

REGLAMENTO UNIFICADO DE MEXICO

PROPOSITO GENERAL DEL REGLAMENTO UNIFICADO DE MEXICO

Actualmente, en nuestra sociedad "Ganar" es enfatizado más que la competencia pura en sí y los valores y/o beneficios de la misma se pueden perder. Es deseo del Reglamento Unificado de México, durante sus juegos, el promover, organizar, ofrecer competencia, incrementar el nivel de juego, desarrollar carácter y habilidades de liderazgo, alta auto-estima, fomentar el deportivismo así como la camaradería sobre otros deportistas y tratar de profesionalizar el Flag Football. El espíritu del juego se basa en incansables persecuciones, tackleo limpio (evitar el contacto en lo posible), corredores, pasadores y receptores habilidosos y una estrategia de juego bien planeada. Esta atmósfera positiva no puede mantenerse a menos de que el espíritu, así como el contenido del reglamento, sea aplicado y respetado.

ESTABLECIENDO PRINCIPIOS DE BUEN DEPORTIVISMO

Mientras el código intenta mediante reglas y penalización, evitar y prohibir TODAS las formas de rudeza innecesaria, tácticas desleales y conductas antideportivas, es imposible listar todas y cada una de las formas deshonorosas y actos no éticos que pueden llegar a suceder. Por lo tanto es responsabilidad de los y las Jugadoras, Coaches, Equipos y Oficiales, el mantener los más altos estándares éticos. Violar deliberadamente las reglas con la esperanza de no ser detectado es deplorable, indefensible e inadmisibles. Ningún atleta verdadero debe violar ninguna de las reglas, escritas o no, que existen para el bien del juego. Los Coaches deben responsabilizarse por la conducta de sus jugadores, ya que son el reflejo de su equipo, el Reglamento Unificado de México y de todos sus integrantes. Las acciones negativas de unos pocos individuos pueden arruinar la reputación, la diversión y la integridad del deporte para todos.

CODIGO DE ÉTICA

- Respetar a las oponentes, oficiales, organizadores y compañeros de equipo dentro y fuera del campo de juego.
- Aficionados que NO respeten a las oponentes, se convierten en un problema para el equipo. así también, los aficionados necesitan incluirse en el código de ética, para promover una atmósfera sana y positiva para todos los involucrados.
- Tratar con cortesía a todos los equipos contrarios, jugadoras, aficionados, oficiales y administrativos.
- Ser humilde en la Victoria y respetuoso en la derrota.

REGLAS GENERALES

El referee, representante de campo y directivos de la liga, tienen la autoridad para decidir en cualquier situación no especificada en el reglamento. Estas decisiones son finales en todo lo correspondiente al juego.

SEGURO MEDICO

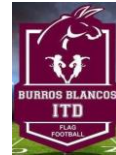
Las ligas involucradas en este Reglamento Unificado de México únicamente ofrecen servicio médico de primeros auxilios en el campo de juego durante los partidos oficiales. Los Jugadores, Coaches y todo el personal de los equipos son responsables de proveer u obtener cobertura médica para ellos mismos. Cada equipo está bajo su cuenta y riesgo. Las ligas ofrecerán alternativas a través de los proveedores oficiales de las ligas para que los equipos adquieran un seguro contra accidentes deportivos.

JUGADORES / EQUIPOS DESLINDE DE RESPONSABILIDAD

Cada jugador, Coach y personas de staff manifiestan, a través de una carta de compromiso de participación firmada, que no es responsabilidad de las ligas o alguno de los eventos que las ligas realicen, en el caso de que ocurra alguna lesión o daño personal que resulte de su participación en los mismos, deslindando de toda responsabilidad a las ligas.

DESCRIPCIÓN SIMPLE DEL JUEGO

7 Jugadores por equipo en el campo, 4 oportunidades para llegar a la marca del siguiente 1er Down (Yardas 20, 40 y 20). Centro en escopeta por entre las piernas en un solo movimiento, todas las jugadoras ofensivas son elegibles para recibir pase, Línea defensiva o presión al QB tan pronto sea centrado el ovoide y se alinean a 5 yardas del punto del centro. No cascos, no fumbles, no protecciones. No hay tackleo físico y No hay contacto.



REGLAMENTO

OBJETIVO DEL JUEGO

Para comenzar el juego, el equipo ofensivo (A) recibirá el kickoff del equipo defensivo (B). El equipo ofensivo (A), tendrá una serie de oportunidades o “downs” para cruzar las marcas de 1er Down o Goaline (Yds 20, 40 y 20). Cada vez que se crucen estas marcas, se recibe una nueva serie de oportunidades o “downs”. Los puntos se anotan cruzando la línea de goal del equipo contrario, ya sea corriendo con la bola o atrapando un pase atravesando la misma, o quitando 1 bandera al oponente en su propia zona de anotación (Safety). Intentos de puntos extra buenos y conversiones de 3 puntos también suman. El equipo que anote más puntos, gana el partido.

ROSTER

No hay límite de jugadores en cada equipo. Únicamente las personas identificadas con credenciales oficiales de la liga pueden estar dentro del campo de juego.

NUMERO DE JUGADORES MINIMO PARA INICIAR EL JUEGO

5 jugadores por equipo.

TIEMPO PARA FORFEIT

1 minuto después de la hora de inicio programada para el inicio del partido si alguno de los equipos tiene menos de 5 jugadores, perderá el partido 35-0. En el caso que ninguno de los 2 equipos tenga el mínimo de 5 jugadores cada uno, el marcador quedara empatado 0-0.

KNOCK OUT

Si el marcador llegara a una diferencia de 35 puntos, el marcador del partido se congelara con esa diferencia y se les preguntara a ambos equipos si desean continuar jugando, el marcador se queda congelado y el tiempo de juego será de manera corrido.

ELEGIBILIDAD

Todos los jugadores Coaches, directivos e integrantes de la liga deben estar debidamente registrados en los rosters y formatos de registro de la Liga, no se pueden agregar jugadores después de la fecha de entrega de rosters. En caso contrario:

SANCION: Jugador inelegible – el juego se dará perdido por forfait al momento que el jugador participe en el partido. Si el equipo contrario va ganando se mantiene el marcador existente, de otra manera el marcador queda 35-0 a favor del equipo ofendido.

REGLA DE 1 EQUIPO

Jugador no puede jugar en 2 equipos diferentes o en 2 categorías diferentes durante la misma temporada.

SANCION: El 2do equipo en el que el jugador participe perderá por forfait todos los partidos donde participo con marcador de 35-0. El jugador quedara suspendido por el resto de la temporada y no podrá participar en ningún equipo.

EQUIPAMIENTO / UNIFORMES

BALÓN

FEMENIL.- El balón de juego de cada equipo deberá de ser de piel o piel sintética, inflado a 13 lbs de presión y con medida equivalente a CF-6 o CF-7 de Voit o WILSON #TDJ, o Niké Júnior o Youth size. No se aceptarán balones completamente de plástico.

VARONIL.- El balón de juego de cada equipo deberá de ser de piel o piel sintética y con medida TD5 o equivalente. No se aceptarán balones completamente de plástico.

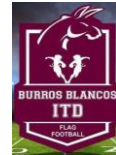
SANCION: Equipamiento ilegal- 5 yardas de castigo – Se repite el Down

JERSEY Por Equipo. Deben ser del mismo color y diseño, con números visibles en el frente y/o la espalda del jugador.

CINTURONES Y BANDERAS: Solamente son aceptados los cinturones y banderas FLAG-A-TAG Sonic Boom o similares (de chupón). De dos banderas de 15 pulgadas de largo.

SANCION: Jugadores que sean sorprendidos alterando sus banderas para tener alguna ventaja sobre el rival serán inmediatamente expulsadas del juego y su equipo será castigado con 15 yardas desde el punto del centro.

- **Las banderas** – Todos los jugadores, ofensivos, defensivos o de equipos especiales deberán portar sus banderas en todo momento. Se deben utilizar 2 banderas, 1 de cada lado de la cadera. Siempre deben apuntar hacia afuera
- **El cinturón** – Debe estar ajustado, nunca flojo.
- **Chupón** – Solamente debe traer en el cinto un solo chupón para cada bandera y debe corresponder a la medida. (No puede traer un chupón de bandera para insertarse en un chupón largo de cinto. Se marcara conducta antideportiva.
- **El Jersey** – Siempre deberá estar fajado.
- **Gorras** – Son permitidas pero deben ser de material suave y de preferencia volteadas hacia atrás.
- **Joyería** – No está permitida en ningún momento (si es visible no se debe usar, encintar SI está permitido).
- **Uñas Largas** – Siempre deberán estar encintadas o en su defecto usar guantes.



- **Protector Bucal** – Es opcional.
 - **Protecciones Acolchonadas** – NO están permitidas en ningún caso con la excepción de las rodilleras y guantes. (siempre y cuando no tengan colchón en el dorso de la mano).
 - **Shorts o Pants** – NO deben tener bolsillos o presillas.
 - **Zapatos** – Cualquier calzado deportivo está permitido con la excepción de los que tienen “Spikes “de metal.
- PRIMER SANCION** - Se le cargará un tiempo fuera al equipo para que el jugador salga a deshacerse del equipamiento ilegal.
- SEGUNDA en adelante** – Se le cargará un tiempo fuera al equipo y se marcará un retraso de juego 5 yds de castigo.
- El representante de campo estará encargado de revisar a los jugadores de ambos equipos antes de iniciar el partido para asegurarse que todas cumplan con los lineamientos antes mencionados. También podrá hacer una segunda revisión durante el transcurso del juego si así lo cree necesario.**

CAMPO

Terreno de 50 a 53 yds de ancho por 100 yds de largo que incluyen: 2 zonas de anotación de 10 yds cada una, pintadas preferentemente con líneas diagonales. El campo debe tener por lo menos 3 líneas de marca por avanzar Yarda 20, yarda 40 (medio campo) y yarda 20 del campo contrario.



OFICIALES

- Deberán ser integrantes activos de la planilla de la Liga y aprobados por la misma.
- La Liga requiere 3 oficiales por juego. Sus posiciones son: Referee, Juez de Línea y Juez Backeador.
- El Referee tiene la máxima autoridad para resolver con prontitud y velando por el espíritu del juego, en cualquier situación no prevista previamente en reglamento de la Liga.
- Las decisiones del Referee son definitivas en todos los asuntos relacionados con el juego.
- Los Oficiales tienen la autoridad para tomar acciones y control, ya sea sancionando a cualquier equipo por conductas rebeldes de los jugadores y/o staff de coacheo que consideren antideportivas dentro del campo de juego.

CAPITANES

- Cada equipo ofensivo, defensivo y de equipos especiales deberá designar un Capitán en el campo (4 Máximo), quienes son los únicos jugadores que tienen permitido dirigirse a los oficiales. (La única excepción es para pedir o durante un tiempo fuera)
- Durante la sanción de la falta cometida el árbitro se acercará el capitán o el Head Coach para aceptar o rechazar el castigo.

SANCION: Perdida de yardaje, perdida de Down (o la combinación de ambas), expulsión del jugador o coach, perdida de juego por forfeit o la amonestación verbal del Referee se aplicarán como infracción a la regla. El Referee le ofrecerá al capitán o al Head Coach del equipo ofendido la opción de aceptar o rechazar el castigo. Una vez marcada la decisión por el oficial, podrá ser cambiada cargando un tiempo fuera al equipo, en caso de que no se tengan más tiempos, no se puede cambiar la decisión.

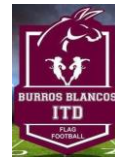
JUGADORES EN EL TERRENO

Los equipos deberán tener 7 jugadores en el campo de juego. Si hay más de 7 jugadores en el campo de juego:

SANCION: El equipo ofendido tiene la opción de tomar 5 yardas de castigo desde el punto del centro o el resultado de la jugada.

Si durante el partido, un equipo se queda con menos de 7 jugadores por lesión, tiene la opción de continuar o pedir Forfeit.

SI CONTINUA EL JUEGO: El resultado final será oficial.



SI SOLICITAN FORFEIT: Si el equipo contrario va ganando, el marcador se mantiene en caso contrario, el marcado quedara 35-0 a favor del equipo contrario.

JUGADOR LESIONADO

Si un jugador está sangrando o tiene una herida abierta, será considerada como lesión. El jugador deberá abandonar el terreno de juego y no se le permitirá el reingreso hasta que el sangrado se detenga y la herida sea debidamente cubierta y vendada. Una vez que el oficial detenga el juego por lesión, el jugador lesionado deberá abandonar el campo por lo menos por 1 jugada. No hay castigo por jugador lesionado que deba abandonar el campo, con la excepción de una lesión en un jugador durante los 2 últimos minutos del juego. ***Ver anexo 2 minutos finales por mitad.**

CAJA DE COACHEO

Los equipos deberán permanecer entre las yardas 20 de cada lado y en lados opuestos del campo. **Está permitido que SOLAMENTE 1 Coach este entre la yarda 20 y la línea de goal cuando la situación de juego se lleve a cabo dentro de las ultimas 20 yardas del campo.**

SANCION: - Primera advertencia – amonestación verbal de parte del oficial. **Segunda en adelante:** - Castigo a la banca, 5 yardas desde la línea de scrimmage.

SUBSTITUCIONES

Los equipos pueden hacer un número ilimitado de substituciones durante el partido y en el intervalo de bola muerta. Una vez que el jugador entra al campo, se comunica con sus compañeros, ya sea en el huddle o comentar alguna jugada (a criterio del árbitro), deberá permanecer por lo menos 1 jugada en el campo. Jugador que se dirige hacia las bandas deberá permanecer por lo menos 1 jugada en la banca.

CASTIGO: Substitución ilegal, 5 yardas desde el punto del centro y se repite el Down.

TIEMPO DE JUEGO / RELOJ

2 Periodos de 23 minutos corridos más 2 minutos cronometrados / Medio Tiempo 5 minutos.

Durante los 23 primeros minutos de cada mitad, el reloj corre continuamente y solo se detiene por: Tiempo fuera de cualquiera de los dos equipos y Tiempo fuera de los árbitros para deliberar o por lesión. Durante los 2 minutos finales, el reloj se detiene por pase incompleto, 1er Down, cambio de posesión, Tiempo fuera de cualquiera de los equipos.

ADVERTENCIA DE LOS 2 MINUTOS FINALES

Los oficiales deben indicar que el reloj se acerca a los 2 minutos finales de cada mitad, ya que el tiempo es Corrido.

El Referee sonara el silbato anunciando la pausa de los 2 minutos.

En ese momento, habrá una pausa de 20 segundos que cada equipo podrá utilizar como “tiempo fuera” de los árbitros, sin descontar los tiempos fuera que aun tenga cada equipo. Al terminar la pausa el oficial volverá a sonar el silbato para indicar que la bola esta lista para jugar.

Dentro de los 2 minutos finales de cada mitad, el reloj se detiene por: pase incompleto, cuando un jugador en posesión del balón sale por la línea lateral, castigos, tiempo fuera de algún equipo o de los oficiales, tiempo para acomodar las cadenas, El QB azota la bola para detener el reloj, cambio de posesión, anotación (Touch Down o Safety). El reloj comienza a avanzar nuevamente, después del centro o después de ser tocado en el Kick off.

SI EL TIEMPO TERMINA DURANTE LA ULTIMA JUGADA DEL MEDIO / PARTIDO

La jugada continúa hasta el final. No debe sonar ninguna señal mientras la bola esté viva.

Un periodo debe extenderse con 1 Down sin tiempo (excepto por actitud antideportiva o castigos no imputables a los jugadores), si durante esta última jugada:

- Hay un castigo defensivo y el castigo es aceptado.
- Hubo un silbatazo inadvertido
- Si se anota un Touch Down, el Intento de punto extra debe jugarse.

ANEXO 2 MINUTOS FINALES

***Lesión durante los 2 minutos finales del partido.**

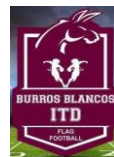
Si hay una lesión durante los 2 últimos minutos del partido, habrá una sanción automática de 10 segundos menos en el reloj de juego. El equipo tiene la opción de tomar 1 tiempo fuera (si aún tiene), en caso contrario automáticamente se descontarán 10 segundos del reloj.

TIEMPOS FUERA

Cada Equipo tendrá 3 tiempos fuera por mitad. Estos NO son acumulables (es decir, si no se utilizaron los 3 tiempos en la primera mitad, estos ya no son válidos para la segunda mitad). Cada Tiempo fuera será de 40 segundos. Cualquier jugador en el campo o la banda, así como los Coaches pueden solicitarlos a los oficiales, así como ingresar al campo durante el mismo para proveer hidratación a los jugadores, pero deben abandonar el campo antes de que el tiempo fuera expire.

CASTIGO: Mas de 7 jugadores en el campo, 5 Yds y se repite el Down.

CASTIGO: El equipo que solicite un tiempo fuera cuando estos se le agotaron, será castigado con 5 yardas por Retraso de Juego y no obtienen el tiempo fuera. El reloj de juego comenzara a correr al momento que se coloque la bola después de la penalización de yardas.



TIEMPO EXTRA

Los Equipos tendrán 2 Tiempos fuera para las series extra. Los tiempos fuera que no se utilizaron durante el periodo regular ya no son válidos para el tiempo extra.

EL JUEGO (Inicio)

VOLADO

Solo se realiza al comienzo del juego.

OPCIONES: Recibir, Patear o escoger lado del campo. Habrá cambio obligado de posesión de balón y de campo en la segunda mitad.

KICK-OFF:

- Cada medio se comienza con un Kick off. también se reanuda después de cada anotación e intento de punto extra. En caso de Safety, el equipo que recibe los 2 puntos recibirá nuevamente la posesión de la bola mediante un Kick off.
- La patada puede realizarse usando un Tee, o sostenida por un jugador directamente en el suelo.
- El equipo pateador, se alinea en la yarda 20 (el equipo receptor a 20 yardas de distancia), con un mínimo de 3 jugadores alineados a 20 yardas del balón (3 en línea).
- La bola debe recorrer al menos 10 yardas.
- Una vez realizada la patada, el balón debe mantenerse dentro del campo, en caso contrario:

CASTIGO: El equipo que recibe tiene la opción de tomar la posesión de la bola en el punto donde abandono el terreno, que se repita la patada 5 yds atrás (se mantendrán las formaciones a 20 yds de distancia) o que el balón sea colocado en la yarda 35 del campo del equipo receptor. Si el balón sale después de ser tocado por un jugador del equipo receptor, no aplica castigo ya que es un Muff y la bola es muerta en el punto donde abandona el campo, 1er Down y marca por avanzar para el equipo receptor. En caso de que el balón no recorra 10 yardas, el equipo receptor puede escoger tomar la posesión del balón en la yarda 21 del equipo pateador, o repetir la patada 5 yds atrás, a menos de que el balón sea tocado por un jugador del equipo receptor antes de recorrer las 10 yardas no habrá penalización y será 1er Down en el punto del muff.

EL EQUIPO PATEADOR

- El pateador le señala al juez de línea que está listo para patear, extendiendo 1 brazo en el aire.
- El Oficial suena el silbato indicando que la bola esta lista para patear. Una vez realizado esto el equipo pateador tiene 20 segundos para realizar la patada, en caso contrario:

CASTIGO: Retraso de juego, 5yds y se repite la patada.

- Una vez que el balón es pateado, el equipo pateador puede arrancar para iniciar la persecución del jugador con el balón.
- Si el equipo pateador cruza la línea antes de que el balón se sea pateado:

CASTIGO - Offside - 5 yardas – Se repite la patada.

Después de que el balón es pateado y el equipo pateador atrapa o toca el balón antes de que el equipo receptor lo haga, la bola será marcada como “muerta” en ese punto donde el equipo receptor tendrá 1er Down y marca por avanzar.

El equipo receptor SIEMPRE, recibe la posesión del balón, a menos de que un jugador atrape la bola tenga posesión de la misma intente pichar y sea interceptada por el equipo contrario, entonces es una intercepción y la posesión es para el equipo pateador.

EL EQUIPO RECEPTOR

- 3 jugadores alineados en la yarda 40 (medio campo), las restantes en el Back Field.
- Si el balón cae de aire o sale en la zona de anotación o el jugador en posesión del balón es despojado de sus banderas dentro de la zona de anotación, será un Touchback.

TOUCHBACK

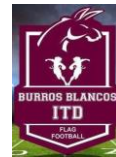
Cuando un jugador atrapa el balón en su zona de anotación y decide no salir, debe indicar esa decisión, poniendo una rodilla en el terreno de juego. La siguiente jugada inicia en la yarda 20 del campo del equipo receptor.

Un Touchback también ocurre:

- La bola entra en la zona de anotación e intencionalmente no es tocada por ninguno de los 2 equipos, el oficial silbará el fin de la jugada e indicará el 1er Down y marca por avanzar por Touchback en la yarda 20 del equipo receptor.
- Durante una jugada una jugadora defensiva intercepta el balón en su zona de anotación, se convierte en Touchback, cambio de posesión, 1er Down y marca por avanzar en la yarda 20.

SAFETY

Una situación de Safety es donde una jugadora ofensiva (A) tiene posesión de la bola y es tackleada o sale de las líneas laterales o trasera de su zona de anotación. El equipo contrario (B) será recompensado con 2 puntos. **Patada Libre (Free**



Kick será el resultado después de un safety. El equipo que anoto el safety se alinea con 3 jugadores en la yarda 40 (medio campo) para recibir la patada, el equipo contrario se alinea en la yarda 10 para despejar.

MUFFS

Un Muff es cuando el balón cae de las manos del corredor en posesión del mismo. En el punto donde sucede el muff se declara bola muerta, entra el down siguiente, o en su caso 1er down y marca por avanzar.

MAXIMO AVANCE

La posición de la parte más adelantada de la cadera del jugador que tiene posesión del balón al momento de ser tackleado es la marca donde el oficial pondrá el balón para la siguiente jugada (Con una bandera que rompa el plano es suficiente para conseguir una línea o una anotación). Es la posición del jugador, lo que determina el Máximo Avance cuando se realice la tackleada.

HUDDLE (Tiempo dentro)

25 segundos – El Oficial suena el silbato indicando tiempo dentro. El equipo ofensivo cuenta con 25 segundos para huddle, llamar la jugada, acomodar la formación y poner la bola en juego.

CASTIGO: Retraso de juego, 5yardas y se repite el down.

LINEA DE SCRIMMAGE

Es una línea imaginaria que atraviesa el campo de banca a banca donde está colocado el balón y es indicado por la punta del balón que apunta hacia la zona de anotación contraria.

ZONA NEUTRA

Es aquella donde no debe haber jugador defensivo alguno y es de **1 yarda** a partir de la línea de scrimmage hacia la zona de anotación defensiva, con la excepción del jugador (es) que vayan a presionar al QB el cual debe estar a 5 yardas de la línea de scrimmage. Se rompe la regla de las 5 yardas de presión al momento que existe un engaño de carrera por parte del QB con uno de sus jugadores, con lo que cualquier jugadora defensiva podrá presionar desde cualquier punto del campo.

FORMACION OFENSIVA Y PROCEDIMIENTOS

SET

Una vez que el centro y los demás jugadores están acomodados y listos, no deben moverse hasta que el balón es centrado. El "Set" tiene vigencia de tiempo de 1 segundo.

- Si un jugador ofensivo se mueve antes del centro después de estar "Set"

Castigo: Salida en Falso, 5 yardas desde el punto anterior, Se repite el Down. El castigo no puede declinarse / Castigo en bola muerta

EL CENTRO

Se coloca el balón al centro del campo, una vez sosteniendo la bola lista para centrarse, el centro puede estar sobre el balón, pero sus pies deben estar detrás de la zona neutral, y solamente sus manos podrán estar un poco más adelante del balón para un mejor agarre del mismo. El centro podrá levantar el balón para acomodarse de acuerdo a las indicación del oficial de línea, una vez que el jugador asuma la posición para centrar ya no podrá levantar el balón del césped y deberá estar en esa posición por lo menos dos segundos antes de realizar el centro. La única razón por la que se pudiera levantar es por indicación del oficial. **CASTIGO:** Procedimiento Ilegal, 5 yardas y se repite el down.

CENTRANDO (SNAPS)

Centro en escopeta para el QB, en un solo movimiento por en medio de las piernas mínimo a 5 yardas de la línea de scrimmage. Cualquier jugador puede recibir el centro, incluso en motion, respetando las 5 yardas desde la línea de scrimmage. El balón debe ser atrapado sin que este toque el suelo. **Si el centro es en más de un movimiento será Sancionado.** El jugador que realiza el centro no tiene ninguna restricción de su salida, solamente debe evitar bloquear el camino de quien presiona a quien recibe el centro.

CASTIGO: Centro Ilegal, 5yardas desde la línea de scrimmage y se repite el down.

Durante el centro, si el balón toca el suelo se considera "bola muerta" y la siguiente jugada iniciará desde el punto en el que el balón toco el suelo después ser centrado.

FORMACION APROPIADA PARA LA LINEA OFENSIVA

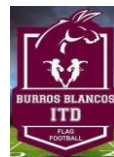
Es necesario tener 3 jugadores como mínimo en la línea de scrimmage, incluyendo al centro. Los jugadores deben estar alineados con un radio de separación de 2 yds ellos, esto último no aplica entre QB y RB.

Solo 1 Jugador a la vez puede estar en movimiento al momento del centro. "Motion" es un jugador corriendo de manera paralela a la línea de scrimmage y no puede moverse hacia delante hasta que la bola sea centrada.

CASTIGO – Movimiento Ilegal, 5 yardas desde el punto anterior y se repite el down.

Reglamento Unificado de México

Reglamento Oficial



SHIFT

Es la acción de que 1 o más jugadores quienes después del huddle o tomar sus posiciones se mueven a una nueva formación antes de centrar la bola. El Shift está permitido, pero los jugadores deberán estar 1 segundo quietos antes de que se centre el balón.

CASTIGO: Shift ilegal, 5 yardas, se repite el down, Castigo en bola muerta NO se puede rechazar.

PROVOCACION O INVASION DEFENSIVA

Los jugadores defensivos pueden cruzar la zona neutral o la línea de scrimmage antes del centro siempre y cuando:

- El defensivo no haga contacto con algún jugador ofensivo y
- Regrese a su posición antes de que sea centrado el balón.

CASTIGO: Invasión, 5 yardas de castigo se repite el down o el resultado de la jugada.

BLOQUEO OFENSIVO

NO está permitido ningún tipo de bloqueo o interferencia (pantalla) legal del equipo ofensivo.

Castigo: Bloqueo ilegal, 5 yardas desde el punto del foul y pérdida de down. En el caso de que el bloqueo sea atrás de la línea de scrimmage se castigara desde el punto anterior (punto del centro).

CORRIENDO LA BOLA

CONTACTO OFENSIVO

El corredor debe correr hacia campo abierto. Si el corredor va hacia un defensivo que ha establecido su posición (es decir, esta plantado con sus 2 pies en el suelo) es ilegal.

CASTIGO: Contacto ofensivo 5 o 10 yardas desde el punto de la infracción a criterio del árbitro.

Si el defensivo aun no establece su posición o esta plantado y ambos jugadores están corriendo, entonces el castigo de contacto será marcado al jugador defensivo.

CASTIGO: Contacto defensivo 5 yardas desde el punto de la infracción a criterio del árbitro.

- Los giros son permitidos
- El corredor puede brincar a los jugadores caídos (para evitar contactos y/o pisarlos)
- El corredor puede brincar para evitar que le quiten las banderas y/o contacto (siempre y cuando no lo haga hacia donde haya un contrario intentando el tackleo).
- El corredor puede realizar pases laterales o retrasados las veces que sea necesario.

EMPUJAR FUERA DEL CAMPO

No está permitido empujar fuera del campo a ningún jugador.

CASTIGO: Foul Personal, 10 yardas y 1er down automático. Si es flagrante puede ser expulsada del juego.

SALTANDO

Se permite cualquier clase de salto para atrapar el balón, quitar o evitar que sea quitada una bandera, solo se prohíbe saltar sobre un rival o para conseguir una línea (se busca cuidar la integridad física del jugador).

REGLA DEL ÚLTIMO JUGADOR

Cuando un jugador con posesión del balón y una vez cruzado el medio campo es derribado, detenido o sacado del terreno de juego por un jugador contrario en forma flagrante para evitar una anotación. Y siendo este el último jugador en el camino a la línea de gol, puede ser declarada la anotación a criterio de los oficiales. El jugador que cometa el castigo puede ser expulsado de acuerdo a la gravedad de la falta a criterio de los oficiales.

FUERA DEL CAMPO

Las líneas laterales indican los límites del campo. Los pies no deben tocar las líneas laterales. Si cualquier parte del cuerpo toca las líneas, la corredora estará fuera del campo.

ASISTIENDO AL CORREDOR

El corredor no debe usar a un compañero como pantalla para avanzar más yardas o empujar a sus compañeros hacia una defensiva para evitar la tackleada. Si algún jugador impide a otro llegar a hacer un intento de tackleo obstruyendo su ángulo de persecución natural, intencionalmente o sin intención, se considera como bloqueo.

CASTIGO: Bloqueo ilegal 5 yardas desde el punto del foul y pérdida de down. En el caso de que el bloqueo sea atrás de la línea de scrimmage se castigara desde el punto anterior (punto del centro).

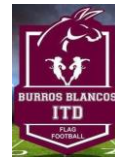
METER LOS BRAZOS (STIFF ARMING)

No está permitido extender los brazos para evitar la tackleada o empujar a un defensivo.

CASTIGO: Protegiendo la bandera, 5 yardas desde el punto del foul y pérdida de down.

SUJETANDO A LA DEFENSIVA

Los defensivos pueden accidentalmente sujetar el short o el jersey de los corredores en un intento legítimo de tomar las banderas y no se debe confundir con "sujetando intencionalmente". Si al sujetar al corredor no disminuye su velocidad o le



impide de alguna manera seguir avanzando, entonces no debe ser penalizado. Sujetano intencionalmente por cualquier equipo es ilegal.

CASTIGO: Castigo ofensivo, Foul personal 10 yardas desde el punto del foul y 1er down automático. Castigo Defensivo NO Intencional 5 yardas.

ESCONDER LAS BANDERAS

No está permitido el uso de las manos, el balón, los brazos o las rodillas para proteger las banderas. Tampoco se deben bajar los hombros para evitar el intento de tackleo de las defensivas.

CASTIGO: Protegiendo la bandera 5 yardas desde el punto del foul y perdida de down.

SI LAS BANDERAS SE PIERDEN ACCIDENTALMENTE:

Cada jugador es responsable de iniciar cada jugada con sus dos banderas colocadas en los costados, si quien centra o quien recibe el centro iniciaran la jugada sin alguna de sus banderas la jugada se detiene contando como oportunidad y el reloj continuara su marcha, si una jugadora que inicia sin alguna de sus banderas recibe el balón esta no podrá avanzar y se declara jugada muerta en donde tome control del balón. Si por un engaño o después de iniciar una jugada un jugadora perdiera alguna bandera o su cinturón se le gira, para detener su avance el jugador defensivo está obligado a tocarlo en el área de la bandera faltante (de la rodilla a la cintura) o quitar la otra bandera restante.

DOWN ACCIDENTAL

Si un jugador cae al piso con posesión del balón podrá levantarse y continuar la jugada siempre y cuando el balón no haya hecho contacto con el suelo, para detenerlo, el jugador defensivo debe tocarlo en cualquier parte del cuerpo mientras este en el piso, o al levantarse quitar alguna de las banderas. Si la jugadora cae al campo por algún contacto defensivo, se declarará bola muerta y no podrá levantarse para seguir la jugada. No se puede avanzar el balón mientras el jugador este en el piso.

SILBATAZO INADVERTIDO

Cuando se presenta un silbatazo inadvertido, el equipo en posesión de la bola tiene la opción de repetir el down o tomar el resultado de la jugada hasta el momento del silbatazo.

FUMBLE

No hay Fumbles, ya que no existe el contacto. Cualquier balón perdido por Fumble es un Muff y es declarado muerto en el punto donde toca el suelo. El equipo defensivo no puede recuperar el balón a menos que sea atrapado antes de que toque el suelo y en ese caso es una intercepción.

BOLA MUERTA:

Se considera Bola Muerta cada vez que el balón toca el suelo después de ser tocado por algún jugador, en este caso el máximo avance será el punto en donde el balón toca el suelo. Desde ese punto iniciará la siguiente jugada. Esto incluye centros incompletos a la QB o al pateador de despeje, y muffs al momento de intentar recibir las patadas.

JALANDO O BATEANDO

Jalar la bola o batearla del brazo del corredor/receptor es ilegal.

CASTIGO: La Ofensiva mantiene la posesión. Foul personal, 15 yardas desde el punto del foul, 1er down automático. Si es flagrante puede causar expulsión del jugador.

PASANDO LA BOLA

PASE ADELANTADO

Detrás de la línea de Scrimmage solamente será permitido un solo pase hacia adelante. Una vez pasando la línea de scrimmage los lanzamientos hacia adelante son ilegales sean completos o no. La entrega de mano a mano no contará como pase adelantado. Los pases adelantados pueden ser: Pase, pase pala (shovel pass), pichada adelantada. Mientras el jugador en posesión del balón tenga cualquier parte de su cuerpo sobre la línea de scrimmage, puede lanzar un pase hacia adelante. En caso contrario:

CASTIGO: Pase ilegal adelantado, 5 yardas desde la línea de scrimmage y perdida de down.

AUTOPASE

No está permitido.

BRAZO DEL PASADOR EN MOVIMIENTO

El balón debe abandonar la mano del pasador antes de que este sea tackleado para que se considere un pase legal. Si el balón aún está en posesión del pasador, aunque este en movimiento hacia adelante y el mismo es tackleado, se considera captura de QB, la bola se coloca en ese punto de la tackleada y entra el siguiente down.

RECEPCIÓN

2 pies dentro del campo y posesión o control del balón.

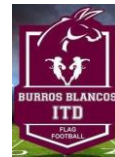
PASE INTENCIONALMENTE INCOMPLETO

Es ilegal el tratar de evitar una captura lanzando el balón al suelo o a un área donde no hay posibles receptores.

CASTIGO: Pase Intencionalmente lanzado, 5 yardas, perdida de down. Si esto ocurre dentro de la zona de anotación para

Reglamento Unificado de México

Reglamento Oficial



evitar la captura, será automáticamente Safety (2 puntos para el equipo defensivo). Durante los 2 últimos minutos de cada medio, la QB puede detener el reloj azotando el balón en el suelo.

RUDEZA AL PASADOR

Contacto intencional con la QB. Esto es flag football y los defensivos deben ir por las banderas del QB no por el balón. Si el balón sale de la mano del QB, el jugador defensivo puede reaccionar hacia el balón. **No debe penalizarse cuando el defensivo hace contacto no intencional con el QB al tapar un pase. Sin embargo si hay contacto y la bola no es tocada será rudeza al pasador.**

CASTIGO: Foul Personal, 15 yardas y 1er down automático.

INTERFERENCIA DE PASE

Cuando el balón es lanzado, los receptores potenciales no deben ser obstruidos por los jugadores contrarios. Esto significa que su visión no debe ser bloqueada y el contacto físico es ilegal. El pase debe ser atrapable y es a criterio de los oficiales si se penaliza o no a los jugadores que brincan en un esfuerzo legítimo de atrapar la bola habiendo contacto entre ellos.

INTERFERENCIA OFENSIVA

15 yardas de castigo desde la línea de scrimmage.

INTERFERENCIA DEFENSIVA

Se marcará en el punto del foul y 1er down automático. El equipo ofensivo siempre recibe la posesión en este castigo.

INTERFERENCIA DE PASE EN LA ZONA DE ANOTACION

Castigo defensivo dentro de la zona de anotación, 1er down y goal en la yarda 1.

EQUIPO DEFENSIVO

FORMACIONES DEFENSIVAS

No hay limitantes para las formaciones defensivas, siempre y cuando no rebasen la zona neutral de 1 yarda.

ALINEACIÓN DEFENSIVA

- La defensiva puede alinear a todos los jugadores en la línea o en cualquier parte del campo.

PRESIÓN AL QB

Cualquier jugador o jugadores puede presionar a la QB en cuanto el balón sea centrado siempre y cuando, quien presione esté a 5 yardas de la línea de scrimmage. Se rompe la regla de las 5 yardas de presión al momento que existe un engaño de carrera por parte del QB con uno de sus jugadores o bien si el QB sale de las líneas de 5 yds (hashmarks), con lo que cualquier jugador defensivo podrá presionar desde cualquier punto del campo. El jugador que presiona debe decidir un carril (izquierda o derecha) permitiéndosele el cambio de carril siempre y cuando esté justificado, es decir que la jugada se desarrolle hacia el otro lado del carril por el cual inicio.

CASTIGO: Invasión, 5 yardas de castigo se repite el down o el resultado de la jugada. Se marcara el castigo cuando el jugador que presiona invade las cinco yardas de presión al momento del centro y cruza la línea de scrimmage durante la jugada.

HOLDING

El Defensivo no tiene permitido: Sujetar a un corredor para intentar quitar las banderas o jalar el jersey de un posible receptor. **CASTIGO:** Holding 10 yardas desde el punto del foul. Si es flagrante puede causar expulsión del partido. Queda a criterio de los oficiales si se debe aplicar o no un castigo, si el defensivo en un intento legítimo de quitar las banderas, accidentalmente sujeta el short o jersey del corredor (que debe estar fajado).

QUITANDO LA BANDERA A UN RECEPTOR SIN POSESION DEL BALON

Quitando la bandera a un Receptor que no tiene posesión del balón, es castigo, ya que es más fácil tocar al jugador que quitar 1 bandera.

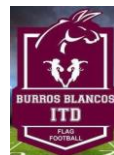
CASTIGO: 15 yardas de castigo a favor del equipo ofensivo desde el punto donde finaliza la jugada o del punto anterior si el pase es incompleto y se repite el down.

CELEBRACIONES DESPUES DE LA ANOTACION

Son aceptables y libres, si el jugador que celebra no reta o humilla a sus oponentes. (A criterio de los oficiales)

CASTIGO: Primera ofensa – Amonestación Verbal de los Oficiales

SEGUNDA EN ADELANTE – Conducta Antideportiva, 15 yardas de castigo aplicables en la patada después de la anotación o en el intento de punto extra.



PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA

En cualquier down u oportunidad, el equipo ofensivo, puede decidir que no desea correr o pasar, sino que deciden despejar. Solamente se podrá despejar en caso de que el equipo ofensivo no haya cruzado el medio campo (yarda 40). No es válido solicitar despeje cuando por castigo o una tackleada el balón es colocada detrás de la yarda 40. **Esta decisión debe ser Reportada por el capitán ofensivo o algún entrenador a los oficiales para dar tiempo al equipo contrario de acomodar su equipo especial.** En caso de cambiar de decisión, se debe solicitar un tiempo fuera. En caso de ya no tener tiempos fuera la decisión no podrá cambiarse.

FORMACIÓN PATADA DE DESPEJE

- Debe tener al menos 4 jugadores en línea (incluyendo al centro)
- El centro debe ser entre las piernas y el pateador debe estar por lo menos a 5 yardas de la línea de scrimmage, aunque después de recibir el centro puede moverse hacia adelante para acomodarse más cerca de la línea y realizar su despeje.
- El pateador tendrá 5 segundos para realizar la patada a partir de que la bola sea centrada.

CASTIGO: Retraso de juego. Cambio de posesión, el equipo contrario iniciara su ofensiva en el punto del centro.

- Ningún jugador ofensivo debe moverse hasta que la bola sea pateada.

CASTIGO: Procedimiento ilegal, 5 yardas desde la línea de scrimmage se repite el down.

Si el equipo pateador alcanza la bola antes que cualquier jugador del equipo receptor, simplemente deberá tocar el balón y será declarada bola muerta en ese punto y 1er down y marca por avanzar para el equipo receptor.

Mal Centro – Si en 4to down, el centro no es atrapado por el pateador, la posesión del balón será para el equipo defensivo en el punto donde el balón toco el suelo. En caso de que sea en 1er, 2do o 3er down, se podrá intentar nuevamente la patada. No se permiten jugadas sorpresa en situación de patada de despeje.

Si el balón sale del campo – será marcado como bola muerta en el punto donde abandona el campo y será 1er down y marca por avanzar para el equipo receptor.

ANOTACIONES

TOUCHDOWN

6 puntos Cuando el jugador que legalmente tiene posesión del balón dentro del terreno de juego, rebasa la línea de Goal. La cadera del jugador debe pasar el plano imaginario de la zona de anotación.

SAFETY

2 puntos

CONVERSION DE PUNTO EXTRA

1 o 2 puntos según el intento Después de un Touchdown, el equipo anotador tiene una oportunidad para intentar un punto extra. Se le otorga una oportunidad o down sin que corra tiempo (dentro de los últimos 2 minutos). Los castigos durante el mismo serán aplicados.

- Si ocurre una interferencia defensiva la bola será colocada en la yarda 1.
- Si un jugador defensivo intercepta el balón durante el intento de conversión, puede intentar regresarlo hasta la anotación del equipo contrario, si tiene éxito se recompensara con 2 puntos a su equipo.
- Todos los castigos defensivos, si son aceptados serán penalizados con la mitad de la distancia hacia su zona de goal, a excepción de los que son en bola muerta, ya que estos pueden castigarse en la patada de Kick Off

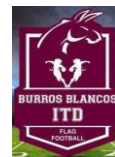
El equipo ofensivo tendrá estas opciones para escoger:

Jugada desde la yarda 10	2 puntos
Jugada desde la yarda 5	1 punto

CONVERSION DE 3 PUNTOS O GOAL DE CAMPO

Si el equipo ofensivo llega o cruza la última marca de línea por ganar (Yarda 20 del oponente) es decir consigue 1era y Goal, tiene la opción de solicitar en cualquiera de sus oportunidades el “Gol de Campo o jugada de tres puntos” que consiste en:

- Adelantar 10 yardas el balón para tener 1 UNICA oportunidad de cruzar la línea de Goal del oponente y en caso de lograrlo, se les otorgan 3 puntos. Por ejemplo el equipo defensivo tiene 4ª oportunidad y goal en la yarda 15 del equipo defensivo y solicita el beneficio de Gol de Campo, el balón se moverá 10 yardas hacia la zona de goal del contrario, es decir la yarda 5 y tendrán UNA SOLA oportunidad para intentar anotar. En caso de no lograrlo, el balón pasa a manos del equipo contrario con 1ª y marca por avanzar en su yarda 20, o en su caso en el punto anterior si la jugada se solicitó después de cruzar la yarda 20 y por resultados de jugadas anteriores y/o castigos el balón se recorrió las 10 yardas del beneficio y el balón quedo colocado más adelante de la yarda 20 del equipo defensivo.



CONSIDERACIONES:

- La jugada de tres puntos se puede solicitar solamente si se ha cruzado la línea 20 y antes de llegar a la yarda 10 (deben existir más de 10 yardas para que aplique). Si son 10 yardas o menos antes de la anotación, el equipo ofensivo está obligado a intentar hacer un touchdown.

REGLA DEL BENEFICIO POR VENTAJA

1. Si en cualquier momento del partido, alguno de los equipos le lleva a su oponente una ventaja de 35 puntos o más, el árbitro tiene la facultad para dar el juego por terminado. El criterio del árbitro para aplicar la regla se basará en la falta de juego honesto y cortés por alguno de los miembros del equipo.
2. Es de gran valor de los participantes otorgar honor a los perdedores, sin ellos no habría lugar para los ganadores.

PATADA DE PODER

- Esta regla consiste en lo siguiente: Dentro de los dos minutos finales del juego y una vez conseguida una anotación, el equipo que vaya perdiendo por 16 puntos o menos puede recuperar el la posesión del balón en su propia yarda 35, si al patear el balón no es regresado por lo menos hasta la yarda 20 por el equipo que regresa la patada. El balón puede llegar a la zona roja (entre la yarda 20 y la 1 ya sea de aire o rodando).

CASOS Y APLICACIÓN

- Esta jugada no puede estar por encima de cualquier otra regla del fútbol bandera, es decir, las reglas en situaciones de patada de salida como: fuera de lugar, retraso de juego, Touch back, patada ilegal, tienen primacía sobre la jugada de patada de poder.
- Esta jugada sólo se aplica en los últimos 2 minutos del segundo tiempo y sólo si el equipo que va perdiendo tiene un déficit al momento de realizar la patada de 16 puntos o menos.
- El equipo que patea si logra tacklear al jugador ofensivo con posesión de balón antes de su yarda 20, la posesión del mismo será del equipo que realice la patada. El avance comenzará desde su propia yarda 35.
- La patada de poder sólo se podrá realizar con el balón al suelo, es decir, con el uso de tee o sin él, pero no puede ser patada de despeje.
- La patada de poder se realiza de la yarda 20, y en caso de que el equipo defensivo –quien patea – tenga a su favor un castigo en bola viva o muerta después de anotar o del punto extra puede decidir si desea cobrar el yardaje correspondiente.
- El balón debe llegar a la zona roja (entre la yarda 20 y la 1) ya sea de aire o rodando.

EL BALÓN ES RECUPERADO POR EL EQUIPO QUE PATEO, SI:

- a) El fildeador no llega más allá de su yarda 20.
- b) Si alguno de los regresadores del equipo A tira el balón o se le cae de aire dentro de la yarda 20.
- c) Si, se trata de llegar con una pichada y el balón cae entre la yarda 20 y la zona de anotación.
- d) Si el equipo ofensivo comete un castigo aun cuando hubiera cruzado la yd 20 y por la penalización el balón termina dentro de la misma, aplica la patada de poder cambiando el balón de posesión recuperándolo el equipo que patea. De igual manera si el castigo es para el equipo que patea se anula la patada de poder.

LA PATADA DE PODER SE ANULA Y ES PARA EL EQUIPO OFENSIVO, SI:

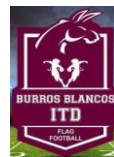
- e) El jugador con el balón llega o rebasa su yarda 20.
- f) Si, el balón al ser pateado entra de aire o botando a la zona de anotación.
- g) Si, el balón se sale por las laterales antes de llegar a la zona de gol.
- h) Si el equipo que pateo comete algún castigo durante la patada. La patada inicia cuando el balón se coloca en el tee y el árbitro pita para anunciar que está lista para jugar.

CASOS A CONSIDERAR EN LA PATADA DE PODER:

- El balón de la patada – asignado por los oficiales desde el inicio del partido – no podrá ser cambiado por otro.
- Si, existe un cobró de 10 yardas a favor del equipo que patea, los jugadores defensivos se deben colocar en su yarda 30.
- Si, el equipo ofensivo rebasa la yarda 20 y posteriormente y con la bola viva existe un castigo que los retrasa más allá de la yarda 20, prevalece con la posesión del balón. (Se mantiene el criterio que existe durante el tiempo regular).
- Si, el equipo que va perdiendo sufre un safety tiene la oportunidad de acceder a la patada de poder.
- Cualquier castigo en bola viva y donde el balón no haya rebasado la yarda 20, será para el equipo que pateo.

PATADA ILEGAL

- No está permitido patear el balón de manera intencional. A excepción de los regresos de patada donde si está permitido como un recurso para no dejar avanzar más el balón.
- CASTIGO: Procedimiento ilegal 5 yds, repite Down.



CRITERIO DE DESEMPATE

- 1) Juegos entre sí.
- 2) Goal Average (puntos anotados /puntos recibidos).
- 3) Puntos Recibidos.
- 4) Puntos Anotados.
- 1) Si prevalece el empate se decidirá de manera conjunta por los representantes de los equipos y la mesa directiva de la Liga.

PLAYOFFS (POST TEMPORADA)

- Los Play-Off s son de eliminación directa.
- Los equipos entran a play-off en blanco, es decir, el record de la temporada previa no aplica. Por ejemplo un equipo llega con una marca de 6-0 y pierde su primer juego con un equipo con marca de 4-2, queda fuera.
- El equipo que pierde cualquier juego durante los play-offs, queda eliminado de la competencia.

PARTIDOS EMPATADOS

En el Reglamento Unificado de México no hay empates, por lo tanto si un juego de temporada regular termina empatado, se procederá a las series de tiempo extra y si prevalece el empate, hasta Muerte Súbita. (Ver anexo de Tiempo extra).

SISTEMA DE DESEMPATE REGLAMENTO UNIFICADO DE MEXICO

Si durante el torneo regular, playoff o Campeonato hay un empate, se debe determinar un ganador al término de la segunda mitad del encuentro, se utilizara el siguiente sistema de desempate:

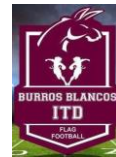
- Cada equipo recibirá 2 tiempos fuera para la serie de tiempos extra.
- Habrá una pausa de 2 minutos inmediatamente después de que termina el tiempo regular del juego.
- El Referee decide de qué lado del campo se jugaran las series extra.
- Se lanzará nuevamente un volado y el ganador decidirá si quiere atacar o defender primero.
- Ambos equipos recibirán la oportunidad de anotar. Equipo A primero, Equipo B después.
- Cada equipo recibe 1 oportunidad desde la yarda 5 para intentar anotar.
- Cualquier castigo resultante será marcado y sancionado (igual que en el tiempo regular)
- Si el balón es interceptado, se podrá intentar avanzar o anotar por el equipo defensiva, si anota se da por finalizado el encuentro. En caso de no anotar, habrá cambio de posesión a favor del equipo que intercepta.
- Si se logra anotar un Touchdown (6 puntos) el intento de punto extra se puede realizar.
- Si el empate prevalece después de la 1era serie, se invierte el orden de ataque de los equipos y entra una segunda serie. Si el empate continúa, nuevamente se invierte el orden de ataque, si aun así se mantiene el empate, la Muerte Súbita decidirá el resultado final del juego.
- No se puede pedir la jugada de 3 puntos durante la series extras.

MUERTE SUBITA

- Habrá un volado antes de iniciar la Muerte Súbita, para determinar quién ataca primero.
- El primer equipo que anote desde la yarda 5 será el ganador. Por ejemplo, si el equipo A gana el volado, ataca primero y anota será el ganador, aunque el equipo B no haya tenido oportunidad de anotar.

ACLARACIÓN DE REGLA

- La aclaración se debe solicitar al terminar la jugada y antes de que sea centrado el balón de la siguiente jugada.
- La interpretación de las reglas puede ser manejada dentro del campo para evitar retrasos innecesarios y será el Referee quien tiene la última palabra.
- El equipo que protesta la decisión, deberá solicitar un tiempo fuera después de la jugada en cuestión.
- Todos los oficiales en el campo podrán hablar con el coach que “protesto” la regla. así mismo el coach deberá asentar clara y concisamente su “protesta” o reto, citando cual regla cree que se interpretó de manera incorrecta.
- El coach que “protesta” la jugada tendrá máximo 2 minutos para argumentar su protesta a los oficiales (deberá tener el Reglamento Unificado de México impreso o una copia digital para probar el argumento)
- Los oficiales deliberaran a discreción para determinar si la regla fue interpretada correctamente.
- Si los oficiales determinan que la “Protesta” es válida en la interpretación de la regla, no se le cargara el tiempo fuera al equipo, y se harán los ajustes necesarios para corregir la situación.
- En caso de que los oficiales consideren “No procedente” la protesta, se cargara el tiempo fuera al equipo y se mantendrá la regla marcada inicialmente por los oficiales.
- La decisión final del Referee será definitiva.



APLICACIÓN DE CASTIGOS

- Un castigo es completo cuando el capitán del equipo ofendido da su elección al referee (acepto o declino) o cuando este se anula.
 - Sin importar la elección, si existe en el castigo un jugador expulsado éste deberá abandonar el juego y salir del campo.
 - Antes de la oportunidad siguiente el castigo debe ser completo.
 - Un castigo simultáneo al centro o patada se considera dentro de esa oportunidad.
 - En bola viva cuando existen dos o más castigos por el mismo equipo, el referee deberá explicar las opciones al capitán del equipo ofendido quien podrá escoger solo uno de ellos, excepto en conducta antideportiva ya que ésta se castiga desde el punto siguiente a la aceptación o declinación y por regla da primero y línea en caso de haber sido cometida por el equipo defensivo.
 - Castigos de ambos equipos en bola viva se anula y la oportunidad será vuelta a jugar.
 - El último equipo en ganar la bola podrá declinar si no cometió falta antes de ganar la posesión.
 - En bola muerta los castigos ocurridos se aplicaran separadamente y en el orden ocurrido.
 - Los castigos después de una anotación (durante el intervalo) se castigaran en el siguiente kick Off.
 - Si en patada o jugada se rebasa 1 línea de 1er down y se comete algún castigo en bola muerta o que sea sancionado con pérdida de down, se cobra el yardaje y se deberán conseguir dos líneas para tener cuatro oportunidades más.
- REGLA DE LA MITAD DE LA DISTANCIA**
- Si no hay la distancia suficiente para la sanción de yardaje después de un castigo, entonces se aplicara la mitad de la distancia hacia la zona de goal.
- EXPULSION**
- El Jugador que cometa 2 actitudes antideportivas y/o fouls personales, por regla, deberá ser expulsada del juego. Sera Sancionado sin derecho a jugar el siguiente partido.

TORNEOS NACIONALES

(REGLAS QUE SOLO APLICAN EN TORNEOS NACIONALES)

DURACION DE UN PARTIDO

- El partido durará 18 minutos por medio, 16 corridos y 2 efectivos. De los cuales los primeros 16 minutos se llevan de forma continua, es decir sin pausas (Incluidos los tiempos fuera) y 2 minutos efectivos antes de concluir cada mitad. Al concluir los 16 minutos continuos el árbitro señala una pausa (pausa de los 2 minutos) en donde cada equipo puede o no disponer de 30 segundos para cualquier ajuste que requiera.

TIEMPO DE JUEGO

- Si no existiera tiempo para poner bola lista, se termina el partido.

DURACIÓN DE UN PARTIDO

- El partido durará 18 minutos por medio, 16 corridos y 2 efectivos. De los cuales los primeros 16 minutos se llevan de forma continua, es decir sin pausas (Incluidos los tiempos fuera) y 2 minutos efectivos antes de concluir cada mitad. Al concluir los 16 minutos continuos el árbitro señala una pausa (pausa de los 2 minutos) en donde cada equipo puede o no disponer de 30 segundos para cualquier ajuste que requiera.

TIEMPOS FUERA

- Cada equipo cuenta con 2 tiempos fuera de 30 segundos cada uno por mitad más la pausa de los 2 minutos si así lo requieren (los cuales no son acumulables). No existen tiempos cortos.

JUGADA DE DESEMPEATE

Si al terminar el tiempo de juego el encuentro tiene un resultado igualado en puntos se lleva a cabo una jugada de desempate por equipo con el siguiente procedimiento:

- Se llama a los capitanes para un nuevo sorteo (volado)
- Las opciones son 2, iniciar en ofensiva / defensiva o lado del campo
- La elección de inicio prevalecerá en todas las jugadas de desempate que sean requeridas.
- Se inicia con una jugada por equipo de la yarda 10, en caso de conseguir la anotación se procede a la conversión (1 o 2 puntos), en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 5 repitiendo el procedimiento anterior, en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 1 hasta que prevalezca un ganador.
- Cada equipo tiene un tiempo fuera por serie de desempate



TABLA DE CASTIGOS

FALTA	DEFINICION	YARDAJE / PENALIZACION	PUNTO DE APLICACION
PROCEDIMIENTO ILEGAL	FALSO ARRANQUE CENTRO EN DOS TIEMPOS FUERA DE LUGAR DEFENSIVO	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
RETRASO DE JUEGO	NO INICIAR LA JUGADA DENTRO DE LOS 25 SEGUNDOS SOLICITAR TIEMPO FUERA SIN DISPONIBILIDAD ALEJAR EL BALON O LA BANDERA INTENCIONALMENTE	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
SUSTITUCION ILEGAL	CUANDO UN JUGADOR NO ALCANZA A SALIR DEL CAMPO DE JUEGO PERO NO PARTICIPA DE LA JUGADA CUANDO UN JUGADOR SALE POR LA BANDA CONTRARIA (EXCEPCION LESION)	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
MOVIMIENTO ILEGAL	ATACAR LA LINEA CUANDO SEA CENTRADO EL BALON MOVIMIENTO SIMULTANEO DE 2 O MAS JUGADORES	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
FORMACION ILEGAL	MENOS DE 3 JUGADORES EN LINEA RADIO MENOR A 2 YDS ENTRE JUGADORES RECIBIR BALON A MENOS DE 5 YDS	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA A LA BANDERA	CUBRIR O INTERPONER ALGUNA PARTE DEL CUERPO (MANO, BRAZO, CODO RODILLA) O BALON PARA EVITAR QUE LA BANDERA SEA QUITADA	5 YDS PERDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
PASE ILEGALMENTE LANZADO	PASE ADELANTE DE LA ZONA NEUTRAL DOS O MAS PASES ADELANTADOS PITCH ADELANTADO	5 YDS PERDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
CONTACTO	CUANDO EXISTE UN CONTACTO SOBRE ALGUN JUGADOR SIN INTENCION CUANDO EXISTE CONTACTO SOBRE UN JUGADOR PERO EL PASE ES INATRAPABLE O NO SE HA LANZADO EL BALON	5 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (CUANDO HAY POSESION) PUNTO INICIAL DE LA JUGADA (CUANDO NO HAY POSESION)
AGARRANDO	SUJETAR A UN JUGADOR PARA IMPEDIR EL AVANCE	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
SALTANDO	SOBRE UN RIVAL O PARA CONSEGUIR UNA LINEA	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
BLOQUEO	CUANDO UN JUGADOR SE INTERPONE EN EL CAMINO DE UN ADVERSARIO IMPIDIENDO SU FUNCION	5 YDS PERDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
FOUL PERSONAL	CONTACTO INTENCIONAL A UN JUGADOR PARA IMPEDIR SU FUNCION	15 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE MAYOR BENEFICIO AL AFECTADO
PARTICIPACION ILEGAL	PARTICIPACION DE MAS DE 7 JUGADORES DURANTE UNA JUGADA	15 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	COMPORTAMIENTO INADECUADO DE ALGUN JUGADOR ENTRENADOR O PARTE DEL STAFF CUANDO EL PATEADOR NO DESPEJA PARA HACER TIEMPO	15 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD PERDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA OFENSIVA DE PASE	CUANDO UN JUGADOR OFENSIVO INTERFIERE EN EL PROCESO DE RECEPCION DE UN JUGADOR DEFENSIVO CONTACTANDOLO	15 YDS PERDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA DEFENSIVA DE PASE	CUANDO UN JUGADOR DEFENSIVO INTERFIERE EN EL PROCESO DE RECEPCION DEL JUGADOR OFENSIVO CONTACTANDOLO	SIN YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (EN CASO DE ESTAR EN LA ZONA DE ANOTACION EL BALON SE COLOCARA EN LA YARDA 1)