PUNTOS DE ENFÁSIS LEXFA ARENA 2024

- **Los acuerdos y reglas no contemplados por LEXFA ARENA, serán cubiertas por las reglas NCAA vigentes. Las reglas y acuerdos de LEXFA ARENA prevalecen sobre las reglas NCAA.**
- **Todos los bloqueos serán libres y arriba de la cintura para la ofensa y para la defensa. Solo al portador de bola se le puede tacklear abajo**
- **Para LEXFA ARENA las formaciones de regreso de patada para las categorías varonil y femenil serán de la siguiente manera; la primera línea deberá colocarse en la yarda 15 del equipo que patea y la segunda línea a partir de la yarda 20 del equipo que patea o más atrás si por estrategia así lo decide el equipo que regresa y el o los fielders dentro del end zone.**
- **Las REGLAS LEXFA NO PERMITEN BLOQUEO DE LADO CIEGO, será falta personal pero si hay contacto la zona de cuello – cabeza o con la corona del casco será expulsión del jugador.**
- **Las REGLAS LEXFA permiten en cuarta oportunidad y en jugada de conversión si existiera una bola suelta o fumble cualquier jugador puede recuperar el balón y avanzarlo.**
- **Las REGLAS LEXFA permiten en una patada de salida después de cruzar las 10 yardas además de ser bola libre, si el balón llegara al end zone contrario, la bola sigue siendo libre. Es decir que el equipo que pateo el balón, lo recupera en el end zone contrario, será Touchdown.**
- **Las REGLAS LEXFA permiten en patada de salida después de cruzar las 10 yardas además de ser libre, si el equipo que pateo recupera el balón, estará en posibilidad de avanzarlo.**
- **Debido a que los equipos juegan a anotar la mayor cantidad de puntos, es acuerdo LEXFA ARENA, que los equipos jueguen todas las conversiones sin importar el marcador; siempre y cuando haya condiciones de deportivismo.**
- **La Excepción para repetir una patada de salida fuera de la pausa del minuto - en tiempo regular-, cuando el equipo que patea cometa una falta y logre recuperar el balón (cambio de posesión) y avance a una anotación. Es decir que la patada de salida fuera del minuto se repetirá UNICAMENTE cuando A recupere el balón y logre una anotacóin cometiendo una falta.**
- **Dentro de la pausa del minuto cualquier equipo puede tomar un tiempo fuera más (de gracia) no importa el marcador y si está a la ofensa o a la defensa. Si el marcador está empatado, no habrá tiempo de gracia para ningún equipo.**
- **Si en una jugada existiera una bola suelta y el QB es el que recupera el balón y después es tackleado atrás de donde fue centrado el balón, no se va a considerar captura al QB y por tanto de acuerdo a las REGLAS LEXFA, no se consideraría jugada de pase.**
- **El tackleo de caballo incluye tacklear del jersey de la parte del nombre y bajar hacia el suelo de manera abrupta. Expulsión directa 15 yardas de castigo. Excepción si el tackleo de caballo ocurre dentro de la caja de tackles no se marcara y siempre que el balón no haya abandonado la caja de tackles. Por ejemplo una reversible o jugada rota.**
- **Las alas defensivas podrán iniciar por fuera y/o al cerrado de manera directa, siempre que su maniobra sea hacer persecución al QB o al portador de bola. La caja defensiva no se rompe y las alas defensivas no podrán cubrir pase.**
- **No se permite QB SNEAK. Perdida de down y 3 yardas de penalización**
- **LEXFA ARENA permite pedir los tiempos fuera seguidos, incluos para que un jugador lesionado regrese al siguiente down o después de perder el casco durante un down.**

Sumario de faltas LEXFA ARENA 2024

fuera de lugar, retraso de juego, formación ilegal	3 yardas
Salida en falso, defensa ilegal	3 yardas
Menos de cuatro hombres sobre la línea	3 yardas
Más de 5 jugadores quietos en caja ofensiva	3 yardas
Formación sin corredor en caja	3 yardas
Romper el huddle con más de 8 jugadores	3 yardas
Hombre inelegible en zona de pase	3 yardas
No se permite QB SNEAK	3 yardas y perdida de down.
Pase ilegalmente lanzado	3yardas del punto del foul y perdida de down
Pase ilegal adelantado o doble pase adelantado	3yardas del punto del foul y perdida de down
La defensa pierde los 3 puntos (se levante el jugador)	3 yardas
Linebackers pierden la posición	3 yardas
Linebackers fuera de la caja defensiva o de su grieta	3 yardas
Doble disparo de los linebackers	3 yardas
Disparo del perímetro de inicio	3 yardas
Alas defensivas cubriendo pase	3 yardas
Sujetando ofensivo	5 yardas
Sujetando defensivo	5 yardas = 1 y 10 automático
Bloqueo por la espalda	5 yardas
Interferencia ofensiva	8 yardas del punto anterior
Conductas antideportivas	8 yardas y primero y 10 automático
Interferencia de pase defensivo	8 yardas y primero y 10 automático punto anterior (si es más allá de las cadenas)
Interferencia de pase defensivo	Dentro de la marca de las cadenas, 1y10 automático del punto del foul
Interferencia de pase defensivo en el end zone	Se coloca balón yarda 2 y primero y gol.
Bloqueo debajo de la cintura. Solo Al portador de balón se le puede tacklear abajo	15 yardas foul personal y expulsión directa
Foul personal	15 yardas y primero y 10 automático
Bloqueo del lado ciego	15 yardas y primero y 10 automático.
Bloqueo de crack	15 yardas y expulsión directa
Golpear con la corona del casco = TARGETING	15 yardas y descalificación directa
Jugadores que peleen o tiren golpes	15 yardas foul personal. Expulsión directa.
Un jugador que acumule un foul personal y una conducta antideportiva	Expulsión directa, debe desequiparse y abandonar el terreno de juego
Foules dolosos que atenten la integridad de un contrario	15 yardas foul personal. Expulsión directa
El HC y miembros del staff d puede ser expulsados	8 yardas conducta antideportiva

Si en una patada de salida se marcara un touchback el balón deberá ser colocado en la yarda 5.

Si un jugador es expulsado y su número o símbolo esta repetido, solo será sancionado el jugador descalificado para jugar, y podrá seguir jugando el portador del número repetido.

REGLAS DE FOOTBALL ARENA LEXFA

El equipo de protección para los jugadores es el mismo usado en la NCAA.
Cada balón es de tamaño profesional y de piel natural de "Football Arena" preferentemente.

LAS ACTUALIZACIONES DE REGLAS ESTAN DEFINIDAS DE ACUERDO A LAS REGLAS NCAA 2024 QUE PUEDEN SER APLICADAS EN FOOTBALL ARENA, LEXFA MÉXICO, CON EL INTERES PRIMORDIAL DE SALVAGUARDAR LA INTEGRIDAD DE LOS JUGADORES Y LAS JUGADORAS

EL JUEGO

El juego será jugado por dos equipos de no más de ocho jugadores cada uno, en un campo rectangular de 50 yardas de largo más dos zonas de anotación de 10 yardas cada una y un ancho de 30 o 32 yardas. Deberá tener marcas cada 10 yds y en la mitad del campo. Deberá tener delimitadas con pilones las zonas de anotación.

Deberá tener marcas que delimiten la caja de coacheo de la yarda 10 a la yarda 10 de ambas líneas laterales.
Unas cadenas de 10 yardas y dado con la señal de los 4 downs.
El campo a su interior del rectángulo deberá estar dividido en 3, las líneas interiores serán para realizar las jugadas en el tercio medio (Inbound lines) "Línea de Tercios" Estas son dos líneas longitudinales trazadas de tal forma que dividen el campo en tres secciones a todo lo largo, sirven para indicar en dónde será colocado el balón al inicio de cada jugada, lo que será, justo sobre la línea de tercio medio, colocando el balón al punto en donde quedó el balón durante la última jugada realizada.

OFENSIVA:

1. Los jugadores pueden entrar en la defensa y en la ofensa del equipo. Sin importar la numeración. La ofensiva tiene 20 segundos para sacar cada jugada.
2. Todos los equipos y jugadores deben salir 100% uniformados, en caso de no hacerlo podrán jugar, si un jugador ingresara al campo con un uniforme o casco de otra liga el visor lo notificara y ese jugador será expulsado del juego. ESTO ES POR ACUERDO DE LOS EQUIPOS EN CONGRESO LEXFA.

A) Los cascos deben ser del mismo color, no se permite el uso del tape (cinta) para cubrir los cascos. La única excepción serán las calcomanías alusivas a equipos LEXFA.

3. Los linieros ofensivos no están obligados a colocarse en 3 puntos.
4. Todos los bloqueos son arriba de la cintura para la ofensa y para la defensa, serán libres para bloquear o contener a un rival.
5. Todos los bloqueos son arriba de la cintura. Excepto al portador del balón se le puede tacklear abajo. Falta personal 15yds y expulsión directa.
6. No hay bloqueo de crack (bloqueo inicial de la línea lateral o cercana a ella hacia adentro o caja de los tackles) ni del receptor más abierto ni del flanqueador que este a más de 3yds del último hombre de línea. Falta personal 15yds expulsión directa. En estos golpes se sanciona la fuerza y la intención de lastimar a un rival.
7. Si el equipo ofensivo coloca un ala cerrada y hace alcance al LB, se considera ángulo de bloqueo y es legal siempre que no esté abierto a más de 3yds. Lo mismo aplica para un wing o slot, pueden hacer alcance al LB siempre que NO estén a más de 3 yardas del último hombre de línea.
8. En cada jugada debe haber mínimo cuatro jugadores ofensivos en la línea de scrimmage. Lo máximo que los hombres de línea pueden separarse entre sí son 4 pies. Los linieros ofensivos pueden estar pie con pie, pero jamás podrán entrecruzar sus pies. CASTIGO 3yds. Formación ilegal

9 El FB y el QB DEBEN estar dentro de la "CAJA" al momento de ser centrado el balón. CASTIGO 3yds formación ilegal. Aplica la regla de estar quietos antes del centro. **Si no hubiera cinco hombres en caja o hubiera más de 5 hombres en caja quietos antes del centro. La jugada se deja correr y se le da la opción al equipo ofendido. Castigar y que repita el down o el resultado de la jugada.**

a) El ala cerrada puede colocarse del mismo lado o al lado opuesto del receptor abierto quien puede o no estar alineado.

Recuerde debe haber mínimo 4 hombres alineados EN CADA JUGADA.
b) El ala cerrada si es colocado atrás de los linieros, lo más abierto que se puede colocar del último hombre de línea es a 2yds y 2yds atrás. Para hacer alcance al LB (ángulo de bloqueo) LEGAL
c) Para que un hombre de línea pueda salir a pase, NO debe haber otro hombre alineado de su lado porque lo vuelve inelegible por posición. 3yds de castigo o lo que más convenga al equipo ofendido.
d) Si en la formación ofensiva se colocaran 2 o más posibles receptores alineados y salieran a pase, los hombres internos se vuelven inelegibles por posición. 3yds de castigo. La jugada se dejará correr y la opción de castigar o el resultado de la jugada se le dará al equipo ofendido.
10. Al momento de centrar la bola (snap), los únicos jugadores estacionados autorizados en la "caja" son el QB y el FB. No puede haber más de 2 hombres estáticos en el cuadro ofensivo (backfield) de la "caja". En toda jugada siempre debe haber un hombre además del QB en caja. Si no hubiese hombre en caja se deja desarrollar la jugada. Castigo 3yds formación ilegal o lo que más convenga al equipo ofendido.
11. En LEXFA ARENA el término "CAJA OFENSIVA" es usado para definir el área donde el QB (mariscal de campo) y el FB (corredor) pueden colocarse ofensivamente, esta área se determina del hombro externo del tackle derecho al hombro externo del tackle izquierdo y 7 yardas hacia atrás de la línea de scrimmage para la ofensa; no se permite colocar o estacionar jugadores más allá de esas 7 yardas que determinan la caja ofensiva.
La "LA CAJA DEFENSIVA" es el área para los tres linieros defensivos determinada del hombro externo del tackle defensivo derecho al hombro externo del tackle defensivo izquierdo y donde los dos LB (apoyadores) se alinean defensivamente a 4 yardas hacia delante de la línea de scrimmage y colocados en grieta A o 0.
12. Las formaciones ofensivas pueden variar siempre y cuando haya MINIMO 4 hombres en la línea de scrimmage y el QB y FB estén dentro de la "caja" quietos al momento del centro. Falta 3yds formación ilegal.
13. Todos los jugadores son elegibles a pase, excepto el centro. Y no importa la numeración. POR ACUERDO DE LIGA O CONFERENCIA se aceptan como valido el doble 00, la X u otro símbolo.
A) Se permite números repetidos. Siempre y cuando no participen en la misma jugada ofensiva.
B) Solo a la defensiva se permite un número repetido para que pueda participar en la misma jugada.
14. Si en la reunión del equipo A rompieran con más de 8 hombres. Castigo 3 yds.
15. Si en una jugada participaran más de 8 hombres en una jugada. Falta CONDUCTA ANTIDEPORTIVA 8 yds.
16. No es falta de ningún equipo romper el huddle con menos de 8 hombres o por participar con menos de ocho hombres. En todo caso se sancionara formaciones ilegales.
17. Si el equipo ofensivo tuviera una serie sin reunión y se diera la situación que el equipo defensivo no estuviera colocado no puede sacar la jugada equipo A . Falta: RETRASO DE JUEGO 3 yds para el equipo B.

OTRAS FORMACIONES OFENSIVAS
18. **Movimiento ofensivo.** Un receptor puede estar en movimiento constante (aún hacia la línea de scrimage), antes y durante el centro del balón. Un movimiento continuo que de ninguna manera busque provocar a la defensa.
19. Un jugador adicional al FB y QB en la caja "estático" al momento del centro del balón es formación ilegal. La jugada se deja correr. falta 3yds. Formación ilegal o lo que más convenga al equipo ofendido.
20. se permite Un Receptor abierto (WR) en la caja en movimiento constante y continuo al momento del centro (SNAP) es legal. NO IMPORTA SI PASA POR DELANTE O DE TRAS DEL QB.
21. Es permitido que un receptor abierto avancen hacia la línea en movimiento constante y continuo siempre que no crucen la línea de scrimage antes del centro del balón.
22. No se permite el QB sneak. Falta 3 YDS punto anterior y perdida de down. Esta jugada es colocar al QB justo detrás de los linieros y meterse entre ellos para ganar yardaje.
23. Para que el QB pueda correr entre los linieros ofensivos se debe ver claramente, que con las manos hace un claro movimiento de engaño para después avanzar o bien si la formación es de escopeta podrá recibir el balón y atacar la línea.
24. El centro no podrá ser el extremo de la línea en ningún caso. Falta 3YDS formación ilegal.
25. la línea ofensiva puede hacer maniobras entre los linieros (trampas, cruces).
26. Si en una jugada el equipo B provocara FUMBLE en cualquier down, cualquier jugador de ambos equipos podrá recuperar el balón y avanzarlo.

PASANDO EL BALÓN
27. Las reglas de pasar el balón y anotar son las mismas que existen en la NCAA VIGENTES, donde los receptores deben de tener un pie dentro del campo de juego y el control del balón, sin que el otro pie este apoyado fuera del campo.
28. Los receptores sólo podrán ser "checados" por los defensivos dentro de las primeras 5 yardas de avance, (ACUERDO LEXFA) posterior a éstas, los contactos se castigarán como interferencia de pase. La interferencia de pase será penalizada con 8 yardas y un primero y diez automático DESDE EL PUNTO ANTERIOR.

29. Si hubiese una interferencia de pase dentro de la marca de las cadenas será 1 y 10 en el punto del foul.
30. Si hubiese un interferencia de pase más allá de la marca de las cadenas será primero y 10 Automático. 8yds desde el punto anterior.
31. Si existiera una interferencia de pase defensiva en el end zone es primero y GOL automático y la bola será colocada en la yarda 2.
32. Los jugadores que al completar un pase toquen el suelo con UNA O AMBAS rodillas se considera down, por lo tanto estos no se podrán incorporar para avanzar el balón. Lo anterior también aplica para intercepción, fildeo de balón o recuperación de balón suelto.
33. Si existiera un uso ilegal de manos defensivo, se aplica del punto anterior. Falta 5yds o lo que más convenga al equipo ofensivo
34. En formación de pase si el equipo A coloca un receptor A80 y a un flanqueador A88 y se realiza un pase legalmente adelantado que es dirigido a A80, y en la misma jugada es contactado A88. CASTIGO foul personal 15yds, porque es un jugador desprotegido, el balón va en el aire y los receptores no pueden ser tocados aunque el balón NO sea dirigido a ellos.
35. El equipo A antes de agotar sus 4 oportunidades tendrá que realizar FORZOSAMENTE un pase durante su serie para conseguir una nueva serie de 4 downs. De no ser así, es procedimiento ilegal 3yds del punto ANTERIOR Y PERDIDA DE DOWN o la opción del resultado de la jugada al equipo ofendido. La regla es clara se debe lanzar un pase legal adelantado. No existen intentos de pase o jugadas rotas; se debe lanzar un pase
36. El que se deba realizar un pase dentro de 4 downs no limita al equipo A conseguir primero y 10 ya sea por pase o carrera en 1, 2 o 3 down esto incluye una anotación.
EJEMPLO:
a) 4ta oportunidad el equipo A, no ha lanzado y la jugada que es rota, el QB10 hace el intento de lanzar
Mientras CORRE para evitar la captura y no encuentra receptores, al final es capturado delante de donde fue centrado el balón. Es Falta porque en la serie no hubo pase, la regla no habla de intentos de jugadas, LA REGLA especifica que debe haber un pase legal adelantado en la serie.
b) Si durante la serie ofensiva el QB es capturado DENTRO DE LA CAJA se considera como si A hubiese realizado un pase (MÉRITO A LA DEFENSA REGLAS LEXFA).
c) de existir una bola suelta o fumble dentro de la caja de los tackles y fuese recuperada por QB y este tackleado atrás de la zona neutral, no cuenta como captura ni pase.
37. Si existiera un sujetando a un receptor. CASTIGO 5yds del punto anterior
A) 1y 10 automatico
B) el resultado de la jugada que más convenga al equipo ofendido.
38. Los pases ilegalmente adelantados son falta. 3yds y perdida de down. Punto del foul
39. Los pases ilegalmente lanzados son falta. 3yds y perdida de down. Punto del foul.
40. Una vez que el QB sale de la caja de los tackles, si al verse presionado y no encontrase receptor, lanza el balón a zona de nadie o fuera del campo, será legal siempre y cuando el pase cruce la línea de scrimmage y haya salido de caja de tackles.
41. Si el QB por el flujo de la jugada estuviera en su zona de anotación y para evitar la captura se deshiciera del balón y balón no saliera del end zone o no cruza la zona neutral es SAFETY. 2puntos Y el equipo entregara el balón con una patada de salida desde la yarda CERO.
42. Todas las faltas del equipo A dentro de su propio END ZONE provocaran SAFETY 2 PUNTOS y el equipo A entregara el balón con una patada de salida desde su yarda cero.
43. Cuando un receptor fuese sacado del campo por un contacto legal y regresara al campo de manera Inmediata, es un jugador elegible para seguir participando en la jugada.
SI un receptor saliera por su propio pie del campo, sin ser tocado, y regresara a participar en la jugada no puede ser el primer jugador en tocar el balón en esa jugada. Es una participación ilegal. Castigo 8yds punto anterior. Conducta antideportiva.
44. Los oficiales de ninguna manera están obligados a advertirle a los equipos si en su serie ya hubo pase o no, pero sí es trabajo de los oficiales saber si en la serie ya se ha lanzado pase o no.
Nota: Si en una jugada de pase el equipo A comete falta y repitiera el down; la jugada de pase no existe, a menos que el castigo haya sido declinado por la defensa.
45. la interferencia ofensiva se castiga con 8yds del punto anterior o lo que más le convenga al equipo ofendido .

DEFENSIVA:
La formación defensiva está diseñada para que de manera natural puedan penetrar los 3 linieros frontales y un LB, por tal motivo los lineros defensivos no pueden hacer protección de pase. Es decir, no pueden hacer contacto con su hombre y después botarse a cubrir pase.

1. Tres jugadores colocados en la línea por parte de la defensiva en tres puntos obligatorios antes del centro. Los tres hombres de la línea defensiva, (alas y nariz) deben estar en posición de tres puntos antes de que el centrador toque la bola o simule tocar la bola, es decir, que baje los brazos por debajo de las rodillas, el tackle nariz deberá colocarse casco a casco con el centro en todas las jugadas. Si los linieros defensivos no estuvieran colocados en tres puntos cuando el centro tome la bola. FALTA 3YDS. DEFENSA ILEGAL. La jugada se detiene. Se permiten los bloqueos libres arriba de la cintura para la defensa. el guardia nariz puede atacar al centro o sus grietas.
2. Las alas defensivas pueden colocarse frente a su hombre o colocarse hombro interno con hombro externo de los tackles ofensivos (SOMBREANDO LOS HOMBROS). De no ser asÍ falta 3yds. DEFENSA ILEGAL, se deja correr la jugada y se da la opción al equipo ofendido**.** Las alas defensivas podrán iniciar al cerrado, siempre que su maniobra sea hacer persecución al QB o al portador de bola. La caja defensiva no se rompe y las alas defensivas no podrán cubrir pase.
3. El tackle nariz se deberá colocar "nariz-nariz" con el centro. Falta 3YDS.DEFENSA ILEGAL, se deja correr la jugada y se le da la opción al equipo ofendido.
4. Los dos LB deben estar alineados a 4 yardas de la línea de scrimmage, y siempre dentro de la "caja" no pueden ajustar al cerrado y colocados en grieta A o 0, con los pies paralelos, al momento del centro. Falta 3yds. defensa ilegal, se deja correr la jugada y se le da la opción al equipo ofendido.
5. No hay restricción en cubrir en la secundaria.
6. Ambos LB pueden cubrir al ala cerrada o al FB en una ruta de pase.
7. Un LB puede estar en posición de arranque (un pie adelante del otro), siempre y cuando el pie de adelante este alineado con los pies del otro LB.
8. Los LB no pueden estar JAMÁS en posición más extendida de los hombros al interior de los guardias ofensivos o del ala cerrada (el LB debe atacar las grietas formadas entre tackle nariz y alas defensivas). Los LB podrán anunciar el "MOTION" de manera cadenciosa y lenta, de tal manera que no imite la voz del conteo y no provoque la reacción de la ofensiva. Es desleal provocar a la ofensiva con voces que simulen el conteo ofensivo. Falta 3yds y si es repetitivo conducta antideportiva 8yds y primero y 10 automático.
9. Los esquineros podrán hacer contacto con los receptores un máximo de 5yardas (ACUERDO LEXFA). Falta 8yds interferencia primero y diez.
10. No está permitido el tackleo de caballo a ningún jugador en ninguna zona del campo. El tackleo de caballo (horse collar tackle), incluye sujetar del jersey de la parte del nombre o de las hombreras y bajar hacia el suelo DE MANERA ABRUPTA. LEXFA ARENA en todas sus categorías varonil y femenil la hará parte de sus sanciones para proteger a sus jugadores. Expulsión directa 15 yardas de**.** La excepción será al portador de bola o al QB dentro de caja de tackles; siempre que el balón no haya abandonado antes la caja de tackles. (una reversible por ejemplo)
11. No se permite el tackleo de zancadilla a ningún jugador ni al portador de la bola. Castigo 15yds foul personal. Expulsión directa 15yds y primero y diez automático.
12**.** Sólo un jugador defensivo (LB) puede hacer blitz (disparo) por el centro.
13. No hay falta si un safety o esquina "carga" en una jugada clara de carrera. Pero ni los esquineros ni el safety pueden disparar para penetrar de inicio al momento del centro. Falta 3yds defensa ilegal. Se deja correr la jugada y se da la opción al equipo ofendido. Excepción: En bola suelta o fumble todos los jugadores pueden hacer por el balón.
En caso de disparo de inicio del safety si la jugada no está definida. Falta 3yds. Defensa ilegal. Se le da la opción del resultado de la jugada que más convenga al equipo ofendido.
14. Los esquineros y el safety pueden estar frente a los receptores para realizar su cobertura, pero no pueden disparar de inicio con el centro hacia el QB.

DEFENSA ILEGAL:

15. Una vez colocada la defensiva si por algún motivo se moviera un liniero defensivo sin perder sus 3 puntos o colocara ambas manos en el suelo, no es falta. Incluso se puede ajustar la posición arrastrándose, la regla no castiga el movimiento defensivo que no provoca o busca sacar ventaja (muelleo del cuerpo).
Serán falta los siguientes casos:
a) La pérdida de los tres puntos, es decir que el defensivo se levante, ya sea para atacar o para anticipar al centro o exista un offside con contacto.
b) Cuando los linebackers amaguen (finten) un disparo, es decir, se muevan perdiendo su posición en señal de inicio al momento de las voces de la ofensiva antes del centro. En los casos anteriores la jugada se detiene. Falta 3yds en bola muerta DEFENSA ILEGAL.
c) Si ambos LB inician con un paso al frente al momento de ser centrada la bola aunque solo sea un LB el que penetre a la línea de golpeo, la regla es clara que solo debe haber un solo disparo, es decir un solo LB debe iniciar en clara señal de ataque. Se deja correr la jugada. Falta 3yds defensa ilegal. Dar la opción al equipo ofendido.
Es legal que un LB haga un disparo cruzado, es decir, atacar su grieta contraria o hacer una diagonal al momento del blitz.
d) Si un jugador defensivo invade la zona neutral al momento de ser centrado el balón, la jugada se deja correr y se aplicará 3yds. Se le da la opción del resultado de la jugada que más convenga al equipo ofendido.

e) Si un jugador defensivo invade la zona neutral y hace contacto con un jugador del equipo A. falta de 3yds. OFFSIDE CON CONTACTO.
f) Si los LB de inicio atacan por fuera de los tackles La jugada se deja correr. Falta 3yds Defensa ilegal. Se le da la opción del resultado de la jugada que más convenga al equipo ofendido.
El LB puede atacar su grieta o la contraria, una vez centrado el balón puede hacer lectura y atacar o realizar cobertura.
g) Los LBs deben colocarse a 4yds del balón. Falta 3yds. Los LBs pueden hacer contacto con el ala cerrada o el FB que estén en su ruta. Una vez que el balón es lanzado los LBs pueden reaccionar para hacerse del balón.
h) Las alas defensivas no pueden hacer cobertura de pase, tienen que penetrar. Falta 3yds defensa ilegal.
Nota: Los LBs podrán serán colocados en grieta A o 0 por los oficiales con una señal clara de manos extendidas o colocando una marca para que ambos equipos vean, que la distancia es correcta. Esto será por acuerdo de liga o conferencia.
i) las alas defensivas podrán iniciar al cerrado, siempre que su maniobra sea hacer persecución al portador de bola. La caja defensiva no se rompe y las alas defensivas no podrán cubrir pase.
16.- sujetando defensivo 1 y 10 automático. Falta 5 yardas.

PATADA DE SALIDA

1. La patada de salida es desde la línea de anotación (yarda cero). Los pateadores DEBEN USAR un tee de kick-off. La formación serán 5 hombres cargados del lado que se considere estratégico, el pateador y dos jugadores más al lado contrario.
2. En LEXFA ARENA No existe patada de despeje o scrimage, es decir no hay patada de 4down.
3. Existen CUATRO formaciones para el regreso de patada para varonil: (3-3-1-1), (4-3-1), (3-3-2) y (4-2-2) y deberán cumplir los siguientes requisitos:
a) Regreso 3-3-1-1: tres jugadores alineados en la yarda 15 DEL EQUIPO A, tres jugadores más alineados a partir de la yarda 20 del equipo A o en cualquier yarda del campo que consideren estratégico, un jugador al centro del campo que se coloque entre la yarda 20 y 5 de su territorio, y un fildeador colocado al momento de la patada de salida dentro de la zona de anotación.
b) Regreso 4-3-1: cuatro jugadores alineados en la yarda 15 DEL EQUIPO A, tres más alineados a partir de la yarda 20 del equipo A o en cualquier yarda del campo que consideren estratégico , y un fildeador colocado al momento de la patada de salida dentro de la zona de anotación.
c) Regreso 3-3-2 tres jugadores alineados en la yarda 15 DEL EQUIPO A, tres jugadores más a partir de la yarda 20 del equipo A o en cualquier yarda que consideren estratégico y dos fildeadores colocados al momento de la patada de salida dentro de la zona de anotación.
d) Regreso 4-2-2: cuatro jugadores alineados en la yarda 15 DEL EQUIPO A, dos más alineados a partir de la yarda 20 del equipo A o en cualquier yarda del campo que consideren estratégico , y dos fideadores colocado al momento de la patada de salida dentro de la zona de anotación.
En los caso anteriores si las formaciones fueran incorrectas castigo 3yds desde el punto donde termino la jugada.
e) Para la categoría femenil equipada habrá una formación más, debido a que las patadas de salida todavía son de menor distancia (4- 2- 1cargado- 1) 4 cuatro jugadoras alineados en la yarda 15 DEL EQUIPO A, dos más alineadas a partir de la yarda 20 del equipo A o en cualquier yarda del campo que consideren estratégico, una jugadora cargada ya sea de lado izquierdo o derecho del campo y una jugadora más en el end zone al momento de la patada de salida.

4. En la patada de kickoff (al inicio del juego y al inicio del 3er cuarto o después de una anotación) si el balón abandona el campo de juego por las líneas laterales o por el END ZONE sin que éste haya botado en el campo, el equipo que recibe puede colocar el balón en la yarda 20 o donde este salió si le da una posición más ventajosa.
5.-Si la patada sale por la línea final, siempre y cuando el balón haya botado en el END ZONE o si el fildeador hace down en el END ZONE sin haber dado un paso fuera de esta se declara touchback y el balón queda en la yarda 5 del equipo receptor. Si en la patada de salida el balón pega en el pilón también será touchback.
6.-En caso de que un jugador del equipo que patea cruce la yarda cero (OFFSIDE) antes de la patada de salida, esta se penalizará con 3YDS a favor del equipo que reciba, desde el punto en que termine la jugada.
En caso de que el equipo pateador cometa una falta que le de ventaja para recuperar la bola (offside), se repite la jugada con castigo de 3 yds en el punto siguiente.
Las REGLAS LEXFA permiten en una patada de salida después de cruzar las 10 yardas además de ser bola libre, si el balón llegara al end zone contrario, la bola sigue siendo libre. Es decir que el equipo que pateo el balón, lo recupera en el end zone contrario, será Touchdown.
Las REGLAS LEXFA permiten en una patada de salida después de cruzar las 10 yardas además de ser libre, si el equipo que pateo recupera el balón, este estará en posibilidad de avanzarlo. Excepción para repetir una patada de salida fuera del minuto: Una patada de salida puede repetir en tiempo normal, cuando el equipo que patea cometiendo un castigo logre recuperar el

balón (cambio de posesión), una anotación, es decir, que la patada de salida fuera del minuto se repetirá UNICAMENTE cuando exista cambio de posesión de lo contrario solo se aplicara 3 yardas de castigo por procedimiento ilegal.
7.-En la patada de salida si el balón bota entre la yarda 0 y la 5, y sale por la zona de anotación la bola se colocará en la yarda 5.TOUCHBACK
8.- En la patada de salida si el balón no toca el campo y sale por la zona de anotación, el balón se colocará en la yarda 20.
9.- En la patada de salida si el balón toca en el campo de juego y luego lo abandona por las líneas laterales, la siguiente jugada iniciará en la yd 20 o en el punto más ventajoso donde salió el balón.
10.- Si un jugador del equipo que recibe toca el balón y éste abandona el campo por el end zone, será TOUCHBACK y la bola saldrá en la yarda 5.
11.- Si un jugador del equipo que recibe, toca el balón y este abandona el campo por las líneas laterales, la siguiente jugada iniciará donde salió el balón.
12.-Si el equipo que patea por estrategia decide hacer PATADA CORTA, Y LA BOLA NO CRUZA LAS DIEZ YARDAS, y recuperase el balón, falta por toque ilegal, primero y gol para el equipo que recibe en el punto del toque.

DEL TIEMPO DE JUEGO

1. Cuatro cuartos de 15 minutos corridos con un medio tiempo de 10 minutos.
2. Durante el tiempo regular, el reloj se detiene solamente mientras el árbitro juzga necesario para la aplicación de castigos, aclaraciones, lesiones de jugadores, colocación de las cadenas y CAMBIO DE POSESIÓN.
3. En el 2° cuarto y 4° cuarto se avisará la pausa del minuto. El reloj se detiene para avisar a ambas bancas. En la pausa del minuto el reloj se echa andar al momento del centro, este último minuto de cada mitad es TIEMPO EFECTIVO, este se detendrá cuando haya pases incompletos, por captura de QB o portador de bola atrás de donde fue centrado el balón (ACUERDO LEXFA), cuando no haya avance ofensivo, es decir cuando el balón quede atrás de su línea de scrimage, cuando un jugador sale del campo con el balón en una jugada de carrera o pase, tiempo fuera, cuando hay cambio de posesión.

Nota: En estos casos el reloj se echará a andar al centro y se detendrá el reloj como ya se explicó.

a) En la pausa del minuto las jugadas donde se logre avance positivo ya sea por pase o por carrera y terminen dentro del terreno de juego el reloj sigue avanzando. En caso de primero y diez el reloj se detendrá sólo para colocar las cadenas, una vez hecho esto el reloj se echará a andar.
b) En la pausa del minuto si existiera falta en una jugada de pase o carrera que termina dentro del campo de juego, el reloj se detiene, pero una vez penalizado, el reloj avanza a la señal del referee.
c) En la pausa del minuto después de una anotación el reloj se detiene para jugar la conversión. Se echará a andar cuando en la jugada siguiente (patada de kick off) el balón sea fildeado. Si el balón sale sin ser tocado el reloj no avanza.
d) Cuando los árbitros consideren necesario por penalización, tiempos fuera, lesiones o aclaraciones el reloj se detiene.

Nota: En la pausa del minuto el manejo del reloj será igual que en NCAA. El tiempo para sacar la jugada es de 20 segundos una vez que el oficial de la señal de bola lista.

e) El árbitro tiene la obligación de indicar el tiempo cuando la bola este muerta dentro del último minuto de cada mitad.
f) En el LEXFA ARENA no aplica el 40/25segundos, ni la sustracción de los 10 segundos

4. Cada equipo tiene 3 tiempos fuera por cada mitad del encuentro. Todos los tiempos fuera de los equipos serán de 60 segundos.
5. Dentro de la pausa del minuto los equipos tendrán un tiempo fuera más (de gracia) no importa si está a la ofensa o a la defensa ni el marcador. Si el marcador está empatado, no habrá tiempo de gracia para ningún equipo.
6. En el momento que el Referee anuncie la pausa del minuto, los equipos podrán solicitar ese tiempo fuera. Los árbitros no están obligados a decirle a los equipos que tomen el tiempo de la pausa del minuto. Es responsabilidad de los equipos.
7. Serán 20 segundos entre jugada y jugada después de colocado el balón en la línea de scrimmage. Para el football arena no aplica la regla 40/25seg.
8. El reloj sin excepción, comenzará a avanzar en el centro inicial de un cuarto. Si éste comienza con una patada de salida, el reloj comenzará cuando el balón sea pateado legalmente.
9. El reloj no se detendrá en cualquier jugada fuera de límites o pases incompletos. Excepción: en el segundo y 4 cuarto por la pausa del minuto, el tiempo es efectivo.

a) El reloj continuará corriendo después de los TD y se detendrá después del punto extra.
b) El reloj se detendrá cuando haya cambio de posesión del balón.
c) Después de estar listos para jugar por el punto extra; si una falta ocurre antes o durante el intento, y el intento se vuelve a jugar, el reloj de juego se detiene y comenzará a andar hasta la jugada siguiente (patada de salida).
d) También se detendrá el reloj si existe un pile up (amontonarse indebidamente) sobre el corredor o retraso indebido de pile up sobre la captura del QB (quarterback), el reloj comenzará en la señal del referee.

10. En jugadas fuera de límites y pases incompletos, el balón será llevado a la línea de scrimage y colocado tan rápidamente como sea posible, así que puede estar listo para jugar y la señal determinada de los 20 segundos podrá ser dada por el oficial.
11. Cualquier oficial observando un lesionado podrá detener el reloj y habrá movimiento de un preparador físico o médico en el campo. Cualquier esfuerzo será hecho dentro de la razón de remover al jugador lesionado del campo de juego tan pronto como su integridad sea garantizada.
12. Cuando las cadenas sean colocadas después de 1° y 10 y/o los jugadores lesionados hayan dejado el campo, el reloj comenzará en la señal adecuada del árbitro.
13. LEXFA permite usar un tiempo fuera para mantener a un jugador lesionado en el partido o para hacer reparaciones de equipo necesario a un jugador que hubiese sido encontrado al estar participando con equipamiento ilegal.
14. Una falta defensiva en la última jugada de cada medio dará a la ofensiva la opción de un avance no cronometrado. Si es parte de una falta doble, el medio será extendido por un avance no cronometrado. Esto continuará hasta que la última jugada esté libre de tales infracciones a menos que la ofensiva cometa una falta personal y la defensa cometa una falta menor. Las faltas personales cometidas por ambos equipos finalizarán el medio, no se repetirá la jugada.
EJEMPLO: La ofensiva al cometer un bloqueo ilegal debajo de la cintura y la defensa comete un castigo de sujetando de careta, ambos son personales, hacen concluir el medio. Pero las expulsiones por regla prevalecen.

15. Durante el último minuto de cada medio mientras el reloj está corriendo, si el marcador está empatado ningún equipo tendrá el tiempo fuera de gracia
16. Si un jugador es lesionado EN UNA JUGADA DONDE EL BALÓN NO ABANDONÓ EL TERRENO JUEGO y su equipo no tiene ningún tiempo fuera de sobra, el reloj debe comenzar con el silbatazo del árbitro una vez hecha la remoción del jugador. El árbitro informara a ambos equipos que el reloj comenzará a avanzar en la señal de bola lista.
17. En el último minuto del juego, el equipo a la ofensiva debe ganar yardaje positivo en carrera o pases completos. Si el yardaje positivo no es obtenido, el reloj será detenido y comenzará en la siguiente jugada al ser centrado el balón. "Yardaje positivo" se define como cualquier distancia ganada más allá de la línea de scrimmage.

18. SI EN LA PAUSA DEL MINUTO hubiese una patada de salida y el equipo que recibe comete FUMBLE y el balón sale de los límites detrás del sitio del balón suelto, el reloj se detiene y no va a ser restablecido hasta que el balón sea CENTRADO para el siguiente avance.
19. Todas las jugadas de conversión deben de jugarse. EJEMPLO: En un 4° cuarto después de un touch down donde el reloj de juego termina, el intento de punto extra DEBE de jugarse aunque ya no haya tiempo en el reloj siempre que haya condiciones deportivas para hacerlo.

Movimiento del balón y puntuación

1. Cuatro oportunidades son permitidos para avanzar el balón para un primero y diez (10 yardas) ó para anotar.
2. Dentro de las cuatro oportunidades para avanzar el balón, se debe realizar una jugada de pase en cualquier oportunidad.
3. Cuando el equipo haya realizado en sus primeras oportunidades jugadas terrestres, la cuarta oportunidad será una jugada obligada de pase (no podrá intentar gol de campo). En este caso será pérdida de oportunidad y 3 yardas de castigo desde el punto ANTERIOR, pasando el equipo "B" a la ofensiva.

4. La captura del QB atrás de la línea de scrimage se considera jugada de pase, esta debe realizarse en la caja de los tackles o atrás de la línea de scrimage.
5. **Seis puntos** por anotación normal de pase o carrera.
6. **Un punto** extra en jugada de carrera, pero si la defensiva provoca un fumble o intercepta puede regresar el balón a la end zone contrario y anota la jugada valdrá **cuatro puntos para el equipo defensivo**. Mérito a la defensa
7. **Dos puntos** por conversión por pase, siempre y cuando este pase sea atrapado en la zona de anotación. La conversión se intentara desde la yarda tres después de anotar un touchdown; la defensiva puede regresar el balón y anotar **cuatro puntos**.
8. **Tres puntos** por un gol de campo, pero si el pateador deja caer el balón de punta y al momento de tocar el suelo lo patea como gol de campo cuenta por **cuatro puntos**.
9. **Tres puntos** por anotación en jugada de intento de gol de campo tanto para el equipo que patea como el que defiende, siempre y cuando el balón este en juego después de haber rebotado en las redes laterales a las "y".
10. **Dos puntos** por un safety, la bola la patea el equipo ofensivo de la jugada del safety.

REGLAS DE SERIES EXTRAS

1. Se cuenta con una serie por cada equipo para anotar puntos. La serie definirá su inicio con un previo volado, para definir quién de los equipos ofende y quien defiende. Cada equipo tiene una oportunidad de anotar. Si un equipo anota en su serie y el otro no, el equipo que anotó ganará el encuentro.
2. Habrá series para definir el desempate de un encuentro, de no lograrse el desempate por cuestiones administrativas del campo, causas naturales o físicas de los jugadores la DIRECTIVA TOMARA LA DECISICIÓN O LOS CRITERIOS PARA EL DESEMPATE y declarar un ganador.
3. La primera serie iniciara en la yarda 20 del lado del campo como se haya acordado en el volado. Habrá un primero y gol con un tiempo fuera a la defensiva y ofensiva, por cada serie extra.
4. de prevalecer el empate, la segunda serie inicia en la yarda 10 con un tiempo fuera a la defensiva y ofensiva, por cada serie extra y la conversión se debe jugar por dos puntos forzosamente.
5.- de prevalecer el empate, de la tercera serie en adelante inicia en la yarda 3 con solo una oportunidad por equipo con un tiempo fuera a la defensiva y ofensiva, por cada serie extra.

Penalizaciones y aplicación de castigos

En general el desarrollo del fútbol arena es similar en reglas al de la NCAA tradicional, solo que la aplicación de castigos se reducen de la siguiente manera:

1. Castigos de 5 yardas se cambian por 3 yardas.
2. Castigos de 10 yardas se cambian en 5 yardas.
3. Castigos de 15 yardas se cambian a 8 yardas,
4. Con excepción del foul personal 15 yardas
5. Conductas antideportivas serán de 8yardas.
6. En LEXFA ARENA no hay llamadas de atención a la banca, se castiga desde la primera llamada de atención con yardaje.

Bloqueos

1. b l o q u e o Debajo de la cintura, es hacer un contacto inicial por debajo de la estructura del cuerpo y se marcará FOUL PERSONAL 15YDS y expulsión directa, ACUERDO LEXFA ARENA.
2. Chop block, es un bloqueo a los muslos o debajo de las rodillas contra un oponente excepto al corredor, también una combinación de un contacto arriba y abajo o viceversa por cualquiera de dos jugadores ofensivos más allá de la zona neutral, es decir todos los jugadores se encuentran delante de la línea de scrimmage. FOUL PERSONAL del jugador que golpee abajo 15YDS y expulsión directa
3. Bloqueo por la espalda falta 5YDS
4. No se permite el "crack block", y será considerado como crack cualquier bloqueo DE AFUERA hacia adentro de un hombre colocado a más de 3 yardas del último hombre de línea de afuera hacia adentro.
Cuando en la formación ofensiva se coloque a un receptor sobre la línea y un flanqueador, a más de 3 yardas del último hombre de línea estos no podrán ir a bloquear hacia dentro, se considera CRACK BLOCK . FOUL PERSONAL 15YDS y expulsión directa.
5. Ningún bloqueo o contra bloqueo podrá realizarse por debajo de la cintura, excepción el portador de bola.
No se permiten golpes de lado ciego. Falta personal 15 yardas pero si hay golpe en la zona cuello- cabeza o con la corona del casco. Falta 15YDS y expulsión directa.

6. EN LA FORMACIÓN OFENSIVA

A) Se permite colocar a un cuarto hombre sobre la línea de scrimage
B) A 2yds del liniero ofensivo y 2yds atrás (de wing o slott) si estos hombres hicieran alcance al LB, se le denomina ÁNGULO DE BLOQUEO Y ES LEGAL no es CRACK.

Alcance de las reglas.

1. Los tres jugadores del perímetro podrán ajustar del mismo lado dependiendo de la formación ofensiva (sólo si se forman tres hombres del mismo lado). El CB y el FS podrán alinearse enfrente del receptor siempre y cuando no invadan la "luz del día" NI LA ZONA NEUTRAL.
2. El AD no puede cubrir pase al ala cerrada debe t iniciar hacia el frente para seguir al portador de bola.
3. En patada corta, en caso de existir fuera de lugar por parte del equipo que patea, el balón se considera como Patada corta con salida en falso.
4. Para la regla del "Tiempo de juego", el referee podrá solicitar al head coach que indique si solicitará que se detenga

el reloj, mediante un tiempo fuera al momento de conseguir un avance positivo el equipo ofensivo.
5. El jugador que presente una herida con un sangrado abundante deberá salir del campo y ser atendido, para regresar deberá haber sido limpiada y cubierta la herida, o tomar un tiempo fuera del equipo.
6. Será motivo de expulsión 2 conductas antideportivas del mismo jugador.
7. Será expulsión cuando un jugador cometa 2 fouls personales o la combinación de un foul personal y conducta antideportiva. LEXFA ARENA.
8. Será criterio de los OFICIALES una expulsión directa si a su juicio hubo intención de lastimar a un contrario.
9. Jugadores que participen en un conato de pelea será expulsión directa. Aunque sean jugadores del mismo equipo.
10. Jugadores que inicien una pelea será expulsión directa. Aunque sean del mismo equipo.
11. Todos los jugadores expulsados se deberán desequipar y abandonar el campo de juego esto incluye a JUGADORES–COACHES- STAFF. EL JUEGO NO REINICIARA MIENTRAS NO ABANDONEN EL TERRENO DE JUEGO.
12. Si los oficiales declaran que no se tienen las garantías para continuar un juego donde ninguno de los 2 equipos es capaz de controlar a sus bancas o jugadores, será suspendido y LEXFA tomara las medidas para sancionar dicho encuentro. Esto se avisará al visor de campo que LEXFA haya designado.
13. SI POR ALGUN MOTIVO SE DECIDIERA REAUNADAR UN JUEGO QUE HAYA SIDO SUSPENDIDO POR FALTA DE GARANTÍAS, LOS EQUIPOS INVOLUCRADOS SE ENCARGARAN DE LOS GASTOS GENERADOS RENTA DE CAMPO Y ARBITRAJE COMPLETO, NO IMPORTA LO QUE RESTE DE JUEGO.
14. AÚN TERMINADO EL JUEGO LOS OFICIALES TIENE JURISDICCIÓN DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO Y PODRÁN REPORTAR CUALQUIER CONDUCTA ANTIDEPORTIVA, AGRESIÓN O ANOMALÍA QUE SUCEDA, LA CUAL SERÁ REPORTADA A LA DIRECTIVA Y ESTA TOMARÁ CARTAS EN EL ASUNTO Y APLICARÁ LAS SANCIONES CORRESPONDIENTES.
15. El equipo local podrá escoger el lado de la banca que deseara colocar a su equipo.
16. El equipo local deberá tener listas las cadenas y el dado y a las personas que se encargaran de manejarlas, antes de que inicie el juego.
17. En ambas bancas los jugadores deberán estar 2YDS atrás de las líneas laterales, si invadieran el campo serán castigados por invadir las líneas laterales Falta 8YDS, esto busca evitar empujones y golpes innecesarios fuera del campo. Además de permitirle a los oficiales un mejor desempeño en el seguimiento de las jugadas desarboladas en las líneas laterales.
18. Al campo de juego solo pueden pasar jugadores y coaches, no se permite jugadores desequipados.
19. Si hay un partido jugándose, los jugadores del encuentro siguiente podrán ingresar hasta que finalice el tercer cuarto para realizar su rutina de calentamiento.
20. Los equipos foráneos tendrán una tolerancia de 30min., para empezar su juego. Los equipos de la CDMX que jueguen de local tendrán una tolerancia SOLO DE 10Mmin.
21. Cuando los equipos del interior de la república visiten la CDMX, los equipos locales llevaran las cadenas todo el juego. Debemos apoyarnos entre los equipos y demostrar deportivismo.
22. Golpear a un jugador que no participa en una jugada o que no hace por el balón será falta 15yds foul personal y expulsión directa, no se permiten agandalles
23. Centrar o golpear con la corona del casco a un oponente. Castigo 15yds expulsión directa
24. Golpear al QB con cualquier parte del cuerpo o el casco de inicio arriba de los hombros. Falta 15yds foul personal.
25. Cualquier jugador que pierda el casco en una jugada deberá salir una jugada. Excepción que haya perdido el casco resultado de una falta de un oponente.

CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS

Las conductas antideportivas son de 8yardas y son 1 y 10 automático.

1. NINGÚN JUGADOR, SUSTITUTO, COACH O CUALQUIER OTRA PERSONA SUJETA A LA REGLAS LEXFA ARENA MÉXICO, podrán usar lenguaje vulgar, grosero, abusivo, proferir amenazas o hacer ademanes o gestos, e iniciar algún acto o actitud insultante que provoquen o demeriten a un oponente, oficial de juego o la imagen del juego mismo.
2. Si el portador de bola pierde el casco en una jugada, esta se detiene. Si el jugador continua, será conducta antideportiva. Falta 8YDS BOLA MUERTA.
3. Si un jugador defensivo pierde el casco y sigue participando en la jugada. Falta 8YDS BOLA MUERTA.
4. SI EN UNA JUGADA DE POSIBLE ANOTACIÓN UN JUGADOR OFRECE EL BALÓN ANTES DE ENTRAR a la zona de anotación, Se dejara correr la jugada y se aplicara falta 8YDS desde el punto donde fue la burla. No habrá anotación.
a) SI EN UNA JUGADA DE POSIBLE ANOTACIÓN UN JUGADOR ANTES DE ENTRAR AL END ZONE, salta de Superman o una maroma o inicia un festejo que no se dirija hacia el rival, la jugada se deja correr y se da la anotación por buena. Pero en la jugada de conversión o después de la patada se aplicaran 8yds de penalización; según elija el equipo ofendido.
5. Señalar o apuntar con el dedo(s), mano(s) o con la bola a un oponente o el proferir sonidos en clara burla o

desprecio por el oponente. Falta 8yds. El festejo después de una jugada o una anotación NO están prohibidos se permiten, siempre y cuando no haya un jugador(es) contrarios cerca.

6. Es conducta antideportiva azotar el balón después de una jugada o de una anotación.
7. Los insultos de las líneas laterales se penalizan de manera directa con yardaje. 8YDS CONDUCTA ANTIDEPORTIVA.
8. Interferir con el arbitraje para sacar ventaja queriendo confundir o pedir explicaciones de reglamento, proponer revisar el reglamento en el campo a un OFICIAL es anti-ético. 8yds conducta antideportiva
9. AMENAZAR O BURLARSE DEL ARBITRAJE. 8yds conducta antideportiva o expulsión directa si es criterio de los árbitros.
10. PEDIR LA REVISIÓN DE UNA JUGADA CON UN VIDEO ES ANTIDEPORTIVO, ANTIÉTICO, sacar ventaja de una tecnología con la que no cuentan los oficiales y ganar como sea al contrario, DEMERITA EL TRABAJO DE LOS OFICIALES Y DEL ESPÍRITU DEPORTIVO. No se le puede pedir a un oficial revisar un video de alguien que no es de la planilla. Expulsión del terreno de juego
11. Insultar desde la banca a los contrarios ya sea que estén dentro del juego o no.8yds conducta antideportiva
12. LOS HEAD COACHES PUEDEN SER EXPULSADOS.
13. si un jugador es expulsado y su número o símbolo esta repetido, solo será sancionado el jugador descalificado para jugar, y podrá seguir jugando el portador del número repetido. Es decir se descalifica a la persona pero no el número.

TODO LO QUE NO ESTE CONTEMPLADO EN ESTE REGLAMENTO SERÁ APLICADO DE ACUERDO A LAS REGLAS NCAA VIGENTES.

Todos los créditos de las reglas LEXFA ARENA CENTRO son de:
MANUEL CEJA DE LA ROSA
CEO LEXFA NACIONAL y LEXFA CENTRO
AXAYACATL ESPINOZA VEGA
OFICIAL REFEREE OFFAmx A.C.

MAYO CIUDAD DE MÉXICO 2024.

