donde las líneas terminan se trazará un semicírculo con un radio de 15 pies para unir las 2 líneas trazadas. El área que encierra estas líneas y la línea de meta se llamará la Área Penal. **(NOTA: el arco en la parte alta del área penal no será considerada parte del área penal)**

- 1.4 PUNTO DE TIRO PENAL:** Una marca circular de 9 pulgadas de color rojo será marcada dentro de cada área penal. Dicha marca deberá tener la distancia de 24 pies desde la mitad de la línea de meta. Esta marca se le nombrará Punto (Manchón) de Tiro Penal.
- 1.5 PUNTO DE TIRO LIBRE:** Una marca circular de color rojo de 9 pulgadas se marcará en la cima del semicírculo del área penal para la ejecución de tiros libres. Esta marca se le nombra Punto (Manchón) de Tiro Libre
- 1.6 LÍNEAS DE BANDA:** Las líneas de banda se marcarán a 3 pies de la pared perimetral por cada lado de la superficie del terreno de juego de tiro de esquina a tiro de esquina, serán marcadas paralela a la pared perimetral de con una serie de líneas que deben tener como mínimo 3 pies y máximo 6 pies de longitud con 1 pie de espacio entre cada línea.
- 1.7 PUNTO DE TIRO DE ESQUINA Y BANDERÍN:** Un banderín, el cual deberá estar elevado 3 pies sobre de la pared perimetral, será situado en un punto que sea igual a la pared perimetral en cada esquina del terreno de juego a 20 pies de distancia desde el poste más cercano de la portería. Una marca de 9 pulgadas de color rojo deberá ser pintada justo abajo y perpendicular al banderín de tiro de esquina. Una marca de un (1) pie de a lo largo por dos (2) pulgadas de ancho (1' x 2") deberá ser adherida a la base de la pared perimetral a 15 pies desde la marca de tiro de esquina hacia la dirección del poste más cercano a la portería.
- 1.8 PORTERÍAS:** Las porterías deben ser puestas en el centro de cada línea de meta dentro de la pared perimetral y deberá consistir de 2 postes rectos equidistantes de los banderines de tiro de esquina y a 14 pies de distancia (desde la parte interna de cada poste) unidos por un travesaño horizontal, el borde inferior deberá ser de 8 pies de la superficie del terreno de juego. Lo ancho y largo de los postes y del travesaño no deberán ser menores de 4 pulgadas y no más de 5 pulgadas. Los postes, el travesaño y la línea de meta tendrán las mismas dimensiones. Las redes deberán estar sujetadas a los postes, travesaño y a el piso detrás de las porterías. Las redes deberán estar apropiadamente sujetadas con amplio espacio para portero. La profundidad de las redes deberá medir un mínimo de 5 pies. Los postes y el travesaño deberán ser pintados en color rojo.
- 1.9 ÁREA ARBITRAL:** En la zona neutral, dentro del terreno de juego y a la mitad del mismo un semicírculo de 15 pies de radio será marcado desde un punto de la pared perimetral. El árbitro asistente estará situado por fuera del terreno de juego enseguida del área arbitral. El 4° oficial deberá estar junto al árbitro asistente.
- 1.10 BANCAS DE JUGADORES:** Las bancas de jugadores suplentes de cada equipo deberán estar ubicadas en dirección opuesta a la caja de castigo, cronometrista y del árbitro asistente. Las bancas o área de bancas deberán estar separadas con un entrepaño de acrílico (plexiglás) y protegidas de los espectadores de igual manera. Ambas bancas de jugadores deberán tener medidas idénticas y dos puertas, las cuales tendrán la misma distancia de la línea de medio campo. Todo el equipamiento de las bancas debe ser igual para los dos equipos desde el punto de vista competitivo. Las bancas deben ser revisadas por el árbitro previo al encuentro. Cualquier escenario que vaya en contra para tomar una ventaja competitiva deberá ser reportada a la dirección de la liga para posibles sanciones administrativas

- 1.11 CAJAS DE CASTIGO:** Las cajas de castigo para cada equipo deberán estar adyacente al árbitro asistente en el lado opuesto de donde se encuentran las bancas de jugadores. Las cajas de castigo deberán estar protegidas de los espectadores con un entrepaño de acrílico (plexiglás).
- 1.12 SUPERFICIE DEL TERRENO DE JUEGO:** Una superficie artificial de juego (alfombra / carpeta) será fijada o pegada a la superficie del terreno de juego. Los árbitros están autorizados a detener el partido si, en su opinión, la condición de la alfombra puede crear una situación peligrosa para el jugador o es juzgada estar en una posición crítica para los jugadores o el balón, así mismo creando una desventaja para los jugadores o para ambos equipos. Si el partido es detenido para atender un problema de la alfombra, el juego se reanudará de acuerdo a la Regla 8.5. **Un reporte de problemas de la alfombra o carpeta será relatado a la directiva de la Liga.**
- 1.13 ACRÍLICO:** La Liga deberá determinar el acrílico requerido. Los árbitros deberán detener el partido si durante el desarrollo del mismo el acrílico se daña o se rompe en pedazos. El juego se reanudará de acuerdo a la Regla 8.5.
- 1.14 RELOJ DEL JUEGO:** El cronometro del juego deberá contar el tiempo en forma descendente (de más a menos) en cada periodo y tiempo extra solo cuando el balón este en juego, y durante los intervalos de periodos y cualquier tiempo extra. El cronómetro deberá ser visible claramente desde la banca de jugadores, caja de castigos y los oficiales del partido y no deberá interferir u obstruir el terreno de juego. Aparte del tiempo de juego, el cronómetro deberá contar separadamente e identificar el tiempo restante en castigos de jugada de poder. En cualquier duda o pregunta del tiempo restante, la autoridad del árbitro sobrepasa lo indicado por el cronometro o reloj.
- 1.15 SIRENA:** Cada instalación deberá tener una sirena o timbre sujeto al control del cronometrista, que deberá ser activado a la expiración de cada periodo, tiempo extra y cualquier otra situación mencionada en la Regla 6.
- 1.16 EXCEPCIONES:** El Comisionado de la Liga deberá aprobar cualquier excepción en las especificaciones de esta regla.
- 1.17 LINEA DE QUINCE PIES:** Una línea blanca a 15 pies, de un pie por dos pies de ancho (1' x 2") deberá ser marcado a 15' de la marca de tiro libre (igual a la de la línea de gol de 20') para delimitar donde los jugadores defensivos deberán colocarse durante la ejecución de un tiro libre de la parte alta del arco.

REGLA - 2 EL BALÓN

2.1 ESPECIFICACIONES DEL BALÓN: El balón con el que se jugará deberá ser aprobado por la Liga (MASL), y reunirá las siguientes especificaciones:

El balón deberá ser esférico con exterior de cuero u otro material aprobado. Ningún material que se considere peligroso para los jugadores será utilizado para su manufactura. La circunferencia del balón no será mayor de 28 pulgadas y no menor de 27 pulgadas. El peso del balón al inicio del juego deberá no ser mayor a 16 onzas y no menor de 14 onzas. La presión deberá ser igual de 9.0-10.5 libras / onza cuadrada.

2.2 CAMBIO DE BALÓN: El balón no será cambiado durante el juego al menos que sea autorizado por el árbitro.

2.3 PROPIEDAD DEL BALÓN: El balón usado durante cualquier partido deberá ser considerado propiedad del club en cuya arena el partido es jugado. Al fin el encuentro el balón debe ser entregado al árbitro.

2.4 BALÓN DEFECTUOSO: Si el balón estalla o se desinfla durante el curso del partido, el juego será detenido y reanudado de acuerdo a la Regla 8.5. Si el balón se estalla o se desinfla durante un receso del encuentro o durante una reanudación después de un receso, el juego será reanudado apropiadamente. Si el balón se estalla o se desinfla durante la ejecución de un tiro penal, el tiro será repetido al menos que el balón haya rebotado del portero, poste o la pared perimetral, en dicho caso el partido se reanudará con balón a “tierra” de acuerdo con la Regla 8.5.

REGLA 3 - JUGADORES Y SUSTITUTOS

3.1 EQUIPOS: Un partido es jugado por do (2) equipos cada uno con no más de seis (6) jugadores y no menos de cuatro (4) jugadores en el terreno de juego, uno de ellos deberá ser el guardameta. Durante la temporada regular el equipo Local y el equipo Visitante deberán vestir (alinearse) a 16 jugadores y un mínimo de 12 jugadores. **Los equipos deben vestir a dos (2) porteros designados.** Si se encuentran jugadores cumpliendo castigos de tiempo múltiples deberá de haber un mínimo de cuatro (4) jugadores, incluyendo el guardameta, dentro del terreno de juego. Jugadores y/o Entrenadores no podrán permanecer sentados o parados en los bordes de la pared de la bancas y bordes de las puertas durante el juego activo.

3.2 ALINEACIÓN OFICIAL: Quince (15) minutos antes del inicio del partido, la tarjeta con la alineación oficial será entregada a los árbitros por parte de cada equipo. Los equipos podrán realizar cambios en tarjeta de alineación antes de comienzo del partido por jugadores que se hayan lastimado durante el calentamiento. Los árbitros deberán informar al director técnico del equipo contrario del cambio realizado en la alineación. Los jugadores titulares deberán ser indicados en la tarjeta de alineación y deben estar en el terreno de juego al inicio del partido. Los guardametas deben estar designados en la tarjeta de alineación, y ningún jugador no designado puede servir como 6th atacante. Cualquier jugador no designado como guardameta es elegible para jugar como 6th

Este documento es propiedad exclusiva de la Major Arena Soccer League (MASL) la cual es responsable del contenido. Cualquier reproducción sin el consentimiento escrito de la misma está estrictamente prohibida. En caso de que existan discrepancias entre las versiones de inglés y español, la versión en inglés predominará.

atacante.

3.3 MIEMBROS DEL STAFF EN LA BANCA: A los equipos se les permitirá tener un máximo de cinco (5) personas no jugadores o staff en la banca (preparador físico, entrenador, auxiliar, equipero, etc.) quienes tendrán que estar enlistados en la hoja de alineación y estarán sujetos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros. El staff de la banca debe estar con vestimenta profesional con pantalón y no con uniforme del equipo o en short de juego. El médico del equipo no cuenta para ningún equipo como parte de los cinco (5) miembros máximos para la banca.

3.4 SUSTITUCIONES ILIMITADAS: **Jugar con muchos jugadores (muchos Jugadores):** Durante el juego dinámico, las sustituciones pueden hacerse en cualquier momento de forma ilimitada, siempre que el jugador sustituido esté dentro de la línea de toque en su propia área de banca, o fuera del campo de juego dentro de su propia área de banca, antes de que se realice la sustitución. Ni el jugador que entra en el campo ni el jugador que sale pueden participar en el juego u obtener una ventaja durante un período de tiempo en el que están simultáneamente en el campo y la pelota está en juego (incluso si está dentro de la línea de toque). **Esta violación resultara en un castigo de jugada de poder de dos (2) minutos.** Será la decisión del director técnico cuál de los jugadores cumplirá con el castigo de tiempo el cual no se le acumulará con propósitos de expulsión por castigos de tiempo múltiples.

3.5 SUSTITUCIONES BAJO TIEMPO: Durante sustituciones garantizadas, los equipos tendrán 15 segundos para completar todos los cambios. Una advertencia será otorgada al equipo que este en violación de esta Regla por primera vez. La advertencia será ceremonial, deliberada en el área arbitral y anunciada por el anunciador público. **Las siguientes violaciones deben ser reportadas a la directiva de la Liga.**

3.6 SUSTITUCIÓN DEL GUARDAMETA: Cualquier compañero podrá sustituir al guardameta en cualquier momento como una sustitución regular, entendiéndose que el guardameta deberá usar una camiseta que lo distinga de los demás jugadores y árbitros.

Una sustitución de portero durante el juego dinámico no tendrá que realizarse en la línea de toque cuando es por el 6to atacante. El guardameta deberá realizar un movimiento hacia la banca de su equipo y no podrá participar en el juego o interferir de ninguna manera. **Dicha violación deberá ser considerada como número excesivo de jugadores y resultará en un castigo de equipo de 2 minutos.**

La única excepción a esta regla es cuando el equipo reemplaza al guardameta mientras tenga posesión del balón durante una situación de castigo retrasado (retraso Azul), en cuyo caso, el jugador que reemplaza al guardameta no necesita utilizar una playera distinta que lo distinga del resto de sus compañeros y de los árbitros durante la situación de castigo retrasado.

3.7 SUSTITUCIÓN GARANTIZADA: Durante ocasiones de sustitución garantizada, los equipos tendrán 15 segundos para completar los cambios de jugadores. El reinicio del juego será demorado para permitir la sustitución en las siguientes ocasiones:

- a) Después de anotar un gol
- b) Después de otorgar un castigo de tiempo

- c) Después de un tiempo fuera por lesión
- d) En cualquier tiempo fuera inusual aprobado por el árbitro
- e) Después de un tiempo fuera de cualquier equipo, o tiempo fuera del árbitro, incluyendo los tiempos fuera designados por la Liga.
- f) Antes del inicio del 2º, 3º y 4º periodo y cualquier tiempo extra.

3.8 REANUDACIÓN INADVERTIDA: Si el juego es reanudado inadvertidamente con demasiados jugadores en el terreno de juego después de una sustitución garantizada, no deberá ser sancionada con ningún castigo y el juego se reanudará adecuadamente.

3.9 CAPITÁN DEL EQUIPO: Cada equipo designará un capitán el cual deberá ser identificado con una banda oficial en el brazo proporcionada por el club. **Un portero designado en la tarjeta de alineación puede ser nombrado como capitán suplente.** Ningún entrenador/jugador o asistente técnico podrá fungir como capitán de su equipo. En el evento de un problema o disputa, el árbitro deberá informar al capitán la decisión y cada capitán deberá reportárselo a su director técnico. Solo cuando el árbitro invite al capitán, el tendrá el privilegio de discutir cualquier punto de aclaración en la interpretación de las reglas que puedan surgir durante el partido. **Una protesta o queja que se relacione con un castigo no es tema “relacionado a la interpretación de las reglas” y un castigo de tiempo por conducta incorrecta de 5 minutos será impuesta en contra de cualquier capitán u otro jugador que participe en tal protesta o queja.**

3.10 LESIÓN DEL GUARDAMETA: En una situación en la cual el guardameta sea lesionado, un médico personal del equipo, después de haber sido autorizado por el árbitro, podrá entrar al terreno de juego, para atender al guardameta. Después de esta primera atención, el guardameta lesionado podrá permanecer en el terreno de juego. En lesiones subsecuentes donde el médico personal del equipo entra al terreno de juego para atender al guardameta, este deberá ser remplazado y no podrá regresar al terreno de juego hasta la siguiente sustitución garantizada o cuando el balón haya salido sobre la pared perimetral. **En caso de que el guardameta regrese al terreno de juego antes de una sustitución garantizada o que el balón no haya salido sobre la pared perimetral, el juego será detenido por tal hecho y un castigo de tiempo por conducta incorrecta técnica de cinco (5) minutos (sin jugada de poder) será aplicado al guardameta.** En casos donde el médico personal del equipo atiende al guardameta entre periodos o durante el medio tiempo no se considerará suspensión de juego y por lo tanto el retraso de juego no es considerado como tal.

3.11 CALENTAMIENTO DEL GUARDAMETA: En caso donde el médico personal de un equipo entra al terreno de juego después de haber sido permitido por el árbitro para asistir al guardameta, un segundo guardameta del mismo equipo puede calentar con un balón en frente, cerca de la banca de suplentes de su equipo. Al tiempo que el médico personal del equipo abandone el terreno de juego, el calentamiento del segundo guardameta concluye.

3.12 JUGADOR LESIONADO: En casos donde cualquier médico personal de ambos equipos es autorizado por el árbitro para entrar al terreno de juego para atender a un jugador lesionado, excluyendo al guardameta (Regla 3.10), tal jugador no podrá participar en el juego hasta el siguiente paro oficial del juego en donde las sustituciones garantizadas son permitidas o cuando el balón haya salido del terreno de juego sobre la pared perimetral. Los árbitros son aconsejados a detener el juego solamente después de que el equipo del jugador lesionado en el terreno de

juego haya ganado la posesión del balón o que la posición del jugador lesionado en el terreno de juego pare el desarrollo del juego. Los árbitros deberán detener el juego de forma inmediata por cualquier lesión crítica por naturaleza, cualquier tipo de lesión en cabeza o cuando el jugador muestre síntomas de contusión. **En caso que el jugador regrese al terreno de juego antes de una sustitución garantizada o cuando el balón no haya salido del terreno de juego sobre la pared perimetral, el juego deberá ser detenido por una infracción técnica antideportiva que deberá resultar en un castigo de cinco (5) minutos (sin jugada de poder) por conducta incorrecta técnica en contra del jugador en violación de esta Regla.**

a) **Protocolo por Lesión Craneal:** El profesional médico en el lugar de cada equipo determinará si un jugador tiene una conmoción cerebral y si es seguro para dicho jugador continuar jugando en el partido. La decisión se tomará por el profesional médico del equipo local en el caso de que el equipo visitante no cuente en el partido con su profesional médico. Es necesario establecer comunicación verbal del personal médico con el árbitro antes de que el jugador que abandono el campo por una conmoción cerebral pueda regresar al partido.

3.13 LESIÓN DE JUGADOR CASTIGADO: Si un jugador castigado es lesionado y requiere atención médica, él puede proceder a la banca de suplentes y un sustituto designado por el director técnico podrá servir el castigo del jugador lesionado en la banca de castigado. En este caso, el jugador lesionado no podrá regresar al terreno de juego hasta la primera sustitución garantizada o cuando el balón haya salido del terreno de juego sobre la pared perimetral después de la expiración de su castigo de tiempo.

3.14 SUSTITUCIONES EN REINICIOS: Distribución de portero, tiros de esquina, reanudaciones de juego de pie y reinicio en faltas, **NO** deberán ser demoradas con propósito de efectuar sustituciones. Se pueden realizar sustituciones. **Ignorando lo mencionado anteriormente, si demasiados jugadores se encuentran simultáneamente en el terreno de juego cuando el balón está en juego y uno u otro de los jugadores participa y toma una injusta ventaja de juego, este caso resultara en una jugada de poder de dos minutos (Regla 3.4) por sustitución ilegal.**

3.15 SANGRE: El árbitro deberá mandar a cualquier jugador que requiera tratamiento médico por sangrar a su banca, aunque la sangre sea propia o de otro jugador, o está en su persona o en su uniforme. Después del tratamiento, el jugador deberá demostrar al árbitro, que ya se ha cubierto cualquier herida o que la sangre ha sido adecuadamente tratada. La sangre deberá ser limpiada del uniforme y el jugador necesita obtener la aprobación del árbitro antes de reingresar al terreno de juego, después de una sustitución garantizada o cuando el balón haya salido del terreno de juego sobre la pared perimetral, Este caso deberá ser anotado por el árbitro asistente y deberá ser tratado de misma manera como una parada de juego por jugador lesionado.

3.16 JUGADOR/ENTRENADOR: Jugador/entrenador no está permitido que este alineado como entrenador en la hoja de alineación del partido. Los equipos en la alineación del juego deben tener un entrenador en jefe que no esté alineado como jugador. Si los equipos eligen tener un jugador/entrenado ejecutando las obligaciones de entrenador del equipo, deberán asignar un entrenador en jefe distinto al jugador/entrenador. El entrenador en jefe deberá figurar en la alineación del día del juego como entrenador y debe estar vestido en traje profesional. El entrenador

deberá ser presentado por el anunciador de la arena como entrenador en jefe. El jugador/entrenador será tratado como jugador y acatará las mismas reglas de juego como cualquier jugador en el campo. Ningún entrenador se dirigirá a los oficiales de juego mientras participa en el campo o en la banca como jugador.

REGLA 4 - EQUIPAMIENTO DEL JUGADOR

4.1 EQUIPAMIENTO USUAL: El uniforme básico de un jugador (durante todo el partido) será una camiseta, pantaloncillo corto, medias, espinilleras y calzado de fútbol rápido. Los números deberán de aparecer en el reverso y enfrente de la camiseta y enfrente de los pantaloncillos cortos. El número en el reverso de la camiseta no deberá ser menor de ocho pulgadas (8") de largo y el número enfrente no deberá ser menor de tres pulgadas (3") de largo. Además, el apellido del jugador deberá aparecer detrás de su camiseta con letras no menor de tres pulgadas (3") de largo. Las camisetas deberán permanecer fajadas dentro de los pantaloncillos cortos, y las medias deberán estar subidas hasta la rodilla y deben cubrir las espinilleras. Cualquier tipo de ropa interior usada debajo de los pantaloncillos cortos deberá ser del mismo color de los pantaloncillos.

Jugadores que no cumplan con las normas impuestas por la Liga serán reportados a la Liga para una sanción administrativa.

4.2 Calzado: El calzado utilizado por el jugador deberán cumplir las siguientes características: Suela lisa o cualquiera otro calzado designado para superficie artificial podrá ser utilizada. Ningún tipo de calzado que tenga menos de treinta (30) mini-tacos amoldados deberán ser permitido.

Un jugador que pierda su calzado durante el curso normal del juego podrá continuar participando hasta la próxima vez que se detenga el juego. De bajo ninguna circunstancia un jugador podrá dejar la banca de suplentes sin calzado para participar en el juego. Jugadores que no cumplan con las normas impuestas por la Liga serán reportados a la Liga para una sanción administrativa.

4.3 Espinilleras: Todos los jugadores deberán utilizar espinilleras durante el partido. Las espinilleras son definidas como un equipo protector que esta comercialmente disponible y designado especialmente para protección de la parte inferior de la pierna (espinilla). Un jugador que pierda su espinillera durante el curso normal del juego podrá continuar participando hasta la próxima vez que se detenga el juego en el cual la sustitución garantizada es permitida. De bajo ninguna circunstancia un jugador podrá dejar la banca de suplentes sin espinilleras para participar en el juego. Jugadores que no cumplan con las normas impuestas por la Liga serán reportados a la Liga para una sanción administrativa.

4.4 GUARDAMETA/PORTERO: El guardameta deberá vestir colores que lo distingan de los demás jugadores en cancha y de los árbitros. El uniforme del guardameta y el equipamiento deberá seguir los lineamientos de la MASL. El Guardameta deberá usar pants, en donde el largo del pantalón deberá extenderse por debajo de la rodilla del jugador. El color dominante de la playera del portero deberá ser completamente distinto del color de la playera de sus compañeros de equipo y de las playeras del equipo contrario. Mientras que el pantalón y las calcetas pueden ser del mismo color que el de su equipo, la Liga fuertemente recomienda que el guardameta vista un uniforme que contraste en su totalidad con el de su equipo. Cada equipo podrá traer una playera de portero extra sin número para

un jugador que normalmente no es el portero, quien estará sustituyendo al portero por cualquier razón. Cualquier jugador que remplace al guardameta deberá utilizar una camiseta de guardameta o sexto atacante, excepto en situaciones donde existe la ley de la ventaja por castigo retrasado. **Se recomienda que una camiseta de portero de 6º atacante tenga su número y apellido en la lista.** El guardameta podrá utilizar protección para su cabeza si es aprobado por la liga.

4.5 EQUIPO PELIGROSO: Los jugadores no podrán vestir cadenas, collares o pulseras en ningún momento durante el partido. **Jugadores que no cumplan con las normas impuestas por la Liga serán reportados a la Liga para una sanción administrativa.** Los anillos no podrán ser vestidos; pero, si un jugador no se puede quitar el anillo, el deberá cubrir apropiadamente el anillo para asegurar que no exista peligro para el mismo o los demás jugadores. Cualquier tipo de yeso deberá ser apropiadamente cubierto a la satisfacción del árbitro. Si un árbitro encuentra que un jugador está utilizando artículos que no son permitidos por esta Regla, y constituyan un peligro para el mismo o los demás jugadores, el árbitro le ordenará al jugador que cubra apropiadamente o se remueva los artículos peligrosos.

4.6 INFRACCIONES: Por cualquier infracción a esta Regla, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para corregir su equipamiento y no deberá regresar sin consultar primero con el árbitro, quien deberá aprobar que el equipamiento del jugador este en orden. El jugador podrá reingresar solamente en una sustitución garantizada. **Un castigo de tiempo por conducta incorrecta se le otorgará al jugador que reingrese al juego sin cumplir con el arreglo de su equipamiento como se le fue ordenado y como está establecido en las normas de esta Regla.**

REGLA 5.- ARBITROS

5.1 ARBITROS: Dos (2) árbitros y un (1) árbitro asistente, deberán dirigir cada partido. Un cuarto oficial (4to.), un cronometrista y dos (2) asistentes en la caja de castigo los asistirán. La autoridad de los árbitros empieza cuando ellos entran a la arena donde se va llevar a cabo el partido. Los árbitros son responsables por lo acontecido y el reporte del partido, el control del cronometrista y permitir transcurrir todo el tiempo acordado y añadir todo el tiempo perdido durante un accidente u otra causa. Cuando se use a la palabra “árbitro” en estas reglas, la palabra se refiere a los dos árbitros en el terreno de juego. Incluso el género masculino se refiere a la mujer y el hombre. (Liga Premier: Dos (2) árbitros, la tercera persona auxilia en el tiempo y las estadísticas).

5.2 PODERES: Las decisiones de los árbitros sobre hechos en relación con el juego y serán finales sobre el resultado del partido. El poder del árbitro de imponer castigos y mantener el control del juego, se extiende a violaciones de estas reglas cometidas durante el juego, en recesos, por jugadores, miembros del cuerpo técnico dentro y fuera del terreno de juego. El árbitro tiene el poder de:

5.3 ADVERTIR/CASTIGAR/REPORTAR/AMONESTAR/EXPULSAR: Desde el momento en el cual el árbitro entra a la arena, él tiene la autoridad de castigar o reportar cualquier equipo, jugador o cuerpo personal del equipo como lo requieren estas reglas, por faltas cometidas, castigos de tiempo, amonestaciones, incluyendo todas **tarjetas azules, amarillas o rojas,** aunque el balón “este en juego” o “no esté en juego”. Si un jugador comete dos (2) o más violaciones diferentes,

simultáneamente, el árbitro deberá castigar la violación más grave.

- a) **Aplicar la ventaja:** El árbitro deberá dejar continuar la jugada cuando el equipo que ha sido afectado puede beneficiarse de tal ventaja y castigar la falta original si la ventaja no se realiza.
- b) **Ejercer el poder de discreción:** El árbitro tiene el poder de discreción para detener el partido por cualquier violación y suspender o terminar el juego por la razón de los elementos, interferencia de los espectadores, u otra causa la cual parezca necesaria. **En tal caso, los árbitros deberán hacer un reporte detallado.**
- c) **Prohibir la entrada al terreno de juego:** El árbitro se asegurará de que ninguna persona que no esté autorizada entre al terreno de juego. El cuerpo técnico del equipo podrá entrar al terreno de juego por medio de su banca de jugadores, durante un tiempo fuera y entre los periodos de cuarto.
- d) **Señal de reinicio:** El árbitro señala el reinicio del juego después de todo paro. Un silbatazo es requerido para tiros de esquina, tiros de penal, shootouts, saque inicial, reinicio en tiros libres y Línea Amarilla. El árbitro deberá usar el silbato para alertar al cronometrista durante la distribución de mano del portero.
- e) **Aprobación del balón:** Decidir que los balones estén disponibles para el partido y que estén de acuerdo con las características de la Regla 2.1.
- f) **Detener el juego debido a una lesión:** El árbitro podrá detener el juego si un jugador ha sido lesionado, y ordenar que el jugador sea retirado del terreno de juego, de acuerdo con la Regla 3.12
- g) **Disciplina a un miembro del Cuerpo Técnico (no jugadores):** **Castigar** o **expulsar**, como se establece en la Regla 12 a cualquier entrenador o miembro del cuerpo técnico del equipo que entre al terreno de juego sin la autorización de los árbitros, excepto:

- (1) Durante la suspensión temporal del juego designadas oficialmente y reconocidas por el árbitro.
- (2) Durante un tiempo fuera por lesión y reconocida por el árbitro.
- (3) Entremedio de periodos de cuarto y periodos de tiempo extra.
- (4) En casos de lesión del guardameta en donde el entrenador o un miembro del cuerpo técnico pueden atender al guardameta con la autorización del árbitro.

5.4 REPORTE DEL JUEGO: El árbitro deberá relatar un reporte del partido que incluya **información de cualquier acción disciplinaria tomada en contra de jugadores, o miembros de equipo técnico u otro incidente que haya ocurrido antes, durante o después del partido.**

REGLA 6 - ÁRBITRO ASISTENTE Y DEMAS OFICIALES

6.1 ÁRBITRO ASISTENTE: Los deberes del árbitro asistente, sujetos a las decisiones del árbitro, serán:

- a) Responsable por indicar sustituciones ilegales
- b) Señalar violaciones de tres líneas.
- c) Supervisar al cronometrista.
- d) Mantener los datos sobre del partido que incluyan **información “reportable” y requerida en otra**

parte en estas Reglas.

- e) Controlar el área de caja de castigo.
- f) Supervisar el tiempo de castigo dentro de la jurisdicción del árbitro y **asegurarse que el tiempo adecuado sea postulado en el marcador de la arena.**
- g) Comprobar los jugadores y titulares en la tarjeta de alineación oficial.
- h) Señalar el tiempo fuera oficial de cada periodo. (Si es aplicable)
- i) Indicar cuando el balón salga del terreno de juego en las bancas de jugadores y en la banca de castigo. El árbitro asistente deberá señalar violaciones de esta regla por medio de un silbatazo. La decisión del árbitro sobrepasa la del asistente.
- j) Asistir al 4º oficia en el registro de los goles, faltas y tarjetas en reporte oficial de juego.
- k) Comunicarse con el Anunciador de la Arena.

6.2 CUARTO OFICIAL: Un 4to oficial deberá asistir al árbitro asistente manteniendo datos sobre el partido.

6.3 CRONOMETRISTA: El cronometrista deberá mantener el tiempo oficial del partido y deberá estar equipado con el cronometro apropiado. El cronometrista deberá asistir al árbitro operando el reloj oficial y marcador electrónico.

6.4 ASISTENTES DE LA BANCA DE CASTIGOS: Un asistente en la banca de castigo deberá estar presente en la caja o área de castigo. Él deberá asistir en la administración del tiempo de castigo en cooperación con los árbitros y árbitro asistente. Deberá estar equipado con un cronometro para asistir a los árbitros para mantener el tiempo del juego.

REGLA 7.- DURACION DEL PARTIDO

7.1 DURACION: La duración de un partido reglamentario debe de ser de cuatro (4) períodos. Cada período durará quince (15) minutos, para un total de 60 minutos, sujeto a las siguientes condiciones:

- (a) Balón en juego: El tiempo se detendrá cuando el balón abandone el terreno de juego, según sea indicado por los árbitros o el árbitro asistente. El tiempo se reanudará una vez que el balón sea puesto en juego (tocado).
- (b) Todos los reinicios por el equipo defensivo originado en su propia área penal deberá ser distribución del Guardameta. El Balón se considera en juego una vez que el guardameta suelta el balón.
- (c) Mal funcionamiento del cronómetro: Si el balón es puesto en juego y el cronómetro mal funciona, el árbitro deberá indicar la corrección al encargado del cronómetro.

7.2 INTERVALOS ENTRE LOS PERIODOS: Un intervalo de tres (3) minutos de descanso se llevará a cabo entre el primer y el segundo periodo, tercer y cuarto período, e igualmente entre cualquier periodo de tiempo extra. El intervalo de descanso de medio tiempo de juego será de quince (15) minutos. Los equipos deberán recibir aprobación de la liga y notificar a los árbitros y sus oponentes

si quieren que el intervalo de medio tiempo sea mayor de 15 minutos. Faltando treinta (30) segundos para que termine cada intervalo (después de que hayan transcurrido 2 minutos y treinta segundos entre cada periodo y 14 minutos y 30 segundos durante el medio tiempo) la sirena del sonido local sonará, avisándole a cada equipo del fin del intervalo de descanso. Después de que se escuche por segunda vez la sirena del sonido local y que el cronómetro este en cero, el partido se reanudará.

7.3 TIEMPOS FUERA:

- a) **Tiempo fuera solicitado por equipo:** Se le permitirá a cada equipo un máximo de dos (2) tiempos fuera de sesenta (60) segundos de duración por partido. El tiempo fuera puede ser solicitado por un jugador que se encuentre legalmente dentro del terreno de juego o por el director técnico, haciendo la señal de una "T" con ambas manos. Los tiempos fuera solo pueden ser solicitados a los árbitros en el terreno de juego (y no al árbitro asistente) siempre y cuando el equipo se encuentre en posesión del balón. El guardameta puede solicitar un tiempo fuera cuando se encuentre en posesión del balón (ya sea sujetado con ambas manos, o con un pie sobre el balón, sin que el balón este en disputa por un adversario) dentro de su área penal.
1. **Tiempo extra:** Cada equipo tendrá un tiempo fuera de sesenta (60) segundos por cada tiempo extra.
 2. **Solicitud inapropiada:** Si el guardameta hace la señal o pide un tiempo fuera en un momento inoportuno, el árbitro detendrá el juego y otorgará un tiro libre al equipo contrario en el punto de tiro libre.
- b) **Tiempo fuera solicitado por el árbitro:** El árbitro puede solicitar un tiempo fuera con el propósito de aclarar cualquier tipo de dudas en cuestión de castigos y servicio de tiempo en la caja de castigos al anunciador de público. Durante el tiempo fuera, todos los jugadores deben permanecer en el área cerca de la banca de suplentes, y ningún jugador, incluyendo el capitán, se le permitirá acercarse al área arbitral. **Cualquier violación a esta Regla será sancionada con un castigo de cinco (5) minutos por conducta incorrecta.**
- c) **Tiempo fuera de Medios:** Un tiempo fuera de medios de sesenta (60) segundos de duración serán solicitado en cada cuarto durante tiempo de juego normal.
1. El tiempo fuera de medios será solicitado en la primera parada por debajo de 8:00 minutos restantes en el reloj del partido (7:59 o menos). **Si se produce un tiempo fuera del equipo antes de los 8:00, todavía habrá un tiempo fuera de medios por debajo de las 8:00.** Los tiempos fuera de medios serán solicitados inmediatamente después de las siguientes circunstancias:
 - a. El balón abandona el terreno de juego sobre la pared perimetral (tiro libre de reanudación, distribución de mano del guardameta o tiro de esquina).
 - b. Después de un gol
 - c. Castigo de tiempo
 - d. Tiempo fuera debido a una lesión
 - e. Advertencia a un equipo administrada por el arbitro
 - f. Si sucede algún tiempo fuera entre el minuto 15:00 y el 8:00 del reloj en cada periodo, dicho tiempo fuera servirá como tiempo fuera de medios. Los árbitros informaran al anunciador de la arena y al Director Técnico cuando un tiempo fuera sirva como tiempo

fuera de medios.

2. No se permite solicitar tiempos fuera oficial durante tiempos extra.
3. Por directriz del comisionado, los tiempos fuera de medios pueden ser modificados para juegos televisados.

7.4 TIEMPO EXTRA: Si el partido termina empatado al final del cuarto periodo, se recurrirá a un periodo de tiempo extra para determinar el ganador del partido, de acuerdo al siguiente procedimiento:

- (a) El equipo que gana el sorteo con la moneda decide que portería ataca en la primera mitad o si realiza el saque de inicio.
- (b) **Duración del tiempo extra:** El periodo de tiempo extra tendrá una duración de diez (10) minutos. El periodo de tiempo extra será a muerte súbita; el primer equipo que consiga la primera anotación ganará el partido. Si al fin del primer tiempo extra no surge un ganador, se jugarán tres (3) tiros de Shoot out de cinco (5) segundos por equipo de forma alternada (el mejor en ronda de tres tiros, Si persiste el empate después de los tres tiros, se continuará con shoot outs a muerte súbita.
- (c) **Procedimiento para Shootout:** El Jugador que ejecuta el tiro Shootout tiene cinco (5) segundos desde el momento que el árbitro hace sonar su silbato para anotar un gol legal. Si el Balón no cruza la línea de gol al concluir los cinco (5) segundos, no se acreditará el gol. Durante los cinco segundos, el balón estará activo y los rebotes estarán en juego. Un jugador del mismo equipo no podrá ejecutar otro tiro de Shoot out hasta que la ronda de Tres (3) tiro se haya ejecutado.
- (d) A menos de que haya otras consideraciones (Por ejemplo, condiciones del campo, seguridad, ubicación de Cámaras, etc.) El árbitro lanzara una moneda para decidir en cual portería se ejecutarán los tiros de Shootout. El árbitro lanzara una moneda y el equipo que gane el volado decide si ejecuta el primero o el Segundo intento de Shootout.
- (e) **Playoffs:** Si un ganador no sea definido después del primer periodo extra, se realizarán otros periodos de tiempo extra de diez (10) minutos de muerte súbita, hasta que se declare un ganador.
- (f) Cada diez (10) minutos de tiempo extra será considerado como un cuarto en consideración al castigo por las cuatro faltas individuales del jugador.
- (g) La acumulación de faltas de un jugador, regla de la sexta falta (expulsión) (12.8) no se borran, las faltas acumuladas durante el juego regular se trasladan al tiempo extra.
- (h) Cualquier tiempo de castigo que se esté cumpliendo al final del tiempo regular de juego continuara en el tiempo extra, los castigos de tiempo no se borran después del tiempo regular.

7.5 Tiempo extra (SOLO PLAYOFFS): Si la serie de playoff se encuentra empatada después del segundo juego, se realizará un 3er "juego", el cual será considerado como un juego nuevo. El 1er periodo del Tiempo Extra será de 15 minutos completos. Se someterán hojas de alineación totalmente nuevas, tal y como al inicio de un nuevo juego. Si el empate continuo después de los 15

minutos completos del periodo, se jugaran tiempos extras de 10 minutos a “Muerte Subita”. El mini juego comenzara 15 minutos después de la conclusión del juego anterior. La acumulación de tiempos de castigos y faltas no se trasladará del juego previo al mini juego, con la excepción de las tarjetas rojas. Un jugador que haya recibido una tarjeta roja en el juego anterior estará suspendido para el mini juego. A los equipos se les permitirá dos (2) tiempos fuera de 60 segundos cada uno por el mini juego. No habrá tiempos fuera de medios. Cada periodo será considerado como un cuarto para la consideración de la acumulación de faltas. Si un jugador acumula 4 faltas en dos periodos un castigo de tiempo de 2 minutos en jugada de poder será acreditado.

REGLA 8 - INICIO DEL PARTIDO

- 8.1 INICIO DEL PARTIDO:** El equipo que gane en el lanzamiento de la monea (volado) decidirá que portería ataca primero o si realiza el saque de inicio. Después de que el árbitro dé el silbatazo inicial, el juego se dará de inicio por un jugador con una patada o toque del balón en cualquier dirección. Los jugadores del equipo adversario deberán permanecer ubicados a una distancia de 15 pies alejados del balón. Los jugadores de ambos equipos deben permanecer ubicados en de su propio medio de campo hasta que el balón sea pateado o tocado. El balón será considerado estar en juego cuanto haya sido pateado (tocado) en cualquier dirección. El pateador no puede jugar (tocar) el balón por segunda vez hasta que otro jugador juegue (toque) el balón. Jugar el balón dos veces incluye instancias donde el jugador juega el balón contra la pared y lo juega (toca) antes que otro jugador. Un gol puede ser anotado directamente del inicio del partido.
- 8.2 DESPUES DE CADA ANOTACION:** El balón será puesto en juego de la misma manera explicada en la Regla 8.1 por el equipo que recibió la anotación.
- 8.3 DESPUES DEL FIN DE CADA CUARTO PERIODO:** El siguiente periodo será reanudado después de un descanso de 3 minutos, con los equipos cambiando de portería. El equipo que no dio el saque anterior, dará el saque de inicio del nuevo periodo.
- 8.4 CASTIGO:** Por cualquier violación de esta Regla, se volverá a repetir el saque de inicio, excepto cuando el mismo jugador juega (toca) el balón dos veces antes que el balón sea jugado (tocado) por otro jugador. Por esta infracción, el equipo perderá la posesión del balón, y el equipo contrario reanudará el partido con un tiro libre.
- 8.5 REANUDACIONES – CAUSAS NO MENCIONADAS:** En cualquier situación donde el juego sea detenido por una causa no mencionada en este reglamento, se le otorgará un tiro libre al equipo que se encuentre en posesión clara del balón. Si, ningún equipo se encuentra en posesión clara del balón, el partido, se reanudará con un bote a “tierra” en el lugar en donde se detuvo la jugada. El balón se considerará estar en juego al tiempo que toque la superficie de juego. Cuando el juego se detenga cuando el balón este dentro del área penal, el árbitro reanudará el partido con un bote a “tierra: en el punto de tiro libre. Una vez que el balón haya tocado la superficie del juego, el jugador podrá tocar el balón dos veces o más en sucesión. El jugador no podrá jugar (tocar) el balón hasta que este haya tocado la superficie de juego. Si no se cumple con los requisitos de esta Regla, el árbitro repetirá el bote a “tierra” para reiniciar el partido.

8.6 REQUERIMIENTO DE JUGAR EN CUATRO SEGUNDOS: Fallar en poner el balón en juego entre los cuatro (4) segundos después de que el árbitro haya dado el silbatazo o haya dado la señal de poner el balón en juego resultara en un cambio de posesión de balón. Un silbatazo es necesario para reanudar el juego después de una infracción de demora de juego de cuatro (4) segundos.

REGLA 9 - BALON EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

9.1 BALON EN JUEGO: El balón está en juego desde el principio hasta el final del partido, incluyendo las siguientes circunstancias:

- (a) Si el balón rebota del poste o del travesaño de la portería, del banderín de tiro de esquina o la pared perimetral, al terreno de juego.
- (b) Si rebota en el árbitro cuando se encuentre en el terreno de juego
- (c) En caso de una supuesta infracción de las reglas hasta que sea sancionada por el árbitro.

9.2 BALON FUERA DE JUEGO: El balón esta fuera de juego cuando:

- (a) Haya cruzado por completo su circunferencia afuera de la pared perimetral
- (b) Cuando haya tocado cualquier parte (techo) de la estructura superior sobre la superficie de juego En tal caso, un tiro libre será otorgado al equipo adversario desde la marca de shootout más cercano a la línea amarilla en donde el balón estuvo en disputa por última vez antes de tocar la parte superior de la estructura de la arena. En situaciones de la superestructura, el balón se considera que abandono el terreno de juego, para propósitos de permitir sustituciones de los equipos.
- (c) Cuando el juego haya sido detenido por uno de los árbitros.
- (d) En situaciones en donde el balón se incruste en medio de una sección del acrílico (plexiglás) o pared perimetral, se considerará balón fuera de juego y el árbitro reanudara el partido con un bote a "tierra" de acuerdo a la Regla 8.5.
- (e) Cuando el balón hace contacto con cualquiera que se encuentre en la banca del equipo.

REGLA 10 - GOL MARCADO:

10.1 ANOTACION DE GOL LEGAL: Excepto de lo contrario establecido por las reglas, un gol o anotación legal es conseguido/conseguida cuando la circunferencia del balón haya rebasado en su totalidad la línea de meta, siempre y cuando el balón no haya sido lanzado, acarreado o tocado intencionalmente con la mano o el brazo de un jugador del equipo atacante, excepto en el caso del guardameta que legalmente lanzo el balón con la mano desde su propia área penal.

10.2 GOLES MARCADOS: Todos los goles serán de un valor equitativo, 1 punto por gol. El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido, será declarado el ganador del partido.

10.3 INTERFERENCIA EXTERNA: Un gol no podrá, en ningún caso, ser permitido si el balón ha sido tocado y/o su viaje a la portería es evitado por cualquier cuerpo extraño. Si esto sucede en el transcurso del juego, con excepción del cobro de una penal (véase Regla 14), el juego se reanudará

de acuerdo con la Sesión 8.5 de este mismo reglamento.

REGLA 11 DEMORA DE JUEGO: VIOLACIONES

11.1 VIOLACION DE TRES (3) LINEAS: Si cualquier jugador, incluyendo el guardameta, juega el balón de un solo toque sobre tres (3) líneas (dos líneas amarillas y la línea de medio campo) por aire en dirección de la portería contraria, sin ser tocado por otro jugador, la pared perimetral o el árbitro en el terreno de juego en medio de las dos líneas amarillas, el árbitro otorgará un tiro libre al equipo contrario desde el punto de shoo tout de la primera línea amarilla la cual el balón cruzó.

Excepción: El guardameta **SI** tiene permitido lanzar el balón por encima de las tres líneas.

REGLA 12 FALTAS Y TIEMPOS DE CASTIGO

12.1 FALTAS: Un jugador que cometa intencionalmente cualquiera de las siguientes faltas cuando el balón se encuentre en juego, será castigado por el árbitro con un tiro libre en contra del equipo que cometió la infracción que será ejecutado desde el sitio en donde se cometió la infracción, excluyendo las estipulaciones de la Regla 13.

- (a) Cargar
- (b) Saltar sobre
- (c) Patear o intentar patear
- (d) Empujar
- (e) **Golpear o intentar golpear a un contrario (Incluye Cabezazo): Un castigo de jugada de poder de dos (2) minutos será sancionado por estas faltas.**
- (f) Zancadilla o intentar zancadilla
- (g) Entrada imprudente o temeraria que ponga en peligro la seguridad de un contrario (la barrida está permitida pero el jugador que se barre no puede iniciar contacto con su oponente y/o barrerse de forma peligrosa en dirección del contrario).
- (h) **Barrerse con los dos pies. Un castigo tiempo de (2) dos minutos** deberá acreditarse a cualquier jugador que cometa una barrida con los dos pies, sin importar que haya o no ganado el balón en el proceso de la barrida. (Esto también aplica a los guardametas cuando se barran por el balón afuera de su área penal).
- (i) **Contactos por encima del hombro** Un castigo de dos (2) minutos de jugada de poder debe ser acreditado a cualquier jugador que contacte a un adversario en la cabeza, nuca o en el área de la cara cuando no está disputando el balón al menos de que la fuerza sea insignificante, independientemente de la intención del jugador.
- (j) Sujetar a un Adversario.
- (k) Impedir a un jugador con un contacto (obstrucción).
- (l) Infracción con la Mano (Excepto para el Guardameta en su propia área Penal) Es una infracción cuando el balón toca la mano o el brazo; es decir, acarrea o lanza el balón, inclusive si es accidental e inmediatamente genera una oportunidad manifiesta de gol o anota un gol.
- (m) **Boarding.** Proyectar a un adversario contra la pared perimetral. Tal acción será castigada con una jugada de poder de dos (2) minutos.
- (n) Juega de manera peligrosa.
- (o) **Jugadores que actúen de forma antideportiva.** Un jugador que actúa de forma antideportiva durante confrontaciones colectivas o cuando el balón este muerto.

12.2 CASTIGOS DE TIEMPO: Los castigos de tiempo deberán ser clasificados y anotados de la siguiente manera:

2-MINUTOS CASTIGOS JUGADA PODER

5-MINUTOS MALA CONDUCTA: (NO-JUGADA PODER)

DESAPROBACION

FALTAS TECNICAS

FALTAS ADMINISTRATIVAS REPORTABLES:

FALTAS DE EXPULSION

12.3 FALTA Y CASTIGO DE TIEMPO: Una jugada de poder de dos (2) minutos puede ser sancionada en contra de cualquier jugador que cometa una de las faltas antes mencionadas en la Regla 12.1 (a)-(o) no importando si el balón está dentro o fuera de juego cuando a juicio del árbitro sea severa, táctica o flagrante en naturaleza. Una falta con tiempo de castigo deberá de ser sancionada por faltas cometidas, tales como empujar al adversario contra la pared perimetral, dar un codazo, escupir, golpear, y por barrerse con los dos pies (sin importar si el jugador gana el balón). Tales infracciones serán sancionadas mostrando la tarjeta azul por parte del árbitro y tendrán un tiempo de castigo de dos (2) minutos. **En situaciones en donde la falta sea tan grave que amerite la expulsión del jugador. Tal falta deberá ser sancionada con un castigo de dos (2) minutos, cumplido por un jugador suplente seleccionado por el director técnico, excluyendo al jugador expulsado.**

12.4 REGLA DE 4 FALTAS. Cualquier jugador que acumule cuatro (4) faltas en una mitad de juego será sancionado con un castigo de tiempo con tarjeta azul de dos (2) minutos de castigo. Si de forma individual el mismo jugador acumula otras cuatro (4) faltas en la misma mitad de juego, será sancionado con otros dos (2) minutos de castigo de jugada de poder. Para el entendimiento de esta regla, dos periodos extras son igual a una mitad y la misma regla aplica en el tiempo extra. Faltas acumuladas en la primera mitad de juego no se trasladan a la segunda mitad y faltas acumuladas en la segunda mitad de juego no se trasladan al tiempo(s) extra(s). En el intervalo de tiempo entre los periodos (1^o-2^o y 3^o-4^o), los árbitros indicaran a los directores técnicos de cada equipo los nombres de aquellos jugadores que cuenten con 2 o más faltas. Una tarjeta azul de castigo de dos (2) minutos de jugada de poder no deberá ser contabilizada para el jugador como parte de su cuenta individual de cuatro (4) faltas personales.

12.5 EXPULSION POR SEIS FALTAS: Cualquier jugador que acumule seis (6) faltas en un juego será retirado del juego con tarjeta roja de expulsión. No habrá jugada de poder y no llevará suspensión la expulsión por seis (6) faltas. Todas las faltas de los jugadores se trasladarán del tiempo regular al tiempo extra. La tarjeta azul por castigo de tiempo de dos (2) minutos de jugada de poder **NO** contabiliza para la acumulación de seis (6) faltas.

12.6 CASTIGO DE TIEMPO DEMORADO (VENTAJA CON TARJETA AZUL O AMARILLA): En situaciones en las cuales el árbitro quiera castigar a un jugador con un tiempo de castigo, y al mismo tiempo aplicar la ventaja estipulada en la Regla 5, el árbitro reconocerá la falta o la infracción y señalará la ventaja dejando seguir la acción alzando la tarjeta y la mantendrá a la vista en el aire sobre su cabeza durante el tiempo en que suceda lo siguiente:

- a) **Posesión del balón por parte del equipo contrario:** El equipo que cometió la falta recupera la posesión del balón, entonces el árbitro sancionara la falta por medio de un silbatazo y castigara apropiadamente al jugador que cometió la infracción. La posesión del balón se determina cuando un jugador tiene control completo del balón por más de un (1) segundo.
- b) **El árbitro detiene el juego** con un silbatazo por cualquier otra interrupción de juego (por ejemplo, una falta por uno de los equipos o el balón abandona el terreno de juego). El jugador culpable de la falta que ameritó la tarjeta azul o tarjeta amarilla será sancionado apropiadamente. Si se comete otra infracción con tiempo de castigo mediante la ley de ventaja, ambas faltas serán cobradas y los castigos serán observados debidamente.
- c) **Anotación de Gol:** Si ocurre una anotación de gol durante el tiempo en el que se aplicó la ventaja, el castigo de poder de tiempo del jugador será anotado por motivos de acumulación de castigos de poder de tiempo, pero no será sancionado un castigo de tiempo. Un jugador que esté cumpliendo un castigo de tiempo previo a la ventaja será liberado de la caja de castigo en el caso de que haya una anotación de gol en contra por una jugada de poder.

12.7 CASTIGOS DE TIEMPO DE PODER - ADICIONALES: Una jugada de poder de dos (2) minutos de castigo será sancionada por las siguientes infracciones:

- (a) Violación en sustituciones (vea Regla 3).

12.8 CASTIGOS POR MALA CONDUCTA: Un castigo de cinco (5) minutos por mala conducta será sancionado en contra del jugador que demuestre conducta antideportiva derivada de una decisión arbitral ya sea por desaprobar la decisión de los árbitros en forma airada y burlona con palabras, acciones o gestos. Estos castigos serán sancionados mostrando la **tarjeta amarilla** y un castigo de tiempo de cinco (5) minutos de duración. El tiempo de un castigo por mala conducta **no** será mostrado en la pizarra electrónica. Debido a que no se sancionó un castigo con jugada de poder, el jugador castigado no podrá salir de la caja de castigo hasta que haya cumplido su tiempo y hasta que se dé la primera sustitución garantizada o cuando el balón haya traspasado la pared perimetral y se encuentre fuera de juego. Un jugador que cumplió su castigo de tiempo por mala conducta no tiene que reportarse a su banca, podrá ingresar de forma directa al campo de juego como un jugador. Castigos similares cobrados en contra de los jugadores de la banca o cuerpo técnico serán anotados con el fin de llevar una tabulación exacta de castigos múltiples de la banca (12.7b) y jugadas de poder y la expulsión por la acumulación de la persona que cometa tal infracción en la banca.

- (a) **Mala Conducta por parte del No jugadores:** Conducta antideportiva que involucre a miembros del cuerpo técnico o directivos serán acumulados para el equipo. Castigos Múltiples por mala conducta de la banca. (12-7b) No será sancionado con tiempo de castigo por dichas ofensas.
- (b) **Mala Conducta de la Banca:** Se considera como mala conducta por parte de la banca aquella que, de manera física o verbal, arremete a los árbitros, y el responsable no es identificado debidamente. Por cualquier violación del equipo, el árbitro deberá sancionar un castigo de banca por mala conducta (12.7b) al director técnico del equipo culpable. Esta regla no debe de impedir que el árbitro sancione y castigue a jugadores o miembros del cuerpo técnico. El árbitro

deberá sancionar con una advertencia antes de castigar con una tarjeta individual o de equipo por mala conducta.

- (c) **Demorada de juego (mala conducta del equipo):** Si el juego es demorado porque uno de los equipos no está presente en el terreno de juego o no está listo para jugar, el director técnico será sancionado con castigo de conducta antideportiva. Esta regla se aplicará al inicio del partido, a la reanudación de juego después de un tiempo fuera, al inicio del segundo tiempo, al final del descanso entre periodos de cuarto, al igual que cualquier otra situación en donde se reanuda el juego durante el transcurso del partido.
- (d) **Jugar el balón o Lanzar el balón fuera del terreno de juego:** Durante una interrupción del juego seguida por una anotación de gol, si un jugador intencionalmente patea, lanza o juega el balón fuera del terreno de juego, dicho jugador será sancionado con un castigo de tiempo por Mala conducta cinco (5) minutos de castigo sin jugada de poder.
- (e) **Retraso de juego después de un castigo de tiempo:** un jugador que ha sido sancionado con un castigo de tiempo y no procede de forma inmediata a la caja de castigo será sancionado con un castigo adicional por mala conducta de cinco (5) minutos sin jugada de poder. Un compañero deberá cumplir la parte de los dos (2) minutos de castigo de tiempo (designado por el Director Técnico). El Jugador sancionado deberá cumplir los siete (7) minutos de castigo en su totalidad y tendrá acumulado las dos tarjetas para efectos de la expulsión (12.10h).
- (f) **Castigo por penalización mayor:** Un jugador que cometa una falta, pero en la opinión del árbitro es más severa que un castigo de dos (2) minutos, pero en opinión del árbitro no es lo suficientemente grave para la expulsión, deberá castigar al jugador con cinco (5) minutos por MALA CONDUCTA MAYOR esto adicional a los dos (2) minutos de castigo de jugada de poder. Un compañero del jugador deberá ser designado por el director técnico y cumplirá la parte de los dos (2) minutos de castigo de jugada de poder. El Jugador castigado deberá cumplir en su totalidad los siete (7) minutos de castigo y tendrá acumuladas las dos tarjetas para efectos de la expulsión (12.10h).
- (g) **Simulación:** Cualquier jugador que busque ganar una falta por dejarse caer, engañando o fingir, su equipo Será acreedor a una advertencia por la primera situación desde el área de los árbitros. Una segunda violación por cualquier integrante del equipo resultara en un castigo por mala conducta de cinco (5) minutos sin jugada de poder.
- (h) **Área de los Árbitros:** durante cualquier tiempo fuera los árbitros estarán en conferencia para discutir castigos o cualquier situación del partido, los jugadores deberán regresar a los límites de su banca de suplentes y ningún jugador incluyendo al capitán del equipo le será permitido estar en el área de los árbitros. Por dicha violación se considerará un castigo de cinco (5) minutos por conducta antideportiva con castigo sin jugada de poder.
- (i) **Ingresar a los asientos de la Arena:** Jugadores y/o entrenadores están estrictamente prohibidos para entrar a cualquier área de los espectadores. Esto incluye los asientos de la arena o las áreas de abiertas de las tribunas que rodean las paredes. La celebración de Goles debe estar confinado

al terreno de juego dentro de las paredes.

12.9 INFRACCIONES POR MALA CONDUCTA TECNICA: Un castigo de cinco (5) minutos sin jugada de poder será sancionada en contra del equipo que cometa cualquier de las siguientes infracciones:

- (a) **Infracciones cometidas por un jugador:** Un jugador que cometa cualquier de las siguientes faltas:
- (1) Regreso indebido al terreno de juego del guardameta después de una interrupción de juego debido a una lesión.
 - (2) Regreso indebido de un jugador después de interrupción de juego debido a una lesión.
 - (3) El jugador abandona la caja de castigo antes de cumplir su tiempo.
 - (4) El jugador interfiere en el proceso de un shootout.
 - (5) El jugador comete una violación de retraso de juego.
 - (6) El jugador acorta la distancia después de una advertencia en un tiro libre.
 - (7) Un jugador se adelanta en el inicio de un shootout, después de una advertencia al equipo.
- (b) **Retraso de juego:** Jugadores de ambos equipos no deberán de emplear tácticas en donde se demore la reanudación del partido inmediatamente después de que el árbitro haya silbado para detener el partido. Una advertencia de equipo deberá ser aplicada a cada equipo por la primera ocasión. Violaciones subsecuentes tendrán como resultado un castigo de cinco (5) minutos al jugador culpable de dicha mala conducta.

12.10 EXPULSIONES (con jugada de poder): Un jugador o un miembro del cuerpo técnico será expulsado y recibirá una jugada de poder de castigo de tiempo de dos (2) minutos por incidentes tales como:

- (a) Conducta Violenta
- (b) Juego Brusco Grave
- (c) Morder o escupir sobre o alguien
- (d) Lenguaje ofensivo, grosero, obsceno o abusivo con palabras o acciones abusivas
- (e) Cabezazos
- (f) Tercer hombre en altercado
- (g) Primer hombre en Abandonar la banca para participar en un altercado
- (h) Abandonar la caja de castigo y participar en un conato de bronca
- (i) **Acumulación de Castigos de Tiempo.** Si un jugador acumula tres (3) tiempos de castigos deberá ser expulsado. No se añadirá tiempo de castigo por tal expulsión. Si el tercer tiempo de castigo es uno por mala conducta (tarjeta Amarilla) una jugada de poder seguirá siendo aplicada por la expulsión, sirviendo un compañero del jugador. (elegido por el director Técnico).
- (j) Sexta falta del jugador (No Jugada de Poder) (ver regla 12.5).

La expulsión del entrenador o No-jugadores restricciones del personal de banca (no jugada de poder): no se aplicará jugada de poder por dicha expulsión. Una expulsión del entrenador o no-jugador personal de la banca no podrá, desde el momento de su expulsión hasta la conclusión del juego, tener comunicación alguna con sus jugadores de equipo en la arena, excluyendo el vestidor de su equipo. Esta prohibición incluye todo tipo de comunicación por medio de gesticulación, radio,

dispositivos electrónicos u otro medio. Los árbitros deberán reportar cualquier acción a la liga.

12.11 DURACIÓN/EXPIRACION DE CASTIGOS DE TIEMPO: Castigos de tiempo de dos (2) minutos aplicados a jugadores estarán sujetos al siguiente criterio con respecto a la duración y expiración de tiempo de castigo. Una vez cumplido el tiempo de castigo, el jugador puede abandonar la caja de castigo, sujeto a otras restricciones de esta Regla.

- (a) **Gol en jugada de poder:** Si el número de jugadores de un equipo es reducido a menor que el equipo contrario debido a castigos de tiempo, y si tal equipo recibe un gol, el jugador con menos tiempo de castigo que este dentro de la caja de castigo podrá regresar al terreno de juego después de recibir el gol. (Esto incluye en casos donde un gol se hace durante una jugada demorada de poder Azul o Amarilla en la cual se aplica la ventaja). Esto incluye goles anotados en un shootout. El primer jugador en la caja de castigo es el primer jugador en salir.
- (b) **Igual número de castigos:** En situaciones en donde el mismo número de jugadores por cada equipo están cumpliendo con castigos de tiempo, y durante tal situación ocurre una anotación de gol, ningún jugador podrá regresar al terreno de juego y no se cancelará el castigo de tiempo que reste, siendo que no fue una anotación de gol en jugada de poder.
- (c) **Castigos múltiples (Equipo):** Siempre tendrá que haber un mínimo de cuatro (4) jugadores por equipo en el terreno de juego. Si un equipo tiene a dos jugadores cumpliendo castigos de tiempo y un tercer jugador recibe otro castigo de tiempo, el tercer jugador debe de ir a la caja de castigo. Sin embargo, este jugador podrá ser reemplazado por otro jugador, ya que se necesitan un mínimo de cuatro (4) jugadores en el terreno de juego. El castigo de tiempo al tercer jugador no empezará hasta el término de castigo del primer jugador. El primer jugador, después de cumplir con su castigo de tiempo no podrá regresar al terreno de juego hasta la primera sustitución garantizada o hasta que el equipo adversario anote un gol. Si el tiempo de castigo de tiempo del primer y el segundo jugador se cumple cuando los tres jugadores aún se encuentran en la caja de castigado (el equipo castigado ahora tiene derecho a tener cinco jugadores en el terreno de juego), entonces el primer jugador castigado puede regresar al terreno de juego. De la misma manera, en el caso de que el tiempo de castigo del tercer jugador castigado se expire, el segundo jugador castigado puede regresar al terreno de juego. En el caso final, el tercer jugador castigado no puede salir de la caja de castigo hasta la primera sustitución garantizada o cuando el balón abandone el terreno de juego sobre la pared perimetral una vez que haya cumplido con el tiempo de su castigo.
- (d) **Castigos múltiples (jugador):** En casos de castigos múltiples sancionados en contra de un jugador durante la misma jugada se aplicará lo siguiente:
 - 1. Un jugador que es sancionado con dos tiempos de castigo separados (tarjeta azul) en una misma instancia (mismo tiempo en el reloj de juego) genera un escenario de jugada de poder de cuatro (4) minutos, (5 Vs 4), si un gol es anotado durante el primer castigo de tiempo (entre 4:00 -2:01) el primer tiempo de castigo concluye y el reloj de castigo se establece en 2:00 minutos con lo cual inicia el tiempo del segundo castigo.
 - 2. Un jugador el cual es sancionado con un tiempo de castigo por falta (tarjeta Azul) y un castigo por conducta antideportiva (tarjeta Amarilla) en una misma jugada (mismo tiempo

en el reloj de juego) deberá cumplir con todo el tiempo de castigo acumulado (7 minutos). El deberá ser acompañado por un compañero de su equipo a la caja de castigo (decisión del Entrenador), el cual podrá regresar al terreno de juego cuando se haya terminado el tiempo de castigo por jugada de poder como jugador de campo.

(e) **Salida de la caja de castigo:** Una vez que el jugador entra la caja de castigo, tendrá que permanecer en esta hasta que el castigo de tiempo sea cumplido. No podrá salir de la caja de castigo cuando su equipo pida un tiempo fuera o durante el intervalo de descanso entre periodos de cuarto. El jugador que se encuentre cumpliendo castigo de tiempo no podrá abandonar la caja de castigo, con la excepción de las siguientes ocasiones:

- 1) La expiración del tiempo de su castigo, siempre y cuando su ingreso al terreno de juego no exceda el número de jugadores permitidos en el terreno de juego (cuando tres o más jugadores están cumpliendo sus respectivos castigos de tiempo).
- 2) Al fin del medio tiempo podrá ingresar a los vestidores con el resto de su equipo.
- 3) Si el equipo contrario anota un gol durante una jugada de poder, y tiene menos tiempo de castigo que un compañero o compañeros que también están cumpliendo castigos de tiempo.
- 4) Si un jugador abandona la caja de castigo antes de cumplir su tiempo de castigo para participar en las acciones de juego, tal acción será considerada una **infracción técnica antideportiva de (5) cinco minutos de castigo.**
- 5) Si un jugador abandona la caja de castigo antes de cumplir su tiempo de castigo para tomar parte en una protesta de una decisión arbitral o en un conato de bronca, tal acción será considerada como **conducta violenta y será expulsado del partido.**

(f) **Conducta en La Caja De Castigo (Decoro):** Jugadores que son sancionados con un castigo de tiempo deberán dirigirse inmediatamente a la caja de castigo de su equipo, después de ser indicado por el árbitro. El jugador deberá mantenerse sentado hasta los últimos 10 segundos antes del fin de su castigo de tiempo. No se les permite a los jugadores salir de la caja de castigo, durante tiempos fuera o entre los intervalos de periodos de cuarto. Jugadores que no se sujeten a estos requisitos serán advertidos. **Después de ser advertido, el jugador será sancionado con castigo de cinco (5) minutos por mala conducta.**

12.12 RESTRICCIONES DEL GUARDAMETA: Infracciones (a), (b) y (c) pueden causar que el árbitro detenga el partido y otorgue un tiro libre directo al equipo contrario desde el punto de tiro libre (parte alta del arco):

(a) **Balón jugado al guardameta por uno de sus compañeros:** El guardameta no puede jugar balón con las manos cuando es regresado por uno de sus compañeros con el pie en forma intencional. (un jugador puede pasar el balón a su guardameta con la cabeza o el pecho o la rodilla, etc.) Un jugador **no** podrá utilizar un truco deliberado para pasar el balón (incluyendo un tiro libre) a el guardameta con la cabeza, pecho, rodilla, etc. Para contravenir la regla. tiro libre es acreditado al equipo contrario en el punto de tiro libre (parte alta del arco penal).

(b) **Procedimiento Ilegal – Manos al Balón.** Un guardameta que recibe el balón afuera del área

penal, no podrá ingresarlo y levantarlo dentro del área penal con las manos. Un tiro libre es otorgado al equipo contrario en la marca de tiros libres (parte alta del Arco Penal).

- (c) **Poseción del Guardameta:** Una vez que el Guardameta (o Sexto Atacante) deliberadamente suelta el balón de su posesión, por pie, el no podrá volver a tocar el balón en su propia mitad de campo hasta: a) después de que un contrario toco el balón; b) El Balón sale de juego; c) Cualquier otra interrupción de juego silbada.

Un balón suelto por una salvada o distribuido por el Guardameta no se considera como la primera posesión y el guardameta tiene permitido un toque adicional.

La intención de esta regla es de que el Guardameta posea el balón una vez en cualquier secuencia. Si el Guardameta realiza la reanudación, el no podrá tocar o jugar el balón otra vez en su mitad de campo al menos que un adversario toque el balón, el balón salga de juego o que el guardameta cruce el medio campo. Una vez que el guardameta cruza el medio campo, el podrá tener posesión del balón en cualquier momento sin el límite de 4 segundos. Esta regla también aplica al 6th atacante.

Infracción: Un tiro libre será otorgado al equipo contrario desde el lugar del terreno de juego donde ocurrió la infracción o del punto de tiro libre (parte alta del Arco) si la infracción ocurrió dentro del área penal.

- (d) **Mano Afuera De La área Penal:** Jugar el balón con la mano intencionalmente afuera del área penal por parte del guardameta será interpretado como una falta de “naturaleza severa” y será sancionada con una jugada de poder con dos (2) minutos de castigo de tiempo en contra del guardameta, el cual, en la opinión del árbitro juega el balón con las manos intencionalmente con motivo de parar la jugada, salvar un tiro a gol afuera de la área penal sin importancia a la posición de su cuerpo. Un shootout deberá ser sancionado como resultado de cualquier castigo de dos (2) minutos de jugada de poder. Situaciones en las cuales el guardameta juega el balón con las manos dentro del área penal y su inercia lo lleva afuera del área penal, no deberá ser considerada una falta de “naturaleza severa” y no ameritará un castigo de tiempo.
- (e) **Golpes del guardameta:** Si dentro de juego, el guardameta golpea de una manera deliberada a un jugador adversario por lanzar el balón de forma violenta hacia él o utiliza el balón para empujar al mismo, el árbitro lo sancionara con una jugada de poder con dos (2) minutos de castigo de tiempo. Como resultado de dicha acción se sancionará con shootout.
- (f) **El guardameta se une a un Altercado:** En situaciones en las que se produzca un altercado, los porteros permanecerán en sus respectivas áreas penal. Los castigos de tiempo pueden ser evaluados a discreción del árbitro en función de la participación del portero en el altercado.
- (g) **Retraso del Guardameta:** Si el guardameta o el (6th) sexto atacante tienen en posesión el balón dentro de su propia mitad del campo o reciben el balón dentro de su área penal, tienen cuatro (4) segundos para liberar el balón de su posesión. El guardameta, después de una distribución de mano a un compañero, puede recibir el balón de nuevo. Además, el guardameta o el sexto atacante tienen cuatro (4) segundos desde el momento en que reciben el balón dentro de su propio medio de campo defensivo para cruzar el balón sobre la línea de medio campo, o jugar el balón a un compañero. Por violación de esta regla un tiro libre es otorgado al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la infracción o desde el punto de tiro libre (parte alta del arco) si le infracción ocurrió dentro el área penal.

12.13 PRIVILEGIOS DEL GUARDAMETA:

- (a) **Obstruir al guardameta:** Si un jugador del equipo contrario obstruye intencionalmente al guardameta con la intención de impedir que ponga en juego el balón, el árbitro sancionará tal obstrucción con un tiro libre.
- (b) **Carga sobre el guardameta:** En caso de que haya una carga en contra del guardameta dentro del área penal sin tener de por medio la disputa del balón, el árbitro detendrá las acciones y sancionará tal infracción con un tiro libre, siempre y cuando, a su criterio, tal carga sobre el guardameta fue intencional.
- (c) **Jugada peligrosa sobre el guardameta:** Un jugador que intencionalmente cometa una falta en contra del guardameta, que según en la opinión del árbitro, no constituye una jugada de agresión violenta, pero pone en peligro la integridad física del guardameta fuera de los riesgos normales del juego, será sancionada con una jugada de poder con dos (2) minutos de castigo de tiempo.
- (d) El guardameta rebota el balón mientras lo tienen en posesión en su propia área penal está permitido

12.14 CASTIGOS SANCIONADOS AL GUARDAMETA: El guardameta o sexto atacante deberá cumplir con cualquier castigo de tiempo que se le acredite.

12.15 ADVERTENCIAS: Las advertencias deberán ser de forma ceremonial, realizándolo en el área de los árbitros y anunciado al público por anunciador de la arena.

- (1) Sustituciones que excedan los quince (15) segundos
- (2) Advertencia de banca
- (3) Castigo por acortar la distancia en tiros libres
- (4) Anticiparse en tiro penal
- (5) Retrasar el juego inmediatamente después de un paro normal de juego
- (6) Anticiparse a un shoot out
- (7) Engañar, fingir o dejarse caer (clavados).

REGLA 13.- REANUDACIONES

13.1 DEFINICIÓN: Una reanudación es la manera en la cual se reinicia el partido después de una detención de juego diferente del inicio del partido. Por detención de juego cuando el balón está en juego, las siguientes situaciones son posibles:

- Tiro Libre (Regla 13.4)
- Tiro Penal (Regla 14)
- Shootout (Regla 14.7)
- EL Balón Pega En El Techo (Regla 9.2)
- Pasar Tres Líneas (Portero) (Regla 11.1)

Balón a “Tierra”

(Regla 8.5, 13.5)

Por detención de juego debido a que el balón abandone el terreno de juego, las siguientes situaciones son posibles:

Saque De Banda (Regla 15.1)

Saque De Esquina (Regla 15.4)

Distribución del Portero (Regla 13.6)

Marca de tiro libre (parte alta del arco) (Regla 15.2)

13.2 DEFINICIÓN DEL TERRENO DE JUEGO: Con el propósito de determinar las reanudaciones de partido, el terreno de juego incluye las bancas de suplentes de los equipos y las áreas dentro de la meta.

13.3 REGULACIONES EN LAS REANUDACIONES Y RESTRICCIONES: Si un equipo comete una infracción que cause la detención del juego, se le otorgará una reanudación de “tiro libre” al equipo contrario. El árbitro puede permitir que el tiro libre se ejecute dentro de un área de tres (3’) pies del sitio de la infracción a lo menos que, en su opinión el equipo gane una ventaja injusta en dado caso el tiro será ejecutado de nuevo. Antes de ejecutar el tiro libre, el balón debe estar inmóvil. Después de haber colocado el balón en el lugar señalado por el árbitro, el cobrador tendrá cuatro (4) segundos para poner el balón en juego.

- (a) Un gol puede ser anotado directamente desde cualquier reanudación en contra de cada equipo.
- (b) En caso de que la reanudación se ejecute desde el punto de tiro libre (parte alta del arco), del punto penal, punto de shootout, o el punto de tiro de esquina, línea amarilla del equipo contrario o cualquier otra situación controlada por el árbitro, la ejecución será realizada después de un silbatazo del árbitro.
- (c) Con excepción a jugada de balón a “tierra” o en un shootout: si el cobrador, después de realizar el tiro libre juega (toca) el balón por segunda vez antes que otro jugador, se cobrará un tiro libre a favor del equipo contrario. Jugar (tocar) el balón dos veces en forma consecutiva incluye jugar (tocar) el balón de rebote sobre la pared perimetral antes de que el balón haya sido jugado (tocado) por otro jugador.
- (d) Durante la ejecución de un tiro libre, los jugadores del equipo contrario deben permanecer no menos de quince (15’) pies de distancia del balón hasta que este sea puesto en juego.
- (e) Fallar en poner el balón en juego dentro de cuatro (4) segundos después de la señal del árbitro, resultará un cambio de reanudación a favor del equipo contrario. Un silbatazo es requerido para el reinicio después de una violación por cinco segundos.

13.4 REANUDACIÓN DE TIRO LIBRE: Después de una detención de partido debido a una de las faltas descritas en la Regla 12.1 o por cualquier otro tipo de infracción contenida en este reglamento, el partido será reanudado con un “tiro libre” que será ejecutado por un jugador del equipo contrario o con una distribución de mano por el portero según el criterio a continuación:

- (a) Reanudación por Infracción dentro del área penal defensiva: La reanudación por cualquier infracción cometida por el equipo atacante dentro del área penal defensiva será una

distribución de mano por parte del guardameta (favor de ver Regla 13.6).

- (b) Tiro libre que se origina en el área penal ofensiva: Cualquier tiro libre que sea otorgado al equipo en ataque por alguna falta o infracción cometida dentro del área penal por el equipo defensivo, será cobrada desde el punto del arco penal (parte alta del arco), **al menos de que una tarjeta azul de dos (2) minutos de castigo de jugada de poder es acreditada por la falta**, en cuyo caso el reinicio será un tiro penal.
- (c) Pase atrás al portero: Se marcará un tiro libre desde el punto del arco del área penal después de un pase del balón al guardameta. (parte alta del arco).
- (d) **Castigo retrasado:** La reanudación después de aplicar la ley de ventaja es tomada de acuerdo con la sección aplicable de la Regla 12.6
- (e) **Shootout:** La reanudación por faltas que ameriten un shootout es tomada de acuerdo a la Regla 14.
- (f) **Tiro Penal:** La reanudación por faltas/infracciones que ameriten un tiro penal será tomada de acuerdo a la Regla 14.
- (g) **Reanudaciones:** Balón sobre la pared perimetral ver Regla 15.
- (h) **Tiro de esquina:** La reanudación con un tiro de esquina será ejecutada de acuerdo con la Regla 15.4.
- (i) **Violación de superestructura:** En caso de que ocurra una violación de superestructura (Regla 9.2b) (por ejemplo, el balón pega en la superestructura sobre el campo de juego), la reanudación será tomada desde el punto en la línea amarilla de shootout más cercana al lugar de donde el balón fue jugado por última vez. En este caso el balón se considerará que ha salido del terreno de juego y las sustituciones son permitidas. Sustituciones son permitidas ya que el balón es considerado que abandono el terreno de juego.
- (j) **Infracción por un pase de tres (3) líneas:** La reanudación por una infracción de pase de tres (3) líneas será tomada desde el punto de shootout del equipo contrario (línea Amarilla). Sustituciones no son permitidas en este escenario ya que el balón de juego no abandono el terreno de juego.
- (k) **Infracción en la banca de suplentes/caja de castigo:** Si el juego es detenido por una infracción cometida en la banca de suplentes o en la caja de castigo, el juego será reanudado por un jugador del equipo contrario con un tiro libre desde el lugar en donde se disputo el balón por última vez, con sujeto a las exclusiones de la Regla 13.
- (l) Cualquier otro tipo de detención de juego estipulado en este reglamento.
- (m) Invasión de distancia reglamentaria:
 - (1) Si un jugador del equipo adversario invade el área penal o no respeta la distancia de los quince (15') pies durante la ejecución de un tiro libre y cuando el cobrador del tiro libre exige distancia reglamentaria estipulada en la Regla 13.1, el árbitro demorará la ejecución del tiro libre hasta que el jugador contrario respete la distancia reglamentaria. Si después

de ser exigido por el árbitro, el jugador no respeta la distancia reglamentaria, el será considerado culpable de invasión de distancia reglamentaria.

- (2) Si un jugador adversario, dentro de los quince (15') pies, interfiere con la ejecución de un tiro libre, será culpable de invasión de la distancia reglamentaria. Por la primera violación, el árbitro otorgará una advertencia al equipo culpable. Después de la primera advertencia, cualquier otra invasión de distancia será considerada una falta técnica y será sancionada con un castigo de tiempo de cinco (5) minutos en contra del jugador culpable.

- (n) **REANUDACIÓN DEL JUEGO CON BALÓN A TIERRA:** Si ningún equipo tiene la posesión clara del balón, el árbitro podrá reanudar el partido con un bote a tierra en el lugar donde se detuvo el juego. Un bote a tierra que se origina dentro del área penal se realizará en el punto del arco del área penal. Una vez que el balón haya hecho contacto con el terreno de juego sin haber sido tocado previamente, será considerado balón en juego. En situaciones en donde el balón se incrusta entre la pared perimetral y el acrílico (plexiglás), o que no se pueda disputar el balón en la base de la pared perimetral, será considerado balón fuera de juego y el árbitro reanudará el juego con un bote a tierra. El árbitro también detendrá el juego y reiniciará con un balón a tierra en cuyo escenario el balón está atorado contra las paredes por dos o más contrincantes y no se mueve.

13.5 DISTRIBUCIÓN DEL GUARDAMETA: Reanudaciones de juego con una distribución de mano por parte del guardameta serán ejecutadas después de que el atacante toque el balón por última vez y esta cruza la pared perimetral entre los banderines de esquina, o por cualquier otro tipo de infracción cometida por el equipo adversario en el área penal o después de un tiempo fuera pedido por el portero dentro de su propia área. La distribución de mano por el guardameta deberá ser ejecutada desde cualquier punto de su propia área penal. El balón se considerará en juego una vez que el guardameta libera el balón de sus manos. Las siguientes provisiones también serán aplicadas:

- (a) Silbatazo del árbitro: El árbitro hace entrega del balón al portero y da un silbatazo para alertar al cronometrista de la reanudación. El tiempo se reanudará una vez que el balón sea liberado por el guardameta.
- (b) Posición de jugadores: El guardameta puede distribuir el balón a un compañero el cual está permitido estar dentro del área penal. Contrincantes deben estar fuera del área penal hasta que el balón esté en juego. Si, cuando la distribución del guardameta se ha hecho, cualquier adversario se encuentra dentro del área penal ya sea porque no tuvo tiempo de salir, el árbitro permitirá que el juego continúe. Si un oponente que se encuentra dentro del área penal mientras la distribución es realizada, o ingresa al área penal antes de que el balón esté en juego, toca o desafía el balón antes de estar en juego, la distribución será repetida.

REGLA 14.- TIRO PENAL Y SHOOTOUT

14.1 TIRO PENAL: Un tiro penal es un tiro libre desde el punto de penal, ejecutado por un adversario

identificado apropiadamente en contra del guardameta sin intervención de ninguno de los otros jugadores. El tiro penal es otorgado al equipo que, mientras que el balón está en juego sea víctima de una de las infracciones previamente estipulada en la Regla 12.1 donde a consideración del árbitro amerite un castigo de dos (2) minutos tarjeta azul. Un tiro penal también puede acreditarse en contra del equipo defensivo por cualquier falta enlistada en la regla 12.1 que se cometa durante el proceso de ejecución de un tiro shoot out. El tiro penal se puede acreditar sin importar la posición del balón al momento de que se cometa la infracción.

14.2 UBICACIÓN DE JUGADORES DURANTE LA EJECUCIÓN DE UN PENAL: El árbitro no dará el silbatazo de ejecutar una penal hasta que los jugadores estén colocados de acuerdo a las siguientes estipulaciones:

- (a) Todos los jugadores, con la excepción del guardameta y el jugador encargado de ejecutar el penal, deberán estar ubicados detrás de la línea amarilla.
- (b) El guardameta deberá permanecer en su propia línea de meta, de frente al ejecutor, y dentro de los postes de la meta hasta que el balón sea puesto en juego. Penetrar la distancia estipulada con intención de estorbar/distraer al ejecutor, resultará en una advertencia. **Si la invasión persiste, será sancionada por conducta incorrecta de cinco (5) minutos de castigo de tiempo, pero sin jugada de poder.**

14.3 BALÓN EN JUEGO: El ejecutor del tiro penal tiene que jugar el balón hacia delante. El balón es considerado estar en juego al momento que haya sido jugado (tocado) por el ejecutor.

14.4 INFRACCIONES / SANCIONES: Si el árbitro da la señal de ejecutar el penal, y antes de que el balón sea puesto en juego, unas de las siguientes situaciones ocurren:

INFRACCION DEL EJECUTOR: El ejecutor infringe las reglas de juego, el árbitro permitirá la continuación de la jugada.

- (a) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal
- (b) Si el balón no entra en la meta, el tiro penal no se repite.

INFRACCION DEL GUARDAMETA: Si el guardameta infringe las reglas de juego, el árbitro permitirá la continuación de la jugada.

- (a) Si el balón entra en la meta, se concederá el gol.
- (b) Si el balón no entra en la meta, se repetirá el tiro penal.

INFRACCION DEL EQUIPO DEFENSIVO: Si un compañero de equipo del guardameta cruza la línea amarilla, el árbitro permitirá la continuación de la jugada.

- (a) Si el balón entra en la meta, se concederá el gol.
- (b) Si el balón no entra en la meta, el tiro penal no se repite.

INFRACCION DEL EQUIPO ATACANTE: Un compañero del ejecutor, cruza la línea amarilla, el árbitro permitirá la continuación de la jugada.

- (a) Si el balón entra en la meta, se repetirá el tiro penal
- (b) Si el balón no entra en la meta, el tiro penal no se repite.

(a) **INFRACCION COMETIDA POR AMBOS EQUIPOS:** Si un jugador del equipo atacante y el

equipo defensor infringe las reglas del juego, se repetirá el tiro penal.

Por cualquier infracción de la Regla 14.4, el culpable recibirá a una advertencia.

Infracciones subsecuentes serán sancionadas con un castigo de tiempo por mala conducta de cinco (5) minutos, sin jugada de poder, en contra del jugador que haya cometido la infracción.

14.5 INFRACCIONES DESPUES DE LA EJECUCIÓN DEL TIRO PENAL: Si después de la ejecución del tiro penal:

- (a) El ejecutor juega/toca el balón por segunda vez: Una distribución de guardameta será otorgado al equipo contrario.
- (b) Si un agente extraño detiene el movimiento hacia delante del balón, se repetirá el tiro penal.
- (c) El balón rebota del portero, del poste, del travesaño, de la pared perimetral o de los banderines de tiro de esquina, hacia el terreno de juego y es detenido por un agente extraño, el árbitro detendrá el partido y lo reanudará con un bote a tierra de acuerdo con la Regla 8.5.

14.6 TIRO DE PENAL EN JUEGO PROLONGADO: La duración de juego será prolongada al final de cualquier periodo para permitir la ejecución o re ejecución de un tiro penal. El tiempo de prolongación tendrá fin hasta que el árbitro decida que un gol fue o no fue anotado:

- (a) Directamente de la ejecución del tiro.
- (b) Después de un rebote de uno de los postes, o el travesaño directamente dentro de la meta,
- (c) El balón haya sido tocado o jugado por el guardameta
- (d) O cualquier combinación del inciso b y c

El periodo terminará inmediatamente después de que el árbitro determine que un gol fue o no fue anotado. Las provisiones de los anteriores párrafos se aplicarán de manera acostumbrada, con la excepción de que solo el ejecutor del tiro de penal y el guardameta serán los únicos jugadores permitidos en el terreno de juego.

14.7 SHOOTOUT: Será otorgado un shootout en contra del equipo defensor por cualquiera de las siguientes faltas cometidas en su mitad de juego defendido con el cual niega al equipo atacante una clara y obvia oportunidad de gol.

- (a) Una falta cometida por detrás en contra de un atacante, siempre y cuando este tenga el control del balón y no hay entre él y la portería a un jugador defensivo.
- (b) Cualquier falta por el defensor donde él es el último defensa de su equipo entre el atacante con el balón y la portería. (Un tiro penal tendrá precedente si la falta ocurre dentro del área penal).

14.8 EJECUCION DEL SHOOTOUT:

- (a) El balón es situado en el punto del shootout (línea Amarilla) más cercana a la portería atacada.

- (b) Todos los jugadores del equipo atacante deben permanecer situados detrás de la línea de medio campo y afuera del círculo central.
- (c) Los jugadores del equipo defensor deben de permanecer situados detrás de la línea de medio campo y dentro del círculo central.
- (d) El guardameta debe de tener por lo menos un pie en la línea de meta y no podrá avanzar hacia delante hasta que el árbitro dé el silbatazo para iniciar el shootout.
- (e) Una vez que el árbitro dé el silbatazo de inicio del shootout, y a partir de ese momento, todos los jugadores situados detrás de la línea de medio campo pueden avanzar y cruzar la línea de medio campo. El jugador ejecutando el shootout pone el balón en juego hacia adelante utilizando cualquier método legal para anotar, (por ejemplo, tiro directo a la meta, driblando y tirando a la meta, jugando el balón contra las paredes, pase a sus compañeros, etc.) y el juego se reanuda, a excepción de que:
- (f) Ningún equipo puede sustituir durante los tres (3) primeros segundos del shootout. Dicha sustitución es una violación y el árbitro deberá de forma inmediata silbar y parar la acción y el shootout deberá repetirse. El equipo infractor será acreditado con una advertencia por la primera violación y las subsecuentes tendrán como resultado un **castigo de cinco (5) minutos de mala conducta sin jugada de poder**. (Será a discreción del director técnico quien de los jugadores cumplirá con tal castigo, a tal jugador no se le acumulará la falta a su cuenta personal con propósitos de expulsión por faltas de tiempo acumuladas.)
- (g) El guardameta será restringido a gozar de sus privilegios mientras que permanezca dentro de su área penal. Cualquier falta (Regla 12.1) cometida por el guardameta, independientemente de posición en el terreno de juego, será sancionada con un tiro penal y **con una jugada de poder y con tiempo de castigo adicional de dos (2) minutos de jugada de poder**, el tiro penal puede ser ejecutado por cualquier miembro del equipo ofendido. El portero no cumplirá el castigo de tiempo, el cual será registrado de forma apropiada y un compañero cumplirá su castigo de tiempo. (Ver regla 12.13).
- (h) Cualquier falta (regla 12.1) cometida por un defensor durante el proceso de un shootout, sin importar la posición en el terreno de juego, deberá ser sancionado con **dos (2) minutos de castigo de jugada de poder** y con la ejecución de un tiro penal por cualquier miembro del equipo ofendido.
- (i) Si una infracción con meritos de un shootout es sancionada con menos de cinco (5) segundos por jugar en cualquiera de los periodos, el juego será prolongado para permitir la ejecución del shootout por medio del árbitro, añadiendo tiempo al cronometro hasta que el cual indique cinco (5) segundos de tiempo de juego.
- (j) Si cualquier jugador de cada equipo abandona la línea de medio campo antes del silbatazo del árbitro para el inicio del shootout, el árbitro deberá parar la acción de juego de forma inmediata y el shootout deberá ser repetido. El equipo infractor deberá ser sancionado con una advertencia por la primera violación y las subsecuentes violaciones tendrán como resultado **un castigo de cinco (5) minutos sin jugada de poder por castigo de mala conducta**, el cual tendrá que ser cumplida por un jugador seleccionado por el director técnico, el castigo no será contabilizado al jugador que cumple el castigo de tiempo y no contara para el castigo de acumulación de mala

conducta del equipo (12.7b).

REGLA 15.- REANUDACIÓN – BALÓN SOBRE LA PARED PERIMETRAL

- 15.1 REANUDACIÓN DE PIE:** Cuando el balón es jugado sobre la pared perimetral a lo largo de la línea de banda, será puesto en juego con el pie desde el lugar donde el balón abandonó el terreno de juego por parte de un contrario del equipo quien lo jugo/toco por última vez. El árbitro dará la señal para ejecutar la reanudación de pie. Si el balón toca a un jugador en la banca de suplentes u a otro miembro del cuerpo técnico, el cual se encuentra sin querer con las manos extendidas en el terreno de juego, o si el balón sale por la puerta abierta de la banca, la reanudación de pie será otorgada al equipo contrario.
- 15.2 BALÓN SOBRE LA PARED PERIMETRAL (NO DENTRO DE LOS BANDERINES DE ESQUINA):** Si un defensa, juega el balón directamente sobre la pared perimetral mientras está en juego dentro de la zona defensiva, (entremedias de la línea de meta y la línea amarilla) el árbitro, otorgara un tiro libre al equipo contrario desde el punto del arco del área penal del equipo defensivo. Cualquier balón que pegue en un jugador, las paredes, los acrílicos (plexiglás), el árbitro, o bota en la superficie del campo antes de abandonar el terreno de juego resultará en una reanudación de pie. Esta regla no pretende castigar una jugada defensiva buena; una parada o un desvío de un tiro por parte de un defensa que luego facilita que el balón salga por encima de la pared perimetral, resultará en una reanudación de pie desde la línea de banda. Cuando el balón abandone el terreno de juego sobre la pared perimetral después de haber sido jugado por un atacante resultara en una reanudación de pie desde la línea de banda.
- 15.3 DISTRIBUCIÓN DEL GUARDAMETA:** Después de que un atacante haya jugado/tocado el balón por última vez antes que abandone el terreno de juego sobre la pared perimetral entre los banderines del tiro de esquina, el juego se reanudara con una distribución de mano por parte del guardameta de acuerdo a la Regla 13.6.
- 15.4 TIRO DE ESQUINA:** Cuando la circunferencia del balón en su totalidad abandone el terreno de juego sobre la pared perimetral siendo sido jugado/tocado por un defensa y cruza entremedias de los banderines de esquina, excluyendo cuando es anotado un gol, un miembro del equipo de ataque ejecutara un tiro de esquina, sujeto a las exclusiones de la Regla 11.2. Un gol puede ser anotado directamente de un tiro de esquina.
- (a) Colocación: El balón deberá ser colocado, en su totalidad, en el punto de tiro de esquina cerca al banderín de tiro de esquina, y será pateado desde ese lugar.
 - (b) Silbatazo: El árbitro dará un silbatazo para señalar la ejecución del tiro de esquina.

VIDEO REVIEW (VR):

El objetivo de la revisión de video (VR) es mejorar el juego en términos de imparcialidad y precisión. Su uso no está destinado a "volver a arbitrar" el partido, sino más bien ayudar a los árbitros a corregir **"errores claros y obvios"** y tratar con **"incidentes graves perdidos"**. El objetivo no es lograr el 100% de precisión para todas las decisiones arbitrales, ya que un elemento humano que consiste en la subjetividad está presente en todos los deportes.

Durante el juego, la VR puede ser iniciada por el entrenador en jefe a través de un procedimiento de desafío de entrenadores. A cada equipo se le permitirá (1) un desafío durante el juego reglamentario que iniciará un VR. El entrenador en jefe señalará un desafío lanzando una bandera al campo de juego antes de que se reinicie el juego después de una posible situación de desafío.

Pruebas de video indiscutibles, a juicio de los árbitros deben estar presentes para anular la decisión tomada en el campo. Si la reproducción del video no es clara o no muestra el incidente bajo revisión de manera definitiva, la decisión original en el campo se mantendrá. El árbitro en Jefe tomará una decisión final y debe haber evidencia de que se ha cometido un error claro y obvio. La decisión original del árbitro solo cambiará si el VR confirma que estaba claramente equivocado.

Situaciones en las que se permite la revisión de video (VR):

1. *Tarjeta azul castigo de 2 minutos de tiempo de juego:*
 - a. Solo se llama falta: un entrenador puede impugnar que se debería haber dado una tarjeta azul
 - b. Se da la tarjeta azul: un entrenador puede impugnar que una tarjeta azul posiblemente se haya dado incorrectamente.
 - c. Área Penal: incidentes que resultan en un PK otorgado incorrectamente o una infracción PK no penalizada.
 - d. Shootout: incidentes que resultan en un Shootout otorgado incorrectamente o una ofensa de Shootout no penalizada; o la verificación de si se cumplían con los criterios requeridos de la regla 14.7 de los shootouts.
 - e. Fingir o engañar: la acción de un jugador que conduce a una tarjeta azul dada.
2. *Posible tarjeta Roja Directa.*
3. *Faltas no llamadas: falta clara y obvia no llamada que condujo directamente a que se marcara un gol*
4. *Error de Regla (que tiene un impacto directo en el resultado del juego)*
5. *Gol / No gol: relacionado con si el balón cruzo completamente la línea de gol, antes del final del periodo (el árbitro iniciara este VR, un desafío de entrenador no es necesario)*

Descripción General del Proceso V.R.:

Una vez que el entrenador inicia un desafío lanzando la bandera de desafío al campo, el entrenador debe comunicar al árbitro en cuál de las situaciones de revisión permitidas se basa el desafío. Una vez aceptado el árbitro indicará un VR haciendo la señal de una pantalla de TV con ambas manos.

- Una revisión solo puede tener lugar cuando se detiene el juego. Si es necesario, el árbitro puede detener el juego cuando está en un área neutral (es decir, ninguno de los equipos está en posición de ataque)
- No hay límite de tiempo, ya que la precisión es más importante que la velocidad. El tiempo depende principalmente de la complejidad del incidente y si hay varios aspectos revisables y ángulos de cámara. Sin embargo, el objetivo es que las reproducciones se revisen en menos de

90 segundos desde el momento en que la transmisión de video está disponible para su visualización.

- Una decisión no se puede revisar o cambiar si el juego se ha reiniciado después de una interrupción del juego.
- El árbitro siempre debe tomar una decisión / marcar en el campo antes de VR. (es decir, al árbitro no se le permite dar 'ninguna decisión' y luego usar VR para hacer la marcación).
- El árbitro puede iniciar un VR si un equipo ya ha utilizado su desafío **solo** cuando el árbitro tiene una fuerte sensación de que se ha cometido un error claro y obvio y el incidente tiene un impacto potencial importante en el juego.
- Si el juego continúa después de un incidente que luego se revisa, cualquier acción disciplinaria tomada o requerida durante el período no se cancela, incluso si se cambia la decisión original.
- Los jugadores no deben rodear o intentar influir en el árbitro durante el VR. Todos los jugadores deben retirarse y permanecer en las cercanías de la banca de su equipo. Una vez que se toma una decisión basada en la VR, se permitirá que un capitán de cada equipo reciba la decisión del VR.
- En caso de que un juego proceda a tiempo extra, a cada equipo se le permitirá (1) un desafío durante el tiempo extra.
- Si el juego procede a un procedimiento de desempate de Shootout, todos los VR serán iniciados por el árbitro según sea necesario.

MASL	
2022-2023 PENALTY EXPLANATION	
CODE	2022-2023 PENALTY EXPLANATION
POWER PLAY PENALTIES	
B1	Too Many Men (gains an advantage or interferes with play, 3.4) TEAM PENALTY (Coach's Choice)
B2	Four Fouls by a player in a half (12.4)
B3	Any foul committed by Goalkeeper on Shootout PENALTY KICK
B4	Intentional handball by Goalkeeper outside of his penalty area (12.12.D)
B5	Goalkeeper striking by throwing the ball at or violently pushing opponent while in control of the ball
B6	Kick (Severe, tactical, or blatant in nature)
B7	Trip (Severe, tactical, or blatant in nature)
B8	Reckless Tackle (Severe, tactical, or blatant in nature)
B9	Two-Footed Tackle
B10	Jump (Severe, tactical, or blatant in nature)
B11	Charging from behind or Charging Violently or Dangerously (Severe, tactical, or blatant in nature)
B12	Striking (Severe or blatant in nature)
B13	Contact Above the Shoulder/Elbow (Severe or blatant in nature)
B14	Hold (Severe, tactical, or blatant in nature)
B15	Push (Severe, tactical, or blatant in nature)
B16	Handling (Severe, tactical, or blatant in nature)
B17	Boarding (Severe or blatant in nature)
B18	Dangerous play (Severe, tactical, or blatant in nature)
B19	Obstruction (Severe, tactical, or blatant in nature)
B20	Shootout: Denies an Obvious Goal Scoring Opportunity (14.7)
B21	Unsportsmanlike Conduct (misconduct during mass confrontations or deadball situations)
5-MINUTE MISCONDUCT (NON POWER PLAY)	
Y1	Dissent
Y2	Bench Misconduct (not identifiable) assessed against coach (no one serves 5-minutes)(12.8.B)
Y3	Game Delay - Team (assessed against Coach (no one serves 5-minutes) (12.8.C)
Y4	Delay of Game after Time Penalty - failing to immediately report to the penalty box (12.8.E)
Y5	Ball thrown/kicked off field following goal (12.8.D)
Y6	Major Penal Penalty (12.8.F)
Y7	Embellishing or Faking a foul after Team Warning (12.8.G)
Y8	Referee Crease Violation (7.3b, 12.8.H)
Y9	Penalty Box Decorum (12.11.F)
Y10	Injured player illegal return (3.10 & 3.12)
Y11	Penalty box exit prior to time expiration (12.9.A)
Y12	Shootout or Penalty Kick violation following Team Warning (12.9.A & 14.8)
Y13	Goalkeeper joining in an altercation (leaving his penalty area) 12.12.F
Y14	Delay of Game Violation (Restarts) (following Team Warning) 12.9.B
Y15	Encroachment (following Team Warning) (13.4.L)
Y16	Reentry failing adjustment dangerous equipment (4.5)
Y17	Severe Unsportsmanlike Manner
Y18	Encroachment on Shootout after a Team Warning (12.9.A & 14.8.F)
Y19	Entering spectator area
EJECTIONS (STRAIGHT RED=2 MINUTE PP)	
R1	Violent Conduct or Serious Foul Play
R2	Offensive, insulting, obscene or abusive language and/or gestures
R3	Headbutt
R4	Third man into an altercation
R5	First off bench joining an altercation
R6	Leaving the penalty box to engage in an altercation or dissent
R7	Spitting on or at opponent or official
R8	Accumulation of 3rd penalty
R9	Six Fouls in a game (12.5) (NO POWER PLAY)