REGLAMENTO DE LOFAX LEAGUE

1.- Este reglamento está basado en la NCAA con las siguientes reglas especiales de LOFAX, lo que no esté contemplado en este reglamento se aplicaran las reglas de NCAA 2022

2.- Equipo que pierda por for feit no podrá participar en juego de play off.

ANTES DEL JUEGO

1.- Para el inicio del juego los equipos deberán de tener por lo menos 8 jugadoras, equipadas y listas para jugar.

2.- Los equipos Deberán estar listos 15 minutos de la hora programada para el juego por la liga, de no llegar en ese tiempo tendrán 15 minutos de tolerancia el cual se restará del primer cuarto de juego e iniciará con un marcador de 8 - 0 a favor del equipo que esté presente (a la hora programada).

3.- De no llegar el equipo al termino de los 15 minutos que se restaran del segundo cuarto (es decir al termino del 2do cuarto) el juego se declarará for feit con un marcador 21-0 a favor del equipo que esté presente.

4.- En el caso de que ninguno de los dos equipos esté presente ambos perderán 21-0.

5.- El equipo o equipos que pierdan por no presentarse serán acreedores a una multa económica que la liga y el código de sanciones determina. (Pago de los dos arbitrajes y pago de multa de $5,000.00 si es que no se presentan a jugar vs un equipo de PUEBLA).

6.- Si por causas de fuerza mayor ajenas a la liga (lluvia, apagón, violencia etc.) el juego o juegos programados en ese día no se llevaran a cabo, se programarán y realizaran lo más pronto posible ejemplo: se jugaba el sábado, se pospone para el día siguiente (domingo) o si fuera en domingo se realizará el siguiente fin de semana (viernes-noche-, sábado o domingo)

7.-Los horarios de juego en la LIGA LOFAX LINGERIE SON LOS SIGUIENTES:

VIERNES APARTIR 21:00 PM A 10:20 PM

SABADO APARTIR DE LAS 18:00 PM A 10:20 PM

DOMINGO APARTIR DE LAS 9:00 AM A 10:20 PM

EL JUEGO.

1.- El juego se realizará en una cancha de 50 yardas de largo más 10 yardas de anotación en cada uno de los extremos, por 35 yardas de ancho.

2.- Los equipos tendrán en el terreno del juego a 8 jugadoras.

3.-La caja de coacheo es de la yarda 10 a la 10 del otro lado del medio campo.

4.- El balón de juego será el balón utilizado en el Football arena femenil: TDY

PATADAS

1.- El inicio del juego se realizará de la yarda 0 con una patada de kick off, con mínimo 16 o en su caso 14 jugadoras en campo.

2.-Touchback Sale a la yarda 10.

3.-Si el balón sale por diagonales (volando) sale a la yarda 20.

A.-El balón si sale por laterales saldrá a yarda 20 o punto más ventajoso.

B.-Si el balón pica dentro del campo y sale por diagonales saldrá a la yarda 10

C.- Al rebasar 10 yardas es libre para los dos equipos.

4.- HAY PATADA DE KICKOF.

5.- La patada de despeje se puede realizar siempre y cuando el equipo ofensivo no hubiese rebasado el medio campo, una vez rebasado el medio campo y por cualquier situación regresa no podrá patear. La patada virtual será de 20 yardas. (Esto es en el o los campos donde no exista la infraestructura para poder realizar las patadas de gol de campo y punto extra.)

6.- El receptor podrá ser checado 1 yarda hasta que el balón salga del brazo del QB.

7.- La interferencia del defensivo se aplicará como lo marca la regla de NCAA (Si es mayor a 12 yardas punto anterior y si es menor a 12 en el punto del faul) En los dos casos es 1er Down.

8.-Acumulacion de Actitudes antideportivas expulsión (2 a criterio del árbitro).

9.-Acumulacion de dos fauls personales es expulsión o la combinación de ambos es expulsión.

10.- No hay Bloqueo ni Contra bloqueo debajo de la cintura y expulsión directa.

OFENSIVA.

1.- El término “CAJA” es el área que determina el hombro externo de los hombres que estén alineados (ala o alas cerradas, guardias o tackles) que estén alineados y hasta la zona de anotación de profundidad del equipo ofensivo y 3 yardas de profundidad hacia el equipo defensivo. El balón debe estar dentro de la “CAJA”.

2.- La formación legal a la ofensiva es teniendo 4 hombres alineados como mínimo, sin alguna restricción en caso de colocar más jugadoras sobre la misma línea.

3.- Hay bloqueos 2 vs 1.

4.- No se permite al QB el inicio hacia el frente en una entrega de balón de mano a mano con el centro (QB SNEAK).

5.- La formación de corredores y receptores es libre.

6.- Un receptor puede hacer un movimiento en forma de (“U”) y estar en movimiento hacia adelante al momento del centro. (Shift)

7.- Un receptor puede hacer movimiento lateral, puede iniciar con movimiento de atrás hacia delante de forma constante siempre y cuando el QB no simule el inicio de la jugada.

8.- Está prohibido el blockeo de afuera hacia dentro de inicio (EL blockeo de afuera hacia dentro para que se considere castigo debe ser de inicio si pierde un tiempo hacia delante ya no es castigo) de un jugador que este a más de una yarda y media del último hombre línea (ala cerrada o guardia).

DEFENSIVA.

1.- La formación legal de la línea defensiva es: Tener como mínimo 3 linieros que "deben estar colocados nariz con nariz o casco hombro (shade) con el liniero ofensivo" y como máximo el mismo número de linieros que tenga colocados la línea ofensiva, si colocan solo 3 linieros defensivos pueden colocar a uno en frente (nariz con nariz) con el ala cerrada y en caso de que haya 2 alas cerradas pueden colocar las alas defensivas nariz con nariz con las alas cerradas y en ambos casos el centro debe tener un liniero defensivo nariz con nariz con él, si la ofensiva presenta una formación con cerrado puede la defensiva bajar algún LINE BACKER a la línea tomando los criterios de nariz nariz (SHADE), pueden estar 3 o 2 puntos sin ningún problema los linieros defensivos.

2.- En la yarda 5 de su anotación la defensa podrá usar frente 40 es decir 2 alas defensivas más 2 NOUSES, las alas deberán estar nariz nariz, y los dos NOUSES casco sobre el hombro del centro, si pone la ofensiva a un cerrado, tendrá que recorrer los jugadores defensivos y estar todos nariz nariz.

3.- Al momento del centro los linieros defensivos deben estar en 3 o 4 puntos. CASTIGO: Defensa ilegal NO se aborta la jugada. 4.- Hay cruces entre linieros defensivos. 5.- Los LB estarán libres en caso de salir la ofensa en doble gemelos u otra formación que no dejara LB, si hay dos corredores deberán estar los dos LB dentro de su "caja" debe estar alineado a 4 yardas del balón dentro de la "CAJA". En este caso el oficial les marcara la distancia con una marca para el mismo fin del LB. CASTIGO: Defensa ilegal, no se aborta la jugada.

6.- Puede haber "solo 1" disparo siempre y cuando sea entre los huecos "A" de la "caja "y será de posición.

7.-La colocación de los jugadores profundos es libre, con la única restricción que no puede estar dentro de la "CAJA". Excepciones, cuando hay un ala cerrada o un WING, un DEFENSIVE back puede colocarse a la altura de 1 por 1 para hacer su cobertura.

8.- No existen disparos de los profundos. CASTIGO: Faul personal.

9.-Las alas defensivas y NOUSES pueden jugar en 2,3 o 4 puntos en todo el tiempo del juego.

EL TIEMPO.

1.- El juego tendrá una duración de 4 cuartos, cada cuarto durara 15 minutos corridos, los 2 últimos minutos del 2do y 4to cuarto serán efectivos según las reglas de NCAA.

2.- Cada equipo tendrá 3 tiempos fueras por medio.

3.- Si el juego termina empatado se jugará un tiempo extra de la siguiente manera: a.- Cada equipo jugara una serie desde la yarda 5, de seguir empatado; Jugaran una jugada desde la yarda 3 de seguir empatado el juego terminará de esa manera. (Temporada Regular).

4.- El juego empatado será de 1 punto.

5.-En cuartos de final, semifinales y finales habrá desempate forzoso.

ANOTACIONES

1.-El valor de las anotaciones será de la siguiente manera:

a.- Touchdown por pase o carrera 6 pts.

B.- Conversión por carrera o pase 2 pts.

C.- Safety 2 pts.

D.- el regreso del balón en conversión 4pts

GLOSARIO DE CASTIGOS.

Los castigos tendrán el siguiente valor en yardaje:

a.- Castigos de 5 yds en NCAA se aplicarán de 3 yds.

b.- Castigos de 10 yds en NCAA se aplicarán de 5 yds.

c.- Castigos de 15 yds en NCAA se aplicarán de 15 yds.

d.- Excepción el Faul personal será de 15 yardas de castigo.

E-TACKLEO del cabello al tenerlo adentro del uniforme será un faul personal y posible expulsión.

PARA LOS COACHES Y JUGADORAS

El head coach es el que tiene que poner el ejemplo, reglamento para los Coaches y los jugadores.

1.- El único que se puede dirigir al Referee y árbitros es el Head coach o capitanas.

2.- Ningún jugador, Staff, cadenero, porrista, o espectador, se puede dirigir a un oficial de manera exigente y cuestionándole su trabajo. (Actitud antideportiva y/o expulsión inmediata)

3.- No se permite porra o familiares dentro del campo a excepción de gente para cadenas (no más de 3 personas)

4.-La expulsión en su rubro que sea no se podrá apelar esto quiere decir “OBLIGATORIAMENTE “deberá cumplir su sanción en su totalidad Y cubrir un pago de $1000.00 y descansar una jornada de juego efectivo.

5.-LOS COACHES NO PODRAN USAR PALABRAS ANTISONANTES DE NINGUNA INDOLE Y MUCHO MENOS DECIRLAS A LAS JUGADORAS.

6.-Cuando es expulsado al HEAD COACH la multa es de $1,000.00. Pagando su multa tendrá que esperar una jornada.

Datos importantes:

CASTIGOS

Uso ilegal del casco a modo de usarlo como arma (solo puede ser usado para protección de la misma jugadora) faul personal 15 yardas. Golpe ilegal de hombrera a casco a una jugadora desprotegida (cuando el balón este en el aire) se considera TARGETING (ESTO POR EL TIPO DE PROTECCIÓN QUE SE USA EN ESTA MODALIDAD, -CASCO DE HOCKEY-) Será sanción de expulsión. Tackleo de cabello a reserva de situación que presente el cabello suelto o sea muy flagrante.

Faul personal 15 yardas y expulsión de la jugadora. Faul personal tacleo del cabello o del bikini expulsión bajo reincidencia. Después del encuentro si hay evidencia (foto, video) de algún castigo no marcado en el partido como puñetazos a rostro, golpe de casco a mica o en su caso manos a la cara será analizado por parte de la liga y será de índole de expulsión.

UNIFORME

Lo más parejo posible.

MEDIDAS DE LAS JUGADORAS: LINEA. - CINTURA DE 81 CMS. GRADUAL EMPEZAMOS CON 83 CMS 1,2 Y 3 JORNADA MAXIMO, 4 Y 5 JORNADA 82 CMS MAXIMO, 6 JORNADA SEMIFINAL Y FINAL 81 CMS MAXIMO. BACKS. - CINTURA DE 80 CMS máximo.

Uniforme completo bikini, short corto, short cachetero, Uso obligatorio de equipo Casco tipo hockey Hombreras rígidas de niño o de hockey Coderas Rodilleras, barbiquejo, bucal Tipo de balones TDY (ya sea de piel o vini piel)

Acreditación

Para estar en el campo la liga proporcionara gafetes para que staff pueda estar en campo. ROSTER 3 asistencias como mínimo, en caso de no jugar semifinal no tienen derecho a jugar final, Mínimo 10 jugadoras

EXTEMPORANEAS $500.00 pesos

JUEGO DE SELECCIÓN DE ESTRELLAS

PAGO DE ARBITRAJE ANTES DE COMENZAR EL ENCUENTRO Pago o anticipo de inscripción Entrega de reglamento oficial de la liga Entrega de reglamento interno de la liga.

Mercy rule: la regla consiste en que si un equipo lleva una ventaja de más o igual a 35 puntos se dará por terminado el juego por nocaut técnico y se forfiteará el juego 35 a 0 (primer criterio de desempate serán los Puntos en Contra).

OFFICIALES

1.Deberan de estar siempre puntuales en cada encuentro.

2.Deberan estar bien uniformados.

3. Deberán ser siempre respetuosos en todo momento con las jugadoras y los Coaches.