



JUEGO NIÑOS SUB-14 GUIA DE REFERENCIA RAPIDA (2020)

Dimensiones Campo	Campo Entero	Dimensiones Stick	J. Campo: 40"-42" Palo Largo 52"-72" (Máximo 4) Portero: 40"-72"
Jugadores (10v10)	Reglas de la Secundaria NFHS	Dimensiones Gol	6'x6'
Equipo Jugadores Campo	Casco NOCSAE, boquilla, hombreras, almohadillas para brazos, guantes, tacos, copa protectora	Equipo Porteros	Casco NOCSAE, boquilla, protector de garganta, almohadilla de pecho diseñada para lacrosse, guantes, tacos, copa protectora
Tiempo de Juego	4 periodos de 10', tiempo parado, medio tiempo de 5'	Tiempo extra	4', victoria súbita, cambio de lados
Tiempo Muerto	2 por cada mitad, 1 en tiempo extra (por equipo)	Tiempos	Portero, 4 + 20 s. Def. +10s offsidés
Faceoffs	NFHS	Sustituciones	NFHS
Scrum	N/A	Expulsión por faltas	Faltas personales = 3x o 5 min.
Avanzando	20s Def. + 10s Off. + cruzando/regresando después de un clear	Stalling	Ultimos 2 minutos: Métele y mantenido adentro= equipo con ventaja de 1-4 goles.
Offsidés	>6 jugadores en lado ofensivo, >7 jugadores en lado defensivo (incl. área de castigo)	Regla de 3 yardas	Todas la sujeciones, empujes y checks LEGALES solo sobre un jugador con posesión de la bola o dentro de 3 yardas de una bola suelta
Contacto Corporal Permitido (4.15)	2 manos sobre el stick; por debajo del cuello y arriba de la cintura (vease regla de 3 yardas)	Checks con el stick (4.16)	2 manos sobre el stick (vease regla de 3 yardas)
Checks corporales ilegales	2-3 NL, posible expulsión	Checks a la cabeza o cuello	2-3 No liberable, posible expulsión
"Targeting" Intencional	Expulsión + 3 min. NL para cabeza/cuello/indefenso	Penalty expulsión	3 min NL (jugador) + expulsión 1 min NL (coach) + expulsión.



JUEGO NIÑOS SUB-12 GUIA DE REFERENCIA RAPIDA (2020)

Dimensiones Campo	7v7 Campo cruzado 10v10 Campo Entero	Dimensiones Stick	J. Campo: 40"-42" Palo Largo 52"-72" (Máximo 4) Portero: 40"-72"
Jugadores	7v7: 1 portero, 2D, 2A, 2M 10v10 según las reglas para la secundaria (NFHS)	Dimensiones Gol	6'x6'
Equipo Jugadores de campo	Vease reglas Sub-14	Equipo Porteros	Vease reglas Sub-14
Tiempo de Juego	4 periodos de 10', tiempo parado, medio tiempo de 5'	Tiempo extra	4', victoria súbita, cambio de lados
Tiempo Muerto	2 por cada mitad, 1 en tiempo extra (por equipo)	Tiempos	Portero, 4 + 20 s. Def. +10s offsidés
Faceoffs 7v7	1 FO, 1 Portero, 2 atrás de cada línea de meta. 1 wing adicional (con pies a ambos lados de la línea)	Sustituciones	El equipo completo después de cada gol o cada 1-3 minutos durante una 'bola muerta'. No se permiten sustituciones sobre la marcha.
Scrum	N/A	Expulsión por faltas	Faltas personales = 3x o 5 min.
Avanzando	20s Def. + 10s Off. + cruzando/regresando después de un clear	Stalling	Solo 10v10. Vease Sub-14
Offsidés (7v7)	>4 jugadores en lado ofensivo, >5 jugadores en lado defensivo (incl. área de castigo)	Regla de 3 yardas	Todas la sujeciones, empujes y checks LEGALES solo sobre un jugador con posesión de la bola o dentro de 3 yardas de una bola suelta
Contacto Corporal Permitido (4.15)	A. Sujeciones legales B. Empujes legales C. Boxing out D. Riding E. Contacto Incidental	Checks con el stick (4.16)	Levantar/empujar la mano inferior o la cabeza del stick por debajo del pecho, O un check hacia abajo iniciado por debajo de los hombros de AMBOS jugadores. Checks de una sola mano no permitidos
Checks corporales ilegales	2-3 NL, posible expulsión	Checks a la cabeza o cuello	2-3 No liberable, posible expulsión
"Targeting" Intencional	Expulsión + 3 min. NL para cabeza/cuello/indefenso	Penalty expulsión	3 min NL (jugador) + expulsión 1 min NL (coach) + expulsión.



JUEGO NIÑOS SUB-10 GUIA DE REFERENCIA RAPIDA (2020)

Dimensiones Campo	Largo: 60-70 m Ancho: 35-45 m (campo cruzado)	Dimensiones Stick	J. Campo: 37"-42" Portero: 37"-54" Palo Largo 47"-54" (Máximo 3)
Jugadores (6v6 o 7v7)	1 Portero, 5 o 6 jugadores de campo	Dimensiones Gol	6' x 6'
Tiempo de Juego	4 periodos de 10', tiempo corrido, 5' medio tiempo	Tiempo extra	Ninguno
Equipo Jugadores de campo	Vease reglas Sub-14	Equipo Porteros	Vease reglas Sub-14
Tiempo Muerto	No permitido. Solo árbitro	Tiempos	4 segundos para el portero, no se permite avanzar
Faceoffs	1 FO, 1 Portero, 2 atrás de cada línea de meta. Para 7v7 1 wing adicional (con pies a ambos lados de la línea)	Sustituciones	El equipo completo después de cada gol o cada 1-3 minutos durante una 'bola muerta'. No se permiten sustituciones sobre la marcha.
Scrum	Extendido con 3 o más jugadores usando sticks de campo.	Expulsión por faltas	Faltas personales = 3x, o 5 minutos
Avanzando	No usado	Stalling (estancamiento)	No usado
Offside (Fuera de Juego)	6v6: Ninguno 7v7: Sí, > 4 en la ofensiva, > 5 en la defensiva (incl. área de castigo)	Regla de 3 yardas	Todas la sujeciones, empujes y checks LEGALES solo sobre un jugador con posesión de la bola o dentro de 3 yardas de una bola suelta
Contacto Corporal Permitido (4.15)	A. Sujeciones legales B. Empujes legales C. Boxing out D. Riding E. Contacto Incidental	Checks con el stick (4.16)	Levantar/empujar la mano inferior o la cabeza del stick por debajo del pecho, O un check hacia abajo iniciado por debajo de los hombros de AMBOS jugadores. Checks de una sola mano no permitidos
Checks corporales ilegales	Jugador indefenso: 2-3 no liberable (NL)	Checks a la cabeza o cuello	2-3 No liberable
"Targeting" Intencional	Expulsión + 3 min. NL para cabeza/cuello/indefenso	Penalty expulsión	3 min NL (jugador) + expulsión 1 min NL (coach) + expulsión.



JUEGO NIÑOS SUB-8 GUIA DE REFERENCIA RAPIDA (2020)

Dimensiones Campo	Largo: 60-70 m Ancho: 35-45 m (campo cruzado)	Dimensiones Stick	J. Campo: 37"-42" Portero: 37"-54" Palo Largo 47"-54" (Máximo 3)
Jugadores (4v4)	1 Portero, 3 jugadores de campo	Dimensiones Gol	3' x 3' (preferido) 6' x 6' (permitido)
Tiempo de Juego	2 periodos de 12' tiempo corrido, 4' medio tiempo	Tiempo Extra	Ninguno
Faceoff	No hay FO. Lanzamiento de moneda determina ganador en el centro. Otros jugadores en su propio lado defensivo más de 5 m. de distancia entre jugadores. El otro equipo tendrá posesión al comienzo después del mediotiempo.	Sustituciones	El equipo completo después de cada gol o cada 1-3 minutos durante una 'bola muerta'. No se permiten sustituciones sobre la marcha
Scrum	Extendido con 3 o más jugadores usando sticks de campo.	Expulsión por faltas	Faltas personales = 3x, o 5 minutos
Avanzando	No usado	Stalling (estancamiento)	No usado
Offside (Fuera de Juego)	Ninguno	Regla de 3 yardas	Todas la sujeciones, empujes y checks LEGALES solo sobre un jugador con posesión de la bola o dentro de 3 yardas de una bola suelta
Contacto Corporal Permitido (4.15)	A. Sujeciones legales B. Empujes legales C. Boxing out D. Riding E. Contacto Incidental	Checks con el stick (4.16)	Levantar/empujar la mano inferior o la cabeza del stick por debajo del pecho, O un check hacia abajo iniciado por debajo de los hombros de AMBOS jugadores. Checks de una sola mano no permitidos
Checks corporales ilegales	Jugador indefenso: 2-3 no liberable (NL)	Checks a la cabeza o cuello	2-3 No liberable
"Targeting" Intencional	Expulsión + 3 min. NL para cabeza/cuello/indefenso	Penalty expulsión	3 min NL (jugador) + expulsión 1 min NL (coach) + expulsión.