



LIBRO DE REGLAS

para el año 2023

ÍNDICE

SECCIÓN 1:

Árbitrxs y oficiales Páginas 1-2

SECCIÓN 2:

Equipamiento e instalaciones Páginas 3-6

SECCIÓN 3:

Formato de juego y torneos Página 7-11

SECCIÓN 4:

Desarrollo del juego Páginas 12-15

SECCIÓN 5:

Manejo de la pelota Página 16-17

SECCIÓN 6:

Formato de sanciones Páginas 18-24

SECCIÓN 7:

Infracciones técnicas Página 25-28

SECCIÓN 8:

Infracciones por manejo de la bicicleta Páginas 29-30

SECCIÓN 9:

Infracciones por manejo del bastón Página 31-32

SECCIÓN 10:

Infracciones por contacto cuerpo a cuerpo Páginas 33-34

SECCIÓN 1: ÁRBITROS Y OFICIALES

§1.1 – Árbitro

- **§1.1.1** – Lx Árbitrx mantendrá autoridad sobre el juego durante toda la duración de este, inclusive mientras el tiempo esté detenido. Toda decisión del árbitro cabecerx será definitiva. Puede haber uno o dos árbitrxs.
 - Si hay un solo árbitrx, estará posicionadx al costado de la cancha, a mitad de cancha. Si hay 2 árbitrxs:
 - Lxs dos podrán estar posicionadxs del mismo lado de la cancha, unx al lado del otrx para poder comunicarse sobre quien sigue la jugada de la pelota y quien sigue a lxs jugadorxs por fuera de la jugada con la pelota.
 - Podrán estar en lados opuestos de la cancha y compensar, de cada lado, un tramo más cercano a los arcos en direcciones opuestas. Observarán jugadas de la pelota en la porción de cancha en la que permanecen.
 - Un árbitrx será designadx como Árbitrx de Cabecera para tomar la última decisión sobre un cobro. Esto sucederá antes del inicio del juego y será comunicado a cada equipo.
- **§1.1.2** – Lx Árbitrx determinará antes de cada partido si el equipamiento de cada jugadx es legal según §2.
 - **§1.1.2.1** – Lx Árbitrx cuenta con la posibilidad de señalar una pausa del juego si en algún momento del mismo determina peligroso el equipamiento de unx jugadx. El juego solo será reiniciado cuando dicho peligro esté resuelto. En esta instancia no se cobrará como tiempo fuera para ninguno de los equipos.
- **§1.1.3** – Lx árbitrx está equipadx con un silbato y un cronómetro para detener, iniciar y reiniciar el juego además de llevar el tiempo del partido, en caso de no haber un asistente oficial designadx para la tarea.
- **§1.1.4** – Lx Árbitrx indicará el inicio del juego, de acuerdo con §4.1.
- **§1.1.5** – Lx Árbitrx indicará las pausas y reinicio del juego de acuerdo con §4.1 y §4.2.
- **§1.1.6** – Lx Árbitrx indicará las pisadas o apoyos no permitidos de acuerdo con §8.1.
- **§1.1.7** – Lx Árbitrx indicará las faltas de acuerdo con §6, §7, §8, §9 y §10 y aplicará la sanción correspondiente.
- **§1.1.8** – Lx Árbitrx indicará el final del juego con dos pitadas largas del silbato.
- **§1.1.9 – Señas manuales**
 - **§1.1.9.1** – Inicio del juego – Lx Árbitrx recibirá confirmación verbal de que ambos equipos están listos, levantará un brazo y silbará, bajando el brazo al mismo tiempo.
 - **§1.1.9.2** – Reinicio del juego – Lx Arbitrx pide y recibe confirmación verbal que cada equipo está listo, extiende un brazo con la palma abierta mirando hacia arriba para indicar que el juego puede comenzar.
 - **§1.1.9.3** – Infracciones – si el equipo con posesión de la pelota comete una infracción, Lx Árbitrx lo indicará con un silbido largo.
 - **§1.1.9.4** – Ley de ventaja – si el equipo que no tiene posesión de la pelota comete una infracción, la ventaja será indicada levantando un brazo hacia arriba y gritando “Ventaja,

(equipo con posesión)”.

- **§1.1.9.4.1** – Lx Árbitrx puede elegir cobrar una infracción demorada con un objeto que genere sonido tal como una campana, que sea perceptiblemente diferente a ese de un silbato. Lx Árbitrx debe comunicarle a los dos equipos esta elección antes del comienzo del partido.
- **§1.1.9.5** – Posesión después de una pausa en el juego: La posesión se indica extendiendo un brazo hacia adelante en la dirección del equipo que reinicia el juego con posesión de la pelota según §4.2.

1.2 – Asistentx de Arbitrx

- **§1.2.1** – Lx Asistentx de Árbitrx está ubicadx al costado de la cancha, cerca del Árbitrx, y está equipadx con un cronómetro, bolígrafo y papel si es que los registros del juego son obligatorios según la organización del torneo.
- **§1.2.2** – Lx Asistentx de Árbitrx anunciará el tiempo de juego en intervalos de 2 o 3 minutos y después de cada gol.
- **§1.2.3** – Lx Asistentx de Árbitrx advertirá a los equipos faltando 2 minutos, luego 90 segundos, 60 segundos, 30 segundos, y una cuenta regresiva de 10 segundos.
- **§1.2.4** – Lx Asistentx de Árbitrx registrará los sucesos del juego, (incluyendo el tiempo, los goles, las infracciones cometidas y los autores en los mismos) en papel, y de forma extraoficial en un tablero o marcador. Es decir, el registro en papel será la información oficial.
- **§1.2.5** – Si hay un marcador y cronómetro visible para los jugadores, Lx Asistentx de Árbitrx será responsable de iniciar, detener y reiniciar el tiempo y agregar los goles a los mismos, sin embargo el tiempo y resultado oficiales están en el cronómetro y la planilla a cargo de Lx Asistentx de Arbitrx.
- **§1.2.6** – Mientras que unx jugadrx esté penalizadx, ya sea por una falta menor o mayor, Lx Asistentx de Árbitrx cuenta los últimos 10 segundos del tiempo fuera para indicarle el momento de reinserción al juego.

1.3 – Juez de línea

- **§1.3.1** – Hay dos jueces de línea que se ubican detrás de cada arco.
 - **§1.3.1.1** – De no ser posible esta ubicación, una posición alternativa será designada por Lx Árbitrx.
- **§1.3.2** – Lx Juez de línea deberá ser visualmente distinguible de los espectadores.
- **§1.3.3** – Lx Juez de línea recomodará el arco si el mismo se mueve durante el juego.
 - **§1.3.3.1** – Si la cancha no se lo permitiera, al juez, el árbitro podrá delegar esta tarea. Se le dirige la responsabilidad a lxs jugadorxs de reubicar los arcos a la posición correcta.
- **§1.3.4** – Lx Juez de Línea debe estar preparadx para proveer perspectiva a Lx Arbitrx en cobros relacionados con goles y penalidades cerca del área y el arco. Esta interacción tiene carácter estrictamente de consulta y el cobro final lo decide Lx Arbitrx.
- **§1.3.5** – Lx Juez de Línea debe señalar lo que percibe como falta dentro o cercano al arco levantando un brazo o un bandera. De igual manera la decisión final de cobro será hecha por Lx

Arbitrx.

SECCIÓN 2: EQUIPAMIENTO E INSTALACIONES

§2.1 – Jugadorxs

- **§2.1.1** – Los equipos tendrán tres jugadorxs en el formato tradicional de 3v3 y hasta cinco jugadorxs por equipo en el formato Squad donde el estilo cuenta con suplentes.
 - **§2.1.1.1** – Todxs lxs jugadorxs deberán usar un casco certificado para uso deportivo mientras estén en la cancha.
 - **§2.1.1.2** – Los equipos deberán usar camisetas del mismo color, contrastando con las del equipo rival. Un equipo puede pedir un cambio de camiseta pero están obligadxs a cambiar antes que sus oponentes.
 - **§2.1.1.3** – En el formato Squad un equipo puede utilizar una totalidad de seis jugadorxs para la duración del torneo. Antes del comienzo de cada partido el equipo debe declarar cuáles serán los CINCO jugadorxs que participan del partido, lo que hace que lx sexto jugadorx tiene prohibida la entrada a ese partido.
 - **§2.1.1.4** – Unx jugadorx no debe interactuar con Lx Arbitrx o Lx Juez de Línea al menos que suceda lo siguiente:
 - Cualquier jugadorx puede indicar que un equipo está listo para reiniciar el juego durante las pausas del mismo. Esta indicación es final.
 - Cualquier jugadorx puede preguntarle a Lx Arbitrx que anuncie el tiempo restante del juego o que especifique el nombre y magnitud de una falta cobrada durante una pausa, pero no podrá interactuar con Lxs Oficiales de ninguna otra manera.
 - Cualquier jugadorx puede pedir un tiempo fuera según §4.7.
 - Si Lx Arbitrx pide hablar con lx jugadorx.
 - **§2.1.1.5** – La comunicación entre todxs lxs jugadorxs, Lx Arbitrx y Oficiales debe ser con un lenguaje común y compartido. Este lenguaje puede ser determinado al inicio del partido por Lx Arbitrx y ambxs de lxs capitanxs de equipo. En caso de actitudes antideportivas puede cobrarse una falta por Lx Arbitrx según §7.2.
- **§2.1.2** – En caso de lesiones o circunstancias extraordinarias, un equipo podrá acudir a los organizadores de un torneo para suplantar a unx jugadorx, durante o entre partidos.
 - **§2.1.2.1** – Si a unx jugadorx es expulsadx del torneo, el equipo solo puede solicitar suplencia al concluir el partido del cual fue expulsadx.
 - **§2.1.2.2** – En el formato squad no se podrá solicitar una suplencia durante el partido.
 - **§2.1.2.3** – Si en el formato squad se han declarado seis jugadorxs, ellxs deberán actuar como suplentes hasta que tengan menos de cinco jugadorxs sin lesiones disponibles para jugar.
 - **§2.1.2.4** – Lx jugadorx suplente no podrá jugar en ningún otro equipo durante el torneo.
 - **§2.1.2.5** – Lxs únicos jugadorxs aptos para actuar de suplentes son aquellos que no participen en ningún equipo del torneo, o jugadorxs que han sido eliminadxs del torneo previo al estado actual del torneo o de la ronda de partidos de eliminación
 - **§2.1.2.6** – Unx jugadorx suplente sólo podrá ser reemplazado por lx jugadorx titular del

equipo o por otro suplente en caso de lesión.

- **§2.1.2.6.1** – En caso de que un titular regrese al equipo, luego de una suplencia, el equipo resignará la posibilidad de una segunda suplencia para ese jugador. Ante otra lesión o imposibilidad de continuar por parte de lx jugador, el equipo jugará el resto del torneo sin ese jugador.
- **§2.1.2.7** – Se le dará un lapso de tiempo razonable a un equipo - que no exceda los cinco minutos - para encontrar un suplente y para ser aprobado por la organización del torneo y lx Arbitrx de Cabecera. Esto será de acuerdo con el proceso de tiempos fuera según §4.6 si es utilizado durante el partido.
- **§2.1.3** – Un equipo debe designar un Capitán e informar a lx Arbitrx antes de cada partido. Lx Capitán interactúa de forma respetuosa con lx Arbitrx durante las pausas que involucran sustituciones, penales en disputa, equipamiento y preocupaciones racionales. Esto se hará dentro de la cancha y acercándose a lx Arbitrx. Lx Capitán no tiene permitido interactuar con lx Arbitrx durante el juego activo ni desde fuera de la cancha.

§2.2 – Cancha

- **§2.2.1** – Las medidas de la cancha no superarán 47,25m x 25m y no serán menores que 37m x 18m.
- **§2.2.2** – Las canchas estarán construidas de material sólido con un perímetro de al menos 1m de altura. Si el torneo utiliza un perímetro más corto que 1m de altura, lxs organizadores pueden implementar reglas acerca del contacto físico permitido y las pelotas fuera de juego.
- **§2.2.3** – Las canchas deberán tener dos entradas equidistantes a la mitad, para servir de acceso a los jugadores sancionados por infracciones graves y leves, así mismo también para habilitar la entrada y salida de jugadores en el formato squad.
 - **§2.2.3.1** – Se marcará una línea de tres metros desde el centro de cada puerta en forma de arco para establecer el área de cambio para lxs jugadores.
- **§2.2.4** – Una línea estará trazada transversalmente por la mitad de la cancha con su centro marcado para colocar la pelota al inicio del juego. La mitad de la cancha también estará indicada con marcas colocadas en el perímetro en ambos lados de la cancha para señalar donde se hace el toque cuando un jugador toca el piso
- **§2.2.5** – Habrá un área semicircular con una medida de 3,35m desde el centro de la línea del arco; recortada a 1,2m hacia los costados de cada poste del arco. Ver el diagrama ubicado al final de la sección 2. La línea de gol se extiende toda a lo largo de la cancha.

§2.3 – Arcos

- **§2.3.1** – Los arcos tendrán redes.
- **§2.3.2** – Los arcos tendrán un travesaño sólido
- **§2.3.3** – Los arcos tendrán una medida interna de 183cm de ancho, 91,5cm de alto y una profundidad de 76cm en la base.
- **§2.3.4** – La línea del arco define la posición del mismo; estará trazada paralelamente al fondo de la cancha, a una distancia entre 3,05m y 4,57m.
- **§2.3.5** – Los arcos estarán ubicados con ambos postes a la altura de la línea de arco y

centrados respecto del ancho de la cancha.

- **§2.3.6** – Tres líneas marcadas en la cancha definirán la posición del arco:
 - **§2.3.6.1** – La línea del arco unirá los postes y determinará dónde debe cruzar la pelota para anotar un gol.
 - **§2.3.6.2** – Dos líneas adicionales de, al menos, 15cm y no más de 75cm se extenderán desde cada poste, perpendicularmente a la línea del arco, hacia el fondo de la cancha.

§2.4 – Bicicletas

- **§2.4.1** – Las bicicletas tendrán al menos un sistema de freno.
- **§2.4.2** – Los bordes de los manubrios están tapados o protegidos y no superan los 350mm desde el centro de la potencia.
- **§2.4.3** – No se permitirán portaequipajes, guardabarros, porta botellas, bolsas de asiento u otros accesorios que faciliten el bloqueo de la pelota.
 - **§2.4.3.1** – Tapas de rueda, que solo cubran los rayos de las ruedas, son una excepción a §2.4.3 y estarán permitidas.
- **§2.4.4** – No estarán permitidos los bordes filosos, puntiagudos, tornillos flojos u otros componentes peligrosos.
 - Componentes peligrosos incluyen pero no se limitan a:
 - Piñones expuestos.
 - Coronas expuestas.
 - Cubre-discos desprotegidos y ejes salientes.
 - **§2.4.4.1** – Si la parte considerada insegura pudiera ser cubierta de forma segura y aprobada por Lx Arbitrx, será una excepción a §2.4.4 y estará permitida.

§2.5 – Bastones

- **§2.5.1** – Mango
 - **§2.5.1.1** – El mango estará hecho de metal o fibra de carbono.
 - **§2.5.1.2** – El extremo de la empuñadura estará tapado o protegido.
 - **§2.5.1.3** – El mango no podrá sobresalir por debajo de la cabeza del bastón.
- **§2.5.2** – Cabeza del bastón
 - **§2.5.2.1** – La cabeza del bastón estará hecha de plástico.
 - **§2.5.2.2** – La cabeza del bastón estará firmemente sujeta al mango.
 - **§2.5.2.3** – La cabeza del bastón tendrá una longitud máxima de 165mm.
 - **§2.5.2.4** – El diámetro interno de todos los agujeros de la cabeza no deberá exceder los 58.5mm. El diámetro externo máximo de la cabeza no podrá exceder los 65mm.
- **§2.5.3** – Bastones peligrosos
 - **§2.5.3.1** – Lx Arbitrx no permitirá el uso de bastones que considere peligrosos. Ejemplos de esto incluyen pero no se limitan a: bastones que se astillen, quiebren o rompan fácilmente; bastones con bordes afilados, etc.

Diagrama del área

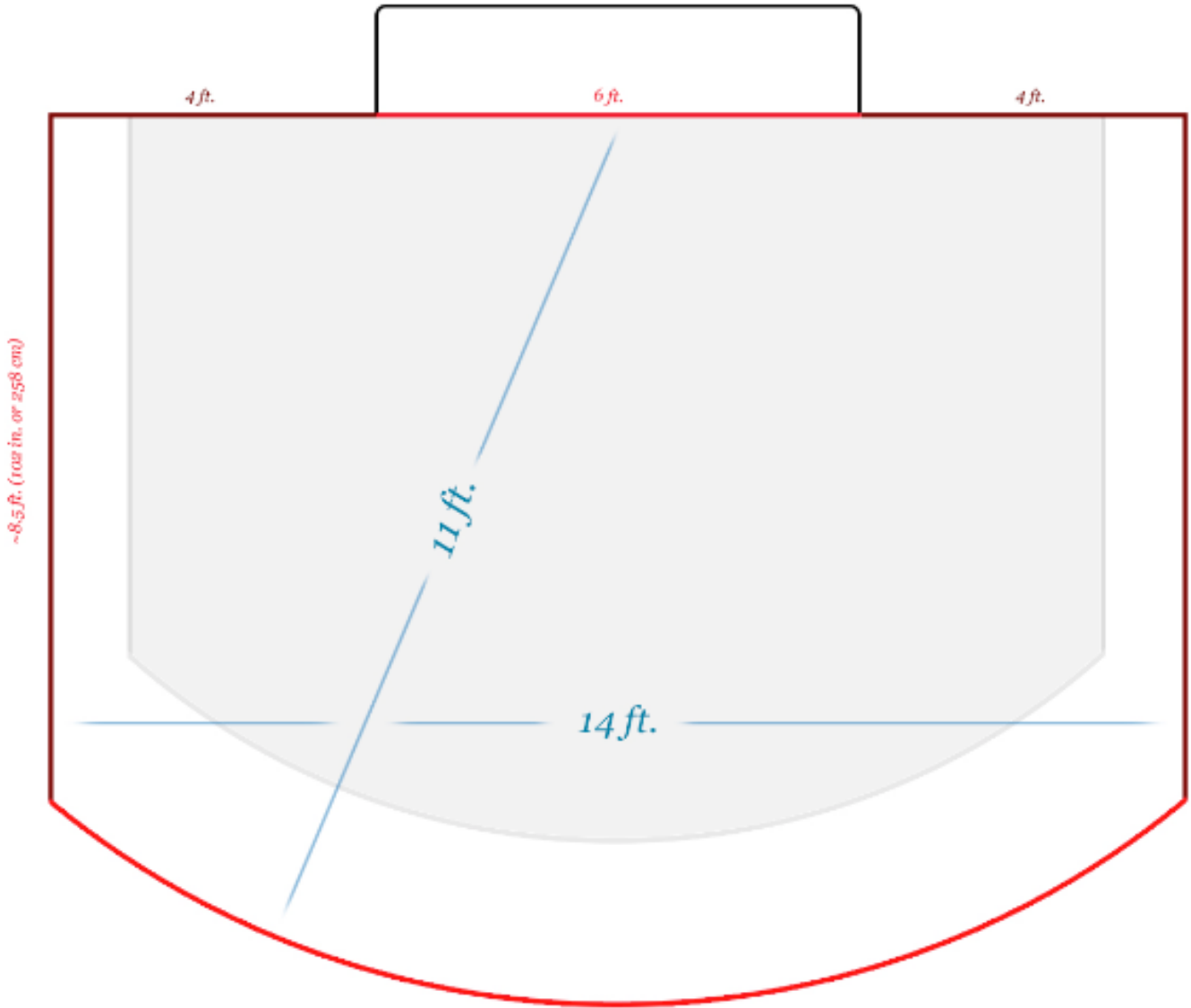


Diagrama: La línea de gol es de 10' (3.05m) a 15' (4.57m) según la regla §2.3.4

SECCIÓN 3: FORMATO DE JUEGO Y TORNEOS

§3.1 – Formato de torneos

- **§3.1.1** – Todos los torneos tendrán una etapa de Rondas Suizas (§3.2) o una Round Robin (§3.3) y una Ronda de Eliminación (§3.4-§3.6).
 - **§3.1.1.1** – Dependiendo del número de equipos y canchas disponibles, las Rondas Suizas tomarán uno o dos días para completar.
 - **§3.1.1.2** – Dependiendo del número de equipos y canchas disponibles, una Round Robin tomará uno o dos días para completarse.
- **§3.1.2** – Los torneos que jueguen Rondas Suizas tendrán una Ronda de Eliminación
 - **§3.1.2.1** – La Ronda de Eliminación tomará un día en completar
 - **§3.1.2.2** – Los equipos jugarán un formato de eliminación
 - **§3.1.2.3** – El formato será Eliminación Doble, Eliminación Sencilla o formato de Sets.
- **§3.1.3** – Los equipos son seleccionados basado en la clasificación que resulta de haber jugado la etapa de Rondas Suizas
 - **§3.1.3.1** – Si solo un grupo Suizo fue utilizado, los equipos de ese grupo clasifican según el orden establecido por los resultados de los partidos, siendo primero el equipo con mejor participación general.
 - **§3.1.3.2** – Si se utilizan dos grupos Suizos, los equipos de cada grupo clasifican según el orden establecido por los resultados, siendo primero el equipo con mejor participación general.
- **§3.1.4** – Si un torneo consiste de la participación de 16 o menos equipos, Round Robin se debería utilizar. Si participan más de 16 equipos, la etapa de Rondas Suizas se debería utilizar.

§3.2 – Rondas Suizas

- **§3.2.1** – En la etapa de Rondas Suizas todos los equipos juegan.
- **§3.2.2** – Los equipos jugarán entre uno, dos o tres grupos.
- **§3.2.3** – Debería haber un máximo de 4 partidos por ronda, por grupo. En el caso que más de 8 equipos tengan que jugar en la misma cancha se debería llevar a cabo otro grupo.
- **§3.2.4** – Cuando un torneo se juega a lo largo de 2 ó 3 días completos, se puede ofrecer una primera etapa en la que los grupos consisten de equipos que han clasificado de manera similar. En contraste, los grupos de la segunda etapa deberían consistir de los equipos clasificados según su participación en la primera etapa.
 - **§3.2.4.1** – El mejor grupo debería incluir aproximadamente $\frac{2}{3}$ de la cantidad de equipos en la ronda de eliminación del último día.
- **§3.2.5** – La cantidad de equipos en cada grupo debe ser divisible por la cantidad máxima de equipos que pueden jugar al mismo tiempo (por ejemplo, en 3 canchas, 6 equipos pueden jugar al mismo tiempo, por lo que los tamaños ideales de los grupos son 18 y 24).

- **§3.2.6** – El número de rondas debe ser un mínimo del logaritmo binario del número de equipos en un grupo, redondeado hacia arriba, con la opción de una ronda adicional si el tiempo lo permite (por ejemplo, 9-16 equipos deben ser cuatro o cinco rondas, 17 - 32 equipos deben ser cinco o seis rondas).
- **§3.2.7** – Los juegos de rondas suizas pueden terminar en empate y no cuentan con tiempo extra.

§3.3 – Ronda Robin

- **§3.3.1** – Todos los equipos juegan en Round Robin, en grupos pares de 4 o más.
- **§3.3.2** – En su grupo, cada equipo juega entre sí.
 - **§3.3.2.1** – Con menos de 8 equipos en 1 cancha, u 11 equipos en 2 canchas, se debe jugar Doble Round Robin, donde cada equipo juega entre sí dos veces.
- **§3.3.3** – Los juegos de Round Robin pueden terminar en empate y no cuentan con tiempo extra.
- **§3.3.4** – Una victoria vale 2 puntos y un empate vale 1 punto.
- **§3.3.5** – Al final, las clasificaciones se deciden por puntos o victorias totales, luego los registros de encuentro entre equipos en la misma posición, luego la diferencia de goles y finalmente la cantidad de goles marcados.

§3.4 – Eliminación Doble

- **§3.4.1** – Los equipos están fuera de la eliminatoria cuando pierden dos veces.
- **§3.4.2** – La Final del Cuadro de Ganadores, la Fase Final del Torneo y la Final(es) se juegan en una cancha, con descansos de 10 minutos entre cada juego.
- **§3.4.3** – Las Semifinales de los ganadores, las Semifinales de la categoría de perdedores y la Final de la categoría de perdedores se juegan en dos canchas (cuando sea posible), con descansos de 10 minutos después de las Semifinales de los ganadores y las semifinales de la categoría de perdedores, o en una cancha, con descanso de 10 minutos después de las Semifinales del grupo de perdedores.
- **§3.4.4** – Los Cuartos de Final del cuadro de ganadores, los Cuartos de Final del cuadro de perdedores y el Play-in de la Semifinal del cuadro de perdedores se juegan en 2 canchas (cuando sea posible), con un descanso de 10 minutos después de los Cuartos de Final del cuadro de perdedores, o en una cancha, sin descansos.
- **§3.4.5** – Todos los demás juegos se juegan en tantas canchas como sea posible, siempre y cuando los equipos no tengan juegos consecutivos o puedan tener al menos 10 minutos de descanso entre juegos.

§3.5 – Eliminación Sencilla

- **§3.5.1** – Los equipos están fuera de la eliminatoria después de su primera derrota.
- **§3.5.2** – La Final y el 3er lugar se juegan en una sola cancha.
- **§3.5.3** – Las Semifinales se juegan en dos canchas (siempre que sea posible), seguidas de un descanso de 10 minutos.

- **§3.5.4** – Los Cuartos de Final se juegan en cuatro canchas (cuando sea posible), seguidas de un descanso de 10 minutos, o en dos canchas (cuando sea posible), seguidas de un descanso de 10 minutos, o en una cancha, sin descanso.
- **§3.5.5** – Todos los demás juegos se juegan en tantas canchas como sea posible, siempre y cuando los equipos no tengan juegos consecutivos o puedan tener al menos 10 minutos de descanso entre juegos.

§3.6 – Formato de Eliminación de Sets en Serie

- **§3.6.1** – Una serie de “sets” consta de 3 ó 5 juegos, siendo el ganador el equipo que gana la mayoría de los juegos.
- **§3.6.2** – Si se ha alcanzado una mayoría de victorias, antes de que se hayan jugado todos los juegos, el set termina.
- **§3.6.3** – Cada juego debe jugarse a tiempo, con reglas de tiempo extra como en las otras etapas de eliminación.
- **§3.6.4** – Los equipos están fuera de la eliminatoria después de su primer set perdido.
- **§3.6.5** – Los sets de Semifinales, 3er lugar y Final se juegan al mejor de 5 juegos, todos los demás sets se juegan al mejor de 3 juegos.
- **§3.6.6** – Los tiempos de juego se mantienen constantes durante todo el torneo, en lugar de ir aumentando hacia el final de la fase de eliminatoria.
- **§3.6.7** – Cada set tiene un descanso de 3 minutos entre juegos.

§3.7 – Clasificatorias Regionales del NAH

- **§3.7.1** – Cuando un clasificatorio regional produce más de 4 equipos clasificados, puede ser necesario jugar eliminatorias entre equipos en la misma posición final, cuando no todos esos equipos pueden clasificarse.
- **§3.7.2** – Para el 5to lugar, los dos equipos que terminen en 5to tienen que enfrentarse.
- **§3.7.3** – Para el 7mo lugar, los dos equipos que terminen en 7mo tienen que enfrentarse.
- **§3.7.4** – Para los puestos 9, 10 y 11, los cuatro equipos que terminen en el 9no lugar tienen que hacer una eliminatoria entre sí. Los dos equipos ganadores luego juegan por el 9no lugar y los dos equipos perdedores juegan por el 11mo lugar.
- **§3.7.5** – Los juegos se juegan en el primer descanso disponible en el programa. Por ejemplo, entre la Final del cuadro de ganadores y la Final del Torneo. O entre la Final de los cuadros ganadores y perdedores y la Final del Torneo, o en una cancha libre que no se necesite por el resto del torneo.

§3.8 – Tiempo de Juegos

- **§3.8.1** – Formato tradicional (3v3)
 - **§3.8.1.1** – Rondas Suizas/Round Robin - todos los juegos tienen una duración de 12 minutos
 - **§3.8.1.2** – Eliminación Doble
 - **§3.8.1.2.1** – La Final, la Final de los cuadros Ganadores/Perdedores, la Final del Torneo, las Semifinales y los Cuartos de Final de los cuadros

Ganadores/Perdedores tienen una duración de 15 minutos.

- **§3.8.1.2.2** – Todos los demás juegos tienen una duración de 12 minutos
- **§3.8.1.3** – Eliminación Sencilla
 - **§3.8.1.3.1** – La Final, las Semifinales y los Cuartos de Final tienen una duración de 15 minutos.
 - **§3.8.1.3.2** – Todos los demás juegos tienen una duración de 12 minutos.
- **§3.8.1.4** – Formato de Serie de Sets
 - **§3.8.1.4.1** – Todos los juegos tienen una duración de 12 minutos.
- **§3.8.2** – Formato Squad/Banquillo (Squad - 5 jugadorxs y Banquillo - 7 jugadorxs)
 - **§3.8.2.1** – A discreción de los organizadores del torneo, el reloj puede correr después de los goles, cuando una pelota está fuera de juego y cuando se están evaluando penalizaciones. Esto se conoce como “tiempo efectivo de juego”. De cualquier manera, el reloj debe detenerse por estos motivos dentro de los últimos 2 minutos de juego. Si hay suficiente tiempo en el programa del torneo, los organizadores pueden determinar en qué juegos detener los tiempos por los motivos mencionados.
 - **§3.8.2.2** – Medio tiempo/ Periodos - Si un juego tiene una duración de 45 a 60 minutos, se puede usar un medio tiempo o 3 períodos a discreción de los organizadores del torneo. El árbitro cuenta regresivamente cuando queda 1 minuto para cada final de periodo. El juego se reinicia con una justa según la §4.1.
 - **§3.8.2.3** – Rondas Suizas/ Round Robin - todos los juegos duran entre 30 y 60 minutos.
 - **§3.8.2.4** – Eliminación Doble - todos los juegos duran entre 30 y 60 minutos. El “tiempo sin paradas” no se puede utilizar para las Finales, Final del cuadro de ganadores/ perdedores, Semifinales del cuadro de ganadores/ perdedores.
 - **§3.8.2.5** – Eliminación Sencilla - todos los juego duran entre 30 y 60 minutos. El “tiempo sin paradas” no se puede utilizar para las Finales o Semifinales.
 - **§3.8.2.6** – Formato Serie de Sets - todos los juego duran entre 30 y 60 minutos. El “tiempo sin paradas” no se puede utilizar para las Finales o Semifinales.

§3.9 – Tiempo Extra

- **§3.9.1** – Si un partido en una ronda eliminatoria está empatado al final del tiempo reglamentario, Lx Árbitrx hace sonar el silbato para detener el juego y le continúa un período de tiempo extra.
- **§3.9.2** – Los equipos disputan la posesión según §4.1 y el organizador del torneo determina si un período de tiempo extra o un gol de oro determina el ganador del partido.
 - **§3.9.2.1** – Gol de oro - el juego continúa indefinidamente hasta que un equipo anota para finalizar el partido.
 - **§3.9.2.2** – Período de tiempo extra - se juegan períodos de tiempo extra de 10 minutos hasta que un equipo ha marcado más goles con el pitido final.

§3.10 – Árbitros y Oficiales

- **§3.10.1** – Durante un torneo, hay un mínimo de 2 Árbitros por cancha disponibles para ser

programados para turnos individuales o en pareja, pero no necesariamente activos en todo momento del torneo. Ejemplo, 2 canchas requieren 4 Árbitrxs y 3 canchas requieren 6 Árbitrxs.

- **§3.10.2** – Rondas Suizas/ Round Robin
 - **§3.10.1.1** – Hay un mínimo de 1 Árbitrx, 1 Oficial y 2 jueces de línea por cancha
 - **§3.10.1.2** – Lxs Árbitrxs y los jueces de línea deben programarse para un turno de 3 horas, máximo.
- **§3.10.3** – Rondas de Eliminación
 - **§3.10.3.1** – Hay un mínimo de 2 Árbitrxs, 1 Oficial y 2 Jueces de línea por cancha.

§3.11 – Hoja de Juegos

- **§3.11.1** – [Una versión de la hoja de juegos para imprimir se encuentra disponible aquí.](#)

SECCIÓN 4: DESARROLLO DEL JUEGO

§4.1 – Inicio del juego

- **§4.1.1** – Lxs jugadorxs estarán quietxs, sobre sus bicicletas, con la rueda trasera tocando el perímetro detrás de los arcos.
- **§4.1.2** – La pelota estará ubicada en el centro de la cancha.
- **§4.1.3** – Lx Arbitrx pedirá confirmación de que ambos equipos están listxs. Lxs Capitanxs confirman que están listxs alzando una mano y rechazarán extendiendo una mano hacia el frente y sacudiendola de lado a lado.
- **§4.1.4** – Cuando ambos equipos indiquen que están listos, el árbitro levantará la mano y tocará el silbato, bajando la mano simultáneamente.
- **§4.1.5** – Al sonar el silbato, el temporizador del partido comienza a correr y unx jugadrx de cada equipo irá a disputar la posesión de la pelota al medio de la cancha, acelerando hacia ella, a manera de “justa”.
- **§4.1.6** – Lx Juez de línea indicará una salida en falso cuando la rueda de unx jugadrx deje de tocar el perímetro antes de que suene el silbato.
 - **§4.1.6.1** – Si Lx árbitrx determina que la salida en falso ha resultado ventajosa para el equipo que la cometió, la posesión de la pelota será otorgada al equipo que perdió la justa.
- **§4.1.7** – Lxs jugadorxs que disputan la justa deben llevar el bastón del lado de la bicicleta que la mayoría de lxs jugadorxs del partido considere su “mano de bastón”. Por ejemplo: si 4 de 6 jugadorxs usan el bastón con su mano derecha, la disputa por la pelota se hará sosteniendo el bastón de ese lado.
 - **§4.1.7.1** – De haber igual número de jugadorxs diestros y zurdos, los equipos determinarán lxs jugadorxs, zurdxs o diestrxs, correspondientes para hacer la justa.
 - **§4.1.7.2** – Todx jugadrx que se desplace de forma continua y considerable hacia la pelota se considerará participante de la disputa y estará sujeto a las reglas de la misma.
- **§4.1.8** – Lxs jugadorxs en disputa deberán mantener una línea recta hasta que unx entre en contacto con la pelota.
- **§4.1.9** – En una disputa de lado derecho, lxs jugadorxs se ubicarán a la izquierda de su oponente, en una de lado izquierdo lo harán a la derecha del oponente. Ningunx del resto de los jugadores puede disputar la pelota u obstruir el paso hacia ella hasta que la posesión sobre la misma sea establecida por unx jugadrx de la justa, o en caso que ningunx de ellxs haya logrado la posesión y ya hayan pasado la pelota.

§4.2 – Pausas del juego

- **§4.2.1** – En formato 3v3 el tiempo de juego se detendrá en caso de un gol, una pelota fuera de juego, un arco desplazado, lesiones serias, una falta o un tiempo fuera solicitado. Lx Arbitrx indicará la pausa tocando el silbato. En formato Squad el tiempo solo se detiene si se pide tiempo fuera o en caso de lesión.
- **§4.2.2** – En formato Squad el tiempo de juego no se detiene en caso de gol, una pelota fuera de juego o falta, si será detenido por tiempos fuera y lesiones. Durante los últimos 2 minutos de juego el tiempo se detendrá en caso de gol, una pelota fuera de juego, tiempos fuera y lesiones serias.
- **§4.2.3** – Luego de una pausa, Lx Arbitrx le dará al equipo que hizo el gol un tiempo razonable -

no más de 5-10 segundos - para prepararse para el reinicio del juego, luego de haber vuelto a su mitad de cancha. .

- **§4.2.4** – Lx Arbitrx indica que reinicia el juego anunciando “El juego reiniciará en 15 segundos.” Y empieza a contar desde 15 hasta cero. El juego comienza y el tiempo también, si es que no está ya corriendo, cuando la pelota o unx jugadorx con posesión cruza la línea de mitad de cancha.
 - **§4.2.4.1** – Si el equipo con posesión no comienza el juego en los 15 segundos otorgados a los equipos para confirmar que están listxs, el tiempo comienza a correr y Lx Arbitrx señala “pueden jugar”, y el equipo que no tiene posesión puede comenzar cruzando la línea de mitad de cancha.
 - **§4.2.4.2** – Para indicar que están listos para jugar, lxs jugadorxs del equipo sin posesión deben cruzar la línea a mitad de cancha para volver a su mitad.
 - **§4.2.4.3** – Si unx jugadorx del equipo sin posesión de la pelota no regresa a su mitad o se queda en la mitad del oponente hasta el último segundo posible se juzgará una falta menor por “Retraso del juego”.
 - **§4.2.4.4** – Si unx jugadorx del equipo con posesión cruza la línea de mitad de cancha antes de que Lx Arbitrx haya comenzado a contar de 15 a cero, se juzgará una falta menor por “Conducta Antideportiva”.

§4.3 – Una Pelota fuera de juego

- **§4.3.1** – Fuera de la cancha
 - **§4.3.1.1** – Si la pelota abandona el área de juego, la posesión es otorgada al equipo que no haya tocado la pelota por última vez. Esto incluye rebotes en la bicicleta o cuerpo de lx jugadorx.
- **§4.3.2** – Pelota atascada
 - **§4.3.2.1** – Una pelota atascada en el equipamiento será considerada como fuera de juego.
 - **§4.3.2.2** – La posesión es otorgada al equipo que no tenía la pelota atascada en su equipamiento y el juego continuará de acuerdo a §4.2.3.

§4.4 – Goles

- **§4.4.1** – Un gol se anota cuando toda la pelota cruza por completo la línea del arco como resultado de un “tiro”. El tiro se define en §5.2. Un tiro puede rebotar en cualquier superficie, excepto el lado ancho de la cabeza y el mango del baston de unx jugadorx atacante, y ser considerado un gol. No está permitido utilizar la bicicleta o el cuerpo de forma **activa** para dirigir la pelota hacia el arco.
- **§4.4.2** – Un gol también será anotado cuando toda la pelota cruce por completo la línea del arco como resultado de una desviación activa por parte de un jugadorx defensivo. Esto se conoce como “gol en contra”.
 - **§4.4.2.1** – Si un jugadorx atacante lleva la pelota en *shuffle* según §5.3 y esta rebota en el equipamiento inmóvil de unx jugadorx defensivo y entra al arco, no se anota un gol. Los goles en contra deben partir de una desviación activa por parte del equipo defensor y cumplir con los requisitos de “acción primaria” de parte del defensor.
- **§4.4.3** – Después de un gol, el equipo al que le cometieron el gol tendrá posesión de la pelota.

§4.5 – Sanciones

- **§4.5.1** – Lx Árbitrx detendrá el partido para implementar una sanción de acuerdo al proceso definido en §1.1.7 y §1.1.9.

§4.6 – Lesiones

- **§4.6.1** – La pausa del juego por una lesión queda a discreción del Árbitrx en caso de que considere que lxl jugadrx requiere atención urgente. No hay límite de tiempo cuando se detiene el juego debido a una lesión.
- **§4.6.2** – La posesión de la pelota será otorgada al equipo que la tenía previamente.
- **§4.6.3** – El juego continuará de acuerdo a §4.2.3, luego de la recuperación de lx jugadrx lesionado o de la inserción de unx jugadrx suplente al equipo de acuerdo con §2.1.2.

§4.7 – Tiempos fuera

- **§4.7.1** – Durante el juego, mientras corre el tiempo, un equipo podrá solicitar un tiempo fuera, siempre y cuando tenga posesión de la pelota de acuerdo con §5.1, gritando “tiempo” a Lx rbitrx.
 - **§4.7.1.1** – El equipo que solicita el tiempo fuera renuncia a la posesión de la pelota, y la posesión se le otorgará al oponente, al menos que el tiempo sea solicitado por una pelota rota o unx jugadrx lesionadx y requiere de atención médica inmediatamente.
- **§4.7.2** – Durante una pausa de tiempo, cualquiera de los dos equipos podrán solicitar un tiempo fuera para extender el lapso de 10 segundos dado antes de que continúe el juego.
 - **§4.7.2.1** – El equipo al que le es designada la posesión de la pelota cuando reinicia el juego no resigna posesión de ella al oponente.
- **§4.7.3** – Un equipo tiene dos tiempos fuera por partido. Un tiempo fuera dura 2 minutos. Un equipo puede utilizar ambos tiempos fuera de forma continua si necesita más tiempo al terminar el primero.
- **§4.7.4** –Al concluir el tiempo fuera, o cuando el equipo que lo haya solicitado indica estar listo, el juego continuará de acuerdo a §4.1.
- **§4.7.5** –Si Lx Árbitrx considera que los problemas mecánicos de una bicicleta o equipo han sido causados por el equipo rival, le otorgará al equipo damnificado un tiempo fuera de 5 minutos. Esto no contará como uno de los dos tiempos fuera que el equipo puede solicitar.

§4.8 – Arco fuera de posición

- **§4.8.1** – Si el arco se sale de su posición, la línea de arco se considera como el punto que debe cruzar la pelota para anotar un gol.
- **§4.8.2** – Lx Árbitrx detendrá el juego si considera que el arco se ha movido demasiado como para permitir que el juez de línea juzgue la validez de un gol, o si el arco afecta el juego de otra manera.
 - **§4.8.2.1** – Si el árbitro considera que el desplazamiento del arco ocurrió de forma incidental o circunstancial y no como una acción intencional por parte de unx jugadrx, la

posesión será otorgada al equipo que posesión de una pelota suelta previamente.

- **§4.8.3** – Una falta por hacer tiempo es cometida de acuerdo a §7.1 si el árbitro considera que un jugador mueve el arco intencionalmente para forzar una pausa de juego.

§4.9 -- Mecánicas del formato Squad

- **§4.9.1** – En el formato Squad un equipo tiene permitido sustituir cualquiera de sus jugadores fuera por cualquiera de sus jugadores dentro de la cancha. Este cambio de jugador sucede por la puerta asignada al equipo ubicada en su mitad de cancha.
- **§4.9.2** – Anterior a la incorporación de un jugador dentro del juego, el jugador que está saliendo de la cancha debe estar dentro del área de transición que se extiende 3m desde el centro de la puerta designada al equipo.
 - **§4.9.2.1** – Si alguno de los jugadores, el que entra o el que sale tiene contacto con una pelota suelta, o interfiere con un oponente llevando la pelota mientras la sustitución está sucediendo, se juzgará una falta por Sustitución ilegal según sección §7.4 del reglamento.
- **§4.9.3** – Si en cualquier cancha de un torneo tiene entradas desalineadas, difícil de operar, o en otros casos no aptas para sustituciones durante el juego activo, los organizadores informarán a los equipos que las sustituciones sólo pueden ocurrir durante las pausas del juego y deben ocurrir durante el tiempo asignado a los equipos antes del reinicio del juego, según §4.2.

SECCIÓN 5: MANEJO DE LA PELOTA

§5.1 – Posesión

- **§5.1.1** – Se considera que tiene posesión el último jugador que haya hecho contacto intencional y controlado con la pelota. A ningún jugador se le considera tener posesión o renunciar posesión si:
 - **§5.1.1.1** – La pelota se mueve aproximadamente a 3.6 - 4.5m fuera de la proximidad inmediata de los jugadores que tiene posesión.
 - **§5.1.1.2** – La pelota se mueve suficientemente rápido dentro de la proximidad inmediata de un jugador que ellos no pueden lograr más de un toque controlado sobre la pelota suelta.

§5.2 – Tiros

- **§5.2.1** – Si el último contacto sobre la pelota se hace con cualquier extremo circular de la cabeza del bastón se considera como gol.
- **§5.2.2** – Un *shuffle*, *arrastre*, *scoop*, o llevar la pelota no es gol.
- **§5.2.3** – Direccionar la pelota activamente dentro del arco con una parte del cuerpo o la bici no es gol.
- **§5.2.4** – Cualquier contacto con el bastón no es gol.

§5.3 – Shuffle

- **§5.3.1** – Un *shuffle* se define como todo contacto entre el lado ancho de la cabeza del bastón y la pelota.
- **§5.3.2** – Un *shuffle* realizado por el equipo atacante que entra al arco rival no se considera un gol. En este caso se reinicia el juego de acuerdo a §4.2.3. El equipo que realizó el *shuffle* resigna la posesión de la pelota al otro equipo.

§5.4 – Arrastre

- **§5.4.1** – El *arrastre* ocurre al aplicar presión sobre la pelota usando cualquier hueco o superficie cóncava de la cabeza del bastón para arrastrarla contra la superficie de la cancha.
- **§5.4.2** – El *arrastre* se permite por un período de 2 segundos en cualquier parte de la cancha. Un *arrastre* que se exceda de este lapso de tiempo resultará en un cambio de posesión.
- **§5.4.3** – Los árbitros cuentan en voz alta por 2 segundos y señalan una falta por *arrastre* lo cual resulta en cambio de posesión y puede ser una falta menor o mayor según el criterio de los árbitros.

§5.5 – Scoop

- **§5.5.1** – Un *scoop* ocurre cuando la pelota es atrapada y maniobrada en un hueco de la cabeza del bastón usando la fuerza centrípeta, ya sea en el suelo o en el aire.
- **§5.5.2** – El *scoop* está permitido por un periodo de dos segundos en cualquier parte de la cancha.
- **§5.5.3** – Los árbitros cuentan en voz alta los dos segundos y señalan una falta por *scooping* el cual resulta en cambio de posesión, puede ser una falta menor o mayor según el criterio de los árbitros.

§5.6 – Llevar la pelota

- **§5.6.1** – Llevar la pelota con el bastón se define cuando lx jugadxr levanta la pelota comenzando con un *scoop*, llevándola en el aire, apoyada en el hueco de la cabeza del bastón, usando la gravedad como la fuerza que la mantiene colocada en la cabeza.
- **§5.6.2** – Llevar la pelota con el cuerpo se define cuando lx jugadxr utiliza una mano u otra parte del cuerpo para tirar al arco, dar un pase, o direccionar intencionalmente y darle momentum a la pelota. Si unx jugadxr usa su mano para “atrapar” una pelota en el aire, este mismx debe soltar la pelota inmediatamente sobre el mismo punto en el que fue atrapada.
 - **§5.6.2.1** – Unx jugadxr defensivx dentro de su misma área puede intencionalmente redireccionar la pelota pero no atraparla en el aire mientras se encuentre por debajo de su altura de hombros para prevenir que entre al arco.
- **§5.6.3** – No está permitido y resultará en un cambio de posesión. Las faltas por llevar la pelota pueden aumentar si a Lx Arbitrx lx resulta excesivo.

SECCIÓN 6: FORMATO DE SANCIONES

PROCEDIMIENTO

§6.1 – Gravedad de la infracción y escalada

- **§6.1.1** – Es responsabilidad del Árbitro emitir cualquier infracción enumerada en §7 - §10 y evaluar la gravedad de la sanción para que la ventaja competitiva obtenida de la infracción se anule equitativamente. Para determinar el nivel apropiado de penalización, el Árbitro utiliza los siguientes factores:
 - **§5.1.1.1** – El área de la cancha en la que ocurrió la infracción. Cuanto más cerca esté unx jugadrx ofensivo de la red de sus oponentes, o unx jugadrx defensivo de su propia red.
 - **§5.1.1.2** – Si se comete una falta sobre unx jugadrx ofensivo mientras se ha ganado un ataque rápido con red abierta o una situación de uno contra uno con lx jugadrx defensivo en el área.
 - **§5.1.1.3** – El grado en que lx jugadrx recibe una falta en función de la velocidad y la fuerza, y el posible peligro.
 - **§5.1.1.4** – La importancia de la infracción en el curso del juego limpio o el impacto de la infracción en el resultado del juego. Cuanto mayor sea el efecto de la infracción en el desarrollo de la jugada, mayor será la severidad de la sanción.
- **§6.1.2 – Escalada**
 - **§6.1.2.1** – Unx jugadrx que comete cualquier infracción de las §7, §8, §9 y §10 que no provoque que unx jugadrx se caiga o haga dab (pise o se apoye), o que no interrumpa una oportunidad de gol según §6.1.1, recibe un máximo de 1 (un) cambio de posesión. Cada infracción a partir de entonces será sancionada con una sanción Leve o Grave, y el Árbitro puede optar por obviar la sanción de cambio de posesión e inmediatamente sancionar una sanción Leve o Grave, a su discreción.
 - **§6.1.2.2** – Unx jugadrx que comete cualquier infracción de las §7, §8, §9 y §10 que cause que unx jugadrx se caiga o dab, o interrumpa una oportunidad de gol según §6.1.1, es evaluado inmediatamente como Leve o Grave. Todas las infracciones posteriores se sancionarán con una sanción Leve o Grave, a discreción del Árbitro.

§6.2 – Acumulación de Faltas

- **§6.2.1 – Acumulación Individual**
 - **§6.2.1.1** – Unx jugadrx que ha sido sancionado con 1 (un) Cambio de Posesión o 1 (una) sanción Leve es sancionado automáticamente con una sanción Leve o Grave por todas las infracciones posteriores que cometa en ese juego, a discreción de lx Árbitrx.
 - **§6.2.1.2** – Cualquier infracción que no se pueda evaluar claramente a unx jugadrx individual, como una falta de Sustitución según §7.4, no se agrega al recuento de infracciones de unx jugadrx individual.

- **§6.2.1.3 – Expulsión por Faltas**
 - **§6.2.1.3.1** – Se considera que unx jugador que ha acumulado el total de puntos de penalización permitidos de acuerdo con §6.2.1.3.1.4 ha de ser “expulsadx por faltas” del partido.
 - **§6.2.1.3.1.1** – Una sanción Leve vale 1 punto de penalización
 - **§6.2.1.3.1.2** – Una sanción Grave vale 2 puntos de penalización
 - **§6.2.1.3.1.3** – Una sanción por Mala Conducta vale el total de puntos de sanción permitidos según §6.2.1.3.1.3.
 - **§6.2.1.3.1.4** – El total de puntos de penalización que unx jugador puede adquirir es 3 (tres) en partidos de 25 minutos o menos, y 4 (cuatro) en partidos de más de 25 minutos.
 - **§6.2.1.3.2** – Unx jugador que se considera “expulsado por faltas” debe abandonar la cancha y no se le permite volver a ingresar al partido.
 - **§6.2.1.3.2.1** – El partido se reinicia de acuerdo con §6.7 y §6.8, con el equipo de lx jugador reanudando el partido con 2 (dos) jugadores en la cancha, y solo después de que haya expirado el tiempo de penalización leve/grave, otr jugador de ese equipo puede ingresar al partido.
 - **§6.2.1.3.2.2** – En formato 3v3, el partido debe concluir con solo los dos jugadores restantes del equipo sancionado.
- **§6.2.2 – Acumulación durante el Torneo**
 - **§6.2.2.1 – Suspensión por partido**
 - **§6.2.2.1.1** – Unx jugador que ha sido “expulsadx por faltas” dos veces según §6.2.1.4 no puede jugar en el próximo partido que su equipo esté programado para jugar.
 - **§6.2.2.1.2** – Por cada ocasión adicional que unx jugador sea “expulsadx por faltas”, no se le permite jugar en el próximo partido que su equipo esté programado para jugar.
 - **§6.2.2.2** – Aunque varixs jugadores hayan sido “expulsadx por faltas” y deben cumplir una suspensión por partido, se garantiza un equipo con un mínimo de 3 jugadores en cada partido o un máximo de 2 jugadores no elegibles en cada partido, si su equipo tiene 4 o más jugadores.
 - **§6.2.2.2.1** – El orden en que se cumplen las suspensiones de partido está determinado por el orden en que se evaluaron las sanciones en el juego anterior.
 - **§6.2.2.2.2** – Un equipo Squad con solo 2 jugadores elegibles en su lista juega con 3 jugadores hasta que se hayan cumplido todas las suspensiones de partido. Por ejemplo, si un equipo de 5 jugadores tiene 3 jugadores que cometen faltas en un partido, entonces 2 de esos jugadores no son elegibles para el próximo partido y el tercer jugador es elegible para el próximo partido pero no es elegible para el segundo partido subsiguiente, según lo determinado por el orden en que se impusieron las sanciones.
 - **§6.2.2.3 – Registros y apelaciones**

- **§6.2.2.3.1** – La organización del torneo mantiene registros de penalizaciones individuales y el Árbitro informa a los equipos antes de un juego si unx jugadxr no es elegible o si podría ser “expulsadx por faltas” del torneo en ese juego.
- **§6.2.2.3.2** – Un equipo puede apelar formalmente a la organización del torneo si cree que el total de sanciones se registró incorrectamente o si desea disputar una sanción que fue impuesta por el Árbitro en ese juego. La organización consulta con lxs Árbitrxs, lxs jueces de línea y lxs capitanes de ambos equipos e informan al equipo de su decisión final.
 - **§6.2.2.3.2.1** – Las apelaciones sólo se pueden hacer después de un juego, y no durante el juego.
 - **§6.2.2.3.2.2** – Si unx jugadxr elude su expulsión, no es elegible para jugar ningún juego posterior en ese torneo.
 - **§6.2.2.3.2.3** – Se fomenta la revisión de video, si está disponible.

§6.3 – Ley de ventaja

- **§6.3.1** – Todas las infracciones detalladas en §7-§10 deben ser señaladas por el Árbitro de acuerdo con el siguiente procedimiento de infracción retrasada por ley de ventaja.
- **§6.3.2** – Si el equipo con posesión de la pelota comete una infracción, el Árbitro detendrá el partido sonando el pito inmediatamente y aplicará la sanción.
- **§6.3.3** – Si el equipo que no tiene posesión de la pelota comete una infracción, el árbitro retrasa la evaluación de la sanción hasta que se produzca cualquier interrupción del partido.
 - **§6.3.3.1**– Cualquiera de los siguientes criterios resulta en una detención del juego:
 - La posesión de la pelota la gana cualquier jugadxr del equipo que cometió la sanción según §5.1.
 - La pelota sale naturalmente fuera de juego al entrar en áreas consideradas "fuera de juego".
 - El equipo con posesión recibe una falta en la mitad de la cancha de sus oponentes y lleva la pelota de regreso a su mitad defensiva de la cancha y detrás de su línea de gol.
 - Inicialmente, el equipo que tiene la posesión recibe una falta en su mitad defensiva de la cancha y lleva la pelota a la mitad ofensiva y de regreso a su mitad defensiva y detrás de su línea de gol.
 - **§6.3.3.2** – No se otorga ningún punto al equipo que será sancionado durante la ley de ventaja, excepto un autogol del equipo en posesión del balón durante la ley de ventaja.
- **§6.3.4** – El árbitro indicará la ley de ventaja de acuerdo a §1.1.9.4.
 - **§6.3.4.1** – Si el equipo al ser sancionado vuelve a realizar una infracción durante la ley de ventaja, pero el equipo rival mantiene posesión de la pelota, la ley de ventaja se mantiene y la sanción será mayor por un grado de magnitud de pérdida de posesión a Leve, o de Leve a Grave, sin excederse de Sanción Grave.
 - **§6.3.4.1.1** – Solo se impone una Sanción Leve o Grave por múltiples infracciones

en un equipo y la cumple lx jugadrx que cometió la infracción más grave según lo determine el Árbitro. Este jugadrx cumple la sanción según §§6.5-6.6 cuando el juego se reinicia según §4.1. Una mala conducta en el juego puede evaluarse por separado además de una Leve o Grave y el partido puede reiniciarse de acuerdo con §4.1 con una ventaja de 3 contra 1 jugadrx.

- **§6.3.4.2** – Si el equipo con ventaja realiza una infracción, el tiempo se detiene y el juego reiniciará de acuerdo al proceso detallado en §6.3.
- **§6.3.5** – Si el equipo con ventaja marca un gol sobre el equipo que cometió la infracción original, no se otorga pérdida de balón. Las sanciones Leves, Graves y de Mala Conducta se imponen después de que el equipo con ventaja marque un gol, y lx jugadrx sancionado cumple la sanción según §§6.5-6.6 cuando se reinicia el juego según §4.1.

§6.4 – Infracciones simultáneas

- **§6.4.1** – Las infracciones simultáneas son aquellas realizadas al mismo tiempo por un miembro de cada equipo.
- **§6.4.2** – Las infracciones simultáneas al nivel de gravedad de un Cambio de Posesión causarán una pausa del tiempo y un reinicio de acuerdo a §4.1. Las faltas simultáneas con gravedad de infracción Leve, infracción Grave o Mala Conducta resultarán en una situación de dos contra dos por la duración correspondiente a la sanción en cuestión.
 - **§6.4.2.1** – El juego en la cancha permanecerá 2 contra 2 por la duración de las infracciones simultáneas, independientemente de los goles anotados durante esta situación.

§6.5 – Ventaja de Jugadrx

- **§6.5.1** – Si Lx Árbitrx determina una sanción Leve, Grave o Mala Conducta, lx jugadrx infractor es expulsado de la cancha por la duración de la sanción y su equipo solo puede continuar jugando con 2 jugadorxs. Esto se conoce como "Ventaja de jugadrx". El jugadrx infractor sólo podrá reingresar al juego cuando lx Árbitrx u Oficial indique que puede re-ingresar haciendo una cuenta regresiva de 5 segundos a 0, y extendiendo un brazo hacia la puerta por donde lx jugadrx re-ingresa al partido.
 - **§6.5.1.1** – Cuando unx jugadrx regresa al partido, no está obligado a "tocar" y se considera unx jugadrx activo desde el momento en que cruza el umbral de la cancha.
 - **§6.5.1.2** – Todas las interrupciones del juego detienen el cronómetro de "Ventaja de Jugadrx", incluso si el reloj del juego no se detiene según §4.
 - **§6.5.1.3** – Si el equipo sancionado recibe una sanción adicional durante una ventaja de lx jugadrx, la duración de la ventaja de lx jugadrx se extiende 45 o 120 segundos según la gravedad de la sanción más reciente.
 - **§6.5.1.3.1** – Lx jugadrx que cometió la sanción más severa permanece fuera de la cancha mientras dure la ventaja de lx jugadrx, a discreción de lx árbitrx.
 - **§6.5.1.3.2** – En el formato Squad, el equipo sancionado puede cambiar a lxs 2 jugadorxs activos en la cancha como de costumbre según §4.9, a menos que unx

jugador haya sido sancionado con una falta de Mala Conducta.

TIPOS DE SANCIONES

§6.6 – Cambio de posesión

- **§6.6.1** – Un falta de cambio de posesión ocurrirá cuando una infracción no afecte una posibilidad u oportunidad clara de anotar un gol, por haber ocurrido en una zona neutral.
- **§6.6.2** – La posesión se otorgará al equipo que no haya realizado la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3.

§6.7 – Sanción leve

- **§6.7.1** – Una infracción que afecte una oportunidad clara de anotar un gol o una situación de oportunidad para el equipo contrario resultará en la expulsión de lx jugador infractor por 30 segundos.
- **§6.7.2** – La sanción será indicada de acuerdo con §1.1.9.3. Se otorgará la posesión al equipo que no cometió la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:
 - **§6.7.2.1** – Lx jugador que cometa la infracción será expulsado de la cancha durante un período de “Ventaja de Jugador” por 45 segundos, según §6.5.
 - **§6.7.2.2** – La sanción se considerará concluida si el equipo que no cometió la infracción anota un gol. El juego continuará de acuerdo con §4.2.3 y cada equipo continúa con 3 jugadores en la cancha.

§6.8 – Sanción grave

- **§6.8.1** – Toda infracción detallada en §7-10 que lx Árbitro considere claramente peligrosa o excesiva, o si un jugador ya había sido sancionado por Sanción Leve por una infracción similar, resultará en una Ventaja de Jugador por 2 minutos.
- **§6.8.2** – La sanción será indicada de acuerdo con §1.1.9.3. Se otorgará la posesión al equipo que no cometió la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:
 - **§6.8.2.1** – Lx jugador que cometa la infracción será expulsado de la cancha durante Ventaja de Jugador por un período de 120 segundos.
 - **§6.8.2.2** – Si cualquiera de los equipos marca un gol, la sanción no caduca. El juego se reinicia de acuerdo con §4.2.3 y el equipo sancionado puede tener solo 2 jugadores activos en la cancha.

§6.9 – Mala conducta

- **§6.9.1** – La agresión física o el abuso verbal como se define en §7.2, o "Expulsión por Faltas" como se define en §6.2.1.4, son sancionados por el Árbitro con una infracción de “Mala Conducta.”
- **§6.9.2** – De ser necesario, para evitar un agravamiento de la situación, lx Árbitro podrá parar el

partido para detener un altercado. La infracción se impone de acuerdo con §1.1.9.3. La posesión se otorgará al equipo que no haya cometido la infracción y el juego continuará de acuerdo con §4.2.3, con las siguientes excepciones:

- **§6.9.2.1** – Lx jugadrx infractor será expulsado por 5 minutos, 10 minutos o el resto del partido, a discreción de lx Árbitrx
- **§6.9.2.2** – En la primera infracción, su equipo continúa jugando con 2 jugadorxs en la cancha durante 45 segundos, la duración de una Sanción Leve, antes de que un tercer jugadrx pueda entrar al partido. En infracciones posteriores, el equipo del jugadrx infractor continúa jugando con 2 jugadorxs en la cancha durante 2 minutos (la duración de una Sanción Grave) antes de que un tercer jugadrx pueda entrar al partido.
- **§6.9.3** – Las infracciones anteriores y el impacto de la infracción en el transcurso del partido determinan la gravedad de la sanción tanto para lx jugadrx como para su equipo, según §6.1 Escalada.
 - **§6.9.3.1** – Si un equipo recibe varias sanciones Graves por Mala Conducta en un partido, lx Árbitrx detiene el juego inmediatamente y el equipo sancionado pierde el juego. El equipo infractor está sujeto a la expulsión del torneo según la revisión de los organizadores del torneo y lx Árbitrx principal. El marcador final lo determina lx Árbitrx principal.

§6.10 – Penal & Gol otorgado

- **§6.10.1** – Una infracción que afecta a unx jugadrx en posesión de la pelota que tiene un camino despejado hacia la portería que está siendo defendida por un oponente en el área, resulta en una penalización señalada por lx Árbitrx según §1.1.9.3 y se ejecuta un Tiro de Penalti. con el reloj del partido parado.
 - **§6.10.1.1 – Procedimiento de Penal:**
 - **§6.10.1.1.1** – Lx jugadrx que recibe la falta toma el tiro penal.
 - **§6.10.1.1.2** – Lx defensxr que estaba en el área defiende el tiro penal.
 - **§6.10.1.1.3** – Los demás jugadores se mueven detrás de la portería en el extremo opuesto de la cancha.
 - **§6.10.1.1.4** – Lx jugadrx que tira comienza con la pelota en el centro de la cancha y comienza a acercarse a la portería después de que lx Árbitrx haya recibido el reconocimiento del tirador y el defensor de que están listos.
 - **§6.10.1.1.5** – Lx jugadrx que tira mantiene el avance de la pelota hacia la portería sin girar y regresar hacia la portería contraria hasta el momento en que elige tomar el tiro. Se permite cualquier otra maniobra de bicicleta o pelota durante el movimiento de tiro.
 - **§6.10.1.1.6** – Lx jugadrx defensor permanece dentro del área por la duración del tiro penal.
 - **§6.10.1.1.7** – lx Árbitrx pitará terminado el Tiro de Penal si:
 - **§6.10.1.1.7.1** – Cualquier jugadrx viola el procedimiento o cualquier infracción de §7-§10.
 - **§6.10.1.1.7.2** – La pelota cruza la línea de meta. Se concede un gol al

equipo de lx tiradxr.

- **§6.10.1.1.7.3** – La pelota ya no está dentro del área. Al equipo de tiradores no se le concede gol.
- **§6.10.1.1.8** – El partido se reinicia de acuerdo con §4.2 con el equipo que recibió la falta manteniendo la posesión del balón.
- **§6.10.1.2** – Si se sanciona una infracción Leve, y lx tiradxr acierta el tiro penal, la sanción de da por terminada según §6.7.2.2 y el equipo penalizado puede continuar el partido con 3 jugadorxs en la cancha. Si lx tiradxr falla el tiro penal, el partido se continúa según §6.5.1 con ventaja para lx jugadxr.
- **§6.10.1.3** – Si se sanciona una infracción Grave, ese equipo continúa el juego con 2 jugadorxs en la cancha según §6.5.1, independientemente del resultado del tiro penal.
- **§6.10.2** – lx Árbitrx pitará la jugada muerta y otorgará un gol a un equipo si:
 - **§6.10.2.1** – Una infracción afecta a unx jugadxr en posesión de la pelota que tiene un camino despejado hacia una portería abierta sin defensa.
 - **§6.10.2.2** – Si la pelota golpea a unx jugadxr que está fuera de juego por dab frente a la portería que está defendiendo.
 - **§6.10.2.3** – El partido luego se reinicia de acuerdo con §4.2.

SECCIÓN 7: INFRACCIONES TÉCNICAS

§7.1 – Hacer tiempo

- **§7.1.1** – Una sanción por hacer tiempo será implementada en las siguientes situaciones:
 - **§7.1.1.1** – Un jugador impide el reinicio del juego de acuerdo con §4.2.
 - **§7.1.1.2** – Un jugador traba la pelota con su bicicleta inclinándose contra el perímetro, escudando la pelota con la bicicleta, su cuerpo o con su bastón mientras están caídos.
- **§7.1.3** – Un jugador saca la pelota de la cancha lanzándola o haciendo un *scoop* de forma intencional.
- **§7.1.4** – Un jugador mueve el arco de acuerdo con §4.8.

§7.2 – Conducta antideportiva

- **§7.2.1** – Una sanción por Conducta Antideportiva se implementará cuando se considere que un jugador se ha comportado de manera antideportiva. Ejemplos de esto incluyen pero no se limitan a:
 - **§7.2.1.1** – Interrupción generalizada del flujo del juego o protestas excesivas por las decisiones del Árbitro.
 - **§7.2.1.2** – Ataques físicos o verbales al Árbitro, Asistente de Árbitro, a los Jueces de Línea, a los organizadores o a cualquier jugador en la cancha.
 - **§7.2.1.2.1** – Esto será juzgado automáticamente como Mala Conducta según sección §6.9.
 - **§7.2.1.3** – Golpear o mover el bastón caído de un oponente con el objetivo de dificultar la recuperación del mismo según sección §6.9.
 - **§7.2.1.4** – No tocar o no abandonar la jugada después de pisar.
- **§7.2.2** – Esta falta será juzgada como Menor, Mayor o Mala Conducta según la palabra del Árbitro excepto en la situación mencionada en la sección §7.2.1.2.

§7.3 – Interferencia

- **§7.3.1** – Un jugador que no tiene posesión de la pelota tiene derecho de jugar limpiamente la pelota o intentar quitársela a un jugador con posesión y también tiene derecho de moverse libremente sobre la cancha para ganar una posición defensiva u ofensiva.
- **§7.3.2** – Se juzga una falta de Interferencia con la Bicicleta cuando un jugador no tiene posesión de la pelota e impide el movimiento de otro jugador del equipo contrario que tampoco tiene posesión.
 - **§7.3.2.1** – Esta situación se la denomina como “cortina” y se refiere a la utilización del movimiento de la bicicleta y su posicionamiento para bloquear la línea de una pelota suelta a un oponente (momentáneamente o continuamente), desafiar a un oponente que tiene posesión de la pelota, o ganar una posición defensiva u ofensiva en la cancha.

- **§7.3.2.1.1** – No se considera falta si unx jugador está ocupando su propio espacio al estar quieto o cuando está moviéndose a una velocidad predecible y constante al tomar su posición en la cancha, ya sea ofensiva o defensiva.
 - **§7.3.2.1.2** – No se considera falta si Lx Jugador más cercano a una pelota suelta utiliza una “cortina” a tres metros de la pelota para ganar posesión.
 - **§7.3.2.2** – Según sección §5.1.1 si unx Jugador con posesión pierde la pelota, ese Jugador no puede recibir una “cortina.” Se puede juzgar un penal de interferencia si la “cortina” se hace para prevenir que ese Jugador disputa la pelota suelta.
 - **§7.3.2.3** – Si hay una “cortina” quieta, o momentánea no se juzga un penal por interferencia, así mismo contacto corporal según sección §7.3.3 está permitido.
 - **§7.3.2.4** – Al momento de disputar una pelota suelta, todos los Jugadores que van hacia la pelota deben moverse de forma directa y natural hacia ella. La interferencia natural de unx oponente según su posición y velocidad no resulta en penal.
- **§7.3.3** – Una Interferencia Corporal se juzga cuando unx Jugador inicia contacto físico con un oponente que no tiene posesión de la pelota.
 - **§7.3.3.1** – Según §5.1.1, si se aleja la pelota del radio inmediato del Jugador con posesión, ese Jugador no puede interferir o ser interferido con el cuerpo.
- **§7.3.4** – Se juzga Interferencia con el bastón cuando unx Jugador usa su bastón para restringir o impedir el movimiento del bastón de unx oponente, de su cuerpo o de su bicicleta.
 - **§7.3.4.1** – Se puede impedir el movimiento del bastón del oponente únicamente si ese Jugador tiene posesión de la pelota y los dos Jugadores están próximos a ella para hacer la jugada utilizando los bastones. La cercanía a la pelota se define según la sección §7.3.5.
 - **§7.3.4.1.1** – Si la pelota se aleja de la proximidad del Jugador antes de que alguno logre tener la posesión, no se juzgará un penal.
 - **§7.3.4.2** – Ejemplos de interferencia/restricción con el bastón incluyen pero no se limitan a:
 - Varias acciones como hachazos, toques continuos al bastón de lx oponente, movimiento para levantarle el bastón a lx oponente sin clara intención de ganar posesión de la pelota.
 - El acto continuo de sostenerle el bastón a lx oponente o ocupar el espacio del bastón de lx oponente sin clara intención de ganar posesión de la pelota.
 - El acto de extenderse alrededor de lx Jugador con posesión, ya sea por delante o por detrás de ellx, para ocupar el espacio de su bastón.
 - Impedir el manejo de bastón del oponente para que tu compañerx de equipo gane posesión.
 - Las secciones §9.4.2 y §9.1.1 profundizan las regulaciones del juego con el bastón ya que definen el Hachazo y el Enganche.
- **§7.3.5** – Lx Arbitro determina interferencia con la bicicleta, el cuerpo, o el bastón en base a estas consideraciones:
 - La cercanía de la “cortina” o la interferencia de unx Jugador con su oponente.
 - La proximidad a la pelota se determina por el lado que toma lx defensor de

Ix Jugadxr con posesión, la velocidad que toman lxs jugadorxs y la posición que lleva Ix Jugador con posesión en relación al defensorx.

- La duración de una “cortina” o interferencia a partir del momento que comienza. Un cambio abrupto de velocidad o dirección de la “cortina.”
- El uso de cualquier contacto entre bastones, bicicletas o cuerpos para crear un escenario para iniciar una “cortina” o interferencia.

§7.4 – Sustituciones Ilegales

- **§7.4.1** – Cuando se juega con formato Squad, los equipos tienen derecho de sustituir jugadorxs dentro de la cancha por los integrantes de su equipo que están fuera de la cancha. Esto puede suceder durante el juego activo, pausas del juego y tiempos fuera. Las sustituciones las pueden hacer, de parte de cualquier equipo, antes y durante una situación de ventaja por una falta, ya sea menor o mayor, excluyendo a Ix Jugadxr que cometió la falta.
- **§7.4.2** – Ix Jugadxr que sale de la cancha debe tener por lo menos una rueda dentro de la área de transición (semicírculo a tres metros de la puerta de entrada) para que Ix Jugadxr que está entrando pueda pisar la cancha, si no sucede así se juzga un Penal de Sustitución.
- **§7.4.3** – Si lxs dos Jugadorxs están dentro del área de transición y cualquiera de lxs dos interfiere con la pelota o la jugada, un Penal de Sustitución se juzgará como Menor y se sancionará a Ix Jugadxr que cometió la infracción.
 - **§7.4.3.1** – Si una pelota suelta toca a cualquiera de lxs dos Jugadorxs y no se direcciona intencionalmente, no se juzga un penal, sin importar a qué jugadxr toca o si lxs dos jugadorxs están dentro de la cancha.
- **§7.4.4** – Si hay más de tres jugadorxs del mismo equipo involucrados en el juego al mismo tiempo y jugando activamente, se juzga un Penal Mayor, se sanciona a Ix ultimx Jugadxr que entró a la cancha y el equipo debe seleccionar unx jugadxr más para salir de la cancha durante la Ventaja otorgada.

§7.5 – Violación de Área

- **§7.5.1** – Se permite unx Jugadxr defensivo (Ix Arquex) dentro del área, previo al acercamiento de la pelota, por más de tres segundos. Cualquier otrx Jugadxr defensivo u ofensivo que permanece dentro del área por más de tres segundos previo al acercamiento de la pelota o Ix Jugadxr con posesión de ella se juzga como un falta de “Área”.
 - **§7.5.1.1** – El momento en el que la pelota entra al área, lxs Jugadorxs pueden entrar también para jugar la pelota. Cuando la pelota sale del área, todxs lxs jugadorxs, excepto Ix Arquex, están obligadxs a retirarse del área dentro del límite de los tres segundos. Cualquier jugadxr que no sale del área e interrumpe el juego ofensivo que continua será sancionado según la sección §7.5.1.4.
 - **§7.5.1.2** – Cualquier contacto, ya sea de cuerpo, bicicleta, o bastónes, iniciado por unx jugadxr que entra al área no está permitido al menos que sea una jugada directa hacia la pelota o al jugadxr que la lleva.
 - **§7.5.1.3** – Si unx jugadxr utiliza su cuerpo, bicicleta o bastón para impedir la retirada de su oponente del área dentro del límite de los tres segundos no será marcada una falta a Ix

jugador que permanece dentro del área.

- **§7.5.1.4** – El Arbitro determina la seriedad de la falta de Área según este criterio:
 - **§7.5.1.4.1** – Si la falta se comete mientras el oponente no tiene oportunidad de gol, se juzga un cambio de posesión. Las siguientes faltas se elevan por un grado, primero falta menor, luego a falta mayor, sin importar qué jugador del equipo atacante comete la infracción.
 - **§7.5.1.4.2** – Si la falta se comete dentro de una posibilidad de gol para el oponente gracias a un tiro, un pase o una pelota suelta dentro o cerca del área, una falta menor será juzgado inmediatamente para la infracción ocurrida. Las infracciones siguientes se elevan a falta mayor sin importar cuál jugador del equipo atacante comete la infracción.

SECCIÓN 8: INFRACCIONES POR MANEJO DE LA BICICLETA

§8.1 – Hacer “Dab” (pisadas, roses o apoyos por inestabilidad en la bicicleta)

- **§8.1.1** – Un “dab” ocurre cuando el cuerpo de unx jugadrx toca o se sostiene en cualquier cosa que no sea su propio equipo o la cara vertical de la pared, con excepciones limitadas.
 - **§8.1.1.1** – El cuerpo de lx Jugadrx no puede tocar el suelo, las porterías o los cuerpos o equipo (bici y bastón) de otro/as jugadores para mantener el equilibrio, y unx jugadrx debe estar en control de su bici en todo momento.
 - **§8.1.1.2** – unx jugadrx puede tocar el suelo con la mano por un momento para bloquear la pelota o recuperar el bastón que se le cayó, pero no puede usar la mano para mantener el equilibrio sobre la bicicleta.
 - **§8.1.1.3** – Un “dab” no es una infracción sujeta a las reglas de escalada de sanciones a menos que cumpla con los criterios definidos en §8.1.2 y §8.1.3
- **§8.1.2** – Unx jugadrx que haya hecho dab debe ir a tocar el perímetro con su bastón a media cancha (en cualquiera de los dos lados).
 - **§8.1.2.1** – Unx jugadrx que haya hecho dab se considera fuera de juego y no puede interferir con el juego usando su bicicleta, cuerpo o bastón para impedir que un oponente haga una jugada con la pelota o el jugador que lleva la pelota.
 - **§8.1.2.2** – Unx jugadrx que haya hecho dab se considera fuera de juego y no estará permitido interactuar con él/ella de ninguna manera. El contacto físico, uso del bastón, contacto con la bicicleta o la marca realizada sobre unx jugadrx que haya pisado resultará en una sanción por interferencia.
 - **§8.1.2.3** – Se le dará un lapso de tiempo razonable a unx jugadrx que haya hecho dab para abandonar el área de juego. Sin embargo, lx Árbitrx puede sancionar al jugadrx si considera que interfiere en la jugada de forma ventajosa para su equipo.
 - **§8.1.2.4** – Si unx jugadrx que haya hecho dab desvía un tiro efectuado en su arco que de otra manera hubiese sido gol, lx Árbitrx puede otorgar un gol al equipo del tirador. Esto tiene especial importancia considerando §8.1.3.
- **§8.1.3** – Aferrarse o inclinarse sobre el arco con el fin de estabilizarse con cualquier parte del cuerpo, se considera como dab.
 - **§8.1.3.1** – Lx Árbitrx avisará verbalmente al jugador que ha pisado. El juez de línea puede indicar la pisada de acuerdo con §1.3.6.4. Este jugador deberá ir a tocar.
 - **§8.1.3.2** – Lx Árbitrx podrá implementar una sanción en caso de repetidas infracciones cometidas de esta manera, o si unx jugadrx no se retira del área inmediatamente después de hacer dab.

§8.2 – Tumar / “Toppling”

- **§8.2.1** – Una sanción por tumbar será implementada cuando unx jugadrx provoque que un oponente se caiga o haga dab por motivo de su propia caída o dab, ya sea que ésta ocurra

antes o después de la de su oponente.

- **§8.2.1.1** – Lx Árbitrx determina Tumbiar si unx jugadrx:
 - Salta de su bicicleta mientras está en el proceso de dab para controlar o impedir a unx jugadrx contrario.
 - Inicia un choque en cadena mientras hace dab, haciendo que uno o más defensorxs hagan dab en el proceso.
 - Sobrestima contacto con el hombro haciendo que unx jugadrx haga dab mientras que lx jugadrx que inició el contacto pierde el equilibrio y también hace dab.

§8.3 – Contacto de bicicleta

- **§8.3.1** – Se implementará una sanción de contacto de bicicleta a unx jugadrx que use, acelere o maniobra su bicicleta para iniciar contacto con el equipamiento de otrx jugadrx.
 - **§8.3.1.1** – Lx Árbitrx puede sancionar jugadorxs por faltas de contacto de bicicleta que no estén específicamente detalladas en §8.3.2 - §8.2.4.
 - **§8.3.1.2** – El contacto incidental entre bicicletas es aquel que no afecta la jugada y no resulta peligroso. No se sancionará a lxs jugadorxs por contacto incidental.
- **§8.3.2** – Una falta por *t-bone* será implementada cuando unx jugadrx inicie el contacto con un rival utilizando cualquiera de las dos ruedas para impactar, en la dirección del desplazamiento, al rival.
- **§8.3.3** – Una sanción por coletazo será implementada cuando unx jugadrx inicie el contacto con un rival derrapando o pivotando su bicicleta, impactando al oponente de forma lateral o giratoria.
- **§8.3.4** – Una sanción por barrer será implementada cuando unx jugadrx use cualquiera de las dos ruedas para entrar en contacto con el bastón de otrx jugadrx que esté inmóvil y firmemente apoyado en el suelo, o en unx jugadrx o bicicleta inmóvil en la cancha.
- **§8.3.5** – Una sanción por contacto de pedal será implementada si unx jugadrx, en proximidad a otro, inicia contacto con su oponente o su equipamiento utilizando su pedal.

SECCIÓN 9: INFRACCIONES POR LLEVAR “EL BASTÓN ARRIBA”

§9.1 – Hachazo

- §9.1.1 – Una sanción por hachazo será implementada cuando un jugador golpee el bastón o cuerpo de un rival con fuerza excesiva, con el potencial de causar daños o lesiones, a discreción del árbitro.

§9.2 – *Bastón/mallet arriba*

- **§9.2.1** – Se otorgará una penalidad de “Bastón arriba” cuando el bastón de un jugador haga contacto con la cabeza o cuello de un oponente. Un jugador será responsable por su bastón en todos los momentos con solo la siguiente excepción:
 - **§9.2.1.1** – El inicio y seguimiento del tiro asociados con el movimiento de tiro normal que se extiende por encima de la altura de los hombros del oponente solo está sujeto a una penalidad de “Bastón arriba” si el árbitro considera que el tiro es peligroso o está fuera de control utilizando los siguientes criterios:
 - Si el inicio del tiro requiere una rotación completa del bastón desde arriba de la cabeza de un jugador en relación hasta el suelo.
 - Si un jugador hace un pase “scoop” por encima del manubrio de un oponente más cercano.
 - Si el seguimiento de un tiro o pase hacia atrás se extienden por encima del manubrio de un oponente más cercano.
- **§9.2.2** – Se otorgará una penalidad de “bastón arriba” cuando un jugador intente pegar su bastón o cualquier mano con una pelota en el aire por encima de la altura de sus propios hombros o los de su oponente más cercano.
 - **§9.2.2.1** – Si un jugador se encuentra ubicado a una distancia segura de su oponente más cercano – aproximadamente de al menos 3 metros (10 pies) o más, se le permitirá poner su bastón en el aire para direccionar la bola hacia el piso, ubicándola abajo de su mallet, sin abanicar con movimiento de tiro.
 - **§9.2.2.2** – Si un jugador se encuentra a una distancia segura – aproximadamente de al menos 3 metros (10 pies) o más – desde su oponente más cercano, se le permite usar su mano, con su bastón apuntando directamente hacia abajo, para hacer contacto con una pelota en el aire. Una penalidad de “Llevar la pelota” según §5.6 le regula aún más esta acción si la pelota está por debajo de la altura del hombro.
- **§9.2.3** – Se otorgará una penalidad de “Bastón arriba” cuando un jugador intente iniciar contacto o impedir el bastón de un oponente que está por encima de la altura del manubrio de cualquiera de los jugadores.
- **§9.2.4** – Se otorgará una penalidad menor o mayor a cualquier jugador que golpee el cuerpo de otro jugador con el “bastón arriba,” según lo determine el árbitro.

§9.3 – Bastón en la rueda

- **§9.3.1** – Una sanción por bastón en la rueda será implementada cuando un jugador haga

caer o pisar a un rival, colocando su bastón por debajo de cualquiera de las ruedas del rival.

- **§9.3.1.1** – Si lx árbitrx considera que lx jugadorx se desplazó hacia el bastón rival, en vez de ser trabado activamente por el bastón, no habrá infracción.

§9.4 – Enganchar

- **§9.4.1** – Se otorgará una penalidad cuando unx jugadorx inicie o mantenga contacto con su bastón para enganchar o agarrar la bici o el bastón o cuerpo de lx jugadorx opuestx.
 - **§9.4.1.1** – Si unx jugadorx mueve su bastón en una manera en que causa que su propio bastón se queda enganchado, no se otorgará una penalidad.

§9.5 – Lanzar el bastón

- **§9.5.1** – Una sanción por lanzar el bastón será implementada cuando un jugador arroje su bastón.
- **§9.5.1.1** – Si unx jugadorx avienta su bastón frente a su portería para prevenir un tiro a gol del oponente, se le otorgará como gol al equipo que hizo el tiro.

§9.6 – Bastón caído

- **§9.6.1** – Solo se le permite un bastón a cada jugador en la cancha. Si se cae el bastón de un jugador en el transcurso del partido, debe levantarlo y no se le permitirá utilizar un segundo bastón hasta que el primero haya sido quitado de la cancha.
- **§9.6.2** – Si se rompe el bastón de un jugador, no puede soltarlo para utilizar a otro. Debe quitarlo de la cancha inmediatamente.
- **§9.6.3** – Una sanción por bastón caído será implementada si un jugador posee dos bastones en la cancha simultáneamente.
- **§9.6.4** – En el caso de que se caiga un bastón, el jugador puede continuar jugando sin él.
 - **§9.6.4.1** – El árbitro implementará una sanción por bastón caído si el bastón obstruye un tiro, provoca que alguien pise, o considera que afecta el juego de otra manera.
 - **§9.6.4.2** – Un jugador defensivo puede mover el bastón caído si le impide defender su arco.

SECCIÓN 10: INFRACCIONES POR CONTACTO CUERPO A CUERPO

§10.1 – Extensión

- **§10.1.1** – Una sanción por extensión será implementada cuando unx jugadorx extienda su brazo y use el codo, antebrazo o mano para iniciar contacto con otrx jugadorx. El contacto físico principal al marcar a un jugador debe ser realizado con el hombro.
 - **§10.1.1.1** – Un jugador puede pegar el brazo al cuerpo al iniciar el contacto. Una sanción solo se implementará si lx jugadorx extiende el brazo hacia arriba o hacia afuera desde el hombro para iniciar un contacto tipo empuje, estocada o puñetazo.

§10.2 – Choque

- **§10.2.1** – Un jugador que inicie contacto con un rival deberá hacerlo en igualdad de altura y condiciones. Será implementada una sanción por choque cuando unx jugadorx inicie el contacto con la zona lumbar, de los riñones, las costillas o impacte desde atrás a un rival.
- **§10.2.1.1** – Si lx árbitrx determina que un jugador facilita el contacto detallado en §10.2.1 alterando la posición de su cuerpo instantes antes del impacto, no habrá infracción.

§10.3 – Retención

- **§10.3.1** – Una sanción por retención será implementada cuando unx jugadorx impida el movimiento de un rival sosteniendo (en vez de obstruyéndole el paso) con su cuerpo el bastón, la bicicleta o el cuerpo del rival.

§10.4 – Patear

- **§10.4.1** – Una sanción por patear será implementada cuando unx jugadorx patee la pelota, el cuerpo o el equipamiento de un rival.

§10.5 – Contacto con la cabeza

- **§10.5.1** – Una sanción por contacto con la cabeza será implementada cuando unx jugadorx utilice cualquier parte de su cuerpo para iniciar el contacto con la cabeza o el cuello de un rival.

§10.6 – Contacto con el manubrio

- **§10.6.1** – Una sanción por contacto con el manubrio será implementada cuando unx jugadorx inicie el contacto con el manubrio de un rival.

§10.7 – Contacto con el brazo de dirección

- **§10.7.1** – Una sanción por contacto con el brazo de dirección será implementada cuando un jugador inicie el contacto con el brazo de dirección de un rival a la altura del codo o por debajo.

§10.8 – Trabar

- **§10.8.1** – Una penalidad de “trabar” se otorgará cuando unx jugadorx traba a lx jugadorx en posesión de la pelota contra la pared durante un periodo de tiempo extendido por trabar a lx jugadorx o impedir su movimiento sin intentar jugar o retarle por posesión de la pelota.

§10.9 – Fuerza excesiva/flagrancia

- **§10.9.1** – Una penalidad de “fuerza excesiva/flagrancia” se otorgará cuando unx jugadorx iniciando el contacto físico - incluyendo lx que lleva la pelota - usa fuerza excesiva contra lx oponente a lx

que es considerado por el árbitro de ser sin defensa, o si el jugador inicia el contacto físico legalmente pero abandona la aplicación táctica o estratégica de fuerza, o si el jugador iniciando el contacto pisa o se cae pero no causa que el otro jugador pisa o se cae de una manera considerado peligroso por el árbitro.

- **§10.9.2** – Una penalidad de “fuerza excesiva/flagrancia” se otorgará cuando un jugador inicia contacto físico que resulta en un choque potencialmente peligroso o que es considerado peligroso por el árbitro.
- **§10.9.3** – Una penalidad de “fuerza excesiva/flagrancia” se otorgará cuando un jugador – incluyendo el que lleva la pelota – usa su codo, brazo, o mano, para iniciar contacto con un oponente de una manera en que el árbitro considera una falta de aplicación táctica o estratégica.