

## **ACLARACIÓN PARA EL REGLAMENTO DE MUJERES 2019-2020**

### **Febrero de 2021: Memorándum de las Reglas de Mujeres de World Lacrosse**

El memorando adjunto del Subcomité de Reglas de Mujeres de World Lacrosse proporciona interpretaciones para su uso con el Libro de Reglas existente (2019-2021).

Estas aclaraciones reflejan los aportes de una variedad de partes interesadas y son efectivas a partir de esta publicación.

Tenga en cuenta que se está llevando a cabo una revisión integral de las reglas para su publicación con la publicación del nuevo Libro de reglas en 2022. Por lo tanto, el uso de este memorando es temporal y se incorporará al nuevo Reglamento.

Se agradecen las aportaciones para el Reglamento de 2022; por favor contactar: Presidente de WL Rules, Brent Nowicki, [bnowicki@worldlacrosse.sport](mailto:bnowicki@worldlacrosse.sport) y, La Presidenta del Subcomité de Reglas de Mujeres de WL, Sachiyo Yamada, [syamada@worldlacrosse.sport](mailto:syamada@worldlacrosse.sport)

## ACLARACIÓN PARA EL REGLAMENTO DE MUJERES 2019-2020

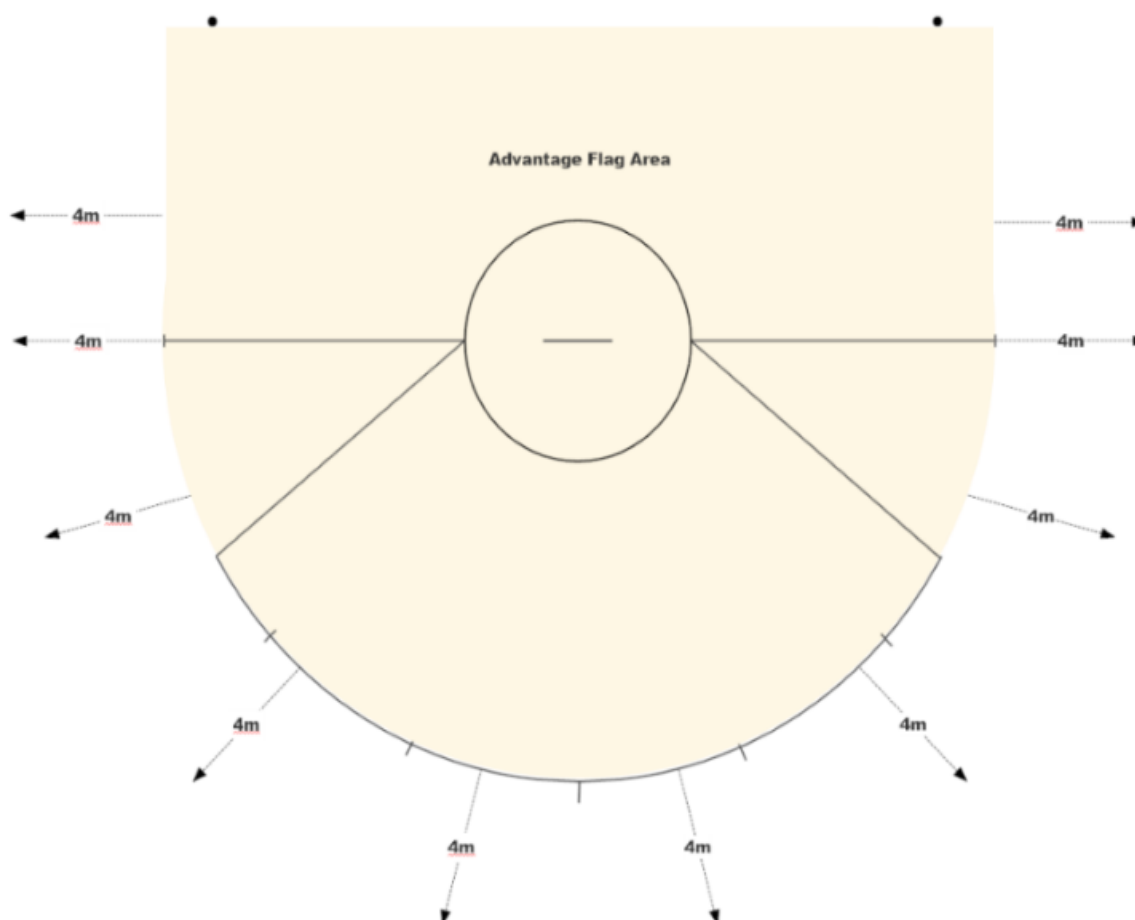
### ANTECEDENTES

A raíz del Libro de Reglas de la Mujer 2019-2020 y los Cambios en las Reglas, que fueron adoptados en la Asamblea General de 2019, el Subcomité de Reglas de la Mujer ha identificado áreas donde la información adicional ayudará a aclarar la administración de las reglas. La información se refiere principalmente a la eliminación de la línea del abanico de 15 metros y la regla de posición libre, así como un cambio completo a la Regla 18.A.2.c, que ahora se ha actualizado para reflejar lo que se votó y aprobó en la Asamblea General en 2019 - "Las defensoras podrán moverse a través del círculo de la portería".

Estos se han actualizado para mayor claridad, indicados con '**BORRAR tachado rojo**' y '**texto agregado resaltado en amarillo**'.

### **REGLA 1: MARCADO DE CAMPO**

15 m marca eliminada



Reglas afectadas;

REGLA 13: COMIENZO Y REINICIO DEL JUEGO (13. B.3)  
REGLA 15: FUERA DE JUEGO (15. E, 15. F)  
REGLA 16: LANZAMIENTO/SAQUE DE REINICIO (16. A, 16. B.1)  
REGLA 17: CONDUCTA DEL JUEGO (17B.5)  
REGLA 19: REGLAS Y SANCIONES DE LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN (19. B.3)  
REGLA 20: REGLAS Y FALTAS MENORES (20. B.1, 20. B.2)  
REGLA 22: PAÑUELO DE VENTAJA (22. C.4, 22. D.6)

### **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

#### **EXTRACCIÓN DEL MARCADO EN EL CAMPO DE 15 m**

La línea de 15 m ha sido eliminada de las marcas de campo, sin embargo, "15m" todavía se hace referencia a la regla del libro.

En relación con la puesta en marcha de forma libre de posiciones en el 11m, donde la jugadora infractor se coloca 4m detrás, una medida consistente de 4 m se referencia para garantizar que las jugadoras se colocan 4 m más allá del Área de de ventaja de 11 m, es decir, todavía a 15 m de distancia, pero solo expresado de manera diferente.

Nota: Toda referencia a 15 m; es aplicado como " 4 m más allá de los 11 m en el Área de ventaja .

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

NOTA: A nivel nacional, las naciones emergentes y en desarrollo de WL pueden optar por jugar las siguientes modificaciones:

1. Los equipos pueden jugar en un campo más pequeño; **Las líneas del arco estarán separadas por no menos de 67,4 metros**

### **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

**ACLARACIÓN** : No se ha realizado ningún cambio en las dimensiones.

### **REGLA 11: DURACIÓN DEL JUEGO**

C. El silbato del árbitro comienza y detiene el juego. Cuando suene el silbato para detener el juego, **todas las jugadoras pueden moverse** . El juego comienza con el sonido del silbato del árbitro en el saque central. El juego se reinicia con un saque

después de marcar un gol y después de cada cuarto intermedio. En algunos casos, el juego comienza con un lanzamiento o una posición libre, o en el lugar de la pelota en una 'pelota muerta' se acabó el tiempo.

H. Cada equipo puede solicitar dos tiempos muertos de 90 segundos durante el juego reglamentario y un tiempo muerto durante el tiempo extra. Los tiempos de espera no utilizados durante el juego reglamentario no se pueden utilizar durante el tiempo extra. Un equipo puede solicitar un tiempo muerto después de marcar un gol o cuando su equipo tiene posesión de una 'pelota muerta' en cualquier lugar del campo fuera del área de ventaja de 11 metros. El entrenador puede solicitar un tiempo muerto a través de la mesa de puntuación, o la jugadora que tiene posesión de la pelota puede solicitar un tiempo muerto directamente a través de un árbitro de campo.

La posesión de 'pelota muerta' incluye la posesión de la pelota luego de una falta y cuando la pelota sale fuera de límites. Cuando se tiene posesión de la pelota, se pide tiempo muerto, **no se requiere que las jugadoras dejen sus palos en su lugar en el campo. El juego se reanudará en el lugar de la pelota cuando se pidió el tiempo muerto.** No se permitirán sustituciones durante esta interrupción del juego de 90 segundos, **y la jugadora que estaba en posesión de la pelota cuando se pidió el tiempo muerto, debe reanudar el juego con la pelota.**

El tiempo muerto comenzará cuando el árbitro diga: tiempo muerto. Después de un momento, sonará una bocina de advertencia y los equipos deben estar en el campo y listos para reiniciar el juego a los 90 segundos o bocina. Se sancionará una falta menor si un equipo no está listo para comenzar. No se permiten tiempos muertos sucesivos de un equipo.

**(BORRAR siguiendo las instrucciones)**

**Orientación: Cuando se pide un tiempo muerto, los árbitros deben vigilar que los jugadores no lancen sus palos para mejorar su posición en el campo cuando se reanude el juego.**

## **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

### **INTRODUCCIÓN AL MOVIMIENTO LIBRE EN EL CAMPO**

Con la introducción del movimiento libre, las jugadoras no tienen que volver a su posición exacta en el campo (a partir de que se pidió el tiempo muerto).

El texto resaltado en amarillo, corrige la regla consistente con movimiento libre.

## **REGLA 12: SUSTITUCIÓN**

A. Cada equipo puede sustituir a un número ilimitado de jugadoras en cualquier momento durante el juego, incluidas las sustitutas, después de cada gol y al final del primer, segundo y tercer trimestre. Todas las sustituciones deben realizarse a través del área de sustitución de su equipo y durante juego, todas las jugadoras, incluida la arquera, deben salir del campo y salir entre los conos / marcadores. Solo las jugadoras esperando entrar inmediatamente al juego están permitidos en el área de cambios. Al sustituir, tan pronto como la jugadora en el campo salga del campo con ambos pies directamente en frente del área de cambio de su equipo (pero no necesariamente dentro del área), la jugadora sustituta puede entrar en el campo. Al sustituir, la jugadora en el campo sale del campo con ambos pies directamente enfrente del área de cambio de su equipo, su sustituta, quien está parada detrás de los conos, puede entrar al juego. Solo las jugadoras que esperan ingresar inmediatamente al juego están autorizados en la zona de sustitución.

Después de un gol, las sustitutas no deben entrar al campo, ni las jugadoras en el campo salir, hasta después de que el palo de la goleadora haya sido revisado y considerado legal

#### **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN :**

#### **ACLARACIÓN**

Aclare el punto en el que la jugadora puede entrar al campo. La regla no ha cambiado.

### ***REGLA 13: INICIAR Y REINICIAR EL JUEGO***

C. Auto Inicio. Después de un silbato por una falta mayor o menor fuera del área de Ventaja de 11 m, la jugadora que recibe la posición puede continuar jugando cuando ambos pies están apoyados en el suelo y la pelota esté en su palo, sin esperar silbido adicional.

La jugadora infractora debe moverse inmediatamente 4 m hacia atrás por una falta mayor, o 4 m hacia un lado por la falta menor a la jugadora tomando la posición libre indicada por el árbitro. Cualquier otra jugadora en un radio de 4 m debe alejarse 4 m de la falta indicada por el árbitro. Todos las demás jugadoras pueden moverse. Las jugadoras a las que se le ha otorgado la posición libre pueden comenzar por sí mismas siguiendo las instrucciones del árbitro por la falta y el árbitro concede la posición libre.

La opción de auto inicio se administra en el lugar de la falta. Sin embargo, si la pelota está dentro de la distancia de juego (un palo y medio longitud aprox. 2 m) de

la jugadora a la que se le concede la posición libre, puede recoger la pelota y comenzar por sí misma.

Si la pelota está fuera de la distancia de juego de la falta, la jugadora a la que se le ha otorgado la posición libre y la pelota debe regresar al lugar de la falta para comenzar por sí misma. Si no se puede determinar el lugar de la falta, el árbitro indicará la ubicación de la posición.

**(BORRAR) Si el árbitro tiene que restablecer la posición libre, el silbato del árbitro reiniciará el juego.**

Si la jugadora a la que se le ha otorgado la posición libre elige comenzar por sí misma, las defensoras pueden jugar inmediatamente siguiendo su auto-inicio. **Cuando una jugadora defensiva** se acerca a la jugadora a la que se le otorgó la posición libre de inicio automático antes de comenzar, se trata de una salida en falso y será penalizada en el lugar de la falta. Repetidas salidas en falso, retrasos en el movimiento de 4 m por parte de la defensa, o los inicios automáticos por el ataque más allá de la distancia de juego de la falta, resultará en una penalización de demora del juego (Regla 23.D.1 y 2).

***Orientación: Las jugadoras PUEDEN INICIAR POR SÍ MISMAS después de que un árbitro restablezca la posición libre. La jugadora premiada con la posición libre no será sancionada por arrancar por sí misma cuando no está permitido, o si intenta arrancar por sí misma desde una posición más allá de la distancia de juego desde el lugar de la falta. Para reanudar el juego, el árbitro restablecerá la posición libre y permitirá que la jugadora comience por sí misma desde la posición correcta o reanudara el juego con un silbato si no se permitió el inicio automático. Sin embargo, un 'falso arranque automático' REPETIDO como los intentos anteriores de un equipo de comenzar por sí mismo más allá de la distancia de juego del lugar de la falta resultará en una penalización por demora del juego.***

El autoinicio no es una opción cuando:

1. el reloj del partido está parado;
2. hay una violación de la línea de restricción;
3. hay un saque ilegal;
4. Se cometen faltas en el círculo del arco, faltas mayores y faltas menores dentro del área de ventaja de 11 metros.

**Orientación:** Si la jugadora a la que se le otorga la posición libre intenta comenzar por sí misma desde una posición más allá de una distancia de juego de la falta, el árbitro hará sonar el silbato, establecerá la posición libre en el lugar de la falta y podrá comenzar a jugar con el silbato. Los intentos repetidos de arrancar por sí

mismos desde una posición más allá de la distancia de juego desde el lugar de la falta resultará en una falta por demora en el juego (Regla 23.D.1 y 2).

Si la jugadora al que se le otorga la posición libre comienza por sí misma cuando esto no está permitido, el árbitro hará sonar el silbato y establecerá la posición libre en el lugar de la falta y comenzar el juego con el silbato. Intentos repetidos de inicio automático cuando no está permitido será una falta por demora del juego (23.D).

La instrucción por parte del árbitro de la ubicación de la posición libre no detiene el inicio automático.

**Orientación** : Después de un silbato por una pelota fuera de los límites, la jugadora a la que se le otorgó la posesión puede regresar 2 m dentro del campo de juego, donde la bola cruzó el límite y puede arrancar automáticamente. Todas las demás jugadoras deben alejarse al menos 1 m de la jugadora a la que se le otorgó la posesión y esperar el inicio automático o el silbato del árbitro. Si la pelota cruzó el límite dentro del área de ventaja de 11 m, la jugadora con la posesión concedida se moverá 2 metros hacia el campo de juego desde donde salió el balón y podrá arrancar automáticamente.

## **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

### **ACLARACIÓN**

Aclaración por contradicción dentro del libro de reglas. Más lejos aclaración resaltada / explicada en amarillo.

Se agregó orientación para explicar cómo el juego se reinicia siguiendo un límite pelota.

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

B. Se realiza un saque o lanzamiento cuando:

1. El balón entra en la portería después del contacto con un no jugador, incluido un árbitro. Las dos oponentes más cercanas recibirán un tiro en la extensión de la línea de gol **al menos a 4 m del área de bandera de ventaja de 11 m (diagrama 6)** . (Regla 14.C.1)
2. El balón sale fuera de los límites después de un tiro o un tiro desviado, y dos oponentes están igualmente distantes (stick o pies) de la pelota donde cruzó el límite. (Regla 15.E)
3. Después de un tiro, la pelota se desvía fuera de límites del cuerpo de un árbitro. (Regla 15.E.3)
4. No se puede determinar qué equipo causó que el balón saliera fuera de límites. (Regla 13. **B** .3)
5. Hay un incidente no relacionado con la pelota y ningún equipo tiene posesión de la pelota. (Regla 13. **B** )

6. El juego se reinicia después de un incidente relacionado con el balón, ningún equipo ha cometido una falta y ningún equipo ha tomado posesión del balón. (Regla 13.B)
7. La pelota se aloja en la ropa de una jugadora de campo o árbitro.
8. Dos oponentes cometen una falta simultáneamente (mayor / mayor o menor / menor) (Regla 17B.5). Orientación: Si las faltas no son equivalentes, es decir mayor y menor, la falta mayor será sancionada.
9. El equipo atacante comete una falta, mayor o menor, durante una jugada de gol/ pañuelo de ventaja levantada, las dos oponentes más cercanas se les concederá un lanzamiento que debe realizarse más allá de los 15 m, al nivel de la prolongación de la línea de gol. (Regla 22.C.4)
10. La pelota sale directamente fuera de los límites después de un saque central. Las dos oponentes más cercanas recibirán un lanzamiento a 2 m dentro del límite desde donde salió de los límites y a 4 m de la línea de restricción. (Regla 15.F)

**Orientación** : Las jugadoras colocadas debajo / lado de la línea de restricción no deben cruzar la línea de restricción, ya que la 'posesión' no lo ha hecho (Regla 13.A)

## **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

### **EXTRACCIÓN DE LA MARCA DE 15 M**

Como no hay una línea de 15 m, la redacción ahora se refiere a una distancia de Ventaja de 4 m más allá del Área de 11 m.

Algunas referencias cruzadas debían cambiarse ya que la numeración de viñetas no estaba sincronizada.

Se agregó orientación para explicar cómo el juego se reinicia luego de que la pelota salió del perímetro luego un saque central.

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

### **17. B.5**

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

Excepción: Regla 16.B. **8**

Excepción: cuando el ataque comete una falta mayor o menor durante una bandera de ventaja levantada / jugada puntuable, las faltas serán tratadas como equivalentes / compensadores de faltas. Se realizará un lanzamiento al nivel de la línea de meta extendida, en un punto 4 m más allá de la marca de 11 m en el línea de gol extendida. (Reglas 16.B.9, 22.C.4)



## **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

### **EXTRACCIÓN DE LA MARCA DE 15 M**

Como no hay una línea de 15 m, la redacción ahora se refiere a una distancia de Ventaja de 4 m más allá del Área de 11 m.

Es necesario cambiar una referencia para alinear con el número de viñeta actualizado en la regla 16

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

### **A. Reglas del círculo de portería**

1. Solo una jugadora, ya sea la arquera o suplente, una jugadora de campo desprotegida, puede permanecer **dentro** del círculo del arco en cualquier momento. Un balón que toca o descansa en cualquier parte de la línea del círculo del gol pertenece a la arquera o suplente.
2. Con las siguientes excepciones, ninguna otra jugadora puede entrar o tener los pies, el cuerpo o su palo sobre la línea circular del arco en cualquier momento.

A. En un tiro, la tiradora atacante puede seguir con su palo sobre la línea del círculo de la portería, pero ni sus pies ni su palo deben tocar la línea del círculo de la portería. El movimiento de tiro del ataque debe iniciarse desde fuera del círculo del arco; por lo tanto, el palo de la tiradora debe estar fuera del círculo de la portería cuando recibe un pase de una compañera de equipo para intentar o completar un tiro.

B. En un tiro, solo las jugadoras que marcan / defienden directamente a la tiradora de ataque pueden alcanzar el círculo del arco con su palo para bloquear el disparo o golpear el palo de la tiradora. **(BORRAR) Los pies de la defensa no deben tocar ni cruzar la línea circular de la portería.**

**C. (BORRAR) Las jugadoras defensivas dentro del largo del palo que marcan activamente a una oponente sin la pelota pueden moverse a través del círculo de portería durante 3 segundos cuando su equipo no está en posesión de la pelota.**

C. La jugadora o las defensoras pueden moverse a través del círculo de la portería.

3. Cuando esté dentro del círculo de portería, la arquera:

A. Debe mover la pelota fuera del círculo del arco dentro de los 10 segundos posteriores a que la pelota haya entrado en el círculo.

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

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

**Orientación** : *El árbitro puede señalar un tiempo muerto para ayudar a la arquera a sacar el balón de su ropa, equipo o red de la portería. La cuenta de 10 segundos comenzará a sonar el silbato para reiniciar el juego.*

D. Como la defensa está en posesión del balón cuando entra en el círculo de la portería, la arquera o suplente puede jugar con el balón con cualquier parte de su cuerpo mientras se encuentre dentro del círculo de portería, siempre y cuando el balón abandone el círculo en 10 segundos.

E. Puede llegar fuera del círculo de portería con su palo y llevar la pelota de regreso al círculo siempre que no haya parte del cuerpo de ella que esté **conectado a tierra** fuera del círculo. (Definiciones de la Regla 24)

**Orientación:** *Desde el interior del círculo de portería, la portera o suplente puede, con uno o ambos pies, pisar o pararse en la línea del círculo. Siempre que sus pies toquen cualquier parte de la línea del círculo de meta, se considera que está dentro del círculo.*

*En el proceso de devolver la pelota al círculo de meta, es una falta menor si la portera cubre el balón con su palo y esto evita que una oponente haga una jugada con la pelota. (Regla 20.A.2)*

#### 4. La suplente:

A. Solo puede entrar o permanecer en el círculo de portería cuando su equipo tenga posesión de la pelota.

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

C. Puede ingresar al círculo del arco para jugar una pelota rodante o de rebote bajo.

D. Nunca debe ingresar al círculo para atajar ningún tiro, incluido un tiro de rebote.

E. Debe mover la pelota fuera del círculo dentro de los 10 segundos posteriores a que la pelota haya entrado en el círculo de portería.

F. Mientras esté dentro del círculo de portería, debe retirar una pelota alojada en la red del arco o en su palo, colocarla en él y continuar con el juego.

5. Después de que una arquera o suplente mueva la pelota fuera del círculo dentro de los 10 segundos, la bola no debe regresar al círculo de meta del equipo hasta que se haya jugado la pelota. **Jugado se** refiere a una acción en la que la pelota abandona el palo de una jugadora y es tocada por otro jugadora, o su palo es golpeado por el palo de una oponente. (Definiciones de la Regla 24)

A. Si la portera pasa el balón desde el interior del círculo de portería a otra jugadora, el balón ha sido jugado.

B. Si la portera sale del círculo de portería con la pelota en su palo, no podrá devolver el balón a su círculo hasta que se haya jugado.

C. Si la portera obtiene la posesión de la pelota fuera del círculo del arco, puede devolver el balón al círculo de meta para un recuento de 10 segundos.

**Orientación** : *la portera dentro del círculo de portería atajó un tiro a portería; comienza la cuenta de 10 segundos. Mientras ella mira por una compañera de equipo abierto, su palo con la pelota está fuera del círculo de portería . Cuando la cuenta de 10 segundos está a punto de expirar, la oponente controla legalmente el palo de la arquera pero no logra sacar la pelota . La portera vuelve rápidamente al círculo del arco y pasa el balón a una compañera de equipo abierto. LEGAL: el balón estaba fuera del círculo de cuando la pelota estaba en el palo de la arquera, una oponente golpeó su palo.*

6. Cuando ambos pies de la arquera o suplente estén completamente fuera del círculo de portería:

A. Pierde todos sus privilegios de arquera.

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

B. Solo puede volver a entrar al círculo de arquera sin la pelota.

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

D. Debe regresar al círculo del arco para jugar la pelota que está dentro del círculo.

## **B. Faltas en el círculo del arco**

1. Jugadoras de campo:

A. En una oportunidad, el ataque tira y la defensora / s inmediatamente marca a la tiradora, no debe pisar la línea circular de la portería. Otras jugadoras defensivas que marcan activamente a una oponente dentro del largo de un palo pueden moverse a través del círculo.

B. La tiradora no debe recibir un pase o iniciar un tiro cuando su palo está dentro del círculo.

C. Durante e inmediatamente después del tiro, la atacante no debe interferir ilegalmente a la arquera o defensora / s inmediatamente marcándose. Las defensoras no deben interferir ilegalmente con la atacante.

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

D. Las defensoras no deben empujar a la tiradora hacia el círculo de portería ni interferir de ninguna otra manera ilegalmente con la tiradora o el tiro.

E. La suplente no debe entrar o permanecer ilegalmente en el círculo de portería.

2. La arquera o suplente no debe:

A. Deje que la pelota permanezca dentro del círculo de la portería durante más de 10 segundos. Una vez que la portera o suplente mueva el balón fuera del círculo de meta, su equipo no debe devolver el balón a su círculo de meta hasta que otra jugadora lo haya jugado.

**Orientación:** El árbitro usará un movimiento de corte de mano visible para contar cada segundo que la pelota permanece en el círculo del arco. El árbitro contará de 1 a 10 y, cuando sea necesario, contará los últimos 5 segundos en voz alta.

B. Extienda la mano fuera del círculo del arco o con cualquier parte de su cuerpo para jugar o agarrar una pelota en el aire o rodando mientras está dentro del círculo del arco. (Reglas 20.A.4, 21.A.20)

C. Introducir la pelota en su círculo de portería cuando cualquier parte de su cuerpo esté completamente conectada a tierra fuera del círculo de portería. (Regla 20.A.2)

D. Lanzarla a cualquiera de su equipo o jugadora.

e. Cuando esté fuera del círculo de portería, pise la línea del círculo de portería o regrese al círculo de portería si tiene posesión de la pelota.

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

### **C. Penalizaciones por faltas en el círculo del arco**

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

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

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

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

**Orientación:** Si la arquera está completamente fuera del círculo de meta cuando el ataque comete una falta en el círculo del arco, la jugadora de la defensa más cercana al círculo del arco, que puede ser o no la arquera, ocupará la posición libre dentro del círculo.

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

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

**La interpretación de 18.2.c. arriba es como sigue :**

Las jugadoras del equipo defensor en su lado defensivo del campo pueden correr a través de cualquier parte del círculo de portería de su equipo (GC). Correr a través del GC puede ser multidireccional o unidireccional (es decir, una jugadora de la defensa que corre a través del GC en una dirección puede cambiar de dirección mientras corre.) La cantidad de tiempo que una jugadora defensiva está en la GC no está limitada por la regla. Sin embargo, la jugadora defensiva no puede pararse o permanecer en el círculo de meta a menos que cumpla la regla 18.A.1.

Las jugadoras defensivas pueden pasar por la GC cuando:

- Están marcando a la jugadora de ataque con el balón;
- Están marcando a una jugadora de ataque sin balón y;
- No marcan a ninguna jugadora de ataque

Cualquier defensor que atraviese el círculo de meta debe seguir todas las disposiciones de la regla del espacio de tiro.

**Orientación :** Si una jugadora de ataque se instala en el borde de la GC o debajo del círculo de meta, cualquier defensora que la marque mientras está en el círculo, debe salir. Si la atacante comienza a moverse de nuevo, la defensora (as) puede dar un paso hacia atrás en el GC y moverse para quedarse con la jugadora de ataque

## **REGLA VOTADA EN LA AGM 2019**

El Comité de Reglas identificó una entrada incorrecta en el libro de reglas 2019-2020 con respecto al cambio de regla a la Regla 18.

Reemplace las partes incorrectas de esta regla, indicadas con el tachado rojo, con las partes resaltadas en amarillo, que reflejan el cambio votado en la Asamblea General de 2019.

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

Ver Se eliminó la marca de 15 m en la página 2 para aclarar dónde colocar la falta.

**A.13 . Equipo ilegal:** jugar con equipo ilegal. Un árbitro puede tomarse un descanso en cualquier momento durante el juego para volver a inspeccionar la cabeza de un palo u otro equipo. Cualquier jugador en el campo puede solicitar a un

árbitro que revise la cabeza de un palo de un oponente en una pelota parada fuera del área de ventaja de 11 m.

La jugadora que solicita la **inspección** del palo debe proporcionar al árbitro el número de camiseta del oponente cuyo palo será comprobado. (Regla 20.A.15)

**B.2.** Cuando la defensa comete una falta menor dentro del área de bandera de ventaja de 11 m **por encima de la línea de gol extendida** (sin ventaja / jugada puntuable), la jugadora de ataque que recibió la falta tendrá una posición libre en el lugar, no más de 15 metros y en línea con la falta. La defensora que cometió la falta se moverá 4 m hacia el lado del oponente en relación con su posición de campo en el momento de la falta.

**Orientación:** La colocación para faltas menores debajo de la línea de gol extendida, será en el punto descrito en la Regla 1.D.1

#### **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

#### **ACLARACIÓN**

"Verificar" cambió a "inspección" para evitar confusiones con check = tackle.

#### **EXTRACCIÓN DE LA MARCA DE 15 M**

Como no hay un área de 15 m, la redacción aclara dónde está la falta a configurar.

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

### **B. Posiciones libres para faltas mayores**

1. Por cualquier falta mayor que ocurra en cualquier lugar del campo **fuera del Área de Bandera de Ventaja de 11 m, incluso por debajo del nivel de la línea del arco extendida** (sin bandera de ventaja / juego de puntuación), la posición libre se concede en el lugar de la falta, pero no más cerca de 11 m de el centro de la línea de portería o dentro de los 2 m del límite. La infractora se parará 4 m directamente detrás de la jugadora que toma la libre posición. **(BORRAR) Si la arquera está fuera de su círculo y no ha cometido falta, debe colocarse en la posición libre y no debe regresar al círculo de portería.**

### **Obstrucción del espacio libre a la portería**

**B.2 .** Cuando ocurre una falta mayor de la defensa por encima de la línea del arco, dentro del área de bandera de ventaja de 11 m y fuera el área de marcado (es decir, en el área en forma de abanico), la posición libre se establece en línea con la falta

en el punto más cercano a la primera marca en el área de marcado de 11 m o la marca de 11 m en la línea del arco extendida, lo que esté más cerca del lugar de la falta. **Solo se despejara el carril de penalización.** Todas las jugadoras deben mover sus cuerpos y palos lateralmente desde el carril de penalización en relación con sus posiciones cuando el juego se detuvo. (Regla 24, **Diagrama 9** )

A. Si la arquera está fuera del círculo y no ha cometido falta, debe regresar al círculo.

**Orientación:** La marca más cercana puede ser la primera marca dentro de los 11 metros o la marca de 11 metros desde un arco hasta la línea extendida del mismo arco. El hash para la posición libre depende de la ubicación de la falta dentro del área de abanico y depende del impulso de la portadora de la pelota en una jugada de gol.

#### **MOTIVO DE LA ACTUALIZACIÓN:**

#### **INTRODUCCIÓN DE MOVIMIENTO LIBRE**

Con la introducción del movimiento libre, la arquera no está obligada a ponerse de pie.

El **rojo tacha a través del** texto, corrige la regla consistente con Movimiento libre

#### **ELIMINACIÓN DE ‘HASH COLGANTE’**

Con esta eliminación, la colocación de la posición libre se puede colocar en uno de las dos ubicaciones designadas; dependiendo del lugar de la falta y el impulso de las portadoras de la pelota en una jugada de gol / de ir a la portería.

#### **REGLA 24: DEFINICIONES - Carril de penalización**



