

REGLAMENTO DE JUEGO

El encuentro se llevara acabo por dos árbitros que están en control absoluto del juego. Los equipos son responsables de mantener a sus invitados o acompañantes bajo control. La mala conducta de los espectadores, jugadores o los entrenadores pueden resultar en la evaluación de una sanción, expulsión o la pérdida del juego. Los espectadores deben permanecer en el área designada. El árbitro central o el responsable de la Liga tendrán la facultad de tomar decisiones sobre cualquier asunto o cuestiones que no estén específicamente cubiertas en el reglamento.

EL CAMPO DE JUEGO

1. El campo mide 50 yardas de largo por 30 yardas de ancho, con zona de anotación máximo de 10 yardas y mínimo de 7 de largo cada una.
2. Los equipos participantes deben cambiar de lado al inicio de cada medio.
3. El campo cuenta con una marca en la yd 5 que marca la línea de la conversión extra de 1 punto y donde comienza la zona roja, misma zona donde no se permite una carrera directa, entrega de mano o pase lateral.

EL BALÓN

1. El balón de las categorías **Femenil** y **Mixto** deberá ser **TDJ** o **TDY** de no ser así no se podrá jugar con ese balón.
2. El balón de la categoría **VARONIL** deberá ser **TDS** de no ser así no se podrá jugar con ese balón.

EQUIPOS

1. Los equipos deberán de llenar el formato roster proporcionado por la liga antes de la segunda jornada de juego, en caso de no ser así, el jugador que no aparezca dentro del roster no podrá jugar los juegos regulares, ni playoffs.
2. Cada equipo tiene la opción de integrar en su roster a máximo 2 jugadores que participen en la conferencia de arriba (máximo una categoría de separación) en caso de encontrar algún equipo que incumpla esta regla el jugador será dado de baja del equipo y ese juego lo pierden 30-0
3. El juego en categoría varonil y femenil se realizará con 5 jugadores dentro del campo. En la categoría Mixto, serán 6 jugadores dentro del campo, 3 mujeres y 3 hombres (en caso de que el equipo presente 4 mujeres y dos hombres también se podrá llevar acabo el juego, no se permite jugar con 4 hombres y 2 mujeres).
4. Los equipos tendrán una tolerancia de 10 minutos a partir de la hora programada en el calendario de juegos para completarse, no importando que la jornada vaya retrasada.
5. Para iniciar el juego, cada equipo debe tener un mínimo de 4 jugadores listos (Varonil y femenil) y 5 jugadores listos (mixto) para iniciar el juego, el resto de los jugadores se podrán incorporar al juego conforme vayan llegando. Siempre en bola muerta y avisando al Árbitro. Si por alguna causa un equipo se queda con menos de 4 jugadores elegibles para jugar ya durante el partido, el juego terminará con el marcador que se tenga en ese momento, en caso de que el equipo que vaya ganando se quedará con menos de 4 jugadores, perderá el partido 40 puntos a cero.
6. En el caso de que alguno de los equipos no se presente con por lo menos 4 jugadores para iniciar el partido después de los 10 minutos que tienen de tolerancia, el Árbitro deberá decretar "forfeit" En este caso el marcador será de 40-0 (cuarenta puntos a cero) contra el equipo que

7. 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, ambos equipos perderán el juego por marcador de 0-1 con 40 puntos en contra.

8. Los equipos que no hayan cubierto el 100% de la cuota de recuperación del costo de la temporada o torneo en la fecha definida por la liga al iniciar la temporada no podrán jugar sus partidos hasta ponerse al corriente, el equipo deudor perderá el juego 40-0 y no podrá utilizar las instalaciones en ninguna circunstancia.

9. Está prohibido el uso de cadenas, pulseras, relojes, anillos, aretes y cualquier otro tipo de accesorio, se permitirá el uso de gorras en el juego cuando la visera quede en la nuca del jugador y hacia abajo. Queda prohibido el uso de viseras planas. Participar en una jugada con la visera hacia adelante o algún accesorio que ponga en riesgo la integridad física de los jugadores (como los arriba mencionados) los árbitros cargarán un tiempo fuera al finalizar la jugada al equipo infractor, de no tener más tiempos fuera se aplicará retraso de juego.

10. Se permite el uso de lentes de aumento, de sol o deportivos, siempre y cuando estén sujetosa la altura de la nuca.

11. Liga Platinum te recomienda el uso de protector bucal ya que un golpe en la cara puede desencadenar distintos tipos de lesiones.

12. Está **prohibido** jugar con shorts o pants con bolsas, no está permitido cerrarlas con cinta, se permitirá jugar con bolsas con cierre.

13. Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico, para este caso se solicitara el apoyo del doctor/Paramédico para que determine si el jugador está en condiciones de jugar, de no ser así la liga y/o el Referee solicitarán al capitán del equipo que el jugador en estado impropio abandone el terreno de juego.

EL VOLADO

1. Antes del comienzo del juego, los Representantes o Capitanes habrán efectuado un volado, el ganador del volado podrá elegir: recibir el kick-off o reservarse, en caso de reservarse esto significa que podrá elegir en la segunda mitad del juego si desea patear o recibir el kick-off.

2. El equipo visitante tendrá la opción de escoger en el volado (Águila o Sol). El ganador del volado podrá elegir:

- a) Iniciar con su ofensiva en la primera mitad, (recibir la patada de kickoff)
- b) Iniciar con su ofensiva en la segunda mitad (Reservarse)

3. Será conveniente jugar en volado el lado del campo (banca) a utilizar por cada equipo, en el entendido que no podrán ocupar el mismo lado ambos equipos.

EL TIEMPO

1. La duración del juego es de 2 medios de 22 minutos cada uno (20 minutos de juego corrido y los otros 2 dentro de la pausa de los 2 minutos el cual el de la primera mitad se juega de corrido y el de la segunda mitad dependerá del la diferencia de puntos), con un descanso de 5 minutos al medio tiempo.

El reloj solamente se parará cuando:

A. En tiempo fuera de los árbitros o de algún equipo

B. Con jugador lastimado dentro del campo de juego

C. Dentro de los dos últimos minutos del 2° medio del juego:

- 1. Cuando un jugador abandone el campo con posesión del balón
- 2. En un pase incompleto
- 3. Después de cualquier anotación
- 4. En cambio de posesión del balón.

2. Dentro de los dos últimos minutos del 2° medio y después de una anotación, el reloj se echará a andar al momento que el equipo receptor tiene posesión del balón después del kick off.
3. Si la diferencia en los últimos 2 minutos del 2° medio es mayor o igual a 18 puntos el tiempo de juego será corrido y el equipo que va ganando no podrá pedir tiempo fuera, de hacerlo se castigará con Actitud antideportiva del jugador o jugadores que lo soliciten
4. El árbitro notificará los 2 minutos de cada medio, así como la última jugada del primero y segundo medio. Se marcará última jugada dentro de los últimos 5 segundos del juego.
5. El medio tiempo o el juego si podrá acabar habiendo un castigo en la última jugada, siempre y cuando el castigo lo cometa el equipo ofensivo en 1°, 2° ó 3° oportunidad, si el castigo es en 4° oportunidad procede cambio de posesión y el equipo beneficiado tendrá derecho a una última jugada ofensiva.
6. Al inicio del juego, el reloj caminará a partir de recibir el kick-off.

REGLA 2 Definiciones

SECCIÓN 1. Áreas y Líneas

ARTÍCULO 1. El Campo.

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

ARTÍCULO 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.

ARTÍCULO 3. Zonas de anotación.

Las zonas de anotación son las zonas de 6 a 10 yardas en ambos extremos del campo entre las líneas de fondo y las líneas de gol.

ARTÍCULO 4. 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.

SECCIÓN 2. Equipo y Designaciones del jugador

ARTÍCULO 1. Ofensa y Defensa.

La ofensa es el equipo que pone la bola en juego por un centro, la defensa es el equipo contrario.

ARTÍCULO 2. Centrador (Snapper).

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

ARTÍCULO 3. El mariscal de campo (quarterback).

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

ARTÍCULO 4. Pasador.

El pasador es el jugador ofensivo que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor.

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

ARTÍCULO 6. Blitzer.

El blitzer es un jugador defensivo que cruza la línea de scrimmage durante una bola viva y antes de que el mariscal de campo haya lanzado el balón.

El blitzers puede obtener el derecho de paso. La carrera tiene que ser inmediatamente después del centro, rápido y en línea recta cerca del punto donde el quarterback recibe el centro.

Si un blitzer corre lento, con el objetivo en otro lugar o cambia la dirección durante la carrera, éste pierde el derecho de paso.

SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugada

ARTÍCULO 1. Down.

Un down es una unidad del juego que se inicia con un centro legal después que la pelota está lista para jugarse y termina cuando la pelota es declarada muerta por regla. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un down.

ARTÍCULO 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 una parte de su cuerpo ha estado más allá de su línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Jugada de Carrera.

Una jugada de carrera es cualquier acción de pelota viva que no sea una jugada de pase legal hacia adelante.

SECCIÓN 4. El Balón - Vivo o Muerto

ARTÍCULO 1. Bola viva.

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

ARTÍCULO 2. Bola muerta.

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

ARTÍCULO 3. Cuando la bola está lista para jugarse.

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

SECCIÓN 5. Adelante, Más allá y Máximo Avance

ARTÍCULO 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.

ARTÍCULO 2. Máximo Avance.

Máximo Avance es un término que indica el final del avance por el portador de la pelota o el receptor del pase de cualquier equipo y se aplica a la posición del punto de las caderas cuando quedó muerta por regla.

SECCION 6. El Manejo de la Pelota

ARTÍCULO 1. Traspaso o entrega.

Traspaso o entrega es cuando se transfiere con éxito la posesión de la bola de un compañero a otro sin tirarla.

ARTÍCULO 2. Pase.

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar la pelota en cualquier dirección. Un pase continúa siendo un pase hasta que se completa con un jugador o la pelota resulta muerta por regla.

ARTÍCULO 3. Posesión.

Es la posesión o el control firme de un balón vivo.

ARTÍCULO 4. Batear.

Batear la pelota es golpearla intencionadamente o cambiar intencionadamente su dirección con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 5. Patear la pelota (Kicking).

Patear la pelota intencionadamente con la rodilla, la pierna o el pie es ilegal.

ARTÍCULO 6. Mof.

Mof es golpear la pelota sin intención de cambiar su dirección con las manos o los brazos.

SECCION 7. Pases

ARTÍCULO 1. Pase Adelantado y Atrasado.

Un pase adelantado está determinado por el punto donde el balón es recibido más allá del punto donde inicia el pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de golpeo).

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

ARTÍCULO 2. Cruzar la Línea de Scrimmage.

Un pase legal hacia adelante ha cruzado la línea de scrimmage cuando es recibido por un algún jugador de ambos equipos de manera exitosa.

ARTÍCULO 3. Recepción, Intercepción.

Una recepción es la acción de tener firmemente la posesión de una pelota viva en vuelo. Una recepción de un pase de un oponente es un intercepción. Un jugador que eleva sus pies para hacer una recepción o la interceptación debe tener la bola firmemente en su poder la primera vez que vuelve al suelo dentro del campo con cualquier parte de su cuerpo para completar un pase.

ARTÍCULO 4. Captura.

SECCION 8. Agarrar, Bloqueo, Contacto y Tackleo

ARTÍCULO 1. Agarrar (holding).

Holding es agarrar a un jugador adversario o de su equipo y no soltarlo inmediatamente.

ARTÍCULO 2. Bloqueo.

El bloqueo es obstruir a un rival sin contacto por moverse sobre su camino. Un jugador ofensivo que se mueve en la línea entre un jugador de defensa y el corredor o en el camino de un blitzer está bloqueando. **Un jugador parado (con el derecho de lugar) no está bloqueando**, incluso si se encuentra entre el corredor y el oponente o en la forma de un Blitzter. Un jugador parado (sin derecho de paso) y que el corredor busque ocultarse con él, es bloqueo.

ARTÍCULO 3. Contacto.

Contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar sin un efecto no hay contacto.

ARTÍCULO 4. Quitar bandera (Tackleo).

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

ARTÍCULO 5. Protegerse la bandera (Flag Guarding).

Protegerse la bandera 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 la pelota. Protegerse la bandera también se refiere a cuando la parte superior del cuerpo se inclina hacia adelante (agachando) o extendiendo una mano, con o sin la pelota, hacia el oponente para que sea más difícil para el defensor el llegar a la bandera.

SECCION 9. Saltar, Agacharse, Girar (Spinning), Chantaje (Dipping)

ARTÍCULO 1. Salto.

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

ARTÍCULO 2. Agacharse.

El agacharse es un intento del corredor para evitar un tirón de bandera, inclinando la parte superior del cuerpo hacia adelante con o sin saltar. Es ilegal.

ARTÍCULO 3. Girar (spinning).

Spinning es un intento del corredor para evitar un tirón bandera girando su cuerpo en el eje vertical. Spinning es legal.

ARTÍCULO 4. Chantaje (Dipping).

Chantaje es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten las banderas doblando las rodillas y bajando la altura de las banderas significativamente comparado a su carrera normal. Dipping es Legal.

ARTÍCULO 1. Derecho de lugar.

Derecho de lugar se le da a un jugador en pie y los opositores tienen que evitar el contacto. Si éste 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.

ARTÍCULO 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.

CASTIGOS

1. Los castigos ofensivos se marcan con pérdida de down, la interferencia se castiga con pérdida de down en el punto anterior y el pase ilegalmente lanzado se aplica siguiente down donde fue lanzado el pase (como captura).

2. Los castigos defensivos se aplican con down adicional, excepto el foul personal y la interferencia que es primera oportunidad en automático en el punto más ventajoso, si la interferencia en dentro del end zone será primero en la yarda 1

3. La llamada de atención o Actitud Antideportiva a la banca (cuando ya hay acumulación de las mismas por el equipo) se marca, si es de la defensiva primera oportunidad en automático. Si es a la ofensiva el castigo, se marcará primera oportunidad a la defensiva, es decir es cambio de posesión en el punto donde este el balón.

4. Cualquier castigo defensivo que termine en anotación, el equipo ofensivo podrá escoger entre jugar conversión extra de 2 puntos en la marca de 1 punto, o que inicie en 2ª. oportunidad el equipo defensivo después de la patada de kick off.

5. Los foul personal son acumulativos para el jugador que los realiza, esto es si hace 2 foul personal será expulsado del juego, sin embargo, los oficiales pueden expulsar desde el primero si a su criterio así lo acredita el jugador. (La cantidad de juegos expulsados por el jugador lo determinara la liga dependiendo el motivo por el cual haya sido el motivo de expulsión del jugador puede ser 1 juego toda la temporada o únicamente el juego en el que fue expulsado)

6. Un jugador que recibe una agresión física, verbal o de señal y la conteste de cualquier forma se expulsará a ambos jugadores del partido, dejando claro el motivo de la expulsión.

EL JUEGO

1. Se pueden realizar los cambios que se requieran, antes de empezar cada jugada.

2. Los jugadores que no estén participando en una jugada deben permanecer en su "banca" dentro del área del equipo y a una yarda de la línea lateral para permitir el libre paso de los árbitros.

3. El área del equipo (caja) es de la yarda 10 a la yarda 10. Es para tener mayor control de la banca.

4. Para ingresar al campo se debe tener uniforme completo y cinturón con 2 banderas (una en cada lado de la cintura) y el jugador que ingrese, deberá tener el jersey por dentro del short, de lo contrario el árbitro podrá marcar down cuando un defensivo lo toque de la del cuello hasta el pie. Si un jugador comienza la jugada sin una de sus 2 banderas el jugador será un hombre inelegible y no podrá participar en la jugada si el jugador recibe la bola se matara en el punto

sus banderas la jugada y en el transcurso de la misma se le cae si en el efecto de un oponente el jugador será legible pero donde reciba la bola se matara la jugada y será el down en ese punto.

Cada equipo estará en una banca opuesta, los jugadores deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca. Los castigos por incurrir en esta falta serán pérdida de down, si éste ocurre en la banca ofensiva. De ser defensivo será un down adicional. La entrega de mano a mano que se caiga al suelo se considera "bola muerta", por lo que la jugada terminará en el punto donde caiga el balón.

5. Cada equipo tendrá 4 oportunidades para rebasar el medio campo y tener otras 4 oportunidades para llegar a la zona de anotación, en caso de no llegar a la zona de anotación, el equipo defensivo iniciará su ofensiva en el punto en donde haya logrado hacer la detención. No hay patadas de despeje

6. El centro a la ofensiva debe pedir el punto al juez de línea para iniciar cada jugada.

7. El centro debe ser recibido a dos yardas del centro de lo contrario no se podrá efectuar la jugada y se castigara con perdida de down.

8. Todas las jugadas inician después del silbatazo de bola lista del árbitro, si la bola es centrada antes de esto, se castigará con pérdida de down.

9. El o los jugadores que penetran sobre el mariscal de campo deberán estar una yarda atrás del centro y una yarda lateral del mismo, el estar atrás del centro ofensivo y no permitirle realizar su movimiento de una yarda al frente se penalizará con jugada adicional a la ofensiva.

10. Se cuenta con 15 segundos para sacar la siguiente jugada desde que el árbitro silbe bola lista para jugarse. De no cumplirse esto, se castigará con pérdida de oportunidad, si sucede esto, dentro de los últimos dos minutos de juego, se para el reloj. En caso que un jugador defensivo haga tiempo deliberadamente dentro de los dos últimos minutos se le castigará como actitud antideportiva y se detendrá el reloj de juego.

11. Está prohibido golpear al corredor, tacklearlo o empujarlo para sacarlo del campo o derribarlo, en caso que suceda se considera foul personal y en caso de ser flagrante o el mismo jugador realice 2 foules personales se aplicará expulsión.

14. Los defensivos no pueden hacer el contacto con el mariscal de campo arriba de la cintura, sin importar si el balón ya ha sido lanzado. Siempre y cuando que a criterio del oficial el mariscal de campo no busque el contacto. Si la jugada termina en anotación el equipo afectado podrá escoger en jugar punto extra de 2 puntos desde la línea de un punto o que el equipo infractor juegue 3 oportunidades en su siguiente ofensiva. El castigo puede ser contacto ilegal o foul personal esto es a criterio del oficial.

15. Está prohibido obstruir al mariscal de campo después de que lanza un pase y hace un claro intento para salir a pase.

16. El jugador en posesión del balón en caso de que meta la mano para evitar que le quiten la o las banderolas, se considera down en ese punto.

17. Está prohibido pegarle al balón cuando está en la mano del jugador en posesión. Se considera foul personal.

18. En caso de haber obstrucción o bloqueo ofensivo, se termina la jugada y entra la siguiente oportunidad en el punto del foul. Si el castigo ocurre en regreso de patada o después de una intercepción procede primera oportunidad en el punto del castigo.

19. En el caso de obstrucción defensiva se deja correr la jugada y se castiga con oportunidad adicional en el punto donde terminó la jugada o el punto anterior (el más ventajoso)

20. Se considera pase completo con un pie dentro del campo, siempre y cuando al momento de la recepción (posesión del balón) no tenga el otro pie apoyado fuera de éste.

21. En caso de que el jugador ofensivo le retiren la o las banderolas durante un malabareo, la jugada terminará en ese punto. Siempre y cuando termine con la posesión del balón.

22. El voleo ofensivo se permite siempre y cuando sea en línea o hacia atrás del campo defendido, de lo contrario se marcará pase incompleto. El voleo defensivo es permitido en cualquier dirección.

23. Adelante de la línea de scrimmage se permite el pase lateral. Si el pase lateral es evidentemente adelantado aun siendo lanzado atrás de la espalda se considera pase ilegal adelantado. Se declara bola muerta en el punto del pase si es completo por un jugador ofensivo, si el resultado de la jugada es interceptación se declarará bola viva y prosigue cambio de posesión o resultado de la jugada.

24. En un pase atrasado (excepto el centro) o lateral que no es cachado, se determinará down en el punto donde fue lanzado el balón si este es delante de la línea de scrimmage, si el pase atrasado o lateral es atrás de la línea de scrimmage se regresará el balón al punto anterior.

25. Se considera interferencia si un jugador hace contacto con el contrario antes o en el momento de tomar el balón.

26. La interferencia ofensiva se castiga con pérdida de down en el punto anterior. Si el castigo es en cuarta oportunidad es cambio de posesión con down adicional

27. La interferencia defensiva se castigará con pase completo y primera oportunidad en el punto del castigo, en caso de ser en las diagonales será primera oportunidad en la yarda 1 si el pase es incompleto. Si el pase es completo se decreta anotación y el equipo ofensivo decide si se aplica el castigo en la conversión extra o en el inicio de la ofensiva, según esta en la sección de castigos.

28. En un pase no atrapable se marcará contacto ilegal defensivo y se castiga con repetición de la oportunidad en el punto en donde se centro el balón por última ocasión, esto incluye si el castigo es en la zona de anotación.

30. Jugador que durante el desarrollo de la jugada salga del campo, será inelegible para la misma, en caso que participe, se sancionará con pérdida de oportunidad si la falta es ofensiva y oportunidad adicional, si la falta es defensiva, siempre y cuando sea el primero en tocar el balón (ofensivo o defensivo) y en el caso de que un defensivo sea el primero en tocar o estorbar al ofensivo se determinara touchdown

31. Si al inicio de la jugada hay 6 (varonil y femenil) o 7 (Mixto) o más jugadores defensivos, se deja correr la jugada y se castiga con oportunidad adicional, en el punto donde acaba la jugada o en el punto anterior.

32. Si al inicio de la jugada hay 6 (varonil y femenil) o 7 (Mixto) o más jugadores ofensivos se termina la jugada y se castiga con pérdida de oportunidad.

33. El fuera de lugar ofensivo se castiga con pérdida de oportunidad.

34. El fuera de lugar defensivo se castigará con repetición de la oportunidad y se dejará correr la jugada.

35. El jugador en posesión del balón puede brincar hacia cualquier dirección siempre y cuando no levante las rodillas y/o ponga en riesgo a un jugador a criterio del árbitro.

36. Está prohibido que el mariscal de campo se deshaga del balón de forma deliberada atrás de la línea de scrimmage para evitar ser tocado y que no haya un jugador ofensivo por lo menos a 5 yardas a la redonda de donde toca el balón el suelo, de hacerlo se marca como tocado en el punto donde soltó el balón y entra la siguiente oportunidad. Si esto sucede en la zona de anotación aplica safety.

37. Si hay uno o varios castigos ofensivos y uno o varios castigos defensivos se anulará la jugada y se repetirá la misma en el último punto donde fue centrado el balón.

38. En un silbatazo inadvertido de un oficial, el equipo afectado tendrá dos opciones, repetir la jugada del punto anterior con el mismo down o iniciar el siguiente down en el punto del silbatazo inadvertido. Si el silbatazo inadvertido se produce cuando el balón no está en posición de algún equipo (por ejemplo durante un pase) la jugada se repetirá sin dar opción. De ser el silbatazo inadvertido cuando es obvio que ningún jugador defensivo lo alcanzará se decreta anotación.

39. Cuando un jugador sea expulsado deberá abandonar el campo de juego, de no ser así su equipo perderá el juego 40-0 y en ese momento el árbitro dará por finalizado el juego. El jugador expulsado deberá pagar una sanción y no podrá jugar el siguiente juego.

40. Los jugadores ofensivos no deben obstruir a los defensivos. En caso de encontrarse en la zona de juego del balón, deberá permanecer estático con los pies juntos y los brazos pegados al cuerpo. Si el corredor busca el bloqueo aun estando parado el ofensivo será castigo.

41. El punto donde se colocará la pelota será determinado por el lugar donde se encuentren las caderas del jugador en posesión del balón al momento del desprendimiento de la bandera o del toque.

42. Sólo se permite un pase al frente de la línea de scrimmage y un número ilimitado de pases laterales por cada jugada ofensiva.

43. Si la última jugada del primer medio resulta en anotación por cualquiera de los equipos, el equipo que anote deberá jugar por el punto extra para dar por terminado el medio.

44. Si la última jugada del segundo medio resulta en anotación por cualquiera el equipo, no se deberá jugar el punto extra. (Excepción: cuando el equipo que anote tenga la oportunidad de empatar o ganar el juego.)

45. Cuando un jugador al lanzar el balón es golpeado en la mano por un jugador defensivo no importando si se deshizo del balón o no, se castiga como foul personal contra el equipo defensivo. Si la jugada termina en anotación el equipo afectado podrá escoger en jugar punto extra de 2 puntos desde la línea de un punto o que el equipo infractor juegue 3 oportunidades en su siguiente ofensiva.

46. Arrebatarse el balón está prohibido bajo el término de que no hay bola libre y será sancionado como foul personal y primera oportunidad.

La entrega de mano a mano que se caiga al suelo se considera "bola muerta", por lo que la jugada terminará en el punto donde caiga el balón.

PATEANDO LA BOLA

Kick Off

1. El inicio del juego se hará con el equipo pateador dentro de sus diagonales y el kick off se hará siempre con la mano. En caso de que exista "offside" del equipo pateador, se dará opción al equipo receptor de empezar su ofensiva 5 yardas atrás del medio campo o escoger el resultado del regreso de patada.
2. En patada de salida el equipo receptor, podrá estar en cualquier lugar de su campo sin rebasar su medio campo, si la patada es corta podrá rebasar esta para ir por el balón.
3. Si la patada llega a las diagonales sin ser tocada por algún jugador ofensivo, ésta pasa a la yarda 5. (Touchback)
4. Cuando en la patada de kick off el balón salga del campo por la línea lateral sin tocarla, por primera vez, la serie ofensiva del equipo contrario se jugará con las 4 oportunidades respectivas a partir de 5 yardas atrás del medio campo; a partir de la segunda ocasión, la serie ofensiva iniciará con oportunidad adicional. Si el balón sale antes de medio campo la ofensiva empezará el ataque en el punto en que salió el balón del campo con down adicional.
5. El equipo pateador tendrá 40 segundos como máximo para llegar a su formación de patada de salida después de una anotación. El oficial silbará bola lista y el equipo tendrá 5 segundos para patear, de no hacerlo se considera retraso de juego y será primero y diez del equipo receptor en medio campo y tendrán down adicional.
6. Si al equipo receptor se le cae el balón al momento de recibir la patada la jugada terminará en el punto del toque.

Centrando la Bola

1. El centro podrá realizarse de pie o en 3 puntos debajo de las piernas del jugador que centra.
2. Todos los jugadores ofensivos son elegibles para recibir un centro, siempre y cuando esté colocado a una distancia de 2 yardas atrás de la línea de scrimmage.
3. El centro tiene la obligación de girar sobre su eje para salir de frente o salir del lado contrario del entrador después de centrar el balón para evitar un contacto con el jugador que penetra o en caso de decidir regresarse para apoyar a su mariscal de campo, deberá esperar a que el jugador que penetre haya rebasado la línea de scrimmage. En caso de que el centro se efectúe por debajo de las piernas el centro tendrá la obligación de avanzar dos yardas frontales para no obstruir al jugador que penetra
4. Si el centro sale de frente y el defensivo se interpone en su camino, el castigo será defensivo.
5. Todos los jugadores ofensivos podrán estar sobre su línea de scrimmage o en movimiento (laterales, o hacia adelante y atrás), pero ninguno podrá rebasarla hasta que el centro haya sido realizado.
6. Si el centro es incompleto se declara bola muerta y se pasará al siguiente down en el punto anterior.

Pasando la Bola

1. 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 mariscal de campo siempre y cuando no exista contacto con éste.
2. El pase puede ser interceptado a cualquier distancia.
3. Ningún jugador ofensivo puede empujar a su contrario para eliminarlo de la jugada.
4. Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un posible receptor.
5. Ningún jugador ofensivo en su intento por cazar un pase podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador defensivo.

Corriendo el balón

1. Se entiende por corredor a todo jugador en posesión del balón
2. El jugador que lleve el balón no podrá agachar el cuerpo, dejarse ir contra un contrario, meter el hombro, brincar hacia el frente levantando las rodillas, bajar o anteponer el brazo o la mano para evitar ser tocado, se castigará con pérdida de oportunidad desde el punto anterior donde se centró el balón. En caso de ser flagrante o el mismo jugador realice 3 foules personales se aplicará expulsión. Si el castigo ocurre en regreso de patada o después de una intercepción procede segunda oportunidad en el punto del foul.
3. En categoría Mixta el QB original no puede correr el balón de primera instancia, debe de existir un cambio de posesión.

LAS ANOTACIONES

1. Se considera anotación por carrera al hecho de que el jugador (en posesión del balón) rebase su cadera la línea de anotación del equipo contrario.
2. Se considera anotación por pase cuando un jugador dentro de la zona de anotación en posesión del balón tiene al menos un pie dentro sin tener el otro pie fuera. También se marca anotación en el caso de que un jugador que este dentro de la zona de anotación reciba un pase y el ímpetu haga que caiga su cuerpo fuera de las líneas perimetrales de la zona de anotación, siempre y cuando mantenga una punta del pie dentro de la zona de anotación.
3. Si el equipo ofensivo se encuentra dentro las 5 yardas que representan la zona de goal tendrá un máximo de 7 segundos para lanzar el balón de no ser así terminara el down y entrara la siguiente oportunidad, en caso de que se juegue 4to down terminara la ofensiva de ese equipo y comenzara la del equipo contrario (Nota: el pase debe pasar la línea de scrimmage los pases laterales no hacen que el tiempo deje de contar)
4. En caso de lograr un safety, el equipo defensivo recibirá 2 puntos y la posesión del balón con patada de Kickoff.
5. En categoría Mixta solo podrá haber anotación de hombre a hombre dentro de la yarda 5, es decir, si hay un pase de hombre a hombre fuera de la yarda 5 del equipo defensivo el receptor deberá de enviar un pase lateral a una mujer o en su defecto salirse del campo, de no hacerlo entrará siguiente down en el punto anterior.
6. La conversión de punto extra desde la yarda 5 vale 1 punto y desde la yarda 10 vale 2 puntos, en caso de ser interceptado el balón y regresado a la zona de anotación, el equipo defensivo recibirá 2 puntos sin importar desde que yarda haya sido jugado el punto extra.

7. En caso de lograr un safety, el equipo defensivo recibirá 2 puntos y la posesión del balón con patada de Kickoff.

Concepto	Puntos
Anotación	6
Conversión Extra yarda 5	1
Conversión Extra yarda 10	2
Devolución de Conversión de punto extra	2
Safety	2
Forfeit	40

PERIODOS EXTRAS

1. No existen empates dentro del juego. En caso de que éste se presente al término del tiempo regular, deberá jugarse Tiempo Extra (TE) de la siguiente forma:

La serie ofensiva iniciara en la yarda 5 a una sola jugada por equipo, si un equipo anota tendrá derecho a jugar su conversión extra de la marca de un punto o de la marca de dos puntos. Si el equipo que juega su jugada ofensiva anota el equipo defensivo tendrá derecho a jugar su jugada ofensiva para tratar de empatar el juego. La serie extra se jugará hasta que haya un ganador. No hay Tiempos fuera en series extras.

TIEMPO FUERA

1. Cada equipo tiene 2 tiempos fueras por medio, cada uno de hasta 1 minuto, no siendo estos acumulables. En caso que un equipo pida un tercer tiempo fuera y el árbitro se lo otorgue se castigará con pérdida de oportunidad a la ofensiva y oportunidad adicional a la defensiva.

2. Restando 2 minutos para finalizar cada medio los árbitros notificarán el tiempo restante, no habrá pausa.

3. Los tiempos fuera deberán ser solicitados por algún jugador que se encuentre dentro del campo de juego.

EL UNIFORME

1. Cada equipo deberá contar con jersey o playeras y short sin bolsas y un cinturón con dos banderolas una de cada lado. Los números del jersey serán mínimo de 20 cms. de largo por 7.5 cm. de ancho y deberán estar al frente y en la espalda. El árbitro principal solicitará al o a los jugadores que no cumplan con el uniforme que se salgan del juego, de regresar al juego sin el uniforme reglamentario se marcará una Llamada de Atención o una Actitud Antideportiva según sea el caso.

REGLA DE KNOCK-OUT

1. En caso de que algún equipo vaya ganando por una diferencia igual o mayor a 40 puntos, el score se congela y se continua el encuentro, ya sin contar las futuras anotaciones que se lleguen a realizar.

LA DISCIPLINA

Actitudes antideportivas y foules sin contacto

1. No debe haber conducta antideportiva o cualquier acto que interfiera con la administración ordenada del juego de parte de jugadores, substitutes, coaches, asistentes autorizados,

invitados, acompañantes o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego o entre periodos.

2. El control de la tribuna es responsabilidad del equipo, por lo que si el oficial se percata de un comportamiento indebido de la tribuna se le solicitará al capitán su apoyo para que hable con su tribuna, de continuar la tribuna con una actitud hostil se empezará a castigar al equipo con Actitud Antideportiva. Pudiendo llegar a criterio del representante de la liga por reincidencia, a la suspensión del juego y una derrota y sanción mayor para el equipo infractor.

3. Los actos y conductas específicamente prohibidos incluyen:

Ningún jugador, sustituto, 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 anotación, cuando no hay oponente al frente.

Festejar airadamente en señal de burla al equipo contrario.

4. 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

Tirar la bola alta hacia el aire

Cualquier otro acto antideportivo o acción que retrase el juego.

Se podrá festejar una buena acción dentro del terreno de juego o felicitar a un compañero por una buena jugada, sin embargo, como no es posible determinar cuándo termina el festejo o felicitación e inicia la burla o humillación hacia el rival, deberá abstenerse de los festejos excesivos de cualquier índole y en caso de hacerlo se le castigará con pérdida de oportunidad o dando otra oportunidad al rival según sea el caso.

5. Está prohibido gritarle a un jugador (ofensivo o defensivo) que tiene clara posición para atrapar el pase, cuando el balón esta en el aire o al momento de la recepción de balón, aplica para jugadores de campo y banca. Se considera como una llamada de atención la primera vez que reincidir el jugador se aplicara 1ª. Actitud Antideportiva y perdida de down o down adicional y si reincide se aplicara 2ª. Actitud antideportiva y pérdida o ganancia de down y expulsión del jugador.

6. Los castigos de actitud antideportiva son acumulables por equipo, a partir del 2° castigo de esta índole que un equipo cometa, el jugador de dicho equipo que incurra en la infracción será expulsado y tendrá una multa de \$500.

7. Cualquier de las actitudes antideportivas arriba descritas y reportadas en la cédula arbitral serán por la Comisión de Honor y Justicia, y los jugadores/equipos y aficionados acatarán cabalmente la resolución que sobre el particular se determine.

Tácticas Desleales

1. Los corredores no deberán evitar el tocado usando las manos, los brazos o la bola en cualquier oportunidad de un oponente para tocarlo. Se declara bola muerta en el punto del foul, pero si a criterio del oficial el jugador hace swing se castiga como foul personal.

2. Ningún jugador debe esconder la bola debajo de su ropa o sustituir cualquier otro artículo por la bola.

3. Ningún reemplazo o sustitución simulada puede ser usada para confundir al contrario, los jugadores que participan en la jugada deberán estar dentro del campo a cuando.

4. Hacer contacto físico intencionalmente con un oficial durante el juego o entre periodos por personas sujetas a las reglas es un foul. Castigo: Conducta antideportiva en bola muerta y expulsión automática del jugador de la liga.

5. El comportamiento de los jugadores hacia los árbitros, hacia jugadores contrarios, hacia los mismos compañeros, hacia los miembros de la porra y hacia miembros de la liga será sancionado. Aplica primera advertencia, de repetir la acción el mismo jugador se aplica actitud antideportiva y pérdida de oportunidad a la ofensiva u oportunidad adicional a la defensiva y de persistir el jugador aplicara expulsión.

6. Antes del juego, durante el juego y entre periodos, todos los foules flagrantes requieren expulsión.

7. Ninguna persona sujeta a reglas debe cometer un foul personal antes del juego, durante el juego o entre periodos. Cualquier acto prohibido en virtud de esto o cualquier otro acto de rudeza innecesaria es un foul personal.

8. Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear a 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.

9. Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear a un contrario con su pie o cualquier parte de su pierna que este debajo de la rodilla. Castigo: Foul personal, jugadores flagrantes, deberán ser expulsados

10. Las peleas no serán toleradas:

a) Cualquier jugador que se vea envuelto en un conato de bronca, será expulsado automáticamente del partido y revisado su caso por el Comisión de Honor y Justicia pudiendo ser expulsado del torneo o de la liga.

b) Cualquier jugador que lance un golpe será expulsado de la liga indefinidamente y su equipo deberá pagar una multa de \$500.00 pesos, no importando que el partido haya finalizado.

c) Cualquier jugador de la banca que participe en una pelea será expulsado del partido y de la liga indefinidamente y su equipo deberá pagar una multa de \$500.00 pesos.

Castigo: Fin del partido, derrota del equipo que participe por 42 a 0, si ambos participan, ambos perderán 0 a 1, expulsión de la liga a los participantes.

11. El lenguaje utilizado como elemento de agresión o de incitación a la agresión, aunque sea entre miembros del mismo equipo, será castigado igualmente de acuerdo al criterio del árbitro aplicando el reglamento contra el equipo agresor. El responsable del comportamiento de su equipo es el capitán y el castigo podría ser aplicado sobre él mismo en caso que sus jugadores mantengan una actitud antideportiva.

Castigo: Jugadores o substitutes deberán ser expulsados.

12. No está permitido el contacto físico, excepto el que resulte del juego mismo. Este punto será estrictamente vigilado por los árbitros y se sancionará de acuerdo a su apreciación.

13. Las decisiones de los árbitros son inapelables. No se aceptarán reclamaciones a los árbitros. En caso de que el capitán de un equipo desee 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.

14. En caso de que el árbitro tenga la razón, el equipo será cargado con el tiempo fuera, caso contrario, el árbitro se cargará el tiempo fuera.

15. Cualquier reclamación fuera de este protocolo podrá ser considerada por los árbitros como conducta antideportiva.

16. 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 o personas que estén dentro del campo o en la línea lateral del campo griten o señalen un supuesto castigo. Castigo: 2 llamadas de atención.

17. Cualquier jugador sujeto a la regla tendrá como máximo 2 Llamadas de Atención/Actitud Antideportiva o Foules personales con castigo establecido, al tercer castigo se le expulsará de manera definitiva del juego. Sin embargo, un jugador puede ser expulsado desde el primer castigo, si este, a criterio de los oficiales lo comete con alevosía y ventaja, el jugador tendrá cuando menos un juego de suspensión y una multa de **\$500**.

18. 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. Por ningún motivo se permitirá la estancia de niños en los costados o en las cabeceras del campo a una distancia menor a 10 yardas.

19. Las llamadas de atención y/o actitudes antideportivas por equipo son acumulativas, esto es que a partir de la cuarta llamada de atención y/o actitud antideportiva de un equipo por parte de sus jugadores o porra se castigará con oportunidad adicional y expulsión del jugador si es del equipo defensivo y con pérdida de oportunidad y la expulsión del jugador si es del equipo ofensivo.

20. El comportamiento de la porra también será sancionado en el campo por el arbitraje. Sólo se permite animar al propio equipo, sin meterse con el arbitraje y/o el equipo contrario. En caso que suceda, el árbitro amonestará a la banca o tribuna sin aplicar sanción la primera vez; a partir de la segunda ocasión, se castigará con cambio de posesión del balón si sucede a la ofensiva y

oportunidad adicional si sucede a la defensiva. En caso de que esto fuera recurrente, el árbitro podrá parar el juego y el resultado de éste se resolverá por parte de la Liga, además las personas de la porra también pueden ser consideradas personas indeseables por la liga por lo que podrán ser boletinadas y no podrán asistir a los juegos de la liga, de hacerlo, su equipo perderá por 42-0, por cada juego que se presente y el juego no se llevará a cabo.

21. Un jugador que se dirige en forma desfavorable con observaciones a un oficial durante el progreso del juego o que permita cualquier conducta que incite a los demás jugadores o espectadores en contra de los oficiales, comete una violación a las reglas del juego y por lo mismo se considerará una persona indigna de ser miembro de la Liga

Cuando un oficial aplica un castigo o toma una decisión, está cumpliendo con su deber al señalar lo que vio; él está en el campo para cuidar la integridad del juego, sus decisiones son finales y concluyentes, debiendo ser aceptadas por todos los jugadores.

LAS MULTAS

1. Los jugadores expulsados no pueden jugar el siguiente partido como mínimo y deberán pagar una multa de **\$500** pesos para poder volver a jugar. Expulsiones por faltas graves, serán evaluadas por la Comisión de Honor y Justicia y acatadas sin posibilidad de reclamación por los jugadores expulsados y sus equipos. Durante la sanción del partido de suspensión, en caso de asistir al campo el jugador deberá permanecer en las tribunas, no se le permitirá estar en la banca de su equipo.

2. En caso de que un equipo no se complete, el equipo ofendido ganará por 42 a 0. El equipo que no reunió mínimo a 4 jugadores deberá pagar una multa de **\$500 pesos**.

LAS EXCEPCIONES

1. Cualquier caso no resuelto por este reglamento será resuelto en comité entre los capitanes de los equipos, considerándose resuelto el tema de acuerdo a la resolución que sea aceptada por al menos la mitad más uno de los capitanes en un intento por ponerse de acuerdo. Si la resolución no es tomada en su oportunidad por los capitanes, la resolución se dejará al juicio del Comité de la liga.

