REGLAMENTO LIGA MUNICIPAL DE TOCHO BANDERA DE TUXTLA

REGLA 1. Juego, Campo, Balón y Equipo.

SECCION 1. Disposiciones Generales de la Liga.

Artículo 1. Organización y costos.

1. El juego se lleva a cabo entre 2 equipos de un máximo de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con un balón.
2. Al inicio del torneo presentar Lista de jugadores y obligatorio 2 coaches y que estos funjan como coaches y no solo compañía del equipo (quienes solo podrán tener acceso al campo con su respectivo equipo y NO SE PERMITEN AMIGOS, NOVIOS, FAMILIARES, ETC,) DEFINICION DE COACH Y/O ENTRENADOR: Persona que asesora a otra para impulsar su desarrollo profesional y personal.
3. El roster se llenará en la App con el pago de inscripción más su fianza ($2000.00 para equipos nuevos y de re-ingreso) teniendo como tolerancia hasta la fecha 3. El costo del torneo es de $2,500.00 para equipos confirmados por un máximo de 15 jugadores, y deberá ser liquidado al inicio de la temporada. (Para equipos con antigüedad tendrán hasta la jornada 3 como límite de pago)
   3.1. La fianza será reembolsada una vez concluida su participación en dos temporadas.
   3.2. El cargo por pago tardío es de $350.00 por semana y como máximo se esperan 5 semanas. De no liquidarse el adeudo junto con los cargos no se le programarán juegos de la categoría inscrita y si tiene otras categorías tampoco se le programarán hasta cubrir el pago correspondiente. Esto aplica para todos los jugadores que estén dados de alta en roster.
   3.3. El costo por cada jugador extra será de $350.00 pesos (A partir de jugador no.16 en roster).
   3.4. Las altas y bajas se podrán realizar hasta la fecha 3 del torneo en vigor, **(BAJAS SERÁN SIEMPRE Y CUANDO EL JUGADOR NO HAYA PARTICIPADO EN NINGUNA DE LAS 3 PRIMERAS JORNADAS. EN CASO DE QUE PARTICIPE CUENTA DENTRO DE LOS 15 JUGADADORES Y NO PODRÁ SER ELIMINADO**) SI QUISIERAN METER UN JUGADOR DESPUES DE LA J3 AUN QUE ESTE EQUIPO NO TENGA LOS 15 REGISTRADOS ESTE TENDRA QUE PAGAR COMO UN JUGADOR ADICIONAL YA QUE ESTE ENTRA A DESTIEMPO DE LA FECHA LIMITE.

3.5. En caso de que algún equipo se vea afectado por ausencia y/o baja de jugadores y peligre su participación en el torneo; deberá dar la anuencia la mesa directiva, sólo así podrán dar de alta a jugadores (refuerzo) para solventar su participación y el costo de inscripción para estos será de 350.00 pesos por cada jugador. (Dicha acción podrá realizarse en cualquier jornada del torneo vigente, y hasta 5 jornadas antes de play-off).

4. El costo de los servicios prestados es de $400.00 que incluye: Arbitraje, transmisión, fotografía, estadísticas y servicio de primer respondiente en campo. SI ALGUNO DE ESTOS SERVICIOS NO SE LES DA, NO LO PAGARÁN, Estos servicios tendrán un incremento anual de acuerdo al valor del UMA, Dicho incremento es debido a que anualmente el parque caña hueca nos hará el cobro de esa forma.

5. El pago de servicios deberá ser antes o al término de su juego mismo que es obligación del delegado y/o jugador del equipo entregarlo al anotador u a los oficiales y este pago tiene que ser en efectivo en caso de hacer transferencia tiene un costo adicional de $50.00. Si el pago no se cubre al final de la jornada del día del juego tendrán una multa de $200.00 pesos.

SECCIÓN 2. Características generales del juego.

ARTÍCULO 1 – Características del juego.

1. El juego se efectúa con 5 jugadores defensivos y 5 ofensivos.

1.1. Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si hay menos de 4 jugadores disponibles, el juego se pierde por el lado que no es capaz de completar un equipo.

1.2. Los equipos pueden tener solo jugadores de su mismo sexo para las categorías varonil y femenil, y en el caso de la categoría mixta bastará con una mujer para iniciar el juego: 3 hombres y 1 mujer, o bien, 4 mujeres y 1 hombre.

1.3. Si llegaran más jugadores una vez iniciado el juego podrán integrarse a su equipo hasta el minuto 15:00 de la cuenta regresiva. Si llegaran al minuto 14:59 y hasta el término de la primera mitad, no podrán participar hasta el inicio de la segunda mitad. Para integrarse con su equipo para jugar la segunda mitad, deberá de presentarse antes del inicio de esta; una vez iniciada el jugador no podrá participar y no contará para asistencia. (Deberán acreditarse con los oficiales a su llegada)

1.4. El tiempo de tolerancia para ingreso al juego no aplica en la categoría de Máster 40, Mixto Master y Femenil Master; ya que cada jugador podrá integrarse a su equipo y al juego en el momento que lleguen. (Únicamente deberán acreditarse con los oficiales para su participación en el juego).

2. Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico. **(Castigo: Expulsión del jugador).**

3. La tolerancia para comenzar el juego es de 5 minutos, posterior a esta tolerancia si un equipo no está completo se dará una tolerancia de 10 minutos para completarse, no importando que la jornada vaya retrasada, (mismo tiempo que será descontado del tiempo reglamentario de juego).

Jugado que llegue dentro de esos 10 minutos tiene que anunciarse ya cambiado listo para jugar al árbitro para comenzar el juego.

4. Después del tiempo de tolerancia se jugará el tiempo restante. El equipo infractor pagará la cantidad de $500.00 pesos y el equipo que cumplió en tiempo y forma la cantidad de 300.00 pesos de arbitraje.

5. En caso de que alguno de los equipos no complete el número mínimo de jugadores transcurridos los 10 minutos de tolerancia, el árbitro decretará "forfait". En este caso el marcador será de 21-0 (veintiuno a cero) contra el equipo que no se presente completo.

6. El equipo que no se presente a jugar o se concluyan los 10 minutos de tolerancia sin completar el mínimo de participantes para que se lleve a cabo el juego, pagará los servicios de ambos equipos, así como una multa de 100 pesos a favor del equipo afectado.

7. El equipo que no se presente a jugar tiene que avisar con anticipación a más tardar el día miércoles. Si no se presenta a jugar el día de su partido SE LE QUITARÁ UNA VICTORIA RESTÁNDOLE 2 PUNTOS EN LA APP y perdiendo 21 a 0 sin afectar estadísticas. Acuerdo de representantes.

8. Si durante el juego alguno de los equipos decide retirarse y no seguir participando antes de las 5 jugadas de la segunda mitad del partido o durante estas sin posesión del balón, deberá cubrir la totalidad del arbitraje más 100.00 pesos de penalización el cual será retribuido al equipo afectado; y el marcador quedará 21-0 (Veintiuno a cero) en contra del equipo que abandona. Las estadísticas no serán afectadas.

9. En caso de que ambos equipos estén incompletos o no se encuentren presentes después de transcurrido el tiempo de tolerancia, que es de 10 minutos, tendrán un empate a 0.

EN EL CASO DE LA RAMA MIXTO: Deberán estar dentro de campo tanto en la ofensiva como en la defensiva, un mínimo de 1 damas, durante todo el juego, en caso de lesión de la dama el oficial deberá declarar por concluido el cotejo; y el marcador y las estadísticas permanecerán como queden en ese momento

- El pago de forfeit será responsabilidad del equipo que no se presentó al juego programado, debiendo solicitar por escrito el reintegro del mismo, al delegado del equipo infractor la liga dará el visto bueno y velar que se dé el cumplimiento.

- El equipo que deba de forfeit tiene que pagar su adeudo, y el juego que jugará en su siguiente encuentro antes de que inicie su juego.

- Juego que sea programado (scrimmage, de temporada) deberán ser cubierto en su totalidad, si por acuerdo entre equipos y que sea bajo el consentimiento de la mesa directiva y se reprograme de igual forma se cubrirá arbitraje, campo, anotador y servicio médico del partido programado y del que se reprograme.

- En caso que un jugador ingrese al campo con menos de dos banderas podrá participar en la jugada, pero en el momento que tenga posesión del balón en ese momento se deberá declarar hombre inelegible. Caso contrario si en el desarrollo de la jugada el posible recepto en el movimiento natural de braseo pierde una o las dos banderas podrá ser tocado por el oponente en cualquier parte del cuerpo para que el Árbitro marque "Down".

- No podrán participar en la misma jugada jugadores del mismo equipo con el mismo número en el jersey.

- La jugada de agacharse o desplazamiento hacia abajo (Lunge o deep) es permitido bajo el riesgo del mismo jugador y este pierde derecho de paso.

- Jugador que llegue barriéndose a quitar banderas, la primera ocasión que lo realice es una actitud antideportiva se penalizara con 10 yardas y el jugador queda advertido, si hubiera una segunda barrida por el mismo jugador en el mismo encuentro, penalización de 10 yardas y expulsión del jugador.

- Asistencia de los jugadores al torneo es un mínimo de 50 % para poder participar en juegos de playoff y finales. Y en el caso de los jugadores (refuerzo) deberán cumplir el 100% de su participación a partir de su fecha de alta al torneo.
- Se considera la asistencia a los jugadores: siempre y cuando; todos los jugadores deberán estar en el campo y permanecer hasta que finalice el juego, ya sea por forfeit, o que en los diez minutos de tolerancia se declare el mismo si llega después de los diez minutos para declarar el fortfeit no se tomara su asistencia.
- Para equipos que participen en eventos de invitación fuera del estado sus juegos se le podrán mover en jornadas anteriores o posteriores a su evento siempre y cuando avisen de 3 a 4 semanas de anticipación si es dentro de 1 o 2 semanas estas no se podrán mover y esto será solo para juegos que sean de temporada regular y no se podrán mover los juegos de playoff, semifinales y finales al menos que el equipo contrario este de acuerdo y este no podrá moverse más de 1 semana ya que afecta los calendarios siguientes a este. ESTO NO APLICA PARA TORNEOS LOCALES REGULARES Y DENTRO DEL ESTADO.
- SOLO APLICARIA MOVER LOS JUEGOS DE PLAYOFF, SEMIFINALES Y FINALES PARA EL EVENTO DEL TORNEO ABIERTO NACIONAL DE CHIAPAS, EL FEDERADO O TEXCOCO DEL MES DE NOVIEMBRE Y UNIVERSIADAS.
- Si hay en el marcador una diferencia de 50 puntos y se declara terminado el juego y llegara en ese momento algún jugador, no se tomará su asistencia al juego.

Artículo 2. Equipo ganador y marcador final.

A cada equipo se le permitirá la oportunidad de avanzar con el balón hacia la línea de gol del otro equipo mediante carrera o pase.

Los equipos se ganarán puntos por anotaciones de acuerdo con la regla y equipo que tiene la mayor puntuación al final del juego, incluidos las series de desempate, será el equipo ganador.

Artículo 3. Supervisión.

El partido se jugará bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

Artículo 4. Capitanes de equipo y entrenadores.

Cada equipo deberá designar al árbitro no más de 2 jugadores como capitanes de campo y no más de dos coaches. No deberá permanecer en la banca más gente; asimismo se permitirá el acceso a las instalaciones a un máximo de 5 niños menores de 14 años quienes deberán permanecer sentados en la banca que les corresponda para evitar accidentes a ellos, de lo contrario no podrán estar dentro del enmallado, esto aplica UNICAMENTE en el caso de que ambos padres estén participando en el mismo juego y bajo responsabilidad de los padres y del head coach. El reloj se echará a andar, pero no se dará balón listo a jugarse hasta que se subsane este punto. El coach podrá ser expulsado por el juego.

ARTICULO 5. Acuerdo de la liga para el campo

Para el mejor desempeño de las jornadas de juego, únicamente tendrán acceso al área de campo, los jugadores y coaches que vayan a participar en el partido. Los equipos que jueguen al término de cada encuentro, deberán realizar su calentamiento y organización fuera del área del campo y tendrán acceso al silbatazo final de juego anterior al suyo.

Todos los equipos deberán levantar sus pertenencias, ya que la liga no se hace responsable por robo o extravió de estas.

Los equipos que abandonan el campo deben dejar libre el área de bancas incluyendo su basura.

SECCIÓN 3. El balón.

Artículo 1. Especificaciones.

El balón debe ser de piel y/o tacto piel, nuevo o semi nuevo con el tamaño regular, peso y presión, sin alteraciones de acorde a la rama (varonil, femenil y/o mixto). Cada equipo puede utilizar su propio balón legal.

- El balón de juego es el no. 9 para la categoría libre varonil, el no. 7 para la categoría libre femenil, libre mixto e infantil mayor, el no. 5. Sin importar marca.
- Cada equipo debe presentar dos balones o por lo menos un balón al oficial en condiciones de juego al Árbitro, durante la "ceremonia" inicial de cada Juego.

- En caso de no presentarlo, el equipo que si cumple con presentar el balón tendrá la opción de decidir de no jugar el encuentro y ganar por 21-0, y si decide jugar con su balón y el equipo contrario se responsabilizará por este.

SECCIÓN 4. Equipo.

Artículo 1. Equipo obligatorio. (UNIFORME)

a) Los jugadores de equipos contrarios llevarán camisetas de colores contrastantes. Los jugadores de un equipo deben llevar camisetas del mismo color y diseño sin importar si es (SHORT, LICRA, LEGGIN JERSEY CON MANGAS, SIN MANGAS O MANGA LARGA). Las camisetas deben ser largas y metidas en los pantalones o shorts, con numero contrastantes arábigos al menos de 15 cm. De altura en la parte posterior. Los jersey no deben ser agarrados con cinta o atados de cualquier manera. Para llevar estadísticas será inmediato a que se presenten a jugar cumpliendo este punto, caso contrario se tomaran estadísticas hasta que se cumplimente este punto, teniendo como limite a la fecha 3 del torneo en vigor; (si no cumplen la mesa directiva y encargada de estadística no se hacen responsables ya que es responsabilidad de cada jugador y no podrá jugar hasta que estén todos uniformados) La numeración es del 0 al 999 no se permiten puntos, fracciones ni signos.

LOS JUGADORES QUE NO ESTEN UNIFORMADOS EN LA JORNADA 3 NO PODRAN JUGAR Y YA NO SE PERMITE QUE SOLO 1 ESTE CON UN COLOR SIMILAR, TODOS LOS UNIFORMES TIENEN QUE TENER SU NUMERO IMPRESO EN SU JERSEY Y NO SE PUEDEN INTERCAMBIAR UNIFORMES DURANTE EL JUEGO CON MIEMBROS DE SU PROPIO EQUIPO.

b) Los jugadores deberán usar shorts o pantalones del mismo color, corte y diseño, sin bolsillos, botones o clips y todos iguales (EJEMPLO. NO SER PERMITE SHORT DE X COLOR 1 CON RALLAS BLANCAS Y OTRO CON RAYAS DE OTRO COLOR). Jugadores no puede usar cintas o asegurar sus pantalones cortos o largos para cumplir con este reglamento.

c) Un cinturón firmemente fijado con chupones y dos banderas (pop-flag). Se debe hacer todo lo posible para mantener una bandera en cada cadera del jugador. Estas banderas de un tamaño de 2 pulgadas (5 cm) x 15 pulgadas (38 cm) no deben ser alterados o cortados. Los chupones no deben ser pegados o cambiados de alguna forma y se colocan mirando hacia abajo y hacia afuera. Las banderas deben ser claramente visibles, que cuelguen libremente y no debe ser cubierto en modo alguno por el uniforme del jugador. Los jugadores, quienes deliberadamente manipulen sus banderas, serán expulsados del juego.

d) Todos los jugadores deben llevar un protector bucal (Obligatorio).

Artículo 2.- Equipamiento ilegal.

a) los zapatos con tacos agudos como picos de cualquier otro material metálico.

b) Cualquier tipo de protectores que ponen en peligro a otros jugadores (hombreras, rodilleras o similares).

c) Joyería debe ser removido o cubierto por completo.

d) Accesorios uniformes como las toallas o calentadores de mano.

e) El material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia deslizante aplicada en el equipo o en los jugadores, ropa o accesorios que afecta al balón o a un rival.

REGLA 2. Definiciones

SECCION 1. Áreas y Líneas

ARTICULO 1. El campo.

El campo es el área dentro del área de seguridad y el espacio por encima.

ARTICULO 2. Campo de juego.

El campo de juego es el área dentro de las líneas de contorno (líneas laterales y las líneas finales) que no sean las zonas de anotación.

ARTICULO 3. Zonas de anotaciones.

Las zonas de anotaciones son las zonas de 10 yardas ambos extremos del campo entre las líneas de fondo y las líneas de gol.

ARTICULO 4. Zonas de no carrera. (Restricción al quarterback)

Las zonas no carrera son las zonas de la yarda 5 en ambos extremos del campo frente a las líneas de gol, así como 5 yardas antes de lograr la siguiente serie, siempre y cuando el quarterback se coloque en (Snap) o a menos de 5 yardas del balón.

ARTICULO 5. Líneas de gol.

Líneas de gol, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol están en las zonas de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego, cuando el balón es tocado o está en posesión de un jugador el plano se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que defiende.

ARTICULO 6. Línea media.

La línea encontrada en el medio entre las líneas de meta es una línea media. Es la línea a alcanzar para una nueva serie y está en el centro del campo de juego.

ARTICULO 7. En los límites y fuera de límites.

La zona delimitada por las líneas laterales y las líneas finales está dentro de los límites y los alrededores que incluye las líneas laterales y líneas de fondo están fuera de los límites.

ARTÍCULO 8.- Área de Equipo.

El área del equipo se encuentra fuera del área de seguridad y entre las líneas de no-carrera a lo largo de la línea lateral.

Los jugadores fuera de acción en el campo deben permanecer en su "banca" dentro del área de coaching (entre las yardas 30 al end zone que hallan definido) y a dos yardas de la línea lateral.

SECCION 2. Equipo y Designaciones del jugador.

ARTICULO 1. Ofensa y Defensa.

La ofensa es el equipo que pone la bola en juego por un centro, el cual debe pasar entre las piernas del centrado, la defensa es el equipo contrario.

- El pasador no podrá lanzar intencionalmente el balón al suelo para evitar ser capturado atrás de la línea de scrimmage.
- Ningún jugador ofensivo puede empujar a su contrario para eliminarlo de la jugada.

- Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador ofensivo que esté haciendo un intento por cachar un pase.
- Ningún jugador ofensivo en su intento por cachar un pase podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador defensivo.

ARTICULO 2.- centrador (Snapper).

El centrador es el jugador ofensivo que entrega el balón entre sus piernas (centro).

ARTICULO 3.- El mariscal de campo (Quarterback).

El mariscal de campo es el jugador ofensivo que primero obtiene la posesión del balón después del centro.

ARTICULO 4. Corredor.

El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva.

ARTICULO 5. Jugador Fuera de Límites.

Un jugador o el balón están fuera de límites cuando se toca algo fuera de los límites.

ARTICULO 6. Jugador descalificado.

Un jugador descalificado es el que se declara inelegible para seguir participando en el juego.

ARTICULO 7. Equipo local.

Si ambos equipos están fuera de casa o en los torneos, el primer equipo mencionado será el equipo local, segundo equipo mencionado será el equipo visitante.

ARTICULO 8. Press o presionador.

Es el jugador defensivo que se colocara siempre a una distancia de 7 yardas de la línea de scrimmage y a 2 yardas como máximo a un costado del centro, debiendo definir el lado en el que va entrar a perseguir (en línea recta) al Mariscal de Campo, iniciado el down el press puede cambiar de carril solo si el QB deriva hacia el lado contrario (si el centro se queda parado después de centrar el balón y al derivar el QB se provoca un contacto entre el centro y el press, se marcará bloqueo del centro). Queda a criterio del press levantar o no el brazo del lado que va a penetrar. Si al comenzar el down el press no define el carril por el que va

a entrar (es decir, se posiciona frente al centro) y se produce un contacto entre el centro y el press se considerará bloqueo del press hacia el centro.

El press no puede cambiar de carril

- Uno o más jugadores pueden penetrar, pero deben estar a 7 yardas de la línea de scrimmage, aun cuando el QB este a menos de 5 yardas o en snap el press tiene que estar a 7 yardas.

- Si la jugada no la inicia la ofensiva y el press arranca y si aún no sale la bola y regresa a su punto de inicio puede presionar, pero si arranca y gana la voz y sigue en su trayectoria se considera falta del press.

ARTICULO 9. Jugadores Defensivos.

Los demás defensivos pueden estar a dos yardas y de ahí derivar dependiendo de la situación de la jugada. Pero no puede penetrar al QB, si este no ha hecho algún tipo de engaño, entrega y/o desplazado hacia alguno de sus lados.

- Los jugadores defensivos podrán bloquear todo intento de pase con el movimiento vertical de sus brazos, ya sea que los dejen estáticos o agitándolos. Podrán bajarlos en dirección al QB siempre y cuando no exista contacto con éste.

- Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador ofensivo que esté haciendo un intento por cachar un pase.

- Ningún jugador defensivo podrá alzar los brazos para obstaculizar la visión del jugador ofensivo o para evitar que un pase sea completo, si no hace un intento fiel y legal de ir por el balón.

SECCION 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugada.

ARTICULO 1. Down

Un Down es una unidad del juego que se inicia con un centro legal después de que la pelota está lista para jugarse y termina cuando la pelota es declarada muerta por regla. Entre Down

es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un Down.

ARTICULO 2. Línea de scrimmage.

La línea de scrimmage para cada equipo, cuando la pelota está lista para jugarse es la línea de la yarda y su plano vertical que pasa a través del punto de la bola más cercana a su propia línea de gol y se extiende a las líneas laterales.

Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage, si su cuerpo y el balón a estado más allá de su línea de scrimmage.

ARTICULO 3. Jugada de Pase Adelantado.

Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el centro y cuando un pase legal hacia adelante va más allá de la línea de scrimmage y es completado o interceptado. También cualquier pase hacia adelante detrás de la línea de scrimmage al ser incompleto o tocado por la defensa es considerada como jugada de pase hacia adelante.

ARTICULO 4. Jugada de Carrera.

Una jugada de carrera es cualquier acción de pelota viva que no sea una jugada de pase legal hacia adelante. Pases completos detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCION 4. El balón. Vivo o Muerto.

ARTICULO 1. El balón

El balón de juego es el no. 9 para la categoría libre varonil, el no. 7 para la categoría libre femenil, libre mixto e infantil mayor, el no. 5. Sin importar marca.

ARTICULO 2. Bola viva.

Una pelota viva es una bola en juego. Un pase que todavía no ha tocado el suelo es una bola viva en vuelo.

ARTICULO 3. Bola muerta.

Una bola muerta es una bola que no está en juego.

ARTICULO 4. Cuando la bola está lista para jugarse.

Una bola muerta está lista para jugarse cuando la bola se coloca en el suelo y el árbitro hace sonar su silbato.

SECCION 5. Adelante, Más allá y Máximo avance.

ARTICULO 1. Adelante, más allá.

Adelante, más allá o antes de, en relación con cualquiera de los equipos, se refiere a la dirección hacia la línea de fondo del rival. Términos contrarios son hacia atrás o detrás de.

SECCION 6. Puntos.

ARTICULO 1.- Punto de aplicación.

Un punto de aplicación es el punto desde el que se aplica la sanción por una falta

ARTICULO 2. Punto de Bola Muerta.

El punto de bola muerta es el punto en el que la bola queda muerta por regla.

ARTICULO 3. Punto de la falta.

El punto de la falta es el punto en que se produce la falta. Si está fuera de los límites, deberá transmitirse a la línea de banda. Si es detrás de la línea de gol, la falta está en la zona de anotación.

ARTICULO 4. Punto fuera de los límites.

El punto fuera de los límites es el punto en el que la bola queda muerta a causa de estar fuera de los límites.

SECCION 7. Falta, Castigos y violaciones.

ARTICULO 1. Falta.

Una falta es una infracción de una regla para lo que se prescribe un castigo. Una falta flagrante es una infracción de una regla que coloca en peligro de lesiones.

ARTICULO 2. Castigo.

Un castigo es el resultado impuesto por la regla contra su equipo que ha cometido una falta y pueden incluir uno o más de los siguientes: perdida de yardas, perdida de Down contara como 1 de los 4 en la serie.

ARTICULO 3. Violaciones.

Una violación es una infracción de la regla para la que no se prescribe ninguna sanción, si no hace una falta.

ARTICULO 4. La pérdida de un Down.

La pérdida de Down es una abreviatura que significa “la pérdida del derecho a repetir un Down”.

SECCION 8. Shift (cambio), Movimiento.

ARTICULO 1. Movimiento.

Un movimiento es un cambio de posición por un jugador ofensivo después de que el balón está listo y antes del centro.

SECCION 9. El manejo del Balón.

ARTICULO 1. Entrega del balón.

Entrega del balón es cuando se transfiere con éxito la posesión de la bola de un compañero a otro sin tirarla.

ARTICULO 2. Pase y Fumble.

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección. Un pase continúa siendo un pase hasta que se complete con un jugador o el balón resulte muerto por regla.

Un fumble solo puede ocurrir después de que un jugador gana la posición del balón. Para la situación del balón no será diferente, si la posesión se pierde intencionalmente (pase o transferencia) o involuntaria (fumble), un balón vivo en vuelo será considerado como pase.

ARTICULO 3. Posesión.

Es la posesión o el control firme de un balón vivo (EN ZONA ROJA O DE ANOTACIÓN) y/o dar 3 pasos firmes.

ARTICULO 4. Batear.

Batear el balón es golpearla intencionalmente o cambiar intencionalmente su dirección con las manos o los brazos.

ARTICULO 5. Patear el balón (kicking).

Patear la pelota con el muslo, rodilla, pierna y/o pie para evitar que el balón toque el suelo es legal.

SECCION 10. Pases.

ARTICULO 1. Pase Adelantado y Atrasado.

Un pase hacia delante está determinado por el punto donde el balón toca algo más allá del punto donde inicia el pase. Todos los demás pases tendrán que ser atrás, incluso si es latera (paralelo a la línea de golpeo). **NO SE PERMITE EL AUTOPASE.**

Un centro se convierte en un pase hacia atrás cuando el centrador suelta la pelota, incluso si se desliza de la mano del centrador.

ARTICULO 2. Cruzar la línea de scrimmage.

Un pase legal hacia adelante que ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca en primer lugar algo más allá de la línea de scrimmage dentro del campo.

ARTICULO 3. Recepción, Intercepción.

Una recepción es la acción de tener firmemente la posición de un balón vivo en vuelo, una recepción de un pase de un oponente es una intercepción. Un jugador que eleva sus pies para hacer una recepción o la intercepción debe tener el balón en control, posesión y firmemente en su poder la primera vez que toca el suelo dentro del campo con cualquier parte de su cuerpo para completar un pase.

ARTICULO 4. Captura (sack).

Una captura es una bandera quitada al mariscal de campo antes de que suelte el balón a atrás de la línea de scrimmage.

SECCION 11. Agarrar, Bloqueo, Contacto y Tackleo.

ARTICULO 1. Agarrar (holding).

Holding es agarrar a un jugador contrario y no soltarlo inmediatamente.

ARTICULO 2. Bloqueo.

El bloqueo es obstruir a un rival con o sin contacto, por mantenerse estático o moverse sobre su camino. Un jugador ofensivo que se mantiene estático o se mueve en la línea entre un jugador de defensa y el corredor o en el camino del press está bloqueando (aun teniendo el derecho de vía) pues es responsabilidad de los demás jugadores ofensivos que participan en la jugada evitar obstruir a los jugadores defensivos cuyo objetivo es tacklear al corredor o al QB.

ARTICULO 3. Quitar bandera (tackleo).

Tacklear o quitar bandera, es despojar una o más banderas de un oponente con la (s) mano(s).

ARTICULO 4. Protegerse la bandera (Flag Guarding).

Protegerse las banderas es un intento del corredor para evitar un tirón de bandera cubriéndola con cualquier parte del cuerpo (mano, codo o con la pierna) o con el balón. Protegerse la bandera también se refiere a cuando la parte superior del cuerpo se inclina

hacia adelante (agachando y/o bajar los hombros) o extendiendo una mano, con o sin el balón, hacia el oponente para que sea más difícil para el defensor llegar a la bandera.

SECCION 12. Saltar, Agacharse, Girar (Spinning).

ARTICULO 1. Salto.

Saltar es un intento del corredor para evitar un tirón de la bandera ganado altura adicional en comparación con el funcionamiento regular.

Si el jugador salta al frente sin levantar las rodillas es legal, si es de lado levantando las rodillas y aventando la cadera es ilegal.

ARTICULO 2. Agacharse.

El agacharse es un intento del corredor para evitar un tirón de la bandera el legal siempre y cuando evite el contacto a los oponentes esto sin bajar los hombros o brazos sin apoyar las manos en el suelo una vez bajando las manos este puede ser tocado y se da por tackleado.

ARTICULO 3. Girar (spinning).

Spinning es un intento del corredor para evitar un tirón de la bandera girando su cuerpo en el eje vertical sin levantar los codos. Spinning es legal.

SECCION 13. Derecho de Lugar (ROP), Derecho de Paso (ROW).

ARTICULO 1. Derecho de lugar

Derecho de lugar se le da a un jugador en pie y los opositores tienen que evitar el contacto. Si este permanece en el lugar y no se mueve en cualquier dirección, para hacer un movimiento o saltar para lanzar o atrapar un pase en este lugar no se acaba el derecho de lugar. .

Los únicos momentos en los que el derecho de lugar no es el derecho más importante es cuando tratas de ejercerlo entre el corredor y el jugador defensivo que intenta taclear (es responsabilidad de los ofensivos evitar los bloqueos durante el desarrollo de la jugada) y/o cuando el centro lo ejerce después de centrar y el press entra a presionar con una velocidad

constante al QB quien al momento de derivar (da el primer paso para rolar hacia cualquiera de las bandas o amaga una o más veces con derivar hacia un lado y se desplaza al otro) provoca un contacto entre el press y el centro, este será marcado como bloqueo del centro.

ARTICULO 2. Derecho de paso.

Derecho de paso se le da a un jugador en movimiento y los opositores tienen que evitar el contacto.

El derecho de lugar es más importante que el derecho de paso.

REGLA 3. PERIODOS Y TIEMPO.

SECCION 1. Comienzo de cada periodo.

ARTICULO 1. Primer medio.

3 minutos antes de la hora de inicio programada, el árbitro lanzara una moneda en el centro del campo en presencia de los capitanes de campo de cada equipo, el primero en escoger en el volado es el capitán del equipo visitante teniendo la opción de patear, recibir, elegir campo y/o reservarse su derecho a elegir. Deberá iniciar el juego con una patada de kick off de la yarda cero, y el equipo contrario se colocarán en la yarda 5 hacia atrás de su campo.

ARTICULO 2. Segundo Medio.

El inicio del segundo medio, el cambio de lado es automático y reanudándose el juego con una patada de kick off.

Si un equipo tiene la diferencia de más de 50 puntos sobre su rival. Se notificará a ambos equipos y decidirán si juegan el resto de tiempo, sin detener el reloj a menos que sea por un lesionado, sin contabilidad de estadísticas y el marcador quedara como esta.

ARTICULO 3. Periodos extras.

El sistema de desempate se utiliza cuando un partido permanece empatado después de haberse jugado los dos periodos regulares y tiene que haber un ganador.

a) Inmediatamente de terminar los dos periodos (1º y 2º medio) se llama a los capitanes al centro del campo, para lanzar la moneda de acuerdo a la regla 3. Secc. 1. art 1.

b) El ganador del volado podrá elegir ofensiva o defensiva, dejando la oportunidad al equipo defensivo de obtener puntos también, en una sola jugada para ambos equipos (1ª serie)

c) Si persiste el empate, el equipo que defiende en la primera serie tendrá la oportunidad de elegir de ofensiva o defensiva en esta serie. Si persiste el empate

d) Habrá una 3a serie. Aplica procedimiento del inciso c.

e) Si persiste el empate en tiempo extra el marcador se declara (empate) por acuerdo de asamblea en la (LMTB).

f) Si el empate en cuartos de final, semifinales y finales. Las series se extienden hasta obtener un ganador.

ARTICULO 4. Sistema de desempate del torneo.

Si 2 o más equipos en el torneo tienen el mismo porcentaje total (ganados, empatados y perdidos), los pasos siguientes decidirán el orden de los equipos:

1. Partidos ganados 2 puntos
2. Average (división de puntos anotados entre puntos recibidos)
3. Si hay empate, Partidos entre sí.

SECCION 2. Juego.

ARTICULO 1. Duración del juego e intermedio.

El tiempo total de 36 minutos, divididos en dos tiempos de 18 minutos cada uno más 5 jugadas adicionales al término del tiempo reglamentario de cada medio. Con 3 minutos de descanso entre periodos.

ARTICULO 2. Dispositivo de sincronización.

El tiempo de juego y los 15 segundos para iniciar cada jugada. Se llevará con reloj de juego de un oficial o bien un reloj fijo operado por un oficial, anotador de estadísticas y/o un asistente, bajo la dirección del Referee.

ARTICULO 3. Cuando el reloj comienza.

El reloj se echa andar al silbatazo del oficial al inicio de cada medio, cuando el reloj se ha detenido por regla, por jugador lesionado, por tiempo fuera pedido por cualquier equipo se pondrá en marcha cuando el oficial de el silbatazo de bola lista para reanudar el juego.

ARTICULO 4.- Cuando se detiene el reloj.

El reloj de juego se detiene cuando termina cada periodo, por un tiempo fuera cargado a un equipo, para un tiempo fuera por lesión, por revisión de video o a discreción del oficial.

El reloj de juego no caminara en las 5 últimas jugadas, así como en el sistema de desempate (series extras).

SECCION 3. Tiempos Fuera.

ARTICULO 1. Como cargarlos.

El árbitro declara un tiempo fuera cuando se suspende el juego por cualquier razón. Cada tiempo se cargará a uno de los equipos o se designará como un tiempo fuera oficial.

ARTICULO 2. Tiempo fuera cargado a un equipo.

El oficial permitirá un tiempo fuera cargado a petición de cualquier entrenador o jugador en el campo cuando la pelota está muerta.

Cada equipo tiene derecho a 2 tiempo fuera en cada medio, (se autoriza dos tiempos fuera por cada medio de 30 segundos cada uno). No acumulables al siguiente periodo, y en tiempo extra serán 1 por serie.

ARTICULO 3. Tiempos fuera por lesiones.

En el caso de que un jugador este lesionado puede cargarse un tiempo fuera oficial.

ARTICULO 4. Duración de tiempos fuera.

Un tiempo fuera pedido de equipo no podrá exceder de 30 segundos.

Otros tiempos fuera pueden extenderse a consideración del oficial.

REGLA 4. BOLA VIVA, BOLA MUERTA.

SECCION 1. Bola, viva, bola muerta.

ARTICULO 1. Bola muerta cuando se convierte en bola viva.

Para el siguiente Down el balón se pondrá lista para jugar en punto a la mitad de las líneas laterales donde el balón quedo muerto.

Después de una bola muerta está lista para jugarse, se convierte en una bola viva cuando se centra legalmente. Un balón centrado antes de que se declare lista para jugarse o centrada ilegalmente permanecerá muerta.

ARTICULO 2. Bola viva se convierte en Muerta.

Un balón se convierta en muerta, el oficial hará sonar su silbato cuando.

a) Un balón toca cualquier cosa fuera de los límites.

b) El corredor sale.

c) un pase golpea el suelo. Cuando las banderas no están colocadas correctamente y el jugador es responsable de ello.

d) Una anotación, un touchback, safety o intentos de puntos extras.

e) Una falta que hace a la bola muerta (patadas y pases atrasados) se produce. En un silbatazo inadvertido por un oficial, el balón queda muerto; se iniciará el siguiente Down donde allá ocurrido.

REGLA 5. Serie de Down.

SECCION 1. Series: Inicio, Fin, Nueva serie.

ARTICULO1.- Cuando adjudicar series.

Una serie de 4 Down de scrimmage consecutivos será otorgada al equipo que está por poner la bola en juego con un centro en el inicio de cada periodo y después de una anotación, safety, touchback o cambio de posesión.

Una nueva serie se otorgará a la ofensiva si:

a) Es la primera vez en la serie en posesión legal de la bola más allá del medio campo cuando la bola es declarada muerta. Si un castigo trae el balón detrás de la media, no se otorgará una vez más primero y diez.

b) Si los castigos no se conflictúan y otorgan un primer Down.

Una nueva serie se adjudicará a la defensa en donde quede la serie a un si en cuarto Down deciden patear anuncien o no anuncien patada, y/o por una intercepción. Allí iniciara la serie al equipo defensivo y se convierte en ofensivo.

SECCION 2. Downs y posesión después de un castigo.

ARTICULO 1. Castigo antes del cambio de posesión.

Si el castigo se produjo durante un Down y antes de cualquier cambio de posesión, la bola pertenece a la ofensiva y perderá el Down.

ARTICULO 2. Castigo después de un cambio de posesión.

Si existiera un castigo por una falta ocurrida durante el Down después de un cambio de posesión de equipo, la bola pertenece al equipo en posesión del balón cuando se produjo la falta. El siguiente Down será un primero y diez.

ARTICULO 3. Castigos de ambos equipos.

Si se presentan faltas durante el Down de ambos equipos. Este se repetirá.

REGLA 6. Patadas.

SECCION 1. Pateando (kick off y de despeje).

ARTICULO 1. Pateando de kick off.

Al inicio de la primera y segunda mitad se deberá empezar después de dar el silbatazo de bola lista, mediante una patada de lugar o kick off de la yarda o la línea de gol del lado de su campo a defender.

a) Si el pateador envía el balón por las líneas laterales el balón se colocará en la yarda 10 del equipo receptor, para inicia su serie de Down siempre y cuando este salga de la yarda 0 a la yarda 10 y si este sale delante de la yarda 10 de las líneas laterales del equipo receptor el ovoide se colocará donde abandona el campo.

b) Si el balón toca el área de end zone o sale de esta, la bola se colocará en la yarda 5 del equipo receptor para iniciar su serie de Down.

c) Si en el intento por regresar el balón cualquier jugador que mofe la bola quedara en el lugar donde fue tocada para inicia su serie.

d) Si en el intento de regresar la bola cualquier jugador toca intencionalmente la bola o accidentalmente y la dirección del vuelo del balón es hacia atrás de él, el balón se colocará dónde del primer bote en el campo, si llegara a salir por la línea laterales se colocará dónde sale y si pegara en el end zone se colocará donde fue tocado el balón y si este es tocado y el balón va hacia adelante este iniciara donde fue tocado el balón y ahí inicia la serie de Down.

e) Si la pelota sale del campo cruzando la malla, se colocará en la yarda 15 y se advertirá al pateador **(castigo: actitud antideportiva)**. Si el equipo reincide el balón se colocará en la yarda 19 y si es el pateador advertido será expulsado.

ARTÍCULO 2.- Patada de despeje.

Se podrá realizar en cualquier Down siempre y cuando no hayan cruzado el medio campo, el equipo pateador deberá o no anunciar esta.

a) Si el equipo pateador anuncia la patada este debe esperar la patada para poder ir a taclear al equipo contrario. El equipo contrario no deberá penetrar a la línea de scrimmage e ir al balón para poder avanzarlo siempre y cuando la tome legalmente.

b) La patada de despeje anunciada la debe de realizar el pateador una vez recibido el balón que da el centro sin querer tomar ventaja del reloj de **juego (no retener el balón más de 5 segundos).**

c) Una vez anunciada la patada de despeje si existe algún castigo del equipo pateador (offside) se castigara con yardas y estará obligado a realizar la patada de despeje.

d) Si el equipo pateador no anuncia esta. El equipo contrario obtendrá el derecho de ir por del balón si ninguna penalización.

Aplica REGLA. 6. SECC. 1. ART. 1 inciso (c, d).

ARTICULO 3. De Gol de Campo y Puntos Extras.

No hay patadas de punto extra, ni goles de campo.

ARTICULO 4. Patadas de Poder.

Esta será solicitada por cualquier jugador o coach que su equipo este en desventaja en el marcador con una diferencia de 14 puntos o menos y faltando 2 minutos o menos antes de finalizar el juego. La patada tendrá que llegar de aire entre la end zone (yarda 0) y la yarda 10, es obligación del equipo fildeador regresar a la yarda 18 de su campo para iniciar la serie. Si no lo logra el balón será otorgado al equipo pateador en la yarda 20 para iniciar la serie. Si el equipo pateador vuela o hace que el balón salga en las líneas laterales y/0 no rebasa la yarda 8 del equipo receptor la serie iniciara en la yarda 10 del equipo receptor para iniciar la serie. Únicamente durante los dos minutos restantes y en las 5 jugadas tendrán derecho a solicitar DOS PATADAS DE PODER.

NO SE PUEDE SOLICITAR EN 5ª JUGADA, DICHA PATADA.

ARTICULO 5. Patada de poder (femenil)

Esta será solicitada por cualquier jugador o coach que su equipo este en desventaja en el marcador con una diferencia de 14 puntos o menos y faltando 2 minutos o menos antes de finalizar el juego. La patada de poder deberá llegar de aire entre la end zone (yarda 0) y la yarda 15, es obligación del equipo fildeador regresar el balón al medio campo sin que le quiten las banderolas, si logra hacerlo el equipo tendrá la posesión del balón en la yarda 20

para iniciar la serie, de lo contrario la posesión del balón será del equipo que fildeo. Podrán solicitar las veces que quieran la patada de poder siempre y cuando vayan en desventaja

REGLA 7. Centrando y pasando el balón.

SECCION 1. La jugada.

ARTICULO 1.- bola lista para jugarse.

a) Ningún jugador pondrá el balón en juego antes de que esté lista para jugar.

b) El balón se pondrá en juego dentro de los 15 segundos después de que el árbitro haya declarado el balón listo para jugarse.

ARTICULO 2.- Comenzando con un centro.

Después de que el centrador toque la bola, el centro no puede levantar el balón, mover hacia adelante o simular el inicio.

Un centro legal es entregando o pasar el balón hacia atrás desde su posición en tres puntos y pasando el balón entre sus piernas con un retroceso rápido y continuo de la mano o las manos y realmente soltar de la mano o las manos en este movimiento.

ARTÍCULO 3.- Requisitos del equipo ofensivo.

No existe un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

a) Después de que el centrador toque el balón y antes del centro todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.

b) Todos los jugadores del equipo ofensivo deben llegar al alto total y permanecer inmóviles en su posición durante al menos 1 segundo completo antes del centro o comenzar un movimiento.

c) Ningún jugador ofensivo hará una salida en falso o hacer un movimiento que simule el inicio de una jugada.

d) Cuando se inicia el centro, un jugador puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la línea del end zone de su oponente.

ARTÍCULO 4.- Requisitos del equipo defensivo.

a) Antes del centro todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.

b) Ningún jugador deberá utilizar palabras o señales que desconcierten al oponente cuando se están preparando para poner el balón en juego.

ARTICULO 5.- Entregando el balón.

Un ofensivo puede entregar las veces que quiera el balón, cuando sea detrás de la línea de scrimmage podrá realizar un solo pase hacia adelante. Una entrega por delante es considerada un pase adelantado.

SECCION 2. Pases

ARTICULO 1. Pase hacia atrás.

Un corredor puede pasar el balón hacia atrás en cualquier momento, si está detrás de su línea de scrimmage.

ARTICULO 2. Pase completo.

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible al tocar el suelo dentro del campo se ha completado y el balón sigue en juego, salvo que termine en la zona de anotación rival. **NO SE PERMITE EL AUTOPASE.**

ARTICULO 3. Pase incompleto.

Cualquier pase es incompleto si el balón toca el suelo cuando no está firmemente controlado por un jugador. También es incompleto cuando el jugador eleva sus pies y recibe el pase, pero al caer toca primero sobre o fuera de las líneas que delimitan el campo.

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, el balón pertenece al equipo pasador en la línea de scrimmage anterior, se declara muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, el balón pertenece al equipo pasador en el punto de la última posesión o donde toca el suelo el balón según sea el caso, se declara bola muerta.

ARTICULO 4. Toque ilegal.

Todos los jugadores entrantes son elegibles para tocar, golpear o atrapar un pase.

Cualquier jugador ofensivo que sale por sí mismo durante un DOWN se convierte en jugador inelegible.

Si un jugador ofensivo se ve obligado a salir, pisar en o fuera de las líneas que delimitan el campo y de inmediato regresa al campo de juego, sigue siendo elegible a pase, picht y/o interceptar en caso dado.

SECCION 3. Pase hacia Adelante

ARTICULO 1. Pase legal adelantado.

Un jugador puede hacer un pase hacia adelante en cada Down de scrimmage.

ARTICULO 2. Pase ilegal adelantado.

Un pase hacia adelante es ilegal:

a) Si es el segundo pase hacia adelante por la ofensiva durante el mismo Down.

ARTICULO 3. Interferencia de pase.

Las reglas para interferencia de pase solo se aplican durante un Down. Físicamente se requiere un contacto para establecer la interferencia. A si como brincar con los brazos extendidos obstruyendo el contacto visual del balón con el posible receptor al momento de cubrir al oponente. Interferencia de pase es el contacto que interfiere con un jugador adversario cuando el balón eta en el aire. Es la responsabilidad de los jugadores defensivos evitar a los oponentes.

Interferencia de pase defensivo: primer Down automático del punto anterior 10 yardas de penalización. Si el punto de falta se encuentra en la zona de gol de la defensa, la pelota se coloca en la línea de la yarda 2.

Nota: el contacto en una jugada de pase antes de que el pase ha sido lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es una falta por contacto.

REGLA 8. Anotaciones.

SECCION 1. Valor de las Anotaciones.

ARTICULO 1. Jugadas de anotación.

El valor por puntos de las jugadas de anotación será las siguientes:

Anotación (Touchdown) = 6 puntos.

Punto Extra (Try) de 5 yardas = 1 punto.

Punto Extra (Try) de 10 yardas = 2 puntos.

Punto Extra (Try) de 15 yardas = 3 puntos

Safety = 2 puntos otorgados al oponente.

Intercepción regreso de punto Extra (Try) de 1, 2 o 3 puntos = 4 puntos.

SECCION 2. Anotación (touchdown)

ARTICULO 1. Como anotarlos.

a) El balón en posesión de un corredor avanza desde el campo de juego y penetra la línea de gol del oponente (rompiendo el plano con cadera, balón y pies).

b) Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación rival, (los dos pies dentro del campo).

ARTICULO 2. Oportunidad de anotar.

Un punto extra es un Down extra con la posibilidad de cualquiera de los equipos de marcar 1, 2 o 3 puntos.

a) El balón se pondrá en juego por el equipo que anoto un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un Down en el que expira el tiempo, se jugara el punto extra. El equipo que anota tiene que decidir si va a ir a por 1,2 0 3 puntos antes de que el balón esté listo para jugarse.

b) La jugada empieza cuando el balón está listo para jugarse.

c) La jugada termina cuando uno de los equipos anota o la pelota es declarada muerta por regla.

d) Los castigos pueden requerir el repetir la jugada o los resultados en una anotación o el fin de la jugada.

Si la jugada se repita por un castigo, será por el mismo valor que antes. No hay cambio de decisión (1, 2 o 3 puntos).

ARTICULO 3. Siguiente Jugada.

Después de un intento de punto extra, el balón se pondrá en juego. Mediante una patada de kick off por el equipo que anoto.

SECCION 4. Safety.

ARTICULO 1. Como Anotarlos.

Se trata de un Safety cuando:

a) el balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto de fuera de la zona de anotación y el equipo defensor de esta línea de gol es el responsable de que el balón este allí.

b) Un castigo aceptado deja el balón sobre o detrás de la línea de gol del equipo infractor.

ARTICULO 2. Centro después de un safety.

Después de un safety, el balón se pondrá en juego mediante una patada de kick off. Por el equipo que se auto anoto o lo atraparon dentro de su zona de gol.

SECCION 5. Touchback

ARTICULO 1. Cuando se declara.

Es un touchback cuando:

a) El balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto de fuera de la zona de anotación, y el equipo atacante de esta línea de gol es el responsable de que el balón este allí.

b) Un jugador defensivo intercepta un pase en su zona de gol.

Nota: Cuando hay una marcada diferencia de puntos (21 puntos o más) en la segunda mitad. Al término del tiempo regular y dentro de las 5 jugadas (1ª, 2ª, 3ª, 4ª o 5ª jugada) el equipo perdedor puede solicitar no jugarlas, siempre y cuando tenga posesión del "balón" y el árbitro deberá declarar terminado el encuentro.

REGLA 9. Conducta de los Jugadores.

SECCION 1. Faltas con Contacto.

ARTICULO 1. Iniciando contacto.

a) Ningún jugador o entrenador deberán contactar con un oponente u oficial.

b) Ningún jugador puede pisar, saltar o pararse en otro jugador.

c) Ningún jugador podrá agarrar a otro jugador.

d) Todos los jugadores defensivos tienen el derecho de lugar. Los jugadores ofensivos tienen derecho de eludir y evitar contacto a los defensivos.

e) El corredor es el encargado de evitar el contacto con los jugadores oponentes.

f) Todos los jugadores ofensivos tienen el derecho de paso, siempre y cuando el balón haya sido lanzado o un corredor cruza la línea de scrimmage.

Los jugadores defensivos tienen que evitar el contacto. Cuando el balón está en el aire, todos los jugadores tienen el derecho de jugar el balón, pero no apuntando a (pasar a través de) el oponente.

ARTICULO 2. Apuntar a un Adversario.

a) Incluso con el derecho de vía ningún jugador se dirigirá a un oponente y contactar con él.

b) Ningún jugador deberá tratar de atacar un balón en posesión o quitar el balón al corredor

SECCION 2. Faltas Sin Contacto.

ARTICULO 1. Actitudes antideportivas.

a) El uso de lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o participar en tales actos que provocan la mala voluntad o estén degradando.

b) Si un jugador no devuelve el balón al siguiente punto, ni dejándola cerca del punto de la bola muerta.

ARTICULO 2. Actos desleales.

a) Ningún jugador podrá bloquear a un oponente.

b) Ningún corredor podrá saltar.

c) Ningún corredor protegerá las banderas.

d) Ningún jugador podrá jalar cualquier bandera de un oponente que no sea el corredor o un oponente que finge ser el corredor.

e) La participación de 6 o más jugadores es una participación ilegal.

f) Los entrenadores y los sustitutos no pueden estar fuera del área de equipo durante un Down.

g) Ningún jugador usando equipo ilegal o con falta de equipo obligatorio se le permitirá jugar. Un jugador con una herida sangrante debe abandonar el campo.

Los jugadores tienen que abandonar el campo inmediatamente después de la orden de hacerlo por un oficial.

Todos los castigos de la ofensa son pérdida de Down y castigo siempre y cuando sea en bola viva. En bola muerta solo es castigo y repite Down.

SECCION 3. Sustituciones.

ARTICULO 1. Procedimientos de sustitución.

a) Cualquier número de substitutos legales por el equipo ofensivo pueden entrar al juego por sustitución de un jugador después de que el balón está muerto y antes de que el centro sea legal.

b) Cualquier número de substitutos legales para la defensa podrán entrar en el juego por sustitución de un jugador después de que el balón está muerto y antes de que el balón sea centrado.

REGLA 10. Aplicación de Castigos.

SECCION 1. General.

ARTICULO 1. Faltas flagrantes.

Una falta flagrante es una falta que pone en peligro un jugador a una lesión y requiere (expulsión).

ARTICULO 2. Tácticas desleales

Si un equipo se niega a jugar o comete faltas en repetidas ocasiones que solo pueden ser sancionadas por la reducción a la mitad de la distancia o de cometer un obvio acto injusto no esté específicamente cubierto por las reglas, el árbitro puede tomar cualquier acción que considere equitativa, incluida la aplicación de una sanción, expulsar a un jugador o entrenador, otorgar una anotación o suspender o perder el juego.

SECCION 2. Sanciones completas

ARTICULO 1. Como y Cuando se completa.

Un castigo se completa antes de que el balón sea declarado lista para jugarse.

Solo los capitanes de los equipos y los entrenadores pueden pedir que el árbitro explique sobre aclaraciones de la regla. Jugadas de apreciación son irrefutables.

ARTICULO 2. Simultáneamente con el centro.

Una falta que se produce simultáneamente con el centro se considera como algo que ocurre durante ese Down, el punto de faul es la línea de scrimmage.

ARTICULO 3. Faltas en bola viva por el mismo equipo.

Cuando 2 o más faltas en bola viva por el mismo equipo. El árbitro considerara la falta más grave para ser aplicada.

ARTICULO 4. Compensación de faltas.

Si faltas en bola viva de los dos equipos, las faltas se compensan o declinan y el Down se repite.

Excepciones:

1. Cuando una falta en bola viva se administra como una falta en bola muerta, que no compensa y se aplica en el orden de ocurrencia.

ARTICULO 5. Faltas en bola muerta.

Sanciones por falta en bola muerta se administra por separado y en orden de aparición.

ARTICULO 6. Faltas de intervalo.

Sanciones por faltas que producen entre los periodos de juego se aplican desde el punto de la próxima serie.

SECCION 3. Procedimientos de aplicación.

ARTICULO 1. Punto básico.

El punto básico es la línea de scrimmage.

Excepciones:

1.- por faltas de la ofensiva detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de la falta.

2. Por faltas de la defensa cuando el lugar de la falta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de la bola muerta.

ARTICULO 2. Procedimientos.

El punto de aplicación de faltas en bola viva es la línea de scrimmage anterior si no se indica lo contrario en el castigo.

El punto de aplicación de faltas en bola muerta es la siguiente línea de scrimmage.

Faltas en bola muerta por ambos equipos se cancelan y aplica el Down siguiente.

Faltas durante o después de un touchdown o punto extra.

ARTICULO 3. Aplicación de Media Distancia.

El castigo no deberá, incluyendo en puntos extras, exceder la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la línea de gol del equipo infractor.

➢ ***DISCIPLINA***

Actitudes antideportivas y faltas sin contacto

- No debe haber conducta antideportiva o cualquier acto que interfiera con la administración ordenada del juego de parte de jugadores, substitutos, coaches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego o entre periodos.

- El equipo ofensivo es el responsable de ir por el balón para su siguiente Down.
- Los actos y conductas específicamente prohibidos incluyen:

***Ningún jugador, substituto, coach u otra persona sujeta a las reglas debe usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, proferir amenazas, o hacer ademanes o gestos o iniciar actos que provoquen malestar o sean degradantes a un contrario, a oficiales del juego o a la imagen del mismo, incluyendo:**

  - Apuntar con el (los) dedo (s), mano(s), brazo(s), o bola a un contrario
  - Ridiculizar, burlarse o incitar verbalmente a un contrario.
  - incitar a los contrarios o espectadores en cualquier otra forma.
  - Cualquier retraso, excesivo, acto prolongado o coreográfico por el que un jugador {o jugadores) intentan atraer la atención sobre él o ellos.
  - Alterar obviamente su zancada, cuando el corredor que ya no tiene oposición, se aproxima a la zona de gol, cuando no hay oponente al frente.
  - Festejar airadamente en señal de burla al equipo contrario.

- Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión debe inmediatamente regresar la bola a un oficial o dejarla cerca del punto de bola muerta. Esto prohíbe:
  - Patear, lanzar, girar la bola o llevarse (incluyendo fuera del campo) la bola a cualquier distancia que requiere que un oficial la recupere.
  - Azotar la bola al suelo.
  - Festejar antes de hacer la anotación, castigo de 10 yardas del punto donde inicia el festejo y perdida de Down.
  - Tirar la bola alta hacia el aire.
  - Cualquier otro acto antideportivo o acción que retrase el juego.

- Los castigos de actitud antideportiva son acumulables por equipo, después de 3 castigos de esta índole que un equipo cometa, el siguiente jugador (cuarto jugador) de dicho equipo que incurra en una infracción de actitud antideportiva será expulsado.
- La bandera retirada en cada jugada deberá ser regresada en mano al jugador portador de la bandera.
- Jugador debidamente registrado y activo, que se sorprenda en las gradas y/o las inmediaciones de la cancha de tochito banderola en las instalaciones de caña-hueca ingiriendo bebidas alcohólicas será expulsado dos juegos y al equipo que pertenece se le sancionara con una multa de 1000.00 pesos que deberán cubrir antes de su próximo compromiso, caso contrario no se le programara juegos hasta que liquide su adeudo de la liga.
- Se prohíbe el uso de alcohol, tabaco (fumar) dentro del campo del mismo modo en el área perimetral a esté.
- A si como llevar mascotas (perros) dentro del campo en entrenamiento y/o como en los juegos programados. Observación e instrucción que hace el director del instituto del deporte municipal, ya que en el reglamento interno del parque recreativo y deportivo caña hueca está prohibido; Éstos tres últimos puntos. En los dos últimos puntos. La primera sanciona será llamada de atención (verbal y/o por escrito), si es reincidente se sancionará al equipo al que pertenece el jugador con una multa de 200.00 pesos.

➢ ***TÁCTICOS DESLEALES***

- Hacer contacto físico intencionalmente con un oficial del juego durante el juego por personas sujetas a las reglas es un foul. **(Castigo: Conducta antideportiva; Castigo como foul en bola muerta y expulsión automática de la liga del jugador). Multa de $1,000.00 pesos para el equipo y se otorgara esta cantidad al oficial agredido.**

- Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear un contrario con la rodilla, golpear la cara, cuello o cualquier otra parte del cuerpo con un antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, puño, talón, dorso o filo de la mano abierta o picar los ojos a un contrario.

- No está permitido el contacto físico, excepto el que resulte al retirar legalmente las banderas al jugador en posesión del balón o al momento de disputar un balón en el aire. Este punto será estrictamente vigilado por los Árbitros y se sancionará de acuerdo a su apreciación.

- **Las decisiones de los Árbitros son inapelables. No se aceptarán reclamaciones a los Árbitros.** En caso de que el capitán de un equipo deseé discutir cualquier asunto con el Árbitro, ya sea una jugada, una regla, una decisión, lo podrá hacer pidiendo un tiempo fuera antes de iniciar la siguiente jugada.

- Cualquier reclamación fuera de este protocolo podrá será considerada por los Árbitros como conducta antideportiva.

- Los oficiales son los únicos facultados para marcar los castigos que ellos vean que infrinjan las reglas de juego, por lo que queda prohibido que los jugadores que estén dentro del campo o en la banca griten o señalen un supuesto castigo**.**

- Para salvaguardar la integridad física de jugadores y asistentes a los juegos. Toda persona que se encuentre en la banca de los equipos tendrá que estar ligada al equipo que esté de ese lado del campo, y por ningún motivo será permitido que en la caja del equipo se encuentre ninguna persona que no esté ligada directamente al juego. Se permitirá la estancia a un máximo de 5 niños menores de 14 años quienes deberán permanecer sentados en la banca que les corresponda para evitar accidentes a ellos, de lo contrario no podrán estar dentro del enmallado, esto aplica UNICAMENTE en el caso de que ambos padres estén participando en el mismo juego y bajo responsabilidad de los padres y del head coach.

- Los jugadores o el equipo que con anterioridad tengan adeudo con los oficiales no podrán obtener su alta, hasta que sea liquidado el adeudo a los oficiales.

- De acuerdo a la asamblea vía Zoom el día 03 de Febrero de 2022 y conforme a lo acordado por mayoría, por los representantes de equipo que acudieron a la misma, se determina que cualquier coach puede invitar a jugadores a formar parte su equipo. Dicho jugador no debe presentar adeudo con el equipo que participaba, así

  como cubrir la cantidad de $1000.00, misma que se destinan al representante del equipo de procedencia, o en su defecto, descansar una temporada para poder formar parte de otro equipo.

- De no realizarlo, el representante podrá solicitar a la Liga la suspensión temporal del jugador hasta liquidar el pago acordado por los representantes de equipo, o cumplir el tiempo estipulado sin jugar en el torneo.

- De acuerdo a la asamblea del día 5 de Julio de 2022 se acordó que todos los coaches tienen la obligación de expedir un acuerdo o contrato con los jugadores en donde expliquen las condiciones de participar en su equipo en donde vengan si son patrocinados o no y que tiene que cumplir con dicho equipo así como los costos de su temporada y en caso de abandonar el equipo que tiene que cumplir, si no existe un documento firmado por ambas partes y luego de esto el coach quiere pedir cubrir algún adeudo esto no podrá ser válido y el jugador podrá jugar en cualquier equipo, y si este cobra una mensualidad de entrenamiento tiene que pasar un comprobante de pago o lista de adeudo.

- Todo equipo tiene que enviar una carta responsiva de todos sus jugadores.

- Un equipo solo puede recibir 2 jugadores de un mismo equipo y un máximo de 4 jugadores de diferentes equipos (ejemplo 2, 1, 1 o 2, 2 o 1,1,1,1)

- Si el coach del equipo que salen están de acuerdo que se vayan más de 2 a otro equipo esto solo sería a consideración de él.Todos los coaches tendrán que dar la lista de los jugadores que adeuden a su equipo siempre y cuando sean comprobables los adeudos. Y antes del inicio de cualquier torneo salvo casos fortuitos. Si no lo realizara la (LMTB) no podrá interceder en este punto.

- Se realizará un pago de inscripción fijado por la liga, más 2000.00 pesos de fianza la cual será reintegrada al equipo al final del torneo en vigor. Esto con la finalidad de que, si un equipo pierde por fortfeit, se toma de la fianza, si el mismo equipo pierde un segundo juego por fortfeit se toma de la misma fianza, y no se programara juego hasta que cubra nuevamente la fianza, para reintegrársela al final

➢ ***REVISION DE VIDEO.***

- Para la revisión del video puede ser en cualquier jugada; se detendrá el reloj, al término de la revisión el reloj de juego se activara.
- Podrá ser solicitada por un oficial y revisar el video a la torre de transmisión y estos serán revisados el staff de árbitros, no se aceptan videos que estén grabados fuera del campo o de parte de los equipos.
- Cualquier equipo podrá solicitar la revisión del video de la jugada que está desafiando. Si el equipo tiene la razón el tiempo fuera es cargado a los oficiales, de no ser así, procederá la marcación del oficial y el equipo solicitante perderá ese tiempo fuera de los destinados por medio. Si no tuviera tiempos fuera, se aplicarán 5 yardas de castigo.
- Solo se permiten 1 revisiones por mitad en juegos de temporada regular y playoff y 2 revisiones en finales.
- Los oficiales pueden revisar un video sin necesidad de que un equipo lo solicite en caso de tener duda de alguna marcación o jugada.

POLITICA DE CERO TOLERANCIA A LA DISCRIMINACION, ACOSO Y VIOLENCIA.

Con el propósito de garantizar un ambiente seguro, inclusivo y de respeto para todas las personas participantes, el presente torneo adopta una política de cero tolerancias hacia cualquier acto de discriminación, acoso o violencia, dentro y fuera del terreno de juego.

Se prohíbe cualquier conducta, comentario, gesto, publicación o acción que tenga por objeto o efecto intimidar, humillar, ofender, excluir, amenazar o agredir a otra persona por motivos de edad, sexo, identidad o expresión de género, orientación sexual, origen étnico o nacional, color de piel, discapacidad, condición de salud, religión, apariencia física, idioma, condición socioeconómica o cualquier otra característica personal.

Asimismo, no se permitirá ningún tipo de violencia física, verbal, psicológica, digital o simbólica entre jugadores(as), entrenadores(as), personal técnico, árbitros, staff, integrantes del comité organizador, familiares, porras o espectadores.

Se consideran conductas sancionables, entre otras:

- Insultos, burlas, amenazas o lenguaje ofensivo.

- Comentarios discriminatorios o de odio.

- Actitudes de intimidación, hostigamiento o acoso.

- Agresiones físicas o intentos de agresión.

- Actos de violencia contra personas, instalaciones o equipo deportivo.

- Publicaciones en redes sociales o medios digitales que promuevan el acoso, la difamación o la violencia relacionada con el torneo.

- Cualquier conducta antideportiva que atente contra la dignidad o integridad de las personas.

El Comité Organizador y el cuerpo arbitral tendrán la facultad de intervenir de manera inmediata ante cualquier conducta que contravenga esta política y podrán aplicar, según la gravedad de los hechos, una o más de las siguientes medidas disciplinarias:

Amonestación verbal o escrita.

Expulsión del encuentro.

Suspensión temporal de uno o más partidos.

Expulsión definitiva del torneo.

En los casos que constituyan una posible infracción legal, dar aviso a las autoridades competentes.

La aplicación de las sanciones será independiente del resultado deportivo y podrá imponerse aun cuando la conducta ocurra antes, durante o después de los encuentros en el campo deportivo, ceremonias, actividades oficiales o plataformas digitales relacionadas con el torneo.

La inscripción y participación en el torneo implica la aceptación íntegra de esta política y el compromiso de conducirse en todo momento con respeto, deportividad, inclusión y apego a los valores del juego limpio.

El respeto es una condición para participar, no una opción. El Comité Organizador privilegiará siempre la seguridad, la dignidad y el bienestar de las personas por encima del resultado deportivo o los intereses particulares de cualquier equipo.

➢ LAS EXCEPCIONES

- Cualquier caso no resuelto por este reglamento, será emitido a la comisión de Honor y Justicia de la Liga Municipal de Tocho Bandera. Y emitir un resolutivo. la cual será inmediata al término de la jornada a la infracción ya sea por vía escrita o dándole a conocer al coach mediante vía telefónica, por WhatsApp. Una vez que se ha dado el veredicto se recibirá la apelación del jugador o persona en cuestión en dos días hábiles (para conocer su sanción antes de la jornada siguiente), se volverá a retomar y se analizará dando una respuesta a la brevedad, por las mismas vías utilizadas sin embargo al dar el veredicto final será por escrito y este será inapelable.

- Los jugadores expulsados o sancionados por la comisión de honor y justicia, no podrán participar en ninguna categoría hasta haber cumplido su sanción.

➢ ANEXOS.

1. El siguiente torneo mixto A y B será a una sola vuelta, todos Vs todos. Donde todos los coaches se comprometen a terminar el torneo y cubrir sus arbitrajes hasta el término del torneo.

2. Para la categoría varonil y femenil nuevamente se organizarán en 2 grupos A y B con el mismo sistema de competencia que el torneo anterior siempre y cuando el número de equipos rebase 10 a 12 equipos por categoría y en caso de ser un número inferior será todos contra todos teniendo dos campeones A y B esto se verá en cada junta de inicio de temporada.

3. El costo de inscripción a partir de esta fecha será de 2500.00 pesos y los equipos de nuevo ingreso deberán cubrir una fianza de 2000.00 pesos, así como garantizar con su fianza al menos jugar dos temporadas de manera continua y al final de esto se les reembolsa su fianza, los equipos que no tengan fianza tienen que cumplir con terminar la temporada regular, así como los juegos de playoff y en caso de no hacerlo tienen que pagar la fianza de 2000.00

4. Los horarios serán designados por la mesa directiva para ambas categorías.

5. Si algún equipo solicita suspender su juego y reprogramarlo, tendrá que solicitarlo el mismo día de su publicación de los horarios de juego solo pagaría lo del campo 200.00 pesos. Si este pide es fuera de tiempo se le programara de nuevo, pero pagaría el partido de la semana en que está programado y el reprogramado.

6. Si se suspendiera alguno de los encuentros, los horarios se modificarán de la siguiente manera, el encuentro siguiente se recorrerá ocupando el horario que fue suspendido y así sucesivamente hasta el término de la jornada del día.

7. Los torneos serán a 12 jornadas sin importar el número de equipos que estén participando.

8. Equipos que bajen del grupo A al grupo B no se podrán reforzar con jugadores del grupo A, así como los que están en el grupo B en caso de que lo hagan tendrán que subir al grupo A, el equipo que baje se tendrá que mantener igual y solo refuerzos con jugadores del grupo B o novatos esto aplica tanto para categoría femenil, varonil y mixto.

Se modifica la regla mediante la cual un jugador podía jugar en el Mixto B, no siendo top 5, en su respectiva categoría Femenil A o Varonil A, ahora se valorará el nivel de juego de los jugadores que sean registrados en el roster del Mixto B, dejando a decisión de la liga, si este puede jugar o no por su nivel de juego, que puede generar diferencia y ventaja, sobre los demás equipos, esto con la necesidad de mantener la igual de condiciones entre equipos.

9. Una vez terminada la temporada de ambas categorías A y B se harán de nuevo los grupos y quedaran en el mismo número de equipos y si es necesario equipos de la B suben a la A o de la A bajan a la B

10. Los equipos que confirmen su participación para el siguiente torneo y después de hacer el sorteo y estos decidan no participar tendrán que pagar la inscripción y fianza, si no deciden participar antes del sorteo no se les cobrara.

11. En temporada de lluvia solo se suspenden los juegos en caso de tormenta eléctrica y solo en tiempo que dure esta y el orden de los juegos sigue igual hasta que pase el fenómeno meteorológico, los juegos suspendidos se reprogramaran el mismo día al final de la jornada o en jornadas posteriores de acuerdo a la disponibilidad de horarios.

12. Así también se les hará tiempo a los equipos en su respectivo horario cuando las lluvias sean excesivas e impidan el transportarse de un lugar a otro siendo una tolerancia de 15 minutos para iniciar el juego, sin tiempo de descanso entre medio y medio. En dado caso que se suspendiera la jornada completa ya consientes los equipos participantes de la jornada en cuestión y considerando que el staff también utiliza transporte público para acudir a los encuentros se les solicitara apoyo económico para sufragar este punto.

13. Con el propósito de promover un ambiente de respeto, inclusión y sana convivencia, no se permitirá la inscripción de equipos cuyos nombres, siglas, acrónimos o cualquier elemento de identificación contengan palabras, expresiones o referencias obscenas, ofensivas, discriminatorias, violentas, de odio o que inciten a la violencia, ya sea de forma explícita o implícita, en cualquier idioma. El Comité Organizador se reserva el derecho de rechazar o solicitar la modificación de cualquier nombre que, a su juicio, contravenga estos principios, sin que ello genere derecho a reclamación por parte del equipo.

➢ ***CRITERIOS DE PREMIACION PARA LOS MVP***

1.- Se premiará a los mejores mvp de cada categoría.

2.-En caso de que tengamos 2 mvp de misma categoría (empate), este se elegirá de la siguiente forma: asistencias del jugador y en caso de que sean del mismo equipo y aun así estén empatados el representante elegirá solo a uno.

Esto se hace debido a las anomalías que se han presentado con algunos jugadores en ponerse de acuerdo para llevarse ambos el mvp.

➢ PENALIZACIÓN

CASTIGO	PENALIZACIÓN DE YARDAS
Bloqueo ofensivo	5 yardas y pérdida de down
Contacto ilegal	10 yardas, primer down automático
Fuera de lugar y procedimiento ilegal	5 yardas perdida de down
Interferencia de pase defensiva	10 primer Down automático
Interferencia de pase ofensiva	10 yardas y perdida de oportunidad
Interferencia la bandera	5 yardas, perdida de down
Pase ilegal	5 yardas, perdida de down
Conducta antideportiva	10 yardas y expulsión
Faul personal	10 yardas y expulsión
Sujetando	5 yardas

LOS CASOS NO PREVISTOS EN LA PRESENTE CONVOCATORIA SERÁN RESULTADOS POR LA DIRECTIVA.

➢ ESTADISTICAS

1. Las estadísticas se le llevarán a los jugadores que se presenten debidamente uniformados, esto es: Jersey del equipo con número acorde a su número en roster.

2. En caso de que el jugador se presente con un número en jersey distinto al del roster, jersey sin número, o con un jersey distinto (otro uniforme) con su número, SÓLO CONTARÁ PARA ASISTENCIA, NO ESTADÍSTICAS, siempre y cuando lo notifique con el encargado de llevar las estadísticas durante el juego, de lo contrario no podrá ser cargado la asistencia.

3. En caso de haber castigo que implica anulación o repetición de la jugada, la estadística llevada a cabo, será anulada igualmente y no contará.

4. Las jugadas a contar para estadísticas son las siguientes:

- SACK: Se entiende por Sack al despojo de la bandera del QB por parte del pressure en JUGADA INICIAL y por detrás de la línea de scrimmage antes de lanzar un pase o picharlo a otro compañero. Una vez que el QB se despoja del balón, la captura realizada en la zona, contará como tackle, no como Sack.

- INTERCEPCIÓN: Se entiende por Intercepción al cambio de posición derivado de la atrapada del balón, por parte de un jugador del equipo contrario.

- PASE DE ANOTACIÓN: Se entenderá por pase de anotación aquella jugada que implique que el pase al frente, concluya en anotación de 6 puntos. No contarán para estadísticas aquellos de jugadas por punto extra o conversión.

- ANOTACIONES: Se entiende por anotación la jugada finalizada en la zona de anotación con valor de 6 puntos. No cuentan para estadísticas las jugadas de punto extra o conversión.

5. Una vez finalizado el encuentro deberá ser firmada la cédula. Toda aclaración o corrección a la misma, deberá hacerse dentro del campo. Una vez firmada o concluido el encuentro, se respetará lo indicado en ella. CÉDULA FIRMADA, CÉDULA QUE SE RESPETA.

6. Si el equipo se retira y no firma la cédula, esta se toma cómo aceptada y se respeta lo puesto en ella.

7. NO habrá correcciones a la cédula con base en transmisiones, ni posterior a la jornada correspondiente al partido. CÉDULA FIRMADA, CÉDULA QUE SE RESPETA.

8. Las correcciones a la App con base en la cédula, podrán solicitarse una semana posterior a la Jornada jugada. No se harán correcciones de juegos llevados a cabo 2 o más semanas atrás.

9.- Las asistencias no son justificables por trabajo, lesión o enfermedad. Sin embargo, el jugador podrá acudir al juego para tener su asistencia, esto siempre y cuando se encuentre dentro del campo (no en las tribunas) al menos MEDIO TIEMPO COMPLETO.

10. Para participar en Playoffs, semifinal o final; el jugador deberá contar con al menos 50% del total de las asistencias.

11. Jugadores que entren cómo refuerzos con previa autorización, deberán cubrir el 100% asistencias a partir de la fecha dados de alta.

12. Para corrección de asistencias del juego se enviará captura de pantalla de una foto en la que la o el jugador aparezca en el juego o juegos que no tiene asistencia cargada, así como la fecha del mismo (la fecha la marca el álbum al pie de la foto). Esto deberá realizarse antes de que concluya la jornada regular. Una vez enviadas las listas ya no se realizarán cambios ni correcciones por lo que de no tener las asistencias cargadas, el jugador no podrá participar en Playoff, Semis y/o final.

Ejemplo:

