



REGLAS OFICIALES

Sección 1: Listas y Equipos

Regla 1: Lista Activa

- A. Los equipos pueden tener cuatro (4) jugadores en el campo a la vez, excepto cuando un jugador sea penalizado.
- B. La lista activa consiste en los cuatro (4) jugadores en el campo y seis (6) suplentes.
- C. Los jugadores de la lista activa pueden sustituirse libremente entre el área del banquillo y el campo.
- D. Un jugador de la lista activa debe ser designado como capitán del equipo. El capitán es el único jugador autorizado a discutir las decisiones en el campo con el árbitro, y se espera que transmita las instrucciones del árbitro a sus compañeros.
- E. Al capitán se le permite alertar al árbitro sobre cualquier tiempo muerto o un intercambio con la lista de reserva.
- F. La lista activa debe ser nombrada antes del partido para que pueda ser registrada correctamente en la hoja del juego.

Regla 2: Lista de Reserva

- A. Todos los jugadores de un equipo que no estén entre los diez (10) de la lista activa se consideran parte de la lista de reserva.
- B. No hay límite en el número de jugadores que un equipo puede tener en su lista de reserva.
- C. Los equipos tienen permitido puede llevar a cabo un (1) intercambio, sacando a un jugador de la lista activa y reemplazándolo con un jugador de la lista de reserva, por partido. Esto solo puede hacerse en interrupciones y tras la aprobación del árbitro.

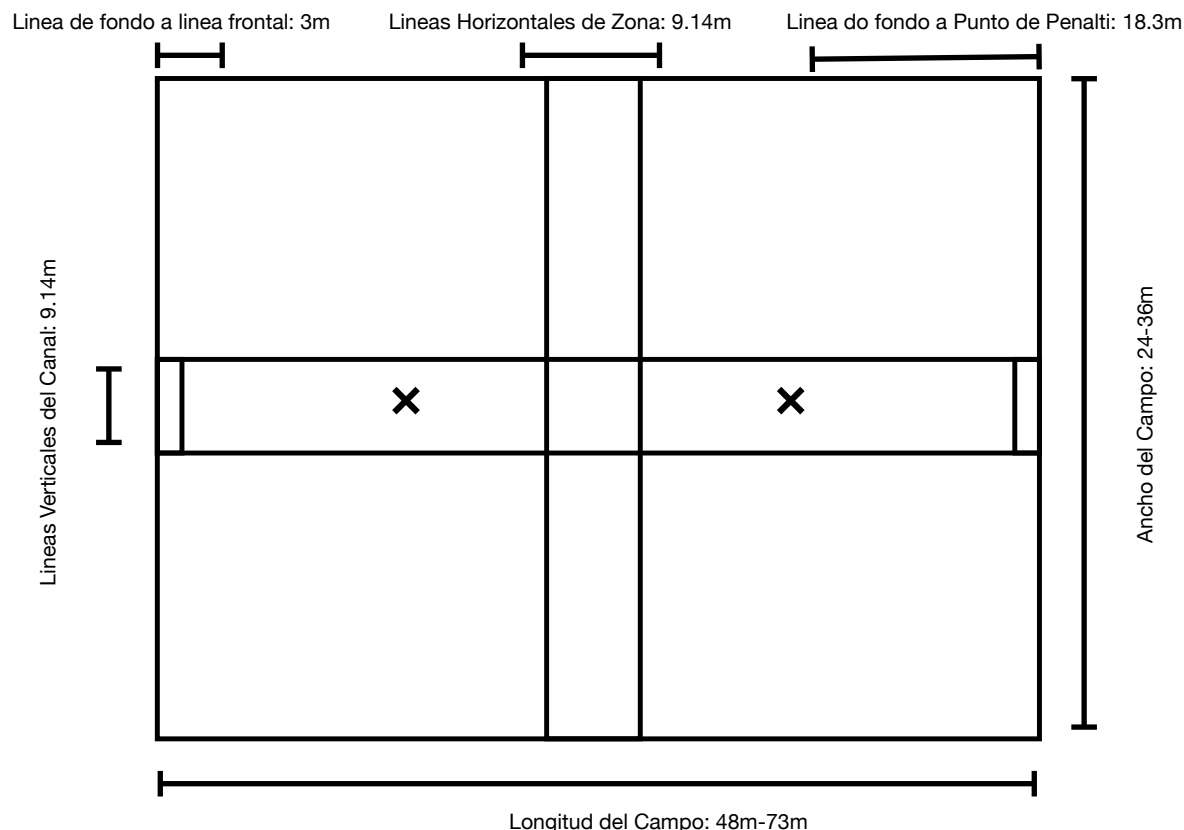
Regla 3: Personal del Equipo

- A. Los equipos pueden tener cualquier número de personal dentro de su área de banquillo.
- B. Los equipos pueden designar a una (1) persona como manager. Al manager se le permite alertar al árbitro sobre cualquier tiempo muerto o un intercambio con la lista de reserva.
- C. Solo el manager del equipo puede hablar con el árbitro sobre decisiones en el campo; ningún otro personal puede intentar dicha discusión con el árbitro.
- D. El personal del equipo no puede pisar el campo de juego excepto durante una interrupción. La violación de esto resultará en la expulsión del juego del personal infractor.

Sección 2: Equipamiento y Campo

Regla 4: Área de Juego

- El área de juego puede ser cualquier superficie uniforme que sea segura para actividad deportiva, incluyendo pero no limitado a césped, cubierta vegetal no césped, césped artificial, tierra, moqueta, madera, pista deportiva o concreto pulido. Debe medir entre 48m-73m de longitud, y entre 24m-36m de ancho. Para juego competitivo senior, se recomienda usar una proporción 2:1 de longitud a ancho del campo. El campo debe estar marcado con líneas para delimitar claramente dónde está fuera de límites, y proporcionar espacio suficiente más allá del campo para proteger a jugadores y espectadores de riesgos indebidos.
- Las porterías deben medir 4.87m de ancho y 0.91m de alto y colocarse en el centro de las líneas de fondo, de modo que queden opuestas entre sí y separadas por la parte más larga del campo. Las porterías pueden estar ancladas al suelo o colocadas sobre él. La parte superior de las porterías debe contener una cuerda tensa.
- Un Punto de Penalti debe marcarse a 18.3m del centro de cada portería.
- Líneas paralelas comienzan a 2.m al lado de una portería y recorren la longitud del campo hasta 2.m al lado de la portería opuesta, creando un canal de 9.1m de ancho. Estas líneas se denominarán “líneas verticales del canal”. Las líneas verticales del canal dividen el campo en los canales izquierdo, central y derecho para cada equipo.
- Se debe trazar una línea entre y perpendicular a las líneas verticales de zona a m de cada portería. Esto se denominará “línea frontal del área” y el rectángulo de 9.1m por m encerrado por la línea frontal del área y las líneas verticales de zona se denominará “área de la portería”.
- Líneas paralelas deben comenzar a 4.5m cada una desde el centro del campo, trazadas perpendicularmente a las líneas verticales de zona. Estas se denominarán “líneas horizontales de zona”. Las líneas horizontales de zona dividen el campo en las zonas defensiva, neutral y ofensiva para cada equipo.



Regla 5: Uniforme

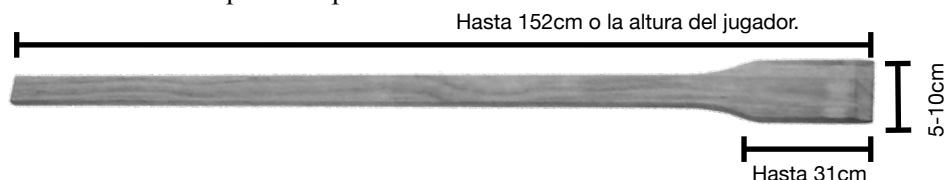
- A. Todos los jugadores de la lista activa del mismo equipo deben llevar una camiseta que coincida.
- B. Los equipos deben tener camisetas de colores distintos entre sí. Si los colores no son distintivos para una persona daltónica (como rojo y verde), un equipo debe tener un diseño distintivo en su camiseta que permita distinguir los uniformes para una persona daltónica. Un enfrentamiento de uniforme colorido contra blanco siempre es aceptable.
- C. Es responsabilidad del equipo visitante cambiar de uniforme para cumplir con los requisitos de color si es necesario.
- D. Los jugadores de la lista de reserva deben ser visiblemente distintos de los de la lista activa, ya sea por no llevar la camiseta del equipo o por llevar algo sobre la camiseta, como un chaleco o chaqueta, que denote claramente que no forman parte de la lista activa.
- E. Todos los diseños, logotipos y marcas deben ser aprobados por la liga gobernante antes de que una camiseta pueda usarse en un partido.
- F. Todos los jugadores de la lista activa deben tener un número en la parte delantera y trasera de su camiseta. Este número debe ser único entre todos los jugadores activos de su equipo. Los números deben ser claramente visibles a distancia debido a su tamaño, forma y color. Los números pueden ser cualquier número de un solo dígito, dos dígitos o tres dígitos. Los ceros adicionales delante de un número se consideran el mismo número.
- G. El capitán debe ser identificado por una marca visible en su uniforme, incluyendo pero no limitado a una letra mostrada en la parte delantera del uniforme, un brazalete distintivo de capitán o un gorro distintivo de capitán.

Regla 6: La Pelota

- A. La pelota es esférica, hecha de cuero u otro material adecuado, y tiene una circunferencia entre 45-50 cm. Debe estar inflada de modo que rebote y ruede eficazmente, y mantenga su inflado durante el transcurso del juego. La pelota no debe pesar más de 285 gramos.
- B. El juego no debe continuar con una pelota que se haya empapado de agua, deformado o cuya integridad se haya visto comprometida por daños.
- C. La pelota debe ser de un color distinto al de la superficie de juego.

Regla 7: El Remo

- A. El mango del remo debe estar hecho de madera, bambú o material similar. No debe tener bordes afilados, metal u otras características peligrosas y debe ser recto.
- B. La parte de la pala del remo puede estar hecha de madera, caucho o plástico. No puede exceder los 31cm de longitud. Debe tener entre 5 y 10cm de ancho, y entre 3mm y 25mm de grosor.
- C. El remo, cuando se sostiene verticalmente, no puede ser más alto que su dueño o más largo de 152cm, lo que sea más corto.
- D. El remo puede envolverse en cinta, cuerda, cuero, caucho o material similar, o recubrirse con cualquier sustancia similar para mejorar el agarre del jugador o la durabilidad del remo.
- E. El remo puede tratarse con fibra de vidrio o material similar para mejorar su durabilidad.
- F. La pala puede tener una correa para la muñeca hecha de cuerda o cuero para ayudar a mejorar el agarre, pero no se permiten otras protuberancias.
- G. Los remos no deben estar rotos, astillados, podridos o agrietados de ninguna manera que comprometa su integridad o suponga un riesgo indebido para cualquier jugador.
- H. El mango del remo debe estar hecho completamente de madera, bambú o material similar.
- I. Cualquier pomo o empuñadura incorporada no debe exceder 8cm en ninguna dimensión. La parte del mango del remo no debe exceder el ancho de la pala en ninguna dimensión.
- J. No debe haber huecos o curvaturas en la pala, ni sustancias aplicadas a la pala que hagan excesivamente fácil transportar la pelota.



Regla 8: Equipamiento del Jugador

- A. Los jugadores deben equiparse con zapatillas deportivas o tacos. Están prohibidas las puntas afiladas, punteras de acero, zapatos abiertos u otras características que puedan ser un peligro para otros jugadores o para ellos mismos. Los tacos no deben extenderse más de veintiún milímetros (21 mm) desde la suela de la bota. Los tacos extraíbles deben estar completamente asegurados o completamente removidos. En superficies de juego duras que los tacos no pueden penetrar, los tacos están prohibidos.
- B. Se permite a los jugadores usar espinilleras de carcasa dura, siempre que no afecten drásticamente la silueta de la pierna del jugador y no supongan un peligro para ningún jugador.
- C. Se permite a los jugadores usar protección inguinal endurecida. Tal equipo puede sujetarse con un cinturón de soporte, la ropa interior del jugador o cinta. La protección inguinal debe asegurarse completamente debajo del uniforme del jugador.
- D. Se permite a los jugadores usar acolchado blando en cualquier parte del cuerpo, siempre que no afecte drásticamente la silueta del cuerpo del jugador o suponga un riesgo para otros jugadores.
- E. Se permite a los jugadores usar cinta protectora, férulas, vendajes o gafas de cualquier tipo.
- F. Se permite a los jugadores usar protección facial de cualquier tipo, siempre que no suponga un peligro para el usuario o cualquier otro jugador en el campo debido a su forma, construcción o materiales.
- G. Se permite a los jugadores usar tocado, siempre que sea negro, blanco o principalmente del mismo color que el uniforme del equipo, no presente marcas visibles, branding o eslóganes aparte de las marcas del fabricante, no esté unido a ninguna otra prenda del uniforme del jugador y no sea un peligro para otros jugadores. Se permiten gorras con visera, pero no cascos de carcasa dura.
- H. Se permite a los jugadores usar guantes, ya sea para mejorar el agarre, la comodidad o la protección. Los guantes pueden ser cerrados o con dedos abiertos.
- I. Los guantes no deben presentar superficies duras, no deben afectar drásticamente la silueta de la mano para proporcionar una superficie de bloqueo antinaturalmente grande en defensa de la portería.
- J. Los guantes pueden ser palmeados. La membrana debe estar exclusivamente entre el pulgar y el índice, consistir en un material no elástico y tener una longitud para quedar tensa cuando el pulgar esté completamente extendido.
- K. Se permite a los jugadores usar dispositivos médicos que ayuden en su capacidad para jugar, incluyendo pero no limitado a gafas, audífonos, férulas articulares o bomba de insulina, siempre que dichos dispositivos no supongan un riesgo indebido para los otros jugadores en el campo o para el jugador que los lleva.
- L. Los jugadores no pueden usar joyería que pueda suponer un riesgo para otros jugadores durante el juego, incluyendo pero no limitado a piercings puntiagudos, anillos grandes y relojes de pulsera metálicos.
- M. Los jugadores no pueden jugar con un elenco yeso duro o otro equipo médico peligroso.
- N. Los jugadores pueden usar cualquier método razonable y comúnmente usado para sujetar el cabello largo, incluyendo pero no limitado a bandas elásticas, cintas para la cabeza, lazos, horquillas, pinzas o similares. No pueden usar ningún sujetador para el cabello que cause una proyección importante desde su cabeza, como un palo, o cualquier otro que añada un riesgo indebido a los oponentes.
- O. Se permite a los jugadores usar cualquier prenda o accesorio requerido para su observancia religiosa, incluso si contradice otros aspectos de las reglas de uniforme o equipamiento. El árbitro puede pedir que se asegure, acolche o cubra si se considera un posible riesgo para otros jugadores.
- P. Cualquier tipo de dispositivo electrónico que no tenga un propósito médico para un jugador, como una bomba de insulina o audífono, no está permitido en el campo de juego si supone algún riesgo potencial para otros jugadores.
- Q. Cualquier característica de un uniforme que sobresalga, como cordones o botones, debe estar hecha de un material que no sea un peligro para los jugadores en contacto.

- R. Cualquier objeto almacenado en los bolsillos de un jugador debe ser removido antes de entrar al campo de juego.
- S. Cualquier cordón, correa o cinturón que pueda suponer un riesgo de tropiezo para los oponentes debe asegurarse.
- T. El equipamiento del jugador no debe mostrar obscenidades, símbolos de odio o promover ningún partido político.
- U. El uniforme debe ajustarse al cuerpo del jugador de tal manera que no aumente indebidamente el área de bloqueo en defensa de la portería o suponga un riesgo de tropiezo.
- V. Se permite a los jugadores jugar con solo un remo a la vez. Pueden llevar múltiples remos para recoger uno para un compañero, pero no pueden participar en la jugada en ese momento.
- W. Están prohibidas las sustancias pegajosas que ayuden indebidamente en el control de la pelota, cuando se apliquen al remo, zapatos, uniforme o cuerpo de un jugador.

Sección 3: Flujo del Juego

Regla 9: Sustituyendo

- A. Todas las sustituciones deben hacerse dentro de la zona neutral, desde el lado del banquillo del campo.
- B. Las sustituciones entre jugadores activos están permitidas en cualquier momento mientras la pelota esté en juego.
- C. A los equipos a los que se les concede un golpe franco se les permite hacer sustituciones en cualquier momento.
- D. Los equipos pueden sustituir durante el golpe franco de un oponente siempre que el equipo no infractor aún no se haya alineado para la cara a cara.
- E. Los equipos pueden sustituir jugadores cuando hay una interrupción por un tiro penal o el final de un período. A los jugadores sustituidos no se les permite tirar o defender un tiro penal.
- F. Los equipos pueden sustituir jugadores si piden un tiempo muerto.
- G. El jugador que entra en sustitución durante el juego activo no debe entrar a la superficie de juego hasta que el jugador que sale no esté a más de m del área del banquillo. Esto no aplica durante las interrupciones del juego.
- H. Ni el jugador que sale ni el que entra pueden interferir con la jugada de ninguna manera hasta que el jugador que sale esté completamente fuera del campo de juego.
- I. Una sustitución de intercambio, en la que un jugador de reserva reemplaza a un jugador activo, solo puede ocurrir en una interrupción del juego. El capitán o manager del equipo debe notificar al árbitro su intención de intercambiar, y el árbitro debe aprobar el cambio. A la señal del árbitro, se permite al nuevo jugador entrar al campo, y el jugador que es removido debe dejar el campo y quitarse o cubrirse la camiseta.

Regla 10: Tocando Dos Veces

- A. Los jugadores pueden tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo.
- B. Los jugadores no pueden tocar la pelota con el cuerpo dos veces (“tocando dos veces”) sin que la pelota toque a otro jugador, toque el remo de otro jugador o haya una interrupción del juego.
- C. Si un jugador toca la pelota con dos partes del cuerpo simultáneamente, esto se considera un solo toque.
- D. Para los propósitos de esta regla, una mano que sostiene el remo se considera una extensión del remo, no una parte del cuerpo.
- E. Si un jugador comete incidentalmente una violación de tocar dos veces y su equipo gana ventaja o mantiene la posesión, al equipo no infractor se le concede un golpe franco.
- F. Si un jugador comete incidentalmente una violación de tocar dos veces pero pierde posesión o territorio, el juego continuará.

Regla 11: Pasando de Dos Líneas

- A. La pelota no puede pasarse directamente a un compañero a través de dos líneas de zona paralelas o dos líneas de canal paralelas.
- B. No se permite un pase a través de las líneas verticales del canal, desde el canal izquierdo al derecho o desde el canal derecho al izquierdo, sin ser tocado por un jugador en el canal central.
- C. No se permite un pase a través de las líneas horizontales de zona, desde la zona defensiva a la ofensiva o desde la ofensiva a la defensiva, sin ser tocado por un jugador en la zona neutral.
- D. Un jugador puede recibir un pase a través de dos líneas si la pelota cruza las líneas antes que ellos (ellos están en la zona neutral o canal central hasta que la pelota cruza), o si “se marcan” pisando la zona central o neutral antes de ir a recoger la pelota.
- E. La pelota puede ser pasada a cualquier parte del campo desde el cuadrado central neutral.

Regla 12: Fuera de Juego y Colgando en la Portería

- A. Al ataque se le permite tener un (1) jugador dentro del área de la portería atacante si hay dos (2) o menos defensores dentro del área de la portería.
- B. Se dice que la defensa está “colgando en la portería” si hay tres o cuatro defensores dentro del área de la portería.
- C. Si la defensa está colgando en la portería, el ataque puede tener dos (2) jugadores dentro del área de la portería.
- D. Un jugador que está en el área de la portería de su oponente y provoca que haya más del número permitido de atacantes dentro del área de la portería está fuera de juego.
- E. El juego no se detendrá por un fuera de juego, siempre que un jugador en fuera de juego haga un intento honesto de salir del área de la portería sin interferir con la jugada de manera oportuna.
- F. Si un jugador está fuera de juego y se considera que interfiere con la jugada, al equipo defensor se le concederá un golpe franco.
- G. Un jugador que está legalmente en el área de la portería pero queda en fuera de juego porque un defensor salió del área de la portería tiene tres (3) segundos para salir del área de la portería antes de ser considerado fuera de juego.
- H. Un jugador que está ilegalmente fuera de juego puede ser puesto en juego por la defensa colgando en la portería.

Regla 13: Golpe Franco

- A. En caso de que la pelota salga fuera de límites, el equipo que no sacó la pelota fuera de límites recibe un golpe franco desde donde la pelota salió. Si la pelota salió fuera de límites en la zona central, el golpe franco se tomará desde el lugar correspondiente en la línea frontal del área.
- B. Un golpe franco puede tomarse con el remo o cualquier parte del cuerpo. Cualquier jugador del equipo que toma el golpe franco puede ser quien lo golpee.
- C. La pelota puede ser golpeada en cualquier dirección con un solo golpe, recogida o toque de la pelota.
- D. Si la pelota es golpeada solo con el remo, la pelota puede tocarse dos veces, incluso para recogerla en el aire antes de golpearla, siempre que la pelota no cruce al campo de juego antes de ser tocada por segunda vez.
- E. El golpe franco puede golpearse desde cualquier lugar fuera del campo de juego o en la línea de fuera de límites.
- F. El golpe franco, después de ser golpeado, debe reingresar al juego a no menos de 60cm de distancia, medido lateralmente a lo largo del eje de la línea de fuera de límites, desde donde la pelota salió.
- G. Dondequiera que la pelota se detenga, el resultado será una cara a cara en esa ubicación.
- H. Si la pelota entra en cualquier área de portería o sale fuera de límites, el equipo que no tuvo el golpe franco anterior recibe un golpe franco en la ubicación donde la pelota salió fuera de límites o cruzó al área de la portería. Esto significa que no se puede marcar un gol desde un golpe franco.
- I. Si un equipo comete una violación técnica como fuera de juego o pase de dos líneas, el equipo no infractor recibe un golpe franco desde donde estaba la pelota cuando se detuvo el juego.
- J. Ningún jugador de ningún equipo puede interferir con la pelota una vez que ha sido golpeada.
- K. Los jugadores defensivos no pueden aglomerar al ejecutor del golpe franco o impedir de otra manera su capacidad para tomar el golpe franco.
- L. Si el juego se detiene debido a un mal funcionamiento del equipamiento, se concede un golpe franco al equipo cuyo equipamiento no falló.
- M. En caso de que las condiciones climáticas o del campo hagan que jugar un golpe franco desde cierta posición sea indebidamente difícil, el árbitro puede permitir al equipo que golpea

Regla 14: Cara a Cara

- A. El juego siempre se reinicia después de un golpe franco con una cara a cara.
- B. En caso de una interrupción donde ambos equipos cometieron infracciones iguales o el juego necesitó detenerse sin infracciones cometidas, el juego se reiniciará con una cara a cara desde donde estaba la pelota cuando se detuvo el juego.
- C. Un jugador de cada equipo debe alinearse en su lado defensivo de la pelota, con ambos pies detrás de la pelota y con sus pies y hombros cuadrados a la línea de fondo opuesta. El árbitro puede reanudar el juego después de diez (10) segundos de conceder el golpe franco incluso si ambos equipos no están correctamente alineados para la cara a cara.
- D. Los jugadores que participan en la cara a cara no pueden tocar la pelota con su cuerpo o remo, hacer que su oponente toque la pelota con su cuerpo o remo, o tocar a su oponente antes de que el juego haya comenzado.
- E. Todos los jugadores de ambos equipos que no participan en la cara a cara deben permanecer a no menos de m de la pelota o dentro de su propio área de portería. Estos jugadores pueden moverse si lo desean, pero no pueden tocar la pelota o a cualquiera de los participantes de la cara a cara.
- F. Cuando el árbitro pita su silbato, el juego está activo.
- G. Si ambos equipos cometen faltas o violaciones en la misma jugada y ninguno ha cometido más que el otro, habrá una cara a cara desde el lugar donde estaba la pelota cuando se detuvo el juego.
- H. Si la portería se desplaza incidentalmente, como por viento severo, y no puede arreglarse antes de convertirse en un obstáculo para el juego, el juego se detendrá inmediatamente y se reiniciará con una cara a cara donde estaba la pelota en el momento de la interrupción.
- I. Si un jugador viola la cara a cara, como alineándose ilegalmente o tocando la pelota prematuramente, el jugador que toma la cara a cara para el equipo infractor debe abandonar la cara a cara y alinearse a m de la pelota o dentro de su propio área de portería. Si ambos equipos cometen violaciones simultáneamente de tal manera que no sea posible para el árbitro determinar qué equipo violó primero, ambos equipos deben enviar nuevos jugadores para participar en la cara a cara.

Regla 15: Tirando un Penal

- A. Cuando un equipo ha cometido una falta, el juego comienza con un tiro penal.
- B. Los tiros penales comienzan con la pelota en el Punto de Penalti más cercano a la portería que el equipo atacante está atacando. Cualquier jugador del equipo no infractor presente en el campo en el momento de la falta es elegible para tirar. Por defecto, al equipo atacante se le permiten dos (2) jugadores para tirar.
- C. Al equipo infractor se le permite tener un (1) defensor dentro de su área de portería.
- D. Los jugadores que tiran el tiro penal pueden alinearse en cualquier parte del campo excepto el área de la portería atacante, pero deben darse a conocer al árbitro.
- E. Todos los jugadores de ambos equipos que no participan en el tiro penal deben alinearse en la zona defensiva del equipo que tira.
- F. El árbitro pitará su silbato para indicar que el próximo toque de la pelota está activo.
- G. Una vez que la pelota es tocada después del silbato, el juego está activo y todos los jugadores son libres de ir donde deseen.
- H. Si, después de que el árbitro pite el silbato, el equipo que tira tarda más de seis (6) segundos en jugar la pelota, el árbitro volverá a pitar el silbato para indicar que la pelota está activa de todos modos.
- I. Debido a que la pelota está activa después de ser tocada, se puede marcar un gol directamente desde un tiro penal.
- J. Si se cometen múltiples faltas por el mismo equipo en la misma jugada, el número de faltas corresponde al número de jugadores que el equipo no infractor tiene permitido enviar fuera de su zona defensiva para tirar el tiro penal (2 faltas son 3 jugadores tirando, 3 o más faltas son 4 jugadores), hasta cuatro (4) jugadores. Los jugadores adicionales que participan en un tiro penal pueden alinearse en cualquier parte del campo siempre que no estén dentro del área de la portería atacante.

- K. Si ambos equipos cometen faltas o violaciones en una jugada determinada, pero un equipo ha cometido menos faltas, a ese equipo se le concede un tiro penal. La diferencia en el número de faltas entre los equipos es el número de jugadores permitidos para tirar— uno si el equipo menos infractor cometió una falta menos, dos si cometieron dos faltas menos, tres si cometieron tres menos, o cuatro jugadores si el equipo menos infractor cometió cuatro o más faltas menos.
- L. Solo la cantidad, no la severidad, de las faltas debe contarse al determinar el diferencial de faltas para una jugada determinada. Las faltas menores, mayores y de partido se cuentan por igual al determinar qué equipo debe recibir un tiro penal y determinar cuántos jugadores pueden tirarlo en una jugada determinada.
- M. Una violación del Tiro Penal por el equipo defensor resulta en un jugador adicional permitido para tomar el Tiro Penal.
- N. Una violación del Tiro Penal por el equipo atacante resulta en un golpe franco para el equipo defensor desde el Punto de Penalti.

Regla 16: Manejando la Pelota

- A. No se permite a los jugadores atrapar la pelota, acunarla con la mano, inmovilizarla contra su cuerpo o remo, o retenerla del juego acostándose sobre ella o escondiéndola en su ropa. Se les permite golpear, abofetear, patear, dar un cabezazo o golpear con el puño la pelota.
- B. Si un jugador atrapa incidentalmente la pelota, como si se atasca entre su brazo y cuerpo, no será penalizado siempre que la libere inmediatamente al juego.
- C. Caerse sobre la pelota de manera que se vuelva injugable o peligroso jugarlo es manejo ilegal.
- D. Los jugadores que violen esta regla serán penalizados por manejo ilegal de la pelota.

Regla 17: Severidad de las Faltas

- A. Falta menor. Para faltas que son de naturaleza menor, al equipo no infractor se le concede un tiro penal. El jugador infractor no está obligado a cumplir tiempo en la caja de castigo.
- B. Falta mayor. Para faltas que son de naturaleza grave, al equipo no infractor se le concede un tiro penal y el jugador infractor debe cumplir tres (3) minutos en la caja de castigo sin advertencia. Los jugadores en la caja de castigo no pueden ser reemplazados por un compañero, dejando a su equipo jugar con menos jugadores en el campo durante la duración de su penalización. El tiempo en la caja de castigo se traslada a la segunda mitad o tiempo extra si es necesario, y los jugadores deben cumplir toda la duración de su penalización en la caja.
- C. Falta de partido. Para faltas que son flagrantes, cínicas o especialmente peligrosas de naturaleza, al equipo no infractor se le concede un tiro penal y el jugador infractor es expulsado del partido permanentemente, dejando a su equipo con menos jugadores en el campo por el resto del partido.

Regla 18: Procedimientos Disciplinarios

- A. Cuando el árbitro detecta juego sucio, debe levantar el brazo sobre su cabeza hasta que se detenga el juego para notificar a los jugadores. Esto se conoce como “falta retrasada”.
- B. Si una falta es cometida por el equipo defensor, el juego se detendrá cuando el equipo defensor toque la pelota fuera de su zona defensiva.
- C. Si el equipo infractor está en posesión de la pelota en el momento de la falta, el juego se detendrá inmediatamente.
- D. Si se evitó un gol como resultado de juego sucio, al equipo no infractor se le concede un gol automático.
- E. Si se marcó un gol durante una falta retrasada, el gol es válido, y el juego se reanudará con un tiro penal para el equipo no infractor, incluso si fueron el equipo que marcó.
- F. Una vez que el juego se ha detenido por la falta, el árbitro debe identificar al jugador infractor y emitir una advertencia a su equipo o enviarlo a la caja de castigo.
- G. Variedades de Faltas. Las faltas se clasifican como de remo, de cuerpo y de procedimiento. Estas son relevantes para los tipos de suspensión por parte de una liga gobernante. Las reincidencias de un tipo específico de falta pueden estar sujetas a suspensiones crecientes.
- H. Si un jugador comete otra falta mientras está en la caja de castigo, el tiempo de penalización adicional comienza una vez que termina su primer tiempo de penalización.

- I. Si un equipo se queda sin jugadores debido a tener cuatro (4) jugadores en la caja de castigo a la vez, pierden el partido.
- J. Si se le asigna una penalización a un miembro del personal, un jugador debe sentarse en la caja de castigo para “cumplirla” y asegurar que el equipo no juegue con más de cuatro (4) jugadores en total entre el campo y la caja. A diferencia de las penalizaciones tomadas por un jugador, el jugador en la caja puede cambiarse en cualquier momento siempre que haya un jugador presente.
- K. El árbitro puede optar por advertir a un jugador o equipo sobre juego sucio sin conceder un tiro penal por una falta específica.

Regla 19: Anotando Goles

- A. Un gol se marca solo cuando la pelota ha cruzado completamente la línea de fondo entre los postes de la portería y por debajo de la altura de la portería.
- B. Un gol puede marcarse con el remo o con cualquier parte del cuerpo.
- C. Un gol anota un (1) punto al marcador del equipo que ataca esa portería.
- D. Después de un gol, al equipo que lo concedió se le concede un golpe franco, excepto si el equipo que concedió estaba en una falta retrasada, en cuyo caso al equipo que marcó se le concede un tiro penal.
- E. Se concede un gol automático si la defensa desplaza la portería mientras la pelota está dentro de su área de portería defensiva o en vuelo hacia la portería después de que se haya intentado un tiro.
- F. Si un defensor es empujado a la portería por un atacante, se concederá un gol automático si el defensor parece hacer cualquier esfuerzo intencional para desplazar la portería, pero no si intenta evitar la colisión. Se da al árbitro un amplio grado de libertad en el juicio de esta situación.
- G. Si la portería es desplazada por el equipo atacante o por accidente, el árbitro debe juzgar si la pelota habría entrado en la portería si estuviera en su posición correcta. Si el árbitro juzga que la pelota habría marcado, se debe conceder un gol.

Sección 4: Tipos de Faltas

Regla 20: Usando un Remo Peligroso

- A. Usar un Remo Peligroso se clasifica como falta de remo.
- B. Para los propósitos de esta regla, una mano que sostiene el remo se considera parte del cuerpo tanto para defensores como atacantes.
- C. Un jugador que intenta robar la pelota a un oponente o ganar una pelota disputada de un oponente usando su pie se dice que se ha puesto intencionalmente en riesgo de contacto con el remo de un oponente.
- D. Un jugador que deliberadamente inicia contacto con el remo de un oponente para intentar sacar una falta o empujar el remo oponente para ganar o mantener posesión, se dice que se pone intencionalmente en riesgo de contacto con el remo de su oponente.
- E. Tocar a un jugador con el remo cuando no está intencionalmente en riesgo de contacto con el remo es una falta menor.
- F. El contacto violento con el cuerpo de un oponente con el remo, incluso si se han puesto intencionalmente en riesgo de contacto con el remo, es una falta menor.
- G. Balancear el remo salvaje o violentamente, incluso si no contacta a ninguna persona, es una falta menor.
- H. Lanzar el remo es una falta mayor.
- I. El contacto intencional con un oponente con el remo es una falta mayor.
- J. Golpear a un oponente con el mango del remo, sostenido entre dos manos, es una falta mayor.
- K. Pinchar a un oponente con la pala o el mango del remo es una falta de partido.
- L. Balancear intencionalmente el remo hacia un oponente es una falta de partido.
- M. Sostener el remo de tal manera que un oponente deba esquivarlo para evitar ser golpeado en la cara, cabeza o cuello es una falta menor.
- N. Tocar la cara, cuello, cabeza u hombros de un oponente con el remo es una falta mayor.
- O. Amenazar la cabeza de un oponente con el remo es una falta mayor.
- P. Tocar intencionalmente la cara, cuello, cabeza u hombros de un oponente con el remo es una falta de partido.
- Q. Golpear la cara, cuello, cabeza u hombros de un oponente con un impacto violento del remo, incluso accidentalmente, es una falta de partido.

Regla 21: Haciendo Tropezar

- A. Hacer tropezar con el remo se clasifica como falta de remo. Hacer tropezar con el cuerpo se clasifica como falta de cuerpo.
- B. No se puede hacer tropezar a un oponente, excepto cuando se intenta salvar la portería desde dentro del área de la portería y la pelota es golpeada antes que el oponente.
- C. Hacer tropezar incidentalmente a un oponente con el remo es una falta menor.
- D. Hacer tropezar a un oponente con el cuerpo desde el frente es una falta mayor.
- E. Hacer tropezar intencionalmente a un oponente de cualquier manera es una falta mayor.
- F. Barrer las piernas de un oponente es una falta de partido.
- G. Hacer tropezar a un oponente con el cuerpo desde un lado o por detrás es una falta de partido.

Regla 22: Jugando Rudo: Haciendo un Chequeo Ilegal de Cadera

- A. Un chequeo ilegal se clasifica como falta de cuerpo.
- B. Se puede hacer un chequeo legal con la cadera en un intento de ganar o mantener posesión de la pelota.
- C. Usar la cadera contra la cadera de un oponente mientras se corre o camina en la misma dirección es un chequeo legal. Esto se conoce como “chequeo de cadera en movimiento”.
- D. Usar la cadera para usar el impulso de un oponente para quitarle el equilibrio es un chequeo legal, siempre que el chequeo se haga desde el frente, el contacto esté por encima de la parte superior de las rodillas y por debajo del ombligo del oponente, y el jugador no se mueva hacia el oponente para añadir fuerza a la colisión. Esto se conoce como “chequeo de cadera por impulso”.

- E. Los jugadores pueden usar su espalda o manos para “seguir el movimiento” en un chequeo de cadera por impulso.
- F. Usar la cadera contra una parte del cuerpo de un oponente que no sea la cadera al intentar un chequeo en movimiento es una falta menor.
- G. Usar una parte del cuerpo que no sea la cadera en un chequeo de cadera en movimiento es una falta mayor.
- H. Golpear a un oponente en la cabeza en cualquier punto mientras se intenta un chequeo de cadera es una falta de partido.
- I. Hacer contacto con un oponente a la altura de la rodilla o por debajo, o por encima del ombligo de un oponente es una falta menor.
- J. Estrellar a un oponente contra el suelo después de levantarlo en el aire con un chequeo de cadera por impulso es una falta de partido.
- K. Usar un chequeo de cadera contra un jugador cuando no es relevante para la posesión de la pelota es una falta mayor.

Regla 23: Jugando Rudo: Haciendo un Chequeo Ilegal de Mano

- A. Un chequeo ilegal de mano se clasifica como falta de cuerpo.
- B. Los jugadores pueden empujar a un oponente con las manos, brazos, hombros o espalda hacia los hombros, brazos, caderas, espalda o pecho del oponente, si ambos jugadores están estacionarios o moviéndose a velocidad de caminata. Tal empujón debe estar al servicio de ganar o retener posesión de la pelota o ganar posición relevante para recibir la pelota, como frente a la portería o en el área neutral central. Empujar a un oponente contra otra persona o de tal manera que caiga está permitido, y no hay límite en la cantidad de fuerza usada en un empujón siempre que no se inicie con contacto violento.
- C. Los jugadores pueden empujar con una mano mientras corren, caminan o están estacionarios al servicio de ganar o retener posesión de la pelota.
- D. El empuje legal requiere contacto continuo, y no debe iniciarse con fuerza violenta.
- E. Empujar a un oponente con dos manos o con el cuerpo mientras se corre o contra un oponente que está corriendo es una falta menor.
- F. Empujar a un oponente cuando no es relevante para la posesión de la pelota o la posición para recibir la pelota es una falta menor.
- G. Clavar las uñas en la piel de un oponente es una falta menor.
- H. Iniciar un empujón sobre un oponente con impacto violento es una falta mayor.
- I. Empujar a un oponente en una parte del cuerpo que no sean las áreas prescritas legalmente es una falta mayor.
- J. Empujar intencionalmente a un oponente contra un obstáculo fuera del campo, incluyendo los postes de la portería, es una falta de partido.

Regla 24: Jugando Rudo: Golpeando

- A. Golpear se clasifica como falta de cuerpo.
- B. No se puede tocar a los oponentes con ninguna parte del cuerpo de “golpeo”, es decir, los pies, rodillas, codos, cabeza, muñecas, o cualquier impacto violento con las manos, antebrazos o espinillas.
- C. Hacer contacto violento accidentalmente con los pies de un oponente con el pie es una falta menor.
- D. Golpear accidentalmente a un oponente cuando se intenta jugar la pelota es una falta menor.
- E. Golpear accidentalmente a un oponente de una manera que haga cualquier contacto con la cabeza es una falta mayor.
- F. Golpear intencionalmente a un oponente, intentar golpear a un oponente, o adoptar una postura que razonablemente se crea que es intentar golpear a un oponente en una altercación mutua es una falta mayor.
- G. Golpear a un oponente con un arma o pieza de equipamiento que se esté usando como arma es una falta de partido.

- H. Golpear intencionalmente a un oponente desprevenido, vulnerable o reacio es una falta de partido.
- I. Golpear intencionalmente a un oponente en la ingle, garganta o cabeza, o apuntar a una lesión previa es una falta de partido.
- J. Continuar una altercación de cualquier tipo después de que el árbitro haya intervenido es una falta de partido.

Regla 25: Manejando Ilegalmente la Pelota

- A. El manejo ilegal se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Cometer intencionalmente una violación de tocar dos veces para crear una interrupción en el juego o ganar una ventaja es una falta menor.
- C. Atrapar la pelota, acunarla desde abajo con la mano o inmovilizarla contra el cuerpo o el remo fuera del área de la portería defensiva es una falta menor.
- D. No liberar una pelota atrapada incidentalmente es una falta menor.
- E. Atrapar intencionalmente la pelota para detener el juego, excepto para alertar al árbitro de una lesión o peligro para el juego, es una falta mayor.
- F. Caerse sobre la pelota de manera que la haga injugable es una falta mayor.

Regla 26: Obstruyendo

- A. La obstrucción se clasifica como falta de cuerpo.
- B. Impedir a un jugador o restringir su velocidad tirando de su uniforme o remo es una falta menor.
- C. Sostener el remo de un oponente, excepto para protegerse de ser golpeado por él o para entregárselo a su legítimo dueño, es una falta menor.
- D. Tomar posesión del remo de un oponente sin soltarlo inmediatamente o entregárselo directamente es una falta menor.
- E. Sostener el remo de un oponente de tal manera que lo obligue a golpearse a sí mismo o a otro jugador, a tropezar consigo mismo o con alguien más, u obligar a otro jugador a usar su propio remo peligrosamente es una falta mayor.
- F. Impedir a un oponente envolviéndolo con los brazos o piernas es una falta mayor.
- G. Tirar de un oponente con el remo cuando se ha puesto intencionalmente en riesgo de contacto con el remo de un jugador es una falta menor.
- H. Tirar de un oponente con el remo que está desprevenido o intentando evitar contacto con el remo es una falta mayor.
- I. Detenerse deliberadamente en el camino de un oponente que no puede evadir el contacto o que no está en posición de esperar contacto, a menos que hacerlo sea necesario para hacer una jugada sobre la pelota, de tal manera que cause contacto violento es una falta mayor.
- J. Hacer contacto con un jugador que no está involucrado en la jugada es una falta menor.
- K. Impedir que un oponente vuelva a estar en juego o haga una sustitución legal es una falta menor.
- L. Interferir con un oponente mientras está fuera de juego o fuera del campo de juego es una falta menor.
- M. Agarrar a un oponente por el cabello o barba es una falta mayor.
- N. Cualquier tipo de estrangulación o movimiento de sumisión es una falta de partido.
- O. Agarrar o aferrarse a un oponente en sus áreas privadas es una falta de partido.

Regla 27: Retrasando el Juego

- A. El retraso del juego se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Retrasar indebidamente el proceso de alineación para una cara a cara es una falta menor.
- C. Interferir con un golpe franco es una falta menor.
- D. Enviar deliberadamente la pelota tan lejos fuera de juego como para hacer su recuperación innecesariamente difícil es una falta menor.
- E. Mover la portería de su posición es una falta menor.
- F. Enviar la pelota fuera de juego o negarse a dar la pelota a un oponente después de que el juego haya terminado es una falta mayor.
- G. Negarse a jugar es una falta mayor.

- H. Lanzar objetos al campo o colocar obstrucciones en el campo es una falta de partido.
- I. Detener intencionalmente el juego fingiendo una lesión es una falta de partido.
- J. Dañar o destruir deliberadamente la pelota o la portería para detener el juego es una falta de partido.
- K. Un jugador defensivo cometiendo una violación en un tiro penal, como alinearse incorrectamente, interferir con el tirador antes de que la pelota esté activa, o interferir con la colocación de la pelota, es una falta menor.

Regla 28: Comportarse de Forma Antideportiva

- A. La conducta antideportiva se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Cualquier jugador no capitán o personal no manager que intente discutir una decisión con el árbitro es una falta menor.
- C. Cualquier miembro del personal que entre al campo de juego durante el juego activo es una falta menor.
- D. Salpicar a un oponente con agua es una falta menor.
- E. Cometer deliberadamente una falta menor para negar una oportunidad de gol del oponente es una falta mayor.
- F. Romper deliberadamente el remo de un oponente es una falta mayor.
- G. Cualquier falta de respeto evidente a la persona del árbitro es una falta de partido.
- H. Los gestos ofensivos son una falta menor.
- I. Comportarse irrespetuosamente con los espectadores es una falta menor.
- J. Interferir directamente con los espectadores es una falta mayor.
- K. Lanzar equipamiento o comportarse generalmente de manera peligrosa en la caja de castigo es una falta mayor.
- L. Intentar engañar al árbitro para que llame una falta cuando no ha ocurrido ninguna es una falta de partido.
- M. El uso de cualquier insulto, discurso de odio o amenazas de violencia fuera del campo son una falta de partido.
- N. El uso de lenguaje discriminatorio derogatorio que no alcanza el nivel de insulto o discurso de odio es una falta mayor.
- O. Cualquier gesto con connotación de odio, amenazas de violencia u obscenidad extrema son una falta de partido.
- P. Manipular la pelota, porterías, campo de juego o el equipamiento de cualquier jugador para obtener una ventaja injusta es una falta mayor.
- Q. Entrar intencionalmente al área del banquillo del oponente es una falta menor.
- R. Cualquier comportamiento que el árbitro crea que podría ser un intento intencional y premeditado de lesionar a un oponente es una falta de partido.
- S. Acosar sexualmente a un oponente es una falta de partido.
- T. Escupir, lamer o morder a un oponente es una falta de partido.
- U. Toser, estornudar o aplicar excrementos corporales sobre un oponente intencionalmente es una falta de partido.
- V. Tomar el equipamiento de un oponente o impedirle recuperar equipamiento como un zapato o remo es una falta menor.
- W. Cualquier comportamiento que el árbitro considere peligroso para un oponente, pero que no esté explícitamente prohibido en las reglas, es una falta menor, mayor o de partido dependiendo de la severidad.

Regla 29: Sustituyendo Ilegalmente

- A. La sustitución ilegal se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Iniciar una sustitución a más de m del área de sustitución es una falta menor.
- C. Jugadores que están en proceso de sustitución interfiriendo con el juego es una falta menor.
- D. Intentar una sustitución después de que un oponente haya tomado un golpe franco y se haya alineado para una cara a cara pero antes de que el juego se reanude desde la cara a cara es una falta menor.

- E. Intentar una sustitución cuando hacerlo pone a los jugadores en posición ilegal para una cara a cara o tiro penal actual es una falta menor.
- F. Jugar con más de cuatro (4) jugadores en el campo, o jugar con más jugadores de los permitidos actualmente en el campo debido a penalizaciones actuales, es una falta menor.
- G. Sustitución desde fuera del área de sustitución es una falta menor.
- H. Uso ilegal de un jugador de reserva es una falta de partido.
- I. Salir de la caja de castigo antes de la expiración de una penalización es una falta mayor.

Regla 30: Interfiriendo con el Árbitro

- A. Interferir con el Árbitro se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Intentar engañar al árbitro para que llame una falta cuando no ha ocurrido ninguna es una falta menor.
- C. Poner intencionalmente la cabeza en una posición de peligro en un intento de sacar una falta es una falta de partido.
- D. No proceder a la caja de castigo cuando se le ordena hacerlo es una falta menor.
- E. Intentar pedir más de dos tiempos muertos en un partido es una falta menor.
- F. Interferir con una altercación en un intento de separarla es una falta mayor.
- G. Interferir con una altercación en un intento de unirse es una falta de partido.
- H. Salir del área del banquillo para interferir con una altercación en curso, ya sea para unirse o para separarla, es una falta de partido.
- I. Intentar continuar una altercación después de que el árbitro la haya separado es una falta de partido.
- J. Oscurecer intencionalmente la visión del árbitro es una falta mayor.
- K. Hacer ruidos que imiten el silbato del árbitro, ya sea con la boca, con un altavoz o con un silbato, es una falta mayor.
- L. Cualquier contacto intencional con el árbitro de cualquier tipo es una falta de partido.
- M. Cualquier intento de sobornar, amenazar o influir nefastamente en las decisiones de un árbitro es una falta de partido.

Regla 31: Usando Equipamiento Ilegal

- A. El uso de equipamiento ilegal se clasifica como falta de procedimiento.
- B. Entrar al juego con un uniforme ilegal o sin zapatos es una falta menor.
- C. Usar un remo ilegal o con equipamiento protector ilegal es una falta mayor.
- D. Usar equipamiento peligroso, como un mango de remo afilado, casco de carcasa dura o tacos con punta, es una falta de partido.
- E. En caso de que un remo se rompa durante el juego, se permite a un jugador soltar el remo y continuar jugando.
- F. Un jugador puede recoger un segundo remo para entregarlo a un compañero, pero jugar la pelota mientras sostiene más de un remo es una falta menor.
- G. Quitarse deliberadamente el equipamiento durante el juego para crear un obstáculo o retrasar el juego es una falta menor.
- H. Quitarse el uniforme para participar en una altercación es una falta de partido.
- I. Participar en el juego con un remo roto es una falta mayor.
- J. Cualquier acción que sería una falta de remo, si se comete con un remo roto, es una falta de partido.

Sección 5: Procedimientos del Juego

Regla 33: Cronometrando el Juego

- A. El juego se jugará en dos (2) tiempos de veinticinco minutos (25) cada uno.
- B. El reloj se detiene cuando el árbitro pita su silbato para detener el juego y se reanuda cuando el árbitro pita para comenzar el juego.
- C. A cada equipo se le conceden dos (2) tiempos muertos por partido. Un tiempo muerto no dura más de noventa (90) segundos y solo puede solicitarse durante una interrupción del juego.
- D. Los equipos pueden usar ambos tiempos muertos consecutivamente. El período del tiempo muerto
- E. Los equipos no cambian de lado durante el medio tiempo.
- F. En juego competitivo senior, el reloj se detiene cuando la pelota no está en juego.
- G. Después de la expiración del tiempo, el juego continúa hasta que la pelota toca el suelo, sale de juego o entra en la portería. Una pelota que está en vuelo o sostenida sobre la superficie de juego al final del tiempo está activa, y se puede marcar un gol desde esta jugada.
- H. Cualquier falta cometida en un intento de forzar a la pelota a salir de juego o al suelo, y por lo tanto terminar el juego, resulta en un gol automático anotado para el equipo no infractor.

Regla 34: Comenzando el Juego

- A. El equipo visitante decide qué extremo del campo les gustaría defender.
- B. Para comenzar el primer tiempo, el equipo local inicia el juego con un golpe franco desde un punto de su elección en cualquier parte de su área de portería.
- C. Para comenzar el segundo tiempo, el juego comienza con un golpe franco desde donde estaba la pelota cuando terminó el primer tiempo, otorgado al equipo que tuvo la última posesión en el primer tiempo. Si el primer tiempo terminó con la pelota saliendo fuera de límites, una violación de pase de dos líneas o una violación de fuera de juego, el equipo no infractor toma el golpe franco para comenzar el tiempo extra en el lugar donde normalmente lo haría.
- D. Si el primer tiempo terminó con una falta retrasada, el juego comenzará en el segundo tiempo con un tiro penal.
- E. Si el primer tiempo terminó con una cara a cara que aún no se completó, el segundo tiempo debe comenzar con una cara a cara en ese lugar.
- F. Después de un gol, el equipo que lo concedió comienza el juego con un golpe franco desde un punto de su elección en cualquier parte de su área de portería.
- G. Si el equipo defensor comete una falta antes del golpe franco, el árbitro advertirá o enviará a la caja de castigo al jugador apropiadamente y el juego se reanudará con un tiro penal.
- H. Si el equipo atacante comete una falta antes del golpe franco, al equipo defensor se le concede un tiro penal y el árbitro advertirá o enviará a la caja de castigo al(los) jugador(es) infractor(es) apropiadamente.
- I. Los equipos no cambian de extremos durante el juego.

Regla 35: Jugando Tiempo Extra

- A. Para el juego de temporada regular, un partido que termina en empate al final del tiempo reglamentario resulta en un período cronometrado de diez (10) minutos de tiempo extra de muerte súbita.
- B. Si el marcador permanece empatado después del tiempo extra cronometrado, el partido resulta en empate.
- C. Para partidos de playoffs, los equipos juegan un período de tiempo extra de muerte súbita. Este período no es cronometrado, no termina hasta que un equipo marque o se rinda.
- D. Para comenzar el tiempo extra de muerte súbita, el juego comienza con un golpe franco desde donde estaba la pelota cuando terminó el tiempo reglamentario, otorgado al equipo que tuvo la última posesión en el tiempo reglamentario. Si el tiempo reglamentario terminó con la pelota saliendo fuera de límites, una violación de pase de dos líneas o una violación de fuera de juego, el

equipo no infractor toma el golpe franco para comenzar el tiempo extra en el lugar donde normalmente lo haría.

- E. Si el tiempo reglamentario terminó con una falta retrasada, el juego comenzará en el segundo tiempo con un tiro penal.
- F. Si el tiempo reglamentario terminó con una falta o una falta retrasada, la penalización se traslada y el equipo no infractor comienza el tiempo extra con un tiro penal.
- G. Todas las reglas normales se aplican al tiempo extra de muerte súbita.

Regla 36: Arbitrando

- A. El árbitro es el único árbitro de las reglas del juego en cualquier evento. Su palabra es final.
- B. El árbitro debe llevar consigo un silbato.
- C. El árbitro debe usar un uniforme distintivo de arbitraje para distinguirlo de ambos equipos.
- D. El árbitro puede detener el juego en cualquier momento por razones de seguridad del jugador, incluyendo pero no limitado a un jugador lesionado, un jugador que muestra signos de golpe de calor o lesión cerebral, o condiciones climáticas que harían peligroso el juego. El juego se reanudará con una cara a cara desde el punto donde estaba la pelota cuando se detuvo el juego.
- E. El árbitro puede expulsar a cualquier jugador por razones de seguridad del jugador, incluyendo que esté sangrando o tosiendo y suponga un riesgo para la salud de otros jugadores, o que muestre signos de lesión cerebral o golpe de calor. Se instruye al árbitro a aplicar una actitud de “en caso de duda, sácalo” en tales instancias.
- F. El árbitro puede detener el juego en cualquier momento si las condiciones del área de juego no son correctas, incluyendo que haya obstáculos o espectadores en el campo, las porterías no estén en posición correcta, o haya un peligro de algún tipo que impida el juego.
- G. El árbitro puede expulsar a cualquier espectador o miembro del personal del equipo.
- H. El árbitro puede consultar cualquier herramienta disponible para tomar una decisión rápida y correcta.
- I. Es trabajo del árbitro prevenir, evaluar y disolver altercados.
- J. El árbitro puede, a su discreción, hablar con ambos capitanes durante una interrupción del juego. En este tiempo, puede enviar mensajes para transmitir a sus respectivos equipos, que pueden incluir una advertencia general a todos los jugadores de ambos equipos, ya sea por un tipo específico de falta o una advertencia general.

Regla 37: Determinando las Posiciones

- A. Las posiciones se ordenarán primero por puntos, luego por diferencia de goles.
- B. Un equipo que gana un partido recibe dos (2) puntos.
- C. Un equipo que empata un partido recibe un (1) punto.
- D. Un equipo que pierde o se rinde en un partido recibe cero (0) puntos.
- E. Para los propósitos de la diferencia de goles, un equipo que gana por rendición a mitad de partido mantiene el marcador del partido en el momento en que se detuvo (incluso si estaba perdiendo en ese momento). A un equipo que gana por rendición antes del partido se le acredita una victoria de 3-0.
- F. Si dos equipos están empatados en puntos, los equipos se ordenarán por diferencia de goles, luego victorias, luego goles anotados. Si dos equipos aún están empatados en la clasificación, el equipo que derrotó al otro más recientemente se clasificará más alto. Si aún no es posible determinar la clasificación en este punto, un lanzamiento de moneda determinará qué equipo se clasifica más alto.

Regla 38: Variaciones en el Juego

- A. Para juego casual, las regulaciones sobre uniformes, dimensiones del campo, porterías o pelota, y regulaciones sobre sustituciones pueden relajarse.
- B. Para juego entre jugadores de dieciocho (18) años y menores, se requieren las siguientes variaciones:
 - a) Los jugadores que cometan dos faltas mayores en un partido serán expulsados del juego. Se permite un reemplazo de las reservas sin usar un intercambio.
 - b) Se puede solicitar verificación de edad por parte del árbitro.
 - c) La duración del juego es de dos (2) tiempos de veinte minutos (20) cada uno.
- C. Para juego entre jugadores de doce (12) años y menores, se requieren las siguientes variaciones:
 - a) Todas las variaciones usadas para juego sub-18.
 - b) La duración del juego es de dos (2) tiempos de quince minutos (15) cada uno.
 - c) El campo se reduce a un ancho entre doce y quince metros (12m-15m) y una longitud entre veinticuatro y treinta metros (24m-30m).
 - d) El área de la portería se reduce a 2.4m por 4.8m.
 - e) No se usa la regla de pase de dos líneas.
 - f) No se permite el chequeo de cadera por impulso.
- D. Para juego entre jugadores de edad avanzada, se permiten las siguientes variaciones:
 - a) Reducción en la duración del juego o división del juego en más períodos.
 - b) Aumento del número de jugadores en la lista activa.
 - c) Requisito de que los jugadores caminen en lugar de correr.
- E. Para juego entre jugadores con discapacidad física, se permiten y recomiendan las siguientes variaciones, usándose según sea necesario y en cualquier combinación:
 - a) Una pelota con campanas o dispositivos sonoros para permitir a jugadores con discapacidad visual encontrarla.
 - b) Jugar en una pista dura para permitir a usuarios de sillas de ruedas participar.
 - c) Modificación de la regla de tocar dos veces a una regla de tocar tres veces para personas con miembros faltantes o movilidad limitada.
 - d) Permitir a los jugadores usar una muleta o muletas en lugar de o además de un remo.
 - e) Eliminar limitaciones en la lista activa, permitiendo sustitución libre e ilimitada.
 - f) Eliminación del chequeo de cadera.
 - g) Uso de remos sobredimensionados, con extremos blandos o modificados para facilitar la facilidad o seguridad del juego.
 - h) Eliminación de la regla de pase de dos líneas.

Regla 39: Llevando Estadísticas

- A. Goles, Asistencias y Goles en Contra
 - 1. Se acredita el gol al jugador del equipo que anota que tocó la pelota por última vez antes de que entrara en la portería. Si ningún jugador ha tocado la pelota, se acredita al jugador más cercano a la portería.
 - 2. Se acredita una asistencia a un jugador del equipo que anota que tocó la pelota por última vez antes del anotador, como pasando, desviando o tirando. No se acreditará una asistencia a un jugador si el equipo defensor tomó posesión de la pelota y pudo hacer una jugada sobre ella. Se puede acreditar una asistencia a un jugador si la pelota es tirada y rebota en un defensor. Un gol solo puede tener una asistencia o ninguna.
 - 3. A todos los jugadores en el campo para el equipo que concedió el gol se les acredita un gol en contra.
- B. Tiros y Bloqueos
 - 1. Se acredita un tiro cuando un jugador hace un intento a portería que probablemente entraría en la portería sin interferencia defensiva, y es bloqueado o resulta en un gol.
 - 2. Se acredita un bloqueo a un defensor que, usando su remo o cuerpo, cambia la trayectoria de la pelota de manera que un intento de tiro no se convierte en gol. Solo se puede acreditar un defensor por intento de tiro.
- C. Golpes Francos y Errores

1. Se acredita un golpe franco al jugador responsable de tomar un golpe franco.
 2. Se acredita un “error” a un jugador si su golpe franco sale fuera de límites, golpea a un compañero, o si la pelota no entra en la zona ofensiva de su equipo.
- D. Caras a Caras
1. Se dice que los caras a caras se ganan y pierden solo por el jugador de cada equipo que toma la cara a cara.
 2. Se acredita una “gana” al jugador cuyo equipo gana posesión de la pelota primero desde la cara a cara. Esto es independiente de qué jugador golpeó realmente la pelota.
 3. Un tomador de cara a cara cuyo equipo comete una violación de cara a cara se acredita automáticamente con una derrota.
- E. Tiros Penales y Tiempo de Falta
1. Cada vez que un jugador comete una falta que resulta en un tiro penal, se debe acreditar al jugador una falta de tiro penal.
 2. Si se dice que una falta fue dirigida a un jugador del equipo oponente, a ese jugador se le acredita un tiro penal provocado.
 3. Si un jugador comete una falta que lo pone en la caja de castigo, se le debe acreditar el número apropiado de minutos de falta: 3 por una mayor, 50 por una de partido.