



# REGLAMENTO OFICIAL





## • DINÁMICA DEL JUEGO

1. Para la práctica de flag football, se basa en la dinámica del fútbol americano, llevar el balón a la zona de anotación contraria vía pase o carrera.
2. El equipo debe constar de 5 jugadores en campo y 4 oportunidades para obtener el acceso a primer y goal o anotar.
3. En la categoría **mixto**, debe conformarse obligatoriamente con 1 mujer en campo o un máximo 4 mujeres. En caso contrario, mínimo 1 hombre y máximo 3 hombres en campo.

**“EL MÍNIMO DE JUGADORES POR EQUIPO PARA PODER INICIAR EL PARTIDO ES DE 4 JUGADORES.”**

**“LOS JUGADORES DEBERÁN PRESENTARSE CORRECTAMENTE UNIFORMADOS Y EQUIPADOS”**

**[PLAYERA O JERSEY DE JUEGO CON NÚMERO, SHORT/LICRA/PANTS SIN BOLSAS Y CALZADO DEPORTIVO]**

**EVITAR USAR PRENDAS QUE INTERFIERAN EN LA ZONA DE LAS BANDERAS.**

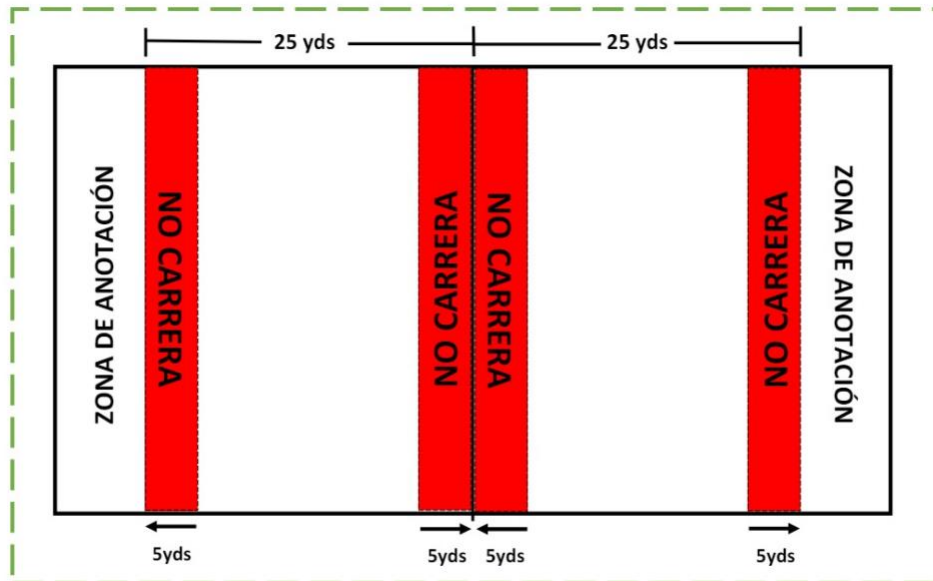
**TRAER EL CINTURÓN DE LAS BANDERAS CORRECTAMENTE AJUSTADO EN LA CADERA, DE LO CONTRARIO SERÁ JUGADOR INELEGIBLE.**

**“NO SE PERMITIRÁ JUGAR CON SHORT QUE TENGA BOLSAS, SERÁ RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR CONSEGUIR OTRO, DE LO CONTRARIO NO PODRÁ PARTICIPAR EN EL JUEGO”**

**“EL JUGADOR DEBERA ESTAR CORRECTAMENTE FAJADO (PLAYERA Y/O JERSEY DENTRO DEL SHORT O LICRA) CON EL CINTURON AJUSTADO, EN CASO DE HACER CASO OMISO EN PRIMERA INSTANCIA SE SEÑALARÁ JUGADOR INELEGIBLE, EN SEGUNDA INSTANCIA SE TOMARÁ SU TIEMPO FUERA Y EN TERCERA INSTANCIA SE MARCARÁ ACTITUD ANTIDEPORTIVA”**

## ● DIAGRAMA DEL CAMPO

- El campo deberá ser un área rectangular con dimensiones y líneas indicadas a continuación:



- Una longitud de campo de **50 yardas** (45.75 m), zonas de anotación de **8 yardas** (7.32 m) adicionales y un ancho de **25 yardas** (25.87 m). Los campos estarán delimitados en las 8 intersecciones de las líneas de anotación y las líneas de fondo.

## ● TIEMPOS DE JUEGO

- 1) Tiene duración aproximada de 50 min, **DOS MITADES** de **18 MINUTOS** cada una.
  - Los **primeros 16 minutos** de juego comienzan a correr en el lance de salida inicial del juego, donde **no se suspende en ningún momento**, a menos que haya una lesión o causa de fuerza mayor.
  - Cumplidos los primeros 16 minutos de juego, los árbitros informarán de la **pausa de los 2 minutos**. Se podrá tomar una pausa de **30 segundos**.
  - Jugando **dentro de la pausa de los 2 minutos de la primera mitad**, el tiempo de juego solo se detiene con tiempos fuera, lesión o después de una anotación. Se reanuda cuando el equipo recibe el lance de salida y/o toca el balón (**En punto extra no corre el tiempo**).
  - Jugando **dentro de la pausa de los 2 minutos de la segunda mitad**, el tiempo de juego es **cronometrado**; se detiene cuando hay un pase incompleto, una anotación, un cambio de posesión, un primero y gol, el jugador que trae el balón sale del campo o si existe un castigo.

- 2) Una vez colocado el balón en el campo por el jugador o por el árbitro encargado, el equipo a la ofensiva tiene **10 segundos para centrar el balón**.
- 3) En el **lance de salida, lance de salida después de una anotación o lance de salida por safety**, los equipos tienen 10 segundos para lanzar, empiezan a correr una vez que el balón se encuentra en colocado en su posición por el árbitro y/o jugador.
  - Todos los **lances de salida** deberán realizarse desde la línea de endzone propia.
  - En caso de que el equipo que lanza cometa un **retraso de juego intencional**, será marcado después del lance.
  - El equipo que recibe el balón puede colocarse en cualquier parte de su medio campo.
- 4) Para que el **lance de salida** sea adecuado, deberá cumplir los siguientes parámetros:
  - Deberá ser dirigido dentro del campo, es decir **botar/picar** una vez dentro del terreno de juego y salir, se podrá elegir entre estas opciones:
    - i. **Comenzar en su propia yarda 20.**
    - ii. **Comenzar su ofensiva donde sale el balón.**
    - iii. **Comenzar su ofensiva donde salió el balón más 5 yardas de penalización al equipo que lanzó.**
  - En caso de **no botar/picar** dentro del campo directamente y/o **no tocar terreno de juego** se comenzará la ofensiva en la **yarda 15** del equipo que lanzó ó elegir su **propia yarda 20.**
- 5) En caso de **existir un riesgo de colisión**, entre el equipo que lanza y el que recibe, los árbitros **detendrán la jugada** antes de que cualquiera toque el balón.
- 6) Sólo en rama **femenil**, el lance inicial, lance después de una anotación o lance de salida por safety, se realizarán desde la **propia yarda 10**, sólo la lanzadora estará colocada antes de yarda 10, las demás jugadoras defensivas deberán estar dentro de su zona de anotación. **Podrán salir al tacleo hasta realizarse el lance.**
- 7) En caso de un **fuera de lugar del equipo que lanza**, el balón podrá ser colocado en la yarda 20 o 5 yardas adelante del tacleo.
- 8) Cada equipo tiene **un tiempo fuera** de 40 segundos en cada mitad.
- 9) Llegando a la **pausa de los 2 minutos de la segunda mitad**, se encuentra el partido con una diferencia en el marcador de mayor o igual a **19 puntos**, el reloj de juego no será cronometrado, se aplicará la regla de los 2 minutos de la primera mitad.
- 10) Los árbitros se deben presentar al volado, si no se presenta el equipo contrario o está incompleto, existe una tolerancia de **10 minutos** a partir de la hora programada.

- Posterior a los **10 minutos de tolerancia** empieza a correr el tiempo de juego y el equipo incompleto tendrá una desventaja de marcador (**8-0**).
- Tendrán **5 minutos más** para completarse por lo menos con 4 jugadores, de lo contrario el juego terminará (**35-0**).
- Los juegos que resulten en **forfeit**, el marcador final será **35-0**.

**11)** En cualquier juego, si existiese una diferencia mayor o igual a **35 puntos**, el partido termina por **deportividad**.

**12)** Una vez que un pase fue lanzado hacia adelante está prohibido realiza un **voleo y/o movimiento ilegal** para extender la jugada.

- i. Se permite extender la jugada siempre y cuando el movimiento sea hacia atrás.

**13)** Para realizar una recepción solo se podrán ocupar las manos y/o brazos.

- No está permitido ocupar **pies y/o cualquier otra parte del cuerpo** para extender la jugada.
- En caso de que sea una situación fortuita se podrá seguir la jugada.
- Se le dará la preferencia al **jugador ofensivo** en caso de una disputa en una recepción en caso de que el jugador defensivo trate de arrebatar el balón.

**14)** Para ser un jugador elegible dentro de una jugada, debe ingresar al campo por lo menos 3 yardas.



## • INICIO DE JUEGO

- 1) Se presentan los capitanes de ambos equipos y se inicia la ceremonia del volado.
- 2) Los jugadores de cada equipo deben presentarse **obligatoriamente con banderas y balón de juego propio.**
- 3) El equipo local elige lado de la banca y por cortesía permitirá elegir al equipo visitante en el volado.
- 4) El equipo perdedor del volado escogerá el lado del campo que desee desempeñarse, al término de la primera mitad, los equipos cambiarán de lado de campo.
- 5) En caso de empate, se llevará a cabo **jugada extra**, se volverá a realizar una ceremonia de volado, en la que el equipo local le tocará elegir en el sorteo.
  - Se juega una jugada en la yarda 5, en caso de anotar se juega la conversión, deben detener al equipo contrario para ganar.
  - En caso de seguir empatados después de **2 jugadas extras**, se jugará en la yarda 3.
  - Juegos que se extiendan a **jugada extra se dejará de contabilizar estadística individual**, sin embargo, si se contabilizará en el marcador final.

## • VALOR DE LAS ANOTACIONES

Los puntos por anotación son:

- **Touchdown:** 6 puntos.
- **Conversión:** 1, 2 y 3 puntos. (yarda 3, yarda 8, yarda 20 respectivamente).
  - Existe la oportunidad de jugar la **conversión de poder (3 puntos) con hasta 18 puntos de diferencia en contra dentro de los 2 minutos finales.** En caso de concretar, se le concede la posesión de balón en la mitad de campo (**primero y goal**).
- **Regreso de conversión defensiva:** 2 **(1)**, 3 **(2)** y 3 **(3)** puntos (Según por cuantos puntos haya jugado la ofensiva).
- **Safety:** 2 puntos.
- **Safety en conversión:** 1 punto.



- **OFENSIVA**

- 1) Para comenzar con una serie ofensiva, es obligatorio centrar el balón al QB por debajo de las piernas en un solo movimiento.
- 2) En la **categoría mixto** obligatoriamente debe jugar en una de las tres primeras oportunidades con mujer, en caso contrario no tendrá acceso a la cuarta oportunidad.
  - Se tiene que involucrar a la mujer durante las primeras 3 oportunidades **con un cambio de posesión** para que cuente como jugada con mujer.
- 3) Durante las entregas de balón o engaños, puede ser entregadas por enfrente y por detrás del QB. (**Por delante contará como carrera y no podrá lanzarse**)
- 4) Cualquier entrega de balón por detrás del QB, puede terminar en pase siempre y cuando no haya rebasado la línea de scrimmage.
- 5) El QB tiene solo **7 segundos** para deshacerse del balón, si realiza un pase lateral o entrega de balón se revoca esta regla.
- 6) Solo puede haber un pase hacia adelante por jugada, pueden enviar un pase desde cualquier zona detrás de la línea de scrimmage.
- 7) Si el QB o corredor tiran el balón al momento del centro o se realiza un pitch hacia atrás, se colocará el balón donde cayó o el último jugador realizo contacto.
- 8) En caso de realizar pitch delante de la línea de scrimmage, aplica la misma regla para los pases laterales incompletos o pases ilegalmente lanzados.

**“SI LLEGA A EXISTIR UN PASE ILEGALMENTE LANZADO, EL OFICIAL ENCARGADO ENSEGUIDA TERMINARÁ LA JUGADA EN CURSO”**

- 9) El QB no puede deshacerse del balón solo para evitar la captura. (**Intentional Grounding – Pase intencional lanzado**).
- 10) El QB puede correr en cualquier down, siempre y cuando haya más de 5 yardas para el primero y goal y/o zona de anotación contraria.
- 11) Si el equipo ofensivo se encuentra a **5 yardas o menos** de pasar la **línea de medio campo** o la **línea de anotación rival**; no existe la posibilidad de correr. Forzosamente tendrá que hacer un pase que cruce la **línea de scrimmage**.

- 12) Cualquier jugador que este correctamente equipado, puede recibir pase.
- Si el **jugador ofensivo** sale sin alguna de las dos banderas antes del inicio de la jugada, será un jugador inelegible para recibir pase.
  - Si accidentalmente al **jugador ofensivo** se le cae una o las dos banderas después de haber iniciado la jugada, será elegible para recibir el balón y para realizar el tacleo deberá ser tocado del lado que no trae bandera o quitarle la bandera que sigue colocada.
  - Si un **jugador defensivo** ingresa **sin una bandera o sin banderas** desde el inicio de la jugada, en caso de que intercepte no será válida esta acción pero podrá realizar algún tacleo.
- 13) Para el proceso de recepción podrá realizarse con un solo pie dentro del campo, en caso de pisar afuera antes de concretar la posesión se señalará pase incompleto.
- 14) Al momento del tacleo, la jugada terminará en donde se encuentre la cadera y se haya desprendido la bandera.
- 15) Se podrán realizar cualquier infinidad de pasas laterales o hacia atrás.
- 16) Es permitido realizar cualquier cantidad de movimientos (**cortes, giros, etc.**). En caso de **saltar, levantar las manos, quitar las manos, etc.;** se marcará interferencia a las banderas.
- 17) Se permite lanzarse para atrapar un pase y/o interceptar, siempre y cuando no se ponga en riesgo la integridad de algún otro jugador.
- 18) Prohibido lanzarse o aventarse para evitar que un jugador defensivo quite la bandera.
- 19) No está permitido el bloqueo o la pantalla.
- 20) El jugador ofensivo o que trae la bola tiene la obligación de evitar el contacto con el jugador defensivo plantado.
- 21) Jugadores ofensivos están obligados a pasar el balón al árbitro encargado de la línea, una vez que se haya terminado la jugada.
- 22) Cuando un jugador ofensivo salga del campo por su cuenta, no podrá involucrarse en la jugada en curso. En caso contrario de que el jugador defensivo lo haya sacado, puede reincorporarse a la jugada.
- 23) Las posesiones ofensivas empiezan desde la yarda 5 en propio campo, excepto que esta proceda de una intercepción, se termina la jugada donde haya sido tacleado.



**“EL LANZAMIENTO DEL BALÓN DEBERA REBASAR LA LINEA DE SCRIMMAGE PARA CONTAR COMO PASE, DE LO CONTRARIO, CONTARÁ COMO CARRERA”**

24) No existe distancia mínima entre el QB y el centro.

25) Si el QB ya inicio el **proceso de lanzamiento del balón hacia enfrente**, el balón será considerado **“en aire”**, si el jugador defensivo quita la bandera durante ese proceso **NO** será captura.

## • DEFENSIVA

1) La defensiva podrá presionar al QB con el rusher este deberá estar colocado a un mínimo de **5 yardas** de distancia de la línea de scrimmage. No existe máximo de jugadores que presionen al QB.

➤ Una vez elegido el carril del rusher deberá **levantar la mano para notificar al referee que el presionará al QB** y entrará directo al QB.

➤ El rusher podrá cambiar de carril antes de cruzar el centro si el QB rola y/o corre.

➤ El rusher no puede **tocar, brincar, etc.** al centro.

➤ La extensión de carril del rusher **no debe extenderse a más de 1.5 yardas.**

2) Los demás jugadores que no presionen al QB, podrán colocarse a mínimo a **2 yardas** de la línea de scrimmage.

3) Está prohibido provocar el arranque en falso del jugador ofensivo.

4) Está prohibido la **intimidación, burla, aplausos, gritos y/o agresión verbal** entre los todos los jugadores.

5) Está prohibido derribar al contrario.

6) Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensiva hasta la zona de anotación rival.

7) El jugador defensivo deberá detenerse y levantar la bandera arriba de su cabeza, una vez que realiza un tacleo para auxiliar a los oficiales.

8) Si un jugador defensivo siendo el último participante en la jugada evita que el jugador ofensivo con posesión del balón llegue a la zona de anotación mediante **sujetando, tropezando o contacto ilegal**, **la jugada será contada como touchdown.**



- 9) Cuando un jugador intercepta en zona de goal, realiza un pitch y este cae dentro de la zona, se marcará **touchback** y comenzará su ofensiva en su propia yarda 5.
- 10) Si el jugador intercepta en zona de goal, sale de ella y regresa, después realiza **un pitch que cae al suelo y/o existe un tackleo en la zona**, se marcará **safety**.
- 11) No existen fumbles.
- 12) Cualquier acción fuera de reglamento será marcada como **actitud antideportiva**.
- 13) Es **obligatorio** entregar la bandera en la mano del jugador contrario cuando se realice un tackleo, de lo contrario se marcará una **advertencia**, si lo hace nuevamente se marcará **actitud antideportiva**.
- 14) Acumular **dos** actitudes antideportivas los jugadores serán **expulsados**.
- 15) En cualquier **gresca o riña**, los jugadores implicados serán expulsados inmediatamente.
- 16) Si existe **provocación verbal** por parte de los **jugadores y/o la tribuna**, se considerará **actitud antideportiva**.
- 17) Está permitido **celebrar un touchdown y/o jugada en propia banca**, siempre y cuando no se ofenda al equipo rival y/o tribuna.

## • CASTIGOS

- 1) Todos los castigos pueden ser **declinados**.
- 2) Los castigos no excederán la mitad de la distancia a la línea de anotación.
- 3) Todos los castigos serán aplicados en la siguiente jugada.
- 4) Se puede castigar en bola muerta.
- 5) Únicamente **capitán y/o coach del equipo** podrá hablar con los oficiales para hacerles alguna observación. Si algún otro jugador discute con los oficiales de manera ofensiva, o recurrente se castigará al equipo con 15 yardas y se cargará una actitud antideportiva a la banca o al jugador implicado.
- 6) Los partidos **NO** podrán terminar con un **castigo defensivo**, a menos que la ofensiva lo decline.

- 7) En caso de que existan **castigos por parte de ambos equipos**, se anularán los castigos y se repetirá la jugada del punto anterior.
- 8) Un jugador será expulsado si se le ha advertido anteriormente. En caso de una acción evidente con **intensión de lastimar y/o ofensa verbal**, será expulsado de inmediato.

**“SI EXISTE UNA ACUMULACION DE ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS Y/O EXPULSIONES, EL JUGADOR IMPLICADO NO PODRÁ JUGAR EN NINGUNA OTRA CATEGORIA”**

- 9) El **staff de la liga** determinará la sanción del implicado, no habrá consideración ni multa, se realizará una investigación sobre lo sucedido.
  - El jugador implicado no podrá participar en esa misma jornada en ninguna otra categoría/rama.
    - Si fue expulsado en **varonil/femenil**, no podrá jugar en **mixto**.
    - Si fue expulsado en **mixto**, no podrá jugar **varonil/femenil**.

**“SE EVALUARÁ EL GRADO DE LA INFRACCIÓN DE LOS EXPULSADOS Y LA SANCION SE NOTIFICARÁ EN EL TRANCURSO DE LA SEMANA”**

**GRADO 1:** Expulsión por acumulación de actitudes antideportivas y/o falta de respeto verbal.  
**GRADO 2:** Expulsión por agresión verbal y/o física.

- 10) De presentarse cualquier **pelea/conato** por parte de los jugadores, coaches o tribuna presente en el campo, se suspenderá al capitán y a los involucrados por **tiempo indefinido**.

En caso de conato por parte del público, la sanción correspondiente se aplicará al **capitán/representante** de los equipos al que pertenezca la tribuna.

**“EN CASO DE REINCIDIR, SE PROCEDERÁ A LA EXPULSIÓN DEL EQUIPO EN CUESTIÓN DE LA LIGA”**

**“LOS OFICIALES TIENEN LA OPCIÓN DE DETENER EL ENCUENTRO POR FALTA DE GARANTÍAS”**

- 11) Si existen **3 actitudes antideportivas y/o foul personales** por parte de un equipo, ese equipo perderá por **default y/o falta de garantías**.



## **CASTIGOS OFENSIVOS**

### ▪ **CASTIGOS OFENSIVOS DE 5 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y REPITE DOWN.**

- 1) **Procedimiento ilegal:** Existe movimiento hacia enfrente de un jugador antes de que el balón sea centrado.
- 2) **Retraso de juego:** No sacar la jugada durante los 10 segundos permitidos.
  - En caso de provocar un retraso de juego a propósito, los árbitros podrán evaluar la situación y permutar la decisión por **actitud antideportiva.**
- 3) **Movimiento ilegal:** Movimiento de más de dos jugadores.
- 4) **Centro en falso:** Movimiento de balón antes de ser centrado.
- 5) **Offside:** Jugador ofensivo delante de la línea de scrimmage.
- 6) **Bloqueo sobre o antes de la línea de scrimmage:** Cuando el jugador ofensivo estorba el paso al jugador que presiona al QB o del defensivo que persigue al portador del balón.

### ▪ **CASTIGOS OFENSIVOS DE 5 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE CON PÉRDIDA DE DOWN.**

- 1) **Pase intencionalmente incompleto:** El QB no puede deshacerse del balón de forma intencional para evitar la captura, es decir a un área donde no haya un receptor cerca.
  - a. En caso de que el jugador se encuentre en su propia zona de anotación y se deshaga del balón intencionalmente será marcado **SAFETY.**
- 2) **Sustitución ilegal:** Cuando el jugador sale por la banda del equipo contrario.
- 3) **Participación ilegal:** Hay más de 5 jugadores ofensivos en el campo, o cuando un jugador entra después de que el balón fue centrado o no trae cinturón de banderas y toca el balón.

### ▪ **SE TERMINA LA JUGADA AL MOMENTO DE LA INFRACCIÓN**

- 1) **Interferencia a las banderas:** Interferir a la zona de las banderas para evitar el tackleo.
- 2) **Pase adelantado:** Cuando se realiza un pase después de la línea de scrimmage o se realiza un pitch adelantado.



- ***CASTIGOS OFENSIVOS DE 5 YARDAS DEL PUNTO DE FOUL CON PÉRDIDA DE DOWN.***
  - 1) **Bloqueo después de la línea de scrimmage:** Cuando un jugador estorba en la persecución del defensivo para realizar el tackleo.
- ***CASTIGOS OFENSIVOS DE 10 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y PÉRDIDA DE DOWN.***
  - 1) **Contacto ofensivo:** Sujetar, jalar, hablar, empujar o estorbar al jugador defensivo para evitar que atrape el balón.
- ***CASTIGOS OFENSIVOS DE 10 YARDAS DEL PUNTO DE FOUL ANTERIOR Y PÉRDIDA DE DOWN.***
  - 1) **Embestir:** No intentar frenar la carrera para evitar el contacto con el jugador defensivo o brincar para evitar ser tackleado.
- ***CASTIGOS OFENSIVOS DE 15 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y PÉRDIDA DE DOWN.***
  - 1) **Actitud antideportiva:** Azota el balón, patear balón y/o conos, ofender al rival y/o tribuna y ofender al oficial.
  - 2) **Foul personal:** Realizar contactos innecesarios que ponen en riesgo la seguridad del rival. Si los oficiales deciden que la acción fue **flagrante**, el jugador en cuestión será expulsado del juego.
  - 3) **Interferencia ofensiva:** Sujetar, jalar, empujar o tapar la visión al jugador defensivo, cuando el balón ya se encuentra cerca del receptor y el pase es atrapable.

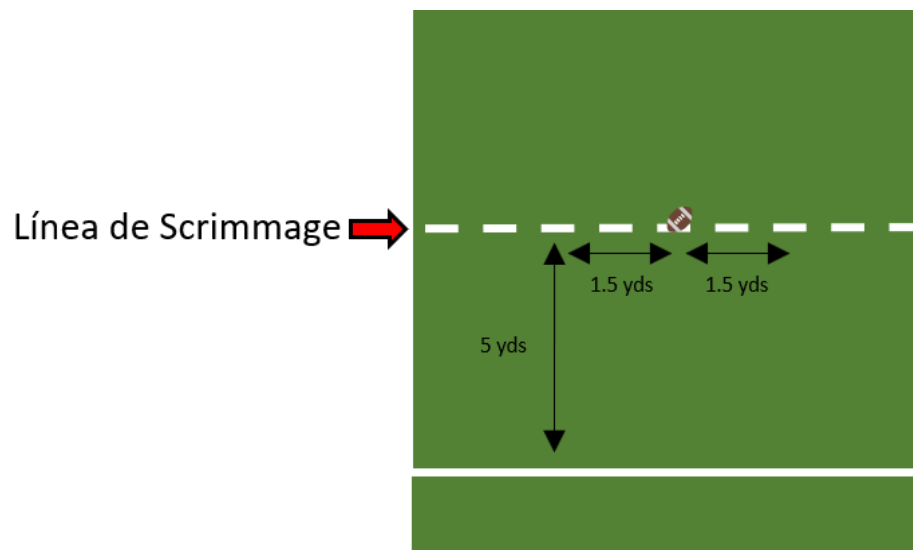
## CASTIGOS DEFENSIVOS

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 5 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y REPITE EL DOWN OFENSIVO.**

- 1) **Offside:** Cuando el jugador está colocado a menos de 1 yarda y media antes de que el balón sea centrado y/o salga antes que el balón sea centrado.
- 2) **Presión ilegal:** Cuando el jugador que está presionando al QB, se encuentra colocado a menos de 5 yardas.

El **rusher** deberá estar colocado a **5 yardas** de la línea de scrimmage y tendrá hasta **1.5 yardas** de extensión del carril del centro, como se muestra en el ejemplo.

- EJEMPLO:



- 3) **Bloqueo del rusher:** Cuando el jugador que está penetrando no entra directo y/o se para y no permite el paso del centro.
- 4) **Holding:** Sujetar del jersey, short y/o cinturón **accidentalmente y/o a propósito** al momento de realizar el tackleo.
- 5) **Sustitución ilegal:** Cuando el jugador sale por la banda del equipo contrario.
- 6) **Participación ilegal:** Cuando un jugador entra después de que el balón fue centrado, no trae cinturón de banderas y/o hay más de 5 jugadores defensivos en el campo.

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 5 YARDAS DESDE EL PUNTO DE FOUL Y REPITE EL DOWN OFENSIVO.**

1) **Holding intencional:** Jalar la ropa del jugador ofensivo para evitar que éste avance.

**\*En caso de ser el último hombre con posibilidad de taclear al portador del balón se dará el touchdown al equipo ofensivo.\***

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 10 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y REPITE EL DOWN OFENSIVO.**

1) **Contacto ilegal:** Sujetar, jalar, empujar al jugador ofensivo, cuando el balón aún se encuentra lejos del área donde está el receptor.

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 10 YARDAS DESDE EL PUNTO DE FOUL ANTERIOR Y REPITE EL DOWN OFENSIVO.**

1) **Tacleo ilegal:** Quitar la bandera al jugador antes de que tenga el balón o después de que lo suelta.

a. Si el castigo es antes de la línea de scrimmage, se aplicará desde el punto anterior.

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 15 YARDAS DESDE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE Y REPITE EL DOWN OFENSIVO.**

1) **Contacto al pasador:** Tocar en cualquier parte del QB, **recargarse** en él para frenarse y/o golpear al QB al momento de que éste lanza el pase.

- Jugador que cometa un contacto al pasador por primera vez, será castigado normalmente.

- Si realiza un segundo contacto al QB se marcará **actitud antideportiva** y si comete un tercer contacto al pasador será **expulsado**.

2) **Actitud antideportiva:** Aventar y/o azotar el balón, patear conos, ofender al rival, tribuna y/o al oficial.

- En actitudes antideportivas **no existe primer aviso u omisión a marcar actitud antideportiva en bola muerta**, se marcará actitud antideportiva a cualquier situación atípica al reglamento.

- En caso de cometer una actitud antideportiva después de una anotación, el castigo será marcado al momento de la recibir el balón el equipo que recibe en el **lance de salida**.

- **CASTIGOS DEFENSIVOS DE 15 YARDAS DESDE EL PUNTO DE FOUL Y PRIMERO AUTOMÁTICO A LA OFENSA.**

1) **Foul personal:** Realizar contactos innecesarios que ponen en riesgo la seguridad del rival. Si los oficiales deciden que la acción fue **flagrante**, el jugador en cuestión será expulsado del juego.

- **CASTIGOS DEFENSIVOS SE CASTIGA EN EL PUNTO DE FOUL Y PRIMERO AUTOMÁTICO A LA OFENSA.**

1) **Interferencia de pase:** Sujetar, jalar, empujar o tapar la visión al jugador ofensivo, cuando el balón ya se encuentra cerca del receptor y el pase es atrapable.

## ELEGIBILIDAD DE JUGADORES

Existen rama femenil, varonil y mixto. Se dividen en:

- **VARONIL**
  - Golden
  - Silver
  - Bronze
- **FEMENIL**
  - Golden
  - Silver
- **MIXTO**
  - Golden
  - Silver
  - Bronze
  - Nickel

Si juegas		Puedes jugar	Máximo 2 veteranos en roster y 1 en campo	No elegible		No elegible	
Mixto A	✓	Mixto B	✓ (No QB primera opción)	Mixto C	✗	Mixto D	✗
Si juegas		Puedes jugar		No elegible		No elegible	
Mixto B	✓	Mixto C	✓ (No QB primera opción)	Mixto D	✗	Mixto A	✗
Si juegas		Puedes jugar		No elegible		No elegible	
Mixto C	✓	Mixto D	✓ (No QB primera opción)	Mixto A	✗	Mixto B	✗

Si juegas		Puedes jugar	Máximo 2 veteranos en roster y 1 en campo	No elegible	
Varonil A	✓	Varonil B	✓ (No QB primera opción)	Varonil C	✗
Si juegas		Puedes jugar	Máximo 2 veteranos en roster y 1 en campo	No elegible	
Varonil B	✓	Varonil C	✓ (No QB primera opción)	Varonil A	✗

Si juegas		Puedes jugar	Máximo 2 veteranos en roster y 1 en campo
Femenil A	✓	Femenil B	✓ (No QB primera opción)

**“LA LIGA TIENE LA FACULTAD DE CATEGORIZAR A LOS EQUIPOS INSCRITOS A EFECTO DE GARANTIZAR UNA COMPETENCIA JUSTA.”**

- Jugadores que se encuentren registrados en equipos de las categorías **Golden**, no podrán participar en categorías **Bronze y/o Nickel**.
- Jugadores que se encuentren registrados en equipos de las categorías **Silver**, no podrán participar en categoría **Nickel**. (Ver Tabla de Elegibilidad)
- Para los jugadores que jueguen en dos ramas de la misma categoría y disputen premio a líderes de estadística, se tomará estadística sólo en la categoría superior en la que este participando.

- Está permitido registrar a máximo **tres jugadores veteranos** por equipo y sólo se permite **un jugador veterano** en el campo por equipo.
- Los **jugadores veteranos registrados** en equipos de las categorías inferiores **NO** pueden ser el **QB directo** en estos equipos.
- Para que un jugador pierda el estatus de veterano, éste debe dejar de jugar en categoría **superior** a la registrada.
- Es obligación del **capitán y/o jugadores** informar a los **árbitros o al staff** en el momento del juego si se observa algún incumplimiento en estas reglas anteriores.
- **Jugadores no registrados en roster / jugadores con participación ilegal no podrán jugar/completar a ningún equipo desde la J1**, en caso de incidencia, el equipo afectado deberá presentar evidencia de la participación ilegal al staff de la liga.
  - **\*\*Participación ilegal:** Jugadores **INELEGIBLES** que estén registrados en categorías superiores. **\*\***
  - **\*\*\* Revisar tablas de elegibilidad al inicio del capítulo. \*\*\***
  - **\*\*\* Si existiese participación de QB de primera opción de un jugador veterano (registrado en categoría superior), el equipo infractor perderá por default. \*\*\***
  - Si existiese una participación de algún jugador sin estar registrado, el equipo infractor perderá **35-0**.
- Los equipos tienen hasta **un día antes de la J6** (sábado antes de la J6) para llenar su roster correctamente en la plataforma **Sportwey**. **(Nombre completo del jugador, fotografía tipo "AUTORRETRATO" y número de playera \*debe coincidir el número registrado con el jersey de juego\*)**. \*En caso de requerir agregar jugadores, pedir al staff el enlace\* **\*\*A partir de la semana 6 se dejarán de enviar links, no existirá extensión de plazo, sin excepciones. \*\***
- Para poder jugar **Playoffs/Finales**, los jugadores deben cumplir con por lo menos el 50% de asistencia a los partidos (**5 asistencias**) y estar registrados correctamente en la plataforma **Sportwey**.
  - Para aclaraciones en juegos de PlayOffs, se deberá hacer por lo menos 20 minutos antes de su juego programado, con la finalidad de no tener contratiempos.
- Los dos equipos que hayan clasificado a las **Finales** automáticamente se reclasificará en la categoría superior para la siguiente temporada, esto aplica para cada uno de los jugadores registrados en plataforma.
  - **Tendrá que pasar una temporada para anular el status de jugador veterano.**

▪ El status de veterano se adquiere por llegar a la final con el equipo y estar inscrito en una categoría superior.

**“DEBERÁN COMPLETAR SU ROSTER CORRECTAMENTE, EN CASO DE NO CUMPLIR CON LOS REQUERIMIENTOS, LOS JUGADORES REGISTRADOS NO SERÁN ELEGIBLES PARA JUGAR PLAYOFFS”**

**“EN CASO DE PRESENTARSE CUALQUIER SITUACIÓN DE ELEGIBILIDAD NO EXPUESTA EN ESTE REGLAMENTO SERÁ RESUELTA EN EL MOMENTO POR EL STAFF DE LA LIGA”**

**“CUALQUIER JUGADOR CON ALIENTO ALCOHÓLICO Y/O SE ENCUENTRE INGIRIENDO BEBIDAS ALCOHOLICAS EN CAMPO DE JUEGO NO RECIBIRÁ ADVERTENCIA Y SE LE PEDIRA RETIRARSE DEL CAMPO”**

**“EN CASO DE COMETER ALGÚN FOUL PERSONAL O ACTITUD ANTIDEPORATIVA SERÁ EXPULSADO INMEDIATAMENTE DEL ENCUENTRO”**

- **Clasificación a PlayOffs**

La clasificación a PlayOffs será de la siguiente manera:

- **Categoría Varonil “Golden”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a semifinales.
- **Categoría Varonil “Silver”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a semifinales.
- **Categoría Varonil “Bronze”**: Clasificarán los primeros 8 equipos rankeados a cuartos de final.
- **Categoría Femenil “Golden”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a semifinales.
- **Categoría Femenil “Silver”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a cuartos de final.
- **Categoría Femenil “Bronze”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a cuartos de final.
- **Categoría Mixto “Golden”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a semifinales.
- **Categoría Mixto “Silver”**: Clasificarán los primeros 4 equipos rankeados a semifinales.
- **Categoría Mixto “Bronze”**: Clasificarán los primeros 8 equipos rankeados a cuarto de final.
- **Categoría Mixto “Nickel”**: Clasificarán los primeros 8 equipos rankeados a cuarto de final.

**“EQUIPOS CON ADEUDO DE TEMPORADA SERAN ELIMINADOS DEL TORNEO, EN CASO DE CALIFICAR A PLAYOFFS”**

**“LOS EQUIPOS FINALISTAS DEBERAN ASCENDER DE CATEGORÍA POR MENOS UNA TEMPORADA”**

- En caso de no ascender, tendrá que cambiar el nombre del equipo y/o en su defecto podrá jugar sin acceso a premios de estadísticas y playoffs.

**“LOS EQUIPOS MEJOR CLASIFICADOS TENDRÁN PREFERENCIA EN HORARIO PARA LOS JUEGOS ELIMINATORIOS, PERO EL STAFF DE LA LIGA SE PUEDE RESERVAR EL DERECHO DE ELEGIR LOS HORARIOS DE PLAYOFFS EN CASO DE SER NECESARIO”**

**“EL NÚMERO DE EQUIPOS QUE CLASIFICAN A PLAYOFFS PUEDE VARIAR EN RELACIÓN AL NÚMERO DE EQUIPOS INSCRITOS EN CADA CATEGORÍA”**

## Anexos

- 1) Es **responsabilidad total del padre y/o tutor de los menores de edad** que participen en cualquiera de nuestras categorías, no podrán hacer reclamaciones, ni solicitar marcaciones en el trascurso del juego.
- 2) Jugadores que **no traigan jersey, jersey sin número y/o número no registrado** no se les tomará **estadística individual ni asistencia.**
- 3) Es obligación del capitán y/o representante de equipo **firmar y confirmar las ASISTENCIAS Y ESTADÍSTICAS del juego al final del partido y revisar cuando se suban en plataforma.** De lo contrario se tomarán como correctas las anotaciones de los árbitros y **NO** habrá cambios posteriores.
- 4) Confiamos en la filosofía de incentivar a la población a practicar deporte, en específico el flag football, por lo cual no exigimos el uso estricto de uniformes de juego al momento de los partidos.  
  
Sin embargo, para la correcta toma de estadísticas y demás servicios que ofrece la liga, es necesario el uso de uniforme por parte de cada jugador.
- 5) En caso de no cubrir las cuotas de la temporada a tiempo no se programará al equipo en cuestión hasta que se liquide el adeudo.
- 6) Se deberá cubrir la cuota semanal antes de cada partido.
- 7) **La liga no se hace responsable por lesiones sufridas durante los encuentros. Es responsabilidad del jugador contar con seguro de gastos médicos.**
- 8) Todo usuario de la liga conoce y reconoce este reglamento y **se exima a la liga de cualquier responsabilidad penal civil, laboral, etc.,** de algún incidente que pueda suscitar en la práctica de este deporte.
- 9) Equipos que **no se presenten a jugar** sin previo aviso o con antelación **máximo el sábado a las 3 p.m.** antes de la jornada programada, serán acreedores de una multa de **500 pesos mexicanos.**
  - a. **\*\*Equipos que pierden por default no sumaran puntos Rank. \*\***
- 10) Cualquier jugador que sea sorprendido **orinando en el área de campos de juego/estacionamiento y/o ingresando bebidas alcohólicas ajenas al deportivo,** será suspendido de la liga hasta que cubra una multa de **1000 pesos mexicanos.**
- 11) A los equipos/jugadores que dejen basura en el campo se les multará con **500 pesos mexicanos** y no serán programados hasta cubrir el monto total de la multa.
- 12) En caso de exceder el límite de velocidad en el estacionamiento el conductor será amonestado, dos amonestaciones llevarán a la suspensión del jugador de la liga.
- 13) Colocar pertenencias (**mochilas, sombrillas, mascotas, sillas, etc.**) en cabeceras, esto con afán de cuidar la integridad de todos.
- 14) Está **prohibido ingresar bebidas alcohólicas** ajenas al deportivo, en caso de incidencia se harán acreedores a una multa de **1000 pesos mexicanos.**
- 15) No ingerir bebidas alcohólicas dentro de los campos de juego.