

LIBRO DE REGLAS

PARA EL FUTBOL BANDERA (FLAG FOOTBALL)

MODALIDADES 7 VS 7, 5 VS 5 FEMENIL Y VARONIL Y 5 VS 5 MIXTO

OBRA EN PROCESO DE REGISTRO Y EDICION

CO-AUTORES

GARZA FLORES SAUL IDARY

LOPEZ EGREMY ONZZE

MAZA DUEÑAS MAFALDO

RODRIGUEZ ESPINOSA HECTOR EDUARDO

OROZCO VENEGAS ROGELIO

<u>REGLA 1 CAMPO DE JUEGO</u>	12
<u>1.1.1 CAMPO DE JUEGO</u>	12
<u>1.1.2 DIAGRAMA DEL CAMPO</u>	12
<u>REGLA 2 EL JUEGO, ARBITROS, EQUIPO Y BALONES</u>	13
<u>2.1 EL JUEGO</u>	13
<u>2.2 ÁRBITROS</u>	13
<u>2.2.1 ARBITRO PRINCIPAL</u>	13
<u>2.2.2 ARBITRO AUXILIAR</u>	14
<u>2.3 EQUIPO</u>	14
<u>2.4 BALONES</u>	14
<u>REGLA 3 SORTEO, TIEMPO DE JUEGO, TIEMPOS FUERA Y SUSTITUCIONES</u>	15
<u>3.1 EL SORTEO</u>	15
<u>3.2 TIEMPO DE JUEGO</u>	15
<u>3.3 TIEMPOS FUERA</u>	16
<u>3.4 SUSTITUCIONES</u>	17
<u>REGLA 4 SERIES DE OPORTUNIDADES (DOWN), LÍNEA POR GANAR</u>	17
<u>4.1 SERIE DE OPORTUNIDADES (DOWN)</u>	17
<u>4.2 LÍNEA POR GANAR</u>	17
<u>REGLA 5 PATADAS Y REGRESOS</u>	18
<u>5.1.1 PATADA DE SALIDA (KICKOFF)</u>	18
<u>5.1.2 PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT)</u>	18
<u>5.1.3 PATADA DE PODER</u>	19
<u>5.2.1 REGRESO DE PATADA DE SALIDA (KICK OFF RETURN)</u>	21
<u>5.2.2 REGRESO DE PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT RETURN)</u>	21
<u>REGLA 6 CENTRANDO, PASANDO Y CORRIENDO EL BALON</u>	22
<u>6.1 CENTRANDO</u>	22
<u>6.2 PASANDO EL BALÓN</u>	23
<u>6.2.1 PASE ATRASADO</u>	23
<u>6.2.2 PASE ADELANTADO</u>	23
<u>6.2.3 PASE COMPLETO</u>	24
<u>6.3 CORRIENDO EL BALÓN</u>	25
<u>REGLA 7 ANOTACIONES</u>	27
<u>7.1 VALOR EN PUNTOS DE LAS JUGADAS DE ANOTACIÓN</u>	27
<u>7.2 JUEGO POR FORFEITED XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX</u>	27
<u>7.1.1 COMO SE ANOTA UN TOUCHDOWN</u>	27
<u>7.1.2 CONVERSIÓN DE TRES PUNTOS</u>	28
<u>7.1.3 PUNTO EXTRA</u>	29
<u>7.1.4 AUTO ANOTACIÓN (SAFETY)</u>	29
<u>REGLA 8 CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS A REGLAS</u>	30
<u>8.1.1 FOULES ALEVOSOS</u>	30
<u>8.1.2 ACTOS ANTIDeportivos</u>	30
<u>8.1.3 CASTIGO DE FOUL PERSONAL EN BOLA MUERTA</u>	31
<u>8.1.4 OTROS ACTOS</u>	31
<u>8.1.5 TÁCTICAS DESLEALES</u>	31
<u>8.1.6 ACTOS DESLEALES</u>	31
<u>8.1.7 PLEITOS</u>	32
<u>REGLA 9 DEFINICIÓN DE JUEGO</u>	32

<u>REGLA 10 APLICACIÓN DE LOS CASTIGOS</u>	33
<u>10.1.1 PERDIDA DE LA OPORTUNIDAD</u>	33
<u>10.1.2 CASTIGO DE CINCO YARDAS</u>	33
<u>10.1.3 CASTIGO DE 10 YARDAS</u>	34
<u>10.1.4 CASTIGO DE 15 YARDAS</u>	34
<u>10.1.5 SAFFETY</u>	35

Fundamentación Filosófica para la práctica del Deporte

En vías de conformar una disciplina deportiva

Contrario a lo que pudiera pensarse en algunas tradiciones filosóficas en donde se considera que el deporte está desligado de su contexto social y que carece de algún tipo de enfoque filosófico. Sin embargo, como vamos a poder descubrir el deporte está inmuscuado en un ámbito ético y axiológico y por lo tanto filosófico. De hecho, si partimos de que el ser humano es social por naturaleza – como afirmaba Aristóteles – y que sus acciones influyen en su exterior inmediato, y, si la filosofía por su parte se ha encargado a lo largo de la historia de interpretar y conocer el pensamiento y el acontecer humano, entonces, los sucesos que se manifiestan en el deporte son susceptibles de ser analizados a través de una perspectiva filosófica que nos permita entender aún más, la importancia de lo que nos parece ser ha simple vista un ejercicio físico.

Es necesario recordar que en la cultura griega se consideraba al deporte y a la filosofía como actividades afines en el desarrollo integral del individuo. En la poética de Aristóteles se menciona que la tragedia es la imitación de la vida y de la acción humana. El creador del Liceo utiliza el término “mimética”, para definir que dos acciones con naturaleza parecida tienen relación, pero una de ellas puede estar exenta de los riesgos y peligros de la realidad. Con base en este argumento, el deporte representa una visión mimética de la vida, es una representación de la sociedad en que se vive.

El deporte ofrece los sentimientos y emociones de una experiencia en la cotidianidad donde se puede arriesgar todo, pero exenta de perder la vida. Esta sensación mimética despierta en nosotros una situación imaginaria, y donde la actividad recreativa o deportiva son de la misma naturaleza que los hechos que se suscitan en la realidad. Es así que la gran variedad de este tipo de actividades – y a lo largo de la historia es notorio este hecho – permite a los individuos elegir entre una gama de posibilidades, según su temperamento, constitución corporal, necesidades afectivas y emocionales. Se persigue evocar miméticamente el triunfo y la derrota como en las guerras, pero sin el perjuicio de dañar intencionalmente al compañero de juego.

El deporte antes que todo es un juego y como tal, incluye una sensación de placer y espontaneidad lo cual, la convierte en una actividad atractiva y

singular. Es así, que el deporte como recreación, o como actividad amateur y profesional nos otorga la posibilidad de hacer una reflexión sobre cómo el ser humano obtiene un cúmulo de caminos para manifestarse, integrarse, desarrollarse, así como, para sentirse perteneciente a algo más grande que él, ya sea un ideal, un sueño colectivo, una meta, etcétera. Además de lograr un desenvolvimiento físico, mental y emocional. Pero también entraña un factor de competitividad que implican el uso de la fuerza o de habilidades, regidas por las reglas que imponen el cuidado para reducir el daño físico. En teoría es un ejercicio de competencia donde se excluyen posibles acciones violentas.

Un enfoque filosófico sobre la actividad deportiva nos lleva a considerar al deporte-practica (competitivo y recreativo) como medio para promover y aprehender valores a través del ejercicio de la disciplina. Es así, que el deporte manifiesta un conjunto de analogías sobre el acontecer humano, ya que un deportista se comporta y actúa en el campo de juego, como regularmente lo hace en su vida cotidiana y viceversa. El juego y el deporte son un laboratorio social donde se exploran las relaciones sociales en una competencia, que a su vez implican una analogía de cómo se realiza una construcción social. Con base en lo anterior, podemos afirmar que todo juego contiene un carácter ético que manifiesta una conducta hacia los demás. Pero también, donde el individuo puede lograr un autocontrol a través de conocer las emociones que le suceden en momentos de presión y miedo, provocados por la situación específica de un partido. Se aumenta la tensión, se realiza un esfuerzo vigorizante y se puede conseguir el reconocimiento de sí mismo sin remordimiento de vencer al otro. Como ejemplo tenemos, un tiro penal, un tiro libre en el último segundo, un gol de campo definitorio, un bateo con dos outs, etcétera.

Es entonces, que el jugador logra vencer esos momentos de presión y adquiere en esa experiencia de sí mismo, un código de conducta para enfrentar los problemas de su cotidianidad. Por lo tanto, observamos esa relación mimética entre el deporte y la vida, los dos son ámbitos que se conjugan en el individuo para que éste logre aprender de las experiencias vividas en cada ámbito y las combine para lograr no sólo mejores resultados, sino madurez y formación del carácter en situaciones críticas.

Si hablamos de una filosofía del deporte, entonces debemos considerarla como una ideología de contenidos éticos que promueven no sólo el famoso “juego limpio” – fair play – sino más importante aún, una serie de principios que motivan al deportista para conducirse dentro y fuera del campo moralmente.

Todo reglamento confía en la acción moral del jugador, así como en la imparcialidad de los jueces y árbitros, ya que esta confianza es una muestra del ideal deportivo, aún cuando en la realidad tenemos abundantes ejemplos de todo lo contrario. Por lo tanto, el deporte implica el desarrollo de un código de reglas, de orientación social, e integración de una normatividad ética, que permita la exaltación de la actividad, sumado a la necesidad de socialización, de participación y competencia y, claro, a la búsqueda de triunfo.

Por lo anterior, es innegable la importancia que tiene el deporte en la construcción de la sociedad y en la forma en que los individuos nos conducimos en algunas de nuestras actividades cotidianas. Sólo basta ver la televisión y la internet, escuchar la radio, leer los diarios y percibir nuestra realidad para dar cuenta, que la actividad que el deporte genera establece una influencia para relacionar nuestro entorno con las diferentes funciones y relaciones sociales y culturales hacia y con el otro.

El deporte inspira emociones, excitación controlada y posibilidad de catarsis, permitiendo el reconocimiento de sí mismo, sin remordimiento de vencer al otro y sin un sentimiento de culpa. Es una batalla controlada, donde el juego se convierte en una figuración móvil que nos ejemplifica un proceso social en miniatura. Proceso que muestra la necesidad de socialización que tiene el ser humano, además de la participación y el sentido de pertenencia hacia un grupo, al igual que la competencia y búsqueda de triunfo. Esto se logra porque el deporte contiene una naturaleza lúdica que invita al individuo hacer parte de él.

La reflexión filosófica y ética sobre el deporte nos conduce a entender y conocer la verdadera dimensión de la actividad deportiva, iniciando como un juego lúdico que provoca diversión y satisfactores inmediatos, hasta un ejercicio sistemático y profesional, que busque un resultado en la competencia sin olvidar la relevancia que posee el ideal ético del deporte. ¿Cuál ideal deportivo? Aquel que me permite ser yo mismo en la vida y en el juego, que me

exige esforzarme al máximo y aprovechar el juego como una oportunidad para valorar mi decisión en momentos donde se manifiesta mi personalidad y mi carácter.

La visión filosófica del deporte nos lleva a considerar que ganar o perder es circunstancial, ya que la verdadera victoria se encuentra en la realización de la actividad, así como en el deseo de superarse a sí mismo, en cada momento del juego - el montañismo es punta de flecha en este punto. El carácter axiológico de esta maravillosa actividad conlleva la posibilidad de obtener a través de la diversión, la recreación, el tiempo libre y el gozo del juego mismo, la posibilidad real de ser mejor persona, de conducirme con valores y principios, respetando la estructura social en la que decide de forma voluntaria participar. Con base en lo anterior, afirmamos que el deporte nos ofrece la oportunidad de una realización en esta difícil cotidianidad.

Si mencionamos el carácter ético del deporte, podemos concluir con la creación de dos términos que nos permita entender mejor el desarrollo de la persona-jugador en el ámbito deportivo. Estos términos son:

- a) Kinesio-Axios: el jugador-persona, se recrea, se perfecciona con sus cualidades físicas, mentales y psicológicas, bajo un ámbito moral que tiene concordancia con las reglas, pero su sentido moral va más allá de las mismas normas del juego. Este tipo de ejercicio moral-deportivo conduce al jugador rumbo al mejor desempeño de su práctica deportiva y al mismo tiempo guía a la persona al conocimiento de sí mismo para su mejor desarrollo en la vida cotidiana.
- b) KAS (Kinesio-Axios-Ser): Concebido como el movimiento – acción y reacción dentro del juego – implícito en la ejecución deportiva e inherente de valores y principios junto y hacia el otro –jugador.

Este término y su observancia nos permite argumentar que cómo actuamos en el juego actuamos en la vida cotidiana y viceversa, por lo tanto, si aprendemos a ser mejores personas en el juego lo trasladaremos a nuestra vida, y por supuesto, si la persona se manifiesta moralmente sus acciones en el campo serán testimonio de lo anterior.

INTRODUCCION AL LIBRO DE REGLAS

El fútbol bandera es un juego modificado del fútbol americano, y en la actualidad está en un proceso para constituirse como un deporte independiente, como una disciplina deportiva que surge del fútbol americano, como éste a su vez surgió del Rugby, pero que merece y necesita un reglamento independiente del mismo, objetivo que se logra en este libro. Sin embargo, cabe mencionar que en el presente, se trata ya de otra disciplina deportiva – de facto-, no es Fútbol americano es Fútbol Bandera (flag football en inglés) una disciplina deportiva con una normatividad y un reglamento totalmente pensando en su dinámica de juego. **No depende ni se sustenta del reglamento de la NFL ni de la NCAA, aún cuando procede el espíritu de algunas reglas, su interpretación y aplicación son diferentes.**

Nuestra organización y este reglamento han heredado del fútbol americano algunos valores y algunos principios de su práctica. Por esta razón algunas reglas mantienen su espíritu pero se trata ya de un reglamento totalmente creado para normar la práctica del fútbol bandera, de hecho aunque comparten algunas reglas, el espíritu interpretación de las mismas son diferentes..

De igual modo, debido al progreso de esta actividad deportiva en México y en el mundo, ya existen competencias internacionales y mundiales, a las cuales, han asistido algunos equipos representativos de México, ya sea como Selecciones Nacionales o como equipos representativos de Universidades o Ligas. Por lo cual, ya se han contemplado también modificaciones en este reglamento, que son parte de las reglas Internacionales de la modalidad 7 vs 7 sin contacto, así como el 5 vs 5, que comparte las reglas de la IFAF en la modalidad con adiciones que se ven reflejadas en la modalidad 5 vs 5 Mixto. Hoy en día este reglamento rige las competencias de múltiples Ligas en las diferentes Ciudades y Estados de la República Mexicana.

Como base sustancial de los tres reglamentos, aparece en primera instancia las reglas para la modalidad 7 vs 7, luego se presenta el 5 vs 5, y al final el 5 vs 5 Mixto. Terminando con un capítulo dedicado al señalamiento de las marcaciones más importantes.

Fundamentos Filosóficos de la Disciplina Deportiva Fútbol Bandera

Como fundamento filosófico de esta disciplina deportiva conocida como Fútbol Bandera, se estipulan la siguiente Misión, Visión, Objetivos y Lema, también aspectos teóricos de la misma.

Misión:

Promover y fomentar valores y principios a través de la recreación y la actividad física y mental que ofrece el fútbol bandera, para participar en el desarrollo integral de la persona; así como, brindar los fundamentos de una cultura deportiva.

Visión:

- Constituir un ámbito recreativo, ético y humanístico que ofrezca a través de la diversión la formación del carácter y la personalidad.
- Realizar una participación formativa para fomentar la libertad de elección, la toma de decisiones, la creatividad, la crítica, así como el liderazgo y el trabajo en equipo.

Objetivos de la disciplina deportiva:

- Crear un espacio donde se manifieste la participación de la persona, con base en la recreación y los valores.
- Participar activamente en el desarrollo psicomotriz de la persona.
- Fomentar el desarrollo de habilidades físicas y mentales.
- Realizar actividades que promuevan la personalidad y el carácter.
- Promover el trabajo en equipo y el desarrollo mediado de la competencia.

LEMA: “EL TOCHO ES LA VIDA”

Nos significa que cómo actuamos en la vida – en todas nuestras actividades – actuamos en el campo y viceversa, por ello, debemos disfrutar y aprovechar la oportunidad de crecer y madurar a través del juego. Aprendemos haciendo y nos convertimos en mejores SER HUMANOS.

Los anteriores fundamentos filosóficos son parte esencial de la normatividad del reglamento y sustento del código ético.

Deportivismo

- Éste es el origen y desarrollo de la regla del juego honrado y cortés o fair play, el jugador que viola intencionalmente las reglas, es culpable de jugar sucio con una conducta antideportiva, de la cual podrá escapar a ser castigado, pero desacredita al fútbol bandera que como jugador debe proteger.

Hablar con los oficiales

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

Hablar con los oponentes

- Hablar con los oponentes no está prohibido por las reglas, pero usar un lenguaje abusivo o insultante No lo hace un buen deportista. Debemos recordar que hay familias como espectadores y debemos actuar con respeto e integridad. La violación en este punto puede causar suspensión y multa. Ver al final del documento.

El ideario del fútbol bandera es:

(Filosofía del deporte)

- 1.- Jugar para divertirse y recrearse.***
- 2.- Vencer sin humillar.***
- 3.- Acepta la derrota con dignidad y sin rencor.***
- 4.- Necesario respeto al adversario.***
- 5.- El juego es un camino hacía la autosuperación.***
- 6.- Saber que la actividad física y el deporte son una escuela para la vida.***
- 7.- Siempre acatar la decisión de los jueces, aún cuando se equivoquen.***
- 8.- Alternar un sentimiento fraternal dentro y fuera del campo.***
- 9.- Guiarnos en su carácter formativo y pedagógico.***
- 10.-Fomenta las relaciones personales, en el trabajo de equipo. Todos ganan, nadie pierde.***

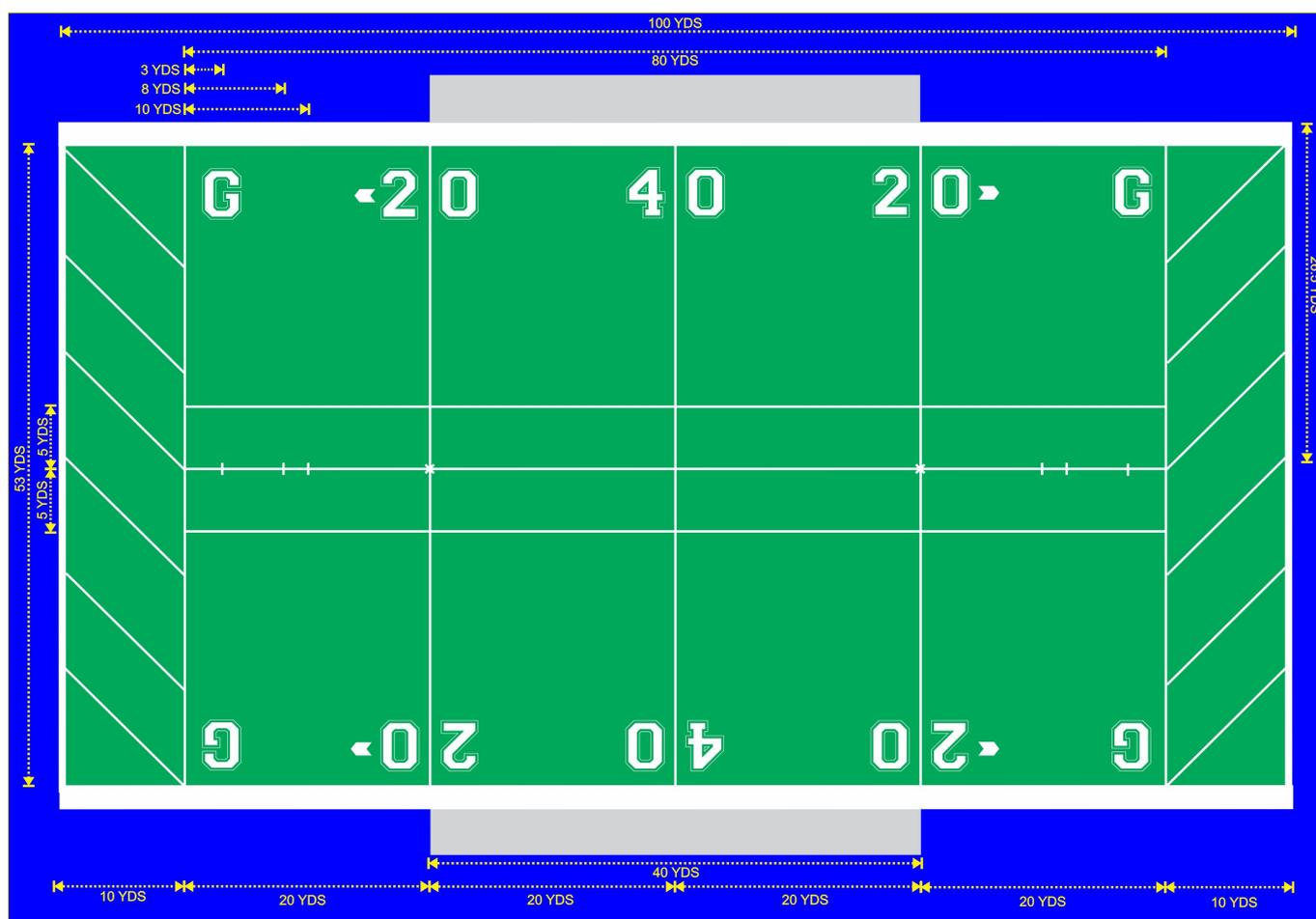
MODALIDAD 7 VS 7 SIN CONTACTO.

REGLA 1 CAMPO DE JUEGO

1.1.1 CAMPO DE JUEGO

- El campo de juego deberá ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas de gol, conos o pilones.
- El área será rectangular con una dimensión de 100 yardas (91.44m) de largo por un mínimo de 40 a 53 de ancho, - dependiendo del espacio con el que cuenta la Liga, pero cumpliendo con la especificación mencionada (48.46m) dividido en cuatro secciones de 20 yardas (18.29m) y dos de 10 yardas (9.14m) (estas deberán ser las zonas finales del campo una en cada lado) Paralelas a las líneas laterales una línea que partirá el campo en dos mitades iguales, dos líneas una a cada lado de la línea central separada a 5 yardas (4.57m) y una marca en centro del campo a 10 yardas (9.14m) de la línea de gol.

1.1.2 DIAGRAMA DEL CAMPO



REGLA 2 EL JUEGO, ARBITROS, EQUIPO Y BALONES

2.1 EL JUEGO

- a) El juego debe ser jugado entre dos equipos de siete jugadores cada uno en un campo rectangular y con un balón inflado que tenga la forma de un esferoide alargado (ver 2.4) y cuyo objetivo es romper el plano de la línea de anotación con posesión del balón en más ocasiones posibles de manera legal que el oponente.
- b) El número mínimo de jugadores para iniciar un juego es de 5, y con ese número de personas debe continuarse hasta el final.
- c) Cada equipo designará uno o más jugadores como su capitán en el campo de juego y sólo uno de ellos podrá hablar por su equipo; en cualquier trato con los oficiales. Para el volado no deberá haber más de cuatro capitanes.

2.2 ÁRBITROS.

- a) Cada partido será controlado por un equipo con un mínimo de 3 árbitros (1 principal y los demás se denominaran auxiliares) quienes tendrán la autoridad para hacer cumplir las reglas, llevar el tiempo, oportunidad por jugar, así como el marcador de juego, antes, durante y después del partido o hasta que abandonen el terreno de juego.

2.2.1 ARBITRO PRINCIPAL

- a) Previo al inicio del juego se encargará de verificar que el campo, los equipos, el clima y el equipamiento (véase 2.3 y 2.4) cumplan con las condiciones para que el juego pueda llevarse a cabo.
- b) Revisa la elegibilidad de los jugadores.
- c) Lleva a cabo el sorteo entre los capitanes e indicara al ganador de este así como la decisión que eligió (véase 3.1).
- d) Indica que el balón está listo para dar inicio de cada una de las oportunidades durante el partido.
- e) Durante el juego demostrará mediante las señas las penalizaciones o infracciones así como al infractor, las yardas a aplicar y la oportunidad por jugar.
- f) Aclara mediante explicación cualquier duda de reglamento al capitán o entrenador en jefe
- g) Indica cuando resten 2 minutos por jugarse de cada mitad.

- h) Indica cuando un equipo haya terminado sus 3 tiempos fuera que tiene derecho por mitad.
- i) Señala el fin de cada mitad levantando el balón.
- j) Controla el partido con otros oficiales
- k) Interrumpe el juego si considera que hay un jugador sangrando o una lesión grave
- l) Al finalizar el juego el árbitro redacta un informe que contenga los datos generales del juego (hora, campo, equipos que se enfrentan), el resultado del partido, así como cualquier incidente o hecho que pudiera tener relevancia para el mismo.

2.2.2 ARBITRO AUXILIAR

- a) Controla el partido con otros oficiales.
- b) Servirá como apoyo en todo momento para la toma de decisiones, aplicación de reglamento a fin de ayudar a la fluidez del juego.

2.3 EQUIPO

- a) Cada jugador debe contar con un uniforme corto o malla y playera o jersey con número impreso, este uniforme debe ser de un material ajustado al cuerpo y cuyas dimensiones no interfieran con las banderas de juego.
- b) Los únicos cinturones permitidos serán los del tipo Sonic flag a tag, de 2 banderas el cual debe permanecer ajustado a la cintura y las banderas en los costados (No se permitirá traer objetos que cuelguen del corto Ej. Toallas, correas, sobrante del cinto, etc) el color de las banderas debe ser contrastante con el color del corto.
- c) El árbitro no permitirá el uso o participación de jugadores con equipamiento que no cumpla con las especificación permitidas.

2.4 BALONES.

- a) Los balones deben ser de piel o piel sintética, no plástico, de medidas J (Júnior) o Y (Youth) en el caso de la rama Femenil y Mixto, y PRO o 1005 en caso de la Rama Varonil y que cumpla con dichas especificaciones e inflado a una presión de 9 a 11 lbs. En la d categorías infanriles o menores de 14 años el tamaño del balón debe ser Pee wee o con referencia específica de la categoría. El árbitro debe aprobar, y a su vezm es el único que autoriza o rechaza cualquiera de estos criterios para un partido. Cada equipo debe presentar un balón como mínimo y

tres como máximo. El árbitro podrá aprobar balones adicionales si existiese explicación.

- b) Si un equipo no trae balón se jugará con el del otro equipo, o con los balones que proporciona la Liga o comité Organizador.

REGLA 3 INICIO DE JUEGO, TIEMPO DE JUEGO, TIEMPOS FUERA Y SUSTITUCIONES.

3.1 INICIO DE JUEGO

- a) Previo al inicio de juego se lleva a cabo un sorteo - llamado volado.
- b) El árbitro llama a los capitanes de cada equipo 5 minutos antes de iniciar el juego, (máximo cuatro, mínimo uno por equipo) en donde se efectúa un sorteo lanzando una moneda al aire, el equipo visitante elige uno de los dos lados de la moneda.
- c) El capitán quien gane el sorteo podrá elegir entre una de estas 2 opciones.
 - a. Recibir o patear
 - b. Lado del campo
- d) Acto seguido, el árbitro informa la decisión elegida por los capitanes con un señal y pide a los equipos que se acomoden para la patada inicial. (Ver patada de inicio). En la segunda mitad se invertirá la decisión tomada en la ceremonia del sorteo, es decir, el equipo quien pateo en la primera mitad recibi y se cambia la dirección del campo para atacar y defender.

3.2 TIEMPO DE JUEGO

- a) El tiempo de juego estará dividido en dos mitades con un mínimo de 20 minutos y un máximo 30 minutos, de los cuales los 2 minutos finales son cronometrados, esto quiere decir que solo se detendrá el reloj por lesión, tiempo fuera o alguna circunstancia especial que determine el árbitro. En el minuto 28 habrá un pausa de 45 segundos misma que los entrenadores podrán aceptar o rechazar de común acuerdo. Los dos minutos finales de cada mitad serán efectivos. En donde solo se detendrá el reloj en los siguientes casos:
 - a. Pase incompleto
 - b. Que el jugador que porta balón salga del campo por las líneas laterales sin haber sido teclado.
 - c. Tiempo fuera pedido por los equipos
 - d. Tiempo fuera pedido por los árbitros.
 - e. En el cambio de posesión del balón.
 - f. En un castigo mientras se aplica el mismo.
 - g. En una anotación o punto extra.

- h. En 4^{TA} oportunidad se detendrá el reloj solo para preguntar la decisión de jugar o patear al poner la bola lista inicia el reloj de juego si el resultado jugada anterior lo permita.
- i. En un primer y línea para hacer el procedimiento.
- j. Cuando el balón abandona el campo de juego por las líneas laterales sin tocar el piso previamente.

➤ Terminada la primera mitad habrá un receso de 10 minutos conocido como medio tiempo.

ANEXO: En Torneos de un fin de semana, de los llamados Relampago, el Comité Organizador puede decidir, que se respete el mínimo de tiempo marcado anteriormente, con la salvedad que en lugar de 2 minutos, son 5 jugadas finales de cualquiera de los 2 Equipos.

Se explican las 5 Jugadas de la siguiente manera. Al terminar el tiempo de juego corrido, el árbitro hace mención de la pausa y del inicio de las 5 jugadas y éstas comienzan a contar respetando las oportunidades que se llevaban anteriormente. Es decir, si es primera oportunidad y quedan 5 jugadas, la siguiente será segunda y cuatro jugadas. Si el equipo hiciera primera oportunidad, será primera oportunidad y 3 jugadas, y así sucesivamente.

Los puntos extras no cuentan como jugada. Las patadas si, en caso de que no haya castigo en patada de salida.

El castigo defensivo, mantiene la oportunidad en la cual fue provocada y el castigo ofensivo, si el equipo defensivo lo acepta, obviamente se pierde esa jugada, en balón centrado.

3.3 TIEMPOS FUERA

a) Cada equipo cuenta con 3 tiempos fuera por cada medio tiempo, de 45 segundos de pausa, cada uno los cuales no son acumulables para la siguiente mitad o periodo y se pueden pedir los tiempos fuera consecutivos. Es recomendable que el árbitro avise que la jugada estará lista para ser centrada.

b) En series extra solo habrá un tiempo fuera durante cada serie extra.

c) Los tiempos fuera los podrán solicitar jugadores o entrenadores.

ANEXO. En Torneos Relampagos son 2 Tiempos Fuera por mitad. Y, también puede suceder que después de un Tiempo Fuera si los 2 equipos desean jugar sin tener la pausa, el árbitro puede reiniciar el partido. Es importante que antes de que el árbitro silbe para cerciorarse de que los jugadores están listos para iniciar.

3.4 SUSTITUCIONES

- a) Cualquier número de sustituciones legales de cualquier equipo serán permitidas en el juego entre medios tiempos, después de una anotación, punto extra o durante el intervalo de oportunidades, únicamente con el propósito de remplazar o llenar una vacante de uno o más jugadores para que una sustitución sea considerada legal el jugador que ingrese al campo de juego estará obligado a entrar 10 yardas hacia el centro del campo previo a ser centrado el balón.

REGLA 4 SERIES DE OPORTUNIDADES, LÍNEA POR GANAR.

4.1 SERIE DE OPORTUNIDADES.

- a) Una serie de cuatro oportunidades consecutivas se conceden al equipo que pondrá el balón en juego mediante un centro (ver centrando), después de una patada de inicio o salida, despeje, bola declarada muerta en tu propia zona de anotación , o cambio de posesión.
- b) Una nueva serie se concede al equipo A cada vez que llegue o cruce la línea por ganar.
- c) Una nueva serie se le concede al equipo B si después 4 oportunidades el equipo A falla en su intento de alcanzar la línea por ganar.
- d) Es importante hacer mención que mientras el balón este en juego, es decir, en bola viva y con clara posesión del mismo, si fuera el caso que un jugador del equipo A, rebasará una línea y por el deseo de ganar más yardas o de pichar, o de un castigo ofensivo -si el equipo defensivo lo aceptará -el equipo A, tendrá que ganar la línea inmediata.
- e) NO, confundir la regla anterior, con lo siguiente: si el equipo A, ya gana una línea y la jugada se declara muerta, y sucediera un caso del inciso d) anterior, la línea por ganar sigue siendo la misma al momento de salir la jugada. ES decir, no se puede Ganar una misma línea ds veces.

4.2 LÍNEA POR GANAR.

- a) La línea por ganar en una serie será establecida como la línea más próxima al punto más adelantado del balón en dirección del ataque del equipo con posesión de este. Pero si el balón quedase dentro de la zona final del oponente la línea de gol se convierte en la línea por ganar. (Siendo esta la última línea por ganar ver anotaciones).

REGLA 5 PATADAS Y REGRESOS

5.1.1 PATADA DE SALIDA

- a) En la patada de salida el balón deberá ser pateado desde la yarda 20 del equipo A y estará colocada en el centro del campo, sobre un punto de apoyo (tee) con una altura máxima de 3 pulgadas del piso o a ras del mismo sostenido por un jugador del equipo A. No se puede apoyar el balón sobre el zapato puesto de uno de los jugadores.
- b) Si después de que la bola sea puesta como lista por alguna razón se cae del punto de apoyo (tee) el equipo A no podrá patear el balón y un oficial deberá hacer sonar el silbato para reacomodar el balón.
- c) Todos los jugadores del equipo A excepto el pateador o el sostenedor deberán estar atrás del balón.
- d) Esta patada no podrá salir por la líneas laterales sin ser tocada por algún jugador, si esto ocurriera el equipo B podrá decidir:
 - Tomar el balón donde abandono el campo,
 - Tomar el balón en la yarda 35,
 - Repetir la patada aplicando el castigo de procedimiento ilegal. (ver tabla de castigos).
- e) Después de una auto-anotación (safety) el equipo A pateara de la yarda 10 y tendrá la opción de patear de aire o de lugar.

5.1.2 PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT).

- a) Cuando el equipo A decida no avanzar o no intentar avanzar y quiera realizar una patada de despeje protegida, esta podrá llevarse a cabo mientras el equipo A con posesión de balón no rebase la yarda 40 – que es la mitad del campo - y en cualquiera de sus cuatro oportunidades siguiendo este procedimiento:
 - Avisar al árbitro la intención de despejar,
 - El oficial informara al equipo B la intención del equipo A,
 - Los jugadores del equipo B deberán alejarse a 20 yardas como mínimo y esperara el resultado de la misma. Si el equipo B no tiene 20 yardas para colocarse, el árbitro indicara la distancia máxima posible donde se podrán colocar.
- b) La patada de despeje protegida iniciara con un centro y ningún jugador del equipo A podrá estar colocado delante de donde fue centrado el balón, deberá haber como mínimo 4 jugadores alineados con el centro hasta que el balón sea pateado, tampoco podrá haber algún tipo de jugada ofensiva sorpresa, no deberá haber presión o penetración sobre el pateador, debido a que esta se considera una situación obvia de

cambio de posesión por posición de campo (al recibir el balón el pateador iniciara su mecanismo de despeje (que cuenta con 5 segundos), de no patear después de este tiempo, se declara bola muerta y en el punto en donde la jugadora tenía posesión de balón será un procedimiento ilegal (sin cobrar yardas) y de allí será primero y línea. Al momento que se marque el castigo el arbitro deberá cortar la jugada con un silbatazo.

- c) El balón debe ser pateado en el aire y sin que toque el piso antes de ser pateado.
- d) El equipo A no podrá cambiar de opinión una vez que notifique al oficial su decisión sobre despejar a menos que pida un tiempo fuera.
- e) El balón podrá abandonar el campo por las líneas laterales de aire o botando siempre y cuando no sea tocado por algún jugador, y este será colocado en la yarda donde abandono el campo.
- f) Si al centrar el balón el pateador no pudiera controlarlo y este cayera al piso habrá cambio de posesión:
 - En el lugar donde el balón toque el terreno de juego si el balón cayera atrás del pateador
 - En el lugar donde perdió el control del balón de caer adelante del pateador.
- g) Se considera auto-anotación (safety) cuando:
 - El pateador estando dentro de la zona de anotación, perdiera el control del balón y este cayera sobre el terreno de juego.
 - El pateador al estar dentro de la zona de anotación y ya con posesión del balón este se le cayera tocando el terreno de juego.
 - El pateador pisara fuera del terreno de juego por la línea final o laterales.
 - El balón al ser pateado cayera dentro de su propia zona de anotación.
 - Si el pateador, no realiza la patada después de los 5 segundos que tiene.
 - El balón al ser pateado saliera por las líneas laterales o final de su propia zona de anotación

5.1.3 PATADA DE PODER.

- a) Esta se podrá realizar únicamente dentro de los dos minutos finales del partido y cuando el equipo A tenga una desventaja no mayor a 18 puntos. La patada de poder consiste en una patada de salida ordinaria (ver patada de salida) donde el balón deberá caer entre la yarda 19 y la 1 del campo del equipo B ya sea de aire o botando, y en donde el equipo B está obligado a llevar el balón a su yarda 20 o más allá De no

ser llevada a su yarda 20 como mínimo el equipo A recupera la posesión del balón en su yarda 40.

b) El equipo B esta obligado a regresar el balón a la yarda 20 como mínimo cuando:

- Sea tocada voluntaria o involuntariamente por un integrante de su equipo dentro de su yarda 20 aun cuando el balón entre a la zona de anotación.
- El balón no entre de aire o botando a la zona de anotación sin que sea tocada por algún jugador.
- El balón no salga por las líneas laterales.

c) El equipo B podrá decidir no regresar el balón cuando:

- Esta sale del campo sin ser tocada por algún jugador de su propio equipo.
- Si esta entrara a la zona de anotación de aire sin que sea tocada por algún jugador de su propio equipo.
- Si durante la patada hubiera un castigo del equipo A
- Si un jugador ofensivo, este dentro de la zona de anotación puede intentar agarrar el balón y de no hacerlo, como el balón entro de aire directo a la anotación, la posesión será del equipo que estaba regresando la patada.

d) Otras consideraciones

- Si durante el desarrollo de la patada hubiera un castigo del equipo B que al aplicarlo dejara el balón atrás de la yarda 20. Se considerara como no avanzado el balón y pasara al equipo A, en su propia yarda 35.
- Si durante el desarrollo de la patada hubiera un castigo de los dos equipos la patada debe ser repetida.
- Si después de la jugada hubiera un castigo en bola muerta por parte de alguno de los equipos este no afecta la posesión del balón en el resultado de la jugada.
- 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 jugador con posesión de balón rebasa la línea y luego regresará – el u otro compañero – será el balón para el equipo defensivo desde la yarda 40.
- Si, un jugador que fildea el balón lo toma y no tiene una bandera o las dos, se considera mal fildeo y por consiguiente es del equipo defensivo.
- 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.
- **Si existiera un castigo en bola muerta – después de concluir la jugada que define la patada de poder – se cobrará el castigo sin interferir en su resolución. Es decir, si el equipo ofensivo no logra alcanzar la yarda 20 y concluye la jugada y posteriormente el equipo defensivo cometiera un castigo – faúl personal – el balón es para el equipo que pateo desde la yarda 40 y de allí se cobrarán las yardas de la falta. Como se menciona en el aspecto 2 de esta regla, esto sucedería durante el tiempo regular del partido ya que la patada de poder se sujeta a las reglas de patada que aplican a lo largo del encuentro.**

5.2.1 REGRESO DE PATADA DE SALIDA (KICK OFF RETURN).

- a) El equipo que efectuó el regreso deberá estar como mínimo a 20 yardas de la colocación del balón antes de ser pateado. El número mínimo de jugadores en línea de la yarda 40 para recibir la patada será de 4.
- b) Para que el equipo A, pueda intentar avanzar el balón después de una patada debe atrapar el balón de aire o recogerlo del terreno de juego de primera instancia siempre y cuando no haya sido tocado por algún jugador previamente y que éste haya tocado el suelo. En caso de no hacerlo la bola se declara muerta en el punto donde el jugador sin posesión de balón lo tocó y desde ese punto inicia su serie ofensiva. Si al momento de ser tocado el balón este saliera hacia el frente se declara bola muerta en el punto donde fue tocado por última vez.
- c) Cualquier jugador defensivo debe estar por lo menos a una distancia de cinco yardas de radio del jugador que intenta avanzar el balón para evitar cualquier contacto físico y cuidar la integridad de los jugadores.

5.2.2 REGRESO DE PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT RETURN).

- a) Al igual que en la patada de salida el equipo quien regresa el balón deberá estar con un mínimo 4 jugadores a 20 yardas de la posición del balón antes de ser centrado. En caso de que no hubiera 20 yardas de distancia la separación será la máxima posible indicada por los oficiales.
- b) Para que el equipo A pueda intentar avanzar el balón después de una patada deberá atrapar el balón de aire o recogerlo del terreno de juego siempre y cuando no haya sido tocado por algún jugador previamente, en caso de no hacerlo la bola se declara muerta en el punto donde fue tocado el mismo o en el terreno de juego. Y, de allí inicia su serie por avanzar, si al momento de ser tocado el balón este saliera hacia el frente se declara bola muerta en el punto donde fue tocado por última vez.

- c) Cualquier jugador defensivo debe estar por lo menos a una distancia de cinco yardas de radio del jugador que intenta avanzar el balón para evitar cualquier contacto físico y cuidar la integridad de los jugadores.
- d) Si el balón fuera tocado por un jugador y el balón saliera volando en el aire cualquier jugador ofensivo o defensivo puede hacerse de su posesión.

REGLA 6 CENTRANDO, PASANDO Y CORRIENDO EL BALON.

6.1 CENTRANDO

- a) El balón debe ser puesto en juego con un centro legal, el balón debe ser colocado en la línea central del campo en todas las jugadas. Para que un jugador pueda recibir el centro debe estar como mínimo a cinco yardas atrás de la línea neutral. El Penetrador debe estar mínimo a 5 yardas también o los jugadores que deseen penetrar a la primera opción.
- b) Se recomienda el uso de boyas, conos, marcas, para distinguir el punto o línea imaginaria para centrar el balón y otra para marcar las 5 yardas de donde el penetrador empezará la jugada.
- c) Una vez que la bola esta lista para jugar y para que un centro sea legal el equipo A deberá cumplir los siguientes requisitos:
 1. El centrador después de tomar su posición para centrar no podrá moverse a una diferente posición ni levantar el balón.
 2. El centro deberá realizarse por debajo, es decir, (en tres puntos) del suelo del campo de juego y entre las piernas en una posición donde sea visible para la mayoría de los jugadores y oficiales.
 3. El centrador no puede levantar la bola ni moverla delante de la zona neutral, fintar o amagar a centrar, si en el intento de centrar pierde el control del balón, se declara la jugada muerta y la oportunidad.
 4. Debe realizar el centro en un solo movimiento
 5. Ningún jugador podrá estar en o delante de la zona neutral (largo del balón)
 6. El equipo A debe contar por lo menos con 4 jugadores alineados – en la línea original imaginaria - incluyendo el centro,
 7. Para la jugada seguida del centro, es importante entender que el penetrador tiene derecho de paso, es decir, el debe escoger izquierda o derecha para llegarle a la primera opción, mientras el centro, debe dejar pasar al penetrador si es que el mariscal de campo sale rolado hacia a algún lado.
 8. Si el Marsical de campo se quedará en el centro para leer la jugada o lanzar entonces el centro puede salir derecho y no chocara con el penetrador que ya escogió uno de los 2 lados para penetrar.
 9. El centro debe salir para el lado contrario del penetrador de tal modo, que el centro no estorba ni queda en medio de los dos.
 10. Si el penetrador escoge un lado, el centro sin esperar puede salir lateral o diagonal del lado contrario siempre y cuando el mariscal no role para ese lado.

11. Existirán dos líneas punteadas a 5 yardas de en medio del campo – líneas punteadas - de donde fue centrado el balón para distinguir que si el mariscal de campo rola y rebasa esas 5 yardas de límite, entonces cualquier defensivo puede penetrarle al mariscal. Si el mariscal de campo ataca la línea original para cualquier lado de manera diagonal o en medio, también cualquier defensivo también puede penetrarle.
12. Si al efectuarse el centro el balón toca el suelo o quien lo recibe no pudiera controlarlo se contara como una oportunidad y este se colocará:
 - En el punto donde hizo contacto con el suelo si este no fuera tocado por alguien.
 - En donde fue tocado por el jugador, si el balón saliera hacia el frente, es decir en dirección del ataque del equipo A.
 - En donde hizo contacto con el terreno de juego si este saliera hacia atrás es decir en dirección opuesta al ataque del equipo A.

6.2 PASANDO EL BALÓN.

6.2.1 PASE ATRASADO.

- a) Durante el desarrollo de la jugada puede haber un número ilimitado de pases atrasados o laterales.
- b) Se determina como bola muerta si en el desarrollo de la jugada el pase atrasado toca el suelo del terreno de juego, la jugada termina en el lugar donde el balón hizo contacto con el suelo, en el caso de que no lo toque ningún jugador.
- c) Si el balón fuera tocado por algún jugador este queda en el punto donde fue tocado, en caso de que el balón saliera hacia delante, es decir, en dirección del ataque del equipo A.
- d) Si el balón fuera tocado por algún jugador y el balón cayera al campo de juego atrás de quien intento controlarlo se declara bola muerta en donde el balón hizo contacto con el suelo del terreno de juego.

6.2.2 PASE ADELANTADO.

- a) El equipo A podrá lanzar un solo pase adelantado por oportunidad siempre y cuando sea lanzado atrás de la zona neutral y el lanzador siga siendo legible para lanzar, es decir, que tengas las banderas colocadas o que en caso de jugada de engaño, si una defensiva le quito una bandera, entonces, tendrán que quitarle la otra bandera o tocarla en donde no tiene bandera.

➤ Pase ilegal adelantado

Se considera como un pase ilegal adelantado cuando:

- a) Cuando un jugador del equipo A lanza el balón delante de la zona neutral, es decir, si al lanzar cualquier parte del brazo o cuerpo del jugador rebasa la línea original.

- b) Cuando un jugador del equipo B lanza el balón adelante después de un cambio de posesión.
- c) Cuando para conservar el tiempo (detener el reloj de juego) el pase no es lanzado inmediatamente después de haber tenido el control del centro. (Encallar el balón).
- d) Cuando para evitar perder yardas o ser tacleado el lanzador se encuentra dentro de los – líneas punteadas - o el balón no rebasa la zona neutral.
- e) Si el balón es realizado de entrega mano a mano, detrás de la línea el jugador con ahora la posesión de balón no puede lanzar pase. La razón es que sólo puede haber un solo pase o entrega hacia delante detrás o rebasando la línea.

6.2.3 PASE COMPLETO

➤ **Cualquier pase adelantado es completo cuando:**

- a) Es atrapado por un jugador del equipo A que este dentro del campo y la bola continua en juego, a menos que se encuentre dentro de la zona de anotación de los oponentes (ver anotación, Touchdown), o el jugador no traiga listones.

➤ **Cualquier pase adelantado es incompleto cuando:**

- a) El balón toca el suelo o sale del campo.
- b) Un jugador antes de tener posesión del balón alguno de sus pies toca primero el suelo fuera del terreno (línea lateral o final).

➤ **Elegibilidad para tocar un pase legal**

- a) Todos los jugadores son elegibles para recibir un pase adelantado en su lugar o en movimiento.
- b) Ningún jugador ofensivo elegible que salga del campo durante una oportunidad podrá participar en el campo de juego o en la zona final o mientras este en el aire. Hasta que haya sido tocado por un oponente o un compañero.

➤ **Falta personal e interferencia de pase**

- a) Durante una oportunidad esta completamente prohibido cualquier tipo de contacto desde el momento en que la bola es centrada y hasta que es tocada por un jugador o árbitro. El contacto en esta fase se considera como interferencia si el balón está en el aire, y si existiera un contacto

antes de que el balón saliera de la mano del lanzador se considera como un falta personal o agarrando.

- b) También se considera como interferencia si el jugador defensivo quita las banderas a un posible receptor sin que este haya tenido contacto con el balón.
- c) Si al lanzar un pase el balón es bateado o desviado por algún jugador y el balón continúa en el aire cualquier jugador de cualquier equipo podrá hacer por el balón y si alguno quita las banderas antes de que haga contacto con el balón se considera una interferencia ofensiva o defensiva según sea el caso y se aplicara el castigo correspondiente. (Ver tabla de castigos).
- d) Si en una jugada el receptor inicie el proceso de recepción y el defensivo realiza acción de tacleo, si el ofensivo no logra tener posesión de balón sino hasta una o segunda oportunidad, se declara tacleo donde la toma, ya que no existe balón suelto y el defensivo realizó la acción de tacleo pertinente.

6.3 CORRIENDO EL BALÓN.

- a) Cualquier jugador detrás de la zona neutral puede correr con el balón (chechar elegibilidad en centrando el balón). Cumpliendo los siguientes requisitos:
 - a. Que porte las banderas sujetos a la cintura (esta se considerara máximo avance)
 - b. Que no porte objetos colgados alrededor de la cintura.
 - c. Que tenga posesión del balón.
- b) Si durante el desarrollo de la jugada algún jugador del equipo defensivo le quitara sus banderas un jugador del equipo ofensivo sin que este tenga posesión del balón, el jugador podrá seguir en la jugada y recibir el balón. Para que sea declarado bola muerta tendrá que ser tocado de los hombros hacia abajo.
- c) Cuando un jugador en posesión del balón, pierde sus banderas sin que esto haya sido provocado por un jugador defensivo la jugada será declarado bola muerta en el momento que la recibe el balón.
- d) Si un jugador con posesión del balón corriendo o saltando cayera al suelo y sus rodillas, nalgas, espalda. Hicieran contacto con el terreno de juego este podrá levantarse y seguir avanzando el balón o picharlo desde el suelo a menos que este sea tocado mientras no esté en pie. Para que esta regla tenga validez el balón no deberá en ningún momento tener contacto con el terreno de juego.
- e) Si un jugador corre con el balón y éste se le saiera de las manos y perdiera la posesión, y el balón cayera dentro de la anotación entonces

será primero para el otro equipo, con un tockback, desde su propio yarda 20.

- f) El centro para poder iniciar la jugada, debe tener las dos banderas, lo mismo que el mariscal de campo.
- g) Un jugador con posesión del balón y corriendo la bola no podrá saltar, aventarse, rodar o arrastrarse para conseguir un máximo avance. (Incluyendo para una anotación).
- h) *Si un jugador comienza la jugada sin una bandera será jugador ineligible. en caso de tratarse del centro se considera bola muerta y perdida de down.*
- i) *Si un jugador comienza la jugada y en la trayectoria se le cae una o dos banderas, es elegible pero donde reciba el balón será muerta la jugada.*
- j) *Si un jugador durante un engaño, reversible se le desprende una bandera (por el contrario) podrá recibir el balón y el defensivo tendrá que quitarle o la bandera que le queda o tocarlo en la zona de la bandera faltante (de cintura a rodilla).*
- k) *Si un jugador recibe el balón y al pasar por un defensivo o varios en el momento no se le desprende la bandera, sino más adelante se considerará el punto de encuentro como el punto final de la jugada.*
- l) *Si un jugador recibe el balón y se desprende la bandera (sola) entonces el jugador puede seguir corriendo con la bola y el defensivo tendrá que tocarlo en la zona de tacleo (bandera).*
- m) *Si un jugador no se ajusta bien el cinturón, o si el jugador no ajusta el tamaño del cinturón y esta colgando el sobrante, y en ambos casos sufriera este jugador un movimiento del cinturón, allí se declara bola muerta. el es responsable de colocarse bien el cinturón.*

➤ **Interferencia a la bandera.**

- a) Si un jugador con posesión del balón evita que le quiten las banderas con la mano, codos, balón, rodilla, cabeza etcétera, es considerado interferencia a la bandera y se castiga al jugador y su equipo que lo cometió. Con 10 yardas de castigo y pérdida de oportunidad.

REGLA 7 ANOTACIONES.

7.1 VALOR EN PUNTOS DE LAS JUGADAS DE ANOTACIÓN

- | | | |
|-------------------------------|----------|------------------------|
| a) Anotación | 6 puntos | |
| b) Conversión | 3 puntos | Gol de campo |
| c) Auto-anotación | 2 puntos | Concedidos al oponente |
| d) Conversión, de punto extra | 1 punto | desde la yarda 5 |
| e) Conversión, de punto extra | 2 puntos | desde la yarda 10 |
| f) Conversión, de punto extra | 3 puntos | desde la yarda 20. |

7.2 JUEGO POR FOR AUSENCIA DE JUGADORES O EQUIPO.

➤ Un juego se declara por AUSENCIA cuando:

- Un equipo no presente como mínimo 5 jugadores para iniciar un partido
- No presenta cedula de jugadores o credenciales o registro al inicio de juego
- No se presente con el equipo obligatorio (excepto balón).
- Cuando un equipo no pueda mantener 5 jugadores como mínimo participando si después de un retraso de juego el equipo no vuelve al campo se sancionara con una conducta antideportiva se declarara abandono del juego
- El resultado de cualquier juego perdido por ausencia o un juego suspendido que después resulte declarado por ausencia será, equipo ofendido 33, equipo oponente 0.
- Si el equipo va adelante en la anotación al declarase partido por ausencia, el marcador prevalece.

7.1.1 CUANDO ES UNA ANOTA.

- Un jugador avanzando por el campo de juego con posesión legal de una bola viva, cuando el balón y la cadera con las banderas sujetados a su cuerpo cruza el plano de la línea de gol de sus oponentes. ES decir, el criterio para anotar es la cadera, ya que las banderas son el punto de tacleo y el motivo para anotar.

- b) Un receptor elegible atrapa un pase legal adelantado en la zona final de sus oponentes.
- c) Un pase atrasado o adelantado es recuperado en el aire interceptado en la zona final de sus oponentes o llevado a ella.
- d) Cuando un jugador del equipo A con posesión del balón y corriendo, es derribado por un jugador del equipo B en forma flagrante para evitar un anotación. Y siendo el jugador del equipo B el último para impedir la anotación y como último recurso lo derriba, empuja para sacarlo del campo, sin la intención de agarrar las banderas (teclear) se declara anotación. Será declarada anotación de acuerdo a lo que se esté jugando otorgándole los puntos al equipo que le cometieron el castigo. El jugador que cometa el castigo será expulsado.

7.1.2 CONVERSIÓN DE TRES PUNTOS.

- a) Un equipo puede solicitar una conversión de tres puntos al árbitro a partir de que consiga 1ero y gol y el balón no este colocado más delante de la yarda 10 por anotar.
- b) Esta conversión consiste de una jugada en donde el entrenador del equipo A solicitara al oficial una conversión de tres puntos este adelanta el balón 10 yardas (estas yardas son el punto que regula el avance de ésta jugada) y tiene una sola jugada para anotar, de conseguirse se le otorgan tres puntos y se reanuda el partido con una patada de salida por parte del equipo A en caso de que haya tiempo de juego. Si el equipo B intercepta el balón y lo lleva a la zona de anotación contraria esta cuenta como una anotación de 6 puntos, y su adicional punto extra.
- c) En caso de que el equipo A no consiga la conversión el equipo B toma posesión del balón en la yarda 20 o delante si fuese el caso. Si el equipo B recupera dentro de la zona la posesión del balón y este decidiera no regresarla se considerara como una bola muerta dentro de la zona de anotación y el balón se coloca en la yarda 20, si el equipo B decide sacar el balón de la zona de anotación este se coloca donde termine la jugada.
- d) A todo castigo defensivo que suceda en la conversión de 3 puntos se le aplicara el Yardaje que le corresponda (excepto Foul personal en defensivo bola viva ver 7.4.5) y repetirá la oportunidad con el mismo valor (3 puntos).
- e) En caso de un Foul personal defensivo durante la conversión de 3 puntos el entrenador decidirá si quiere la primera oportunidad y el yardaje a partir del punto anterior a la conversión o que el yardaje se

aplique de donde se del punto donde se jugó la conversión y se repetirá la misma con el mismo valor (3 puntos)

- f) Si el castigo fuera ofensivo se aplicara el yardaje determinado y si este amerita Perdida de oportunidad el balón pasara al equipo B

7.1.3 PUNTO EXTRA.

- a) El punto extra es una oportunidad para cualquier equipo que anote uno o dos puntos adicionales, en el cual el reloj de juego está detenido, y será considerado un intervalo especial de juego .En el que únicamente podrán aplicarse castigos en la oportunidad anterior. (Después de que la bola es declarada muerta y antes que sea declarada lista para jugarse).
- b) La bola debe ser puesta en juego por el equipo que hizo una anotación de seis puntos. Si la anotación es durante una oportunidad en donde el tiempo de juego se terminó el intento de extra es obligatorio. A menos que el árbitro decida que el juego termino.
- c) Después de una anotación de seis puntos el equipo A decide jugar una conversión de un punto el balón será colocado en la yarda 3 del equipo B.
- d) Si después de una anotación de seis puntos el equipo A decide jugarse una conversión de dos puntos, la pelota será colocada en la yarda 8 del equipo B.
- e) La forma para lograr una conversión de uno o dos puntos del equipo A es corriendo la bola hasta la zona final o atrapando un pase completo dentro de la zona final del equipo B.
- f) Si el equipo A al realizar una jugada para lograr una conversión de uno o dos.
- g) Puntos, fuera interceptado el balón por el equipo B y este lo llevase corriendo hasta la zona final del equipo A se le concederán dos puntos al equipo B.
- h) Si en el intento de Punto extra de 3, el equipo defensivo lo regresa, obtendrá 3 puntos.

7.1.4 AUTO ANOTACIÓN (SAFETY).

- a) La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de Gol del equipo en posesión o se convierte en bola muerta en posesión

de un jugador sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo que defiende es responsable que la bola se encuentre ahí.

- b) Un castigo que deja la bola, sobre o detrás de la línea de gol del equipo ofensor.
- c) El balón en posesión del equipo A haga contacto con el suelo dentro de la zona final (se caiga).

REGLA 8 CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS A REGLAS.

8.1.1 FOULES ALEVOSOS.

- a) Antes del juego, durante el juego y en el receso de medio tiempo.
- b) Todos los foules alevosos se castigan con expulsión.
- c) Los foules del equipo B por expulsión estipulan una primera oportunidad si no hay oposición con otras reglas.
- d) Todas las personas sujetas a las reglas, no pueden cometer foul personal antes, durante al medio tiempo de juego .Cualquier acto prohibido por las reglas o un acto no natural es un foul personal.

8.1.2 ACTOS ANTIDEPORATIVOS.

- a) No debe de haber conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por jugadores, coaches, asistentes, autoridades, o cualquier otra persona sujeta a reglas. Ya sea antes, durante o entre los medios tiempos.
- b) Los actos y conductas antideportivas especialmente prohibidas incluyen:
 - a. Ningún jugador, sustituto, coach, o cualquier persona sujeta a reglas debe usar un lenguaje vulgar abusivo, grosero, ni algún acto o actitudes insultantes, que provoquen o desmeriten algún contrincante, un oficial o la imagen del juego el entrenador en jefe será responsable de la banca así como las personas sujetas a regla.
 - b. Después de una anotación o cualquier otra jugada el jugador en posesión de la bola debe darla de inmediato a un oficial o dejarla cerca del punto donde la esta es declarada muerta
 - c. Está prohibido patear, lanzar o llevarla el balón fuera del campo a cualquier distancia que requiera que un oficial vaya a recuperarla.
 - d. Azotar el balón contra el suelo. (excepto pase adelantado para detener el reloj).

- e. Lanzar la bola hacia arriba
- f. Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso de juego.

8.1.3 CASTIGO DE FOUL PERSONAL EN BOLA MUERTA.

- a) 15 yardas de castigo desde el punto siguiente.
- b) Ofensores flagrantes, si son jugadores o sustitutos deberán ser descalificados.
- c) Si un jugador o miembro de la escuadra uniformada e identificado cometiera dos foules de actitud antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.

8.1.4 OTROS ACTOS

- a) Durante el juego coaches, sustitutos, y asistentes autorizados en el equipo no deben estar dentro del campo y solo un coach podrá estar dentro de la yarda 20 para la comunicación con su equipo.

8.1.5 TÁCTICAS DESLEALES.

- a) Ningún jugador debe esconder la bola, ocultarla en su ropa o equipo, o sustituir la bola por cualquier otra cosa.
- b) No se deben simular sustituciones o reemplazos de jugares para confundir a los oponentes, ni ninguna táctica asociada con la sustitución o el proceso de la sustitución para confundir a los oponentes.
- c) Ningún equipo podrá ser usado para confundir a los oponentes.
- d) Ningún jugador podrá utilizar tacos o tachones de más de media pulgada.

8.1.6 ACTOS DESLEALES.

- a) Si un equipo se niega a jugar después de dos minutos de haberlo ordenado el referee.
- b) Si un equipo comete foules repetidos, que solo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol.
- c) Si ocurre cualquier acto desleal no cubierto específicamente en las reglas del juego.

- d) El referí podrá tomar cualquier decisión que considere justa incluyendo, evaluando el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspendido.

8.1.7 PELEAS.

- a) Antes del juego los miembros uniformados y coaches no deben participar en una pelea, durante la primera mitad, descanso, segunda mitad, no podrán ni deben participar en una pelea, las personas que lo hagan serán expulsadas del juego.
- b) Todas las personas sujetas a regla podrán ser expulsadas del partido, jugadores, sustitutos, **coaches, head coaches,** médicos, trainers, directivos, utileros.

REGLA 9 DEFINICIÓN DE JUEGO.

- a) En un partido de futbol bandera, no existen empates.
- b) Si el partido termina y un equipo tiene más o puntos que el otro el partido ha finalizado.
- c) Si durante el partido un equipo llevara 35 puntos de diferencia sobre el otro el referí preguntara al equipo que va perdiendo si desea continuar o abandona. Se recomienda que en un partido con diferencia mayor de 19 puntos y si el equipo que va ganando tiene el balón se declare el final del partido. Si el equipo que va perdiendo tiene el balón se le otorga la posibilidad de concluir su serie ofensiva.
- d) Si desea continuar el marcador que prevalecerá será por una diferencia de 35 puntos como máximo. Si abandona, el partido finaliza a favor del equipo que lleva la ventaja.
- e) Si el partido termina empatado en puntos se hará el siguiente proceso de desempate:
- f) El árbitro llama a los capitanes donde se efectua un volado el capitán que gane el volado podrá elegir una de las dos opciones iniciar con ofensiva o iniciar la defensiva
 - a. Una jugada para anotar desde la yarda 10
 - b. Si persiste el empate, una jugada para anotar desde la yarda 5 para cada equipo. (el capitán que perdió el volado será ahora el encargado de decidir si inicia con la ofensiva o defensiva de persistir el empate se alternara la decisión en el orden anterior).
 - c. De persistir el empate una jugada para anotar iniciando desde la yarda 3 para cada equipo.

- d. Si persiste el empate se repetirá el procedimiento del inciso C hasta que exista un ganador
- e. Cada equipo tendrá el derecho de realizar la conversión por uno o dos puntos si lograra la anotación en cualquiera de las anotaciones de los incisos A B o C
- f. Solo tendrá derecho a un tiempo fuera por serie extra y el entrenador decidirá solicitarlo mientras su ofensiva o defensiva este dentro del campo.

REGLA 10 APLICACIÓN DE LOS CASTIGOS.

10.1.1 PERDIDA DE LA OPORTUNIDAD.

- a) Dando la bola ilegalmente hacia delante después de la línea neutral, (perdida de cinco yardas) aplicación: punto del foul
- b) Pase adelantado ilegal del equipo A (perdida de cinco yardas) aplicación punto anterior.
- c) Pase adelantado lanzado intencionalmente al suelo. Aplicación punto de donde se lanzó el pase.
- d) Pase atrasado lanzado intencionalmente fuera del campo, Aplicación punto donde el balón abandono el campo y el reloj seguirá avanzando.

10.1.2 CASTIGO DE CINCO YARDAS.

- a) Centro ilegal Aplicación punto anterior.
- b) Receptor inelegible Aplicación punto anterior.
- c) Excediendo la cuenta de 25 segundos Aplicación: punto anterior (retraso de juego)
- d) Falso arranque o simular iniciar una jugada Aplicación punto anterior
- e) Infracción a la línea lateral (invasión del campo primera infracción) Aplicación punto siguiente
- f) Infracción a la regla de sustitución Aplicación punto anterior
- g) Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento al centro Aplicación punto anterior
- h) Off side, fuera de lugar (defensivo) falso arranque (ofensivo) aplicación punto anterior.

- i) Patada de salida fuera del campo Aplicación donde salió el balón, en la yarda 39 o 5 yardas de castigo de donde fue pateado el balón y repetir la patada.
- j) Poner la bola en juego antes de ser declarada para jugar Aplicación punto anterior
- k) Retraso de juego después de consumir 3 tiempos fuera Aplicación punto anterior.
- l) Menos de 3 hombres en línea Aplicación punto anterior.

10.1.3 CASTIGO DE 10 YARDAS.

- a) Bloqueo a un rival castigo punto básico.
- b) Agarrando Aplicación punto foul.
- c) Interferencia al listón Aplicación punto de la falta (perdida de down).
- d) Saltar o aventarse contra un rival sin que exista contacto para conseguir un máximo avance punto de foul.

10.1.4 CASTIGO DE 15 YARDAS.

- a) Señales ilegales (también expulsión) Aplicación en bola muerta.
- b) Bateando un balón en posesión de un jugador (foul personal) Aplicación en bola muerta.
- c) Conducta antideportiva Aplicación en bola muerta.
- d) Foul personal: golpear patear, dar codazos, arañar, Aplicación en bola muerta.
- e) Haciendo contacto (empujar o agredir) con un oficial. (También expulsión) Aplicación bola muerta.
- f) Interferencia defensiva en pase Aplicación punto del foul y primero y línea excepto cuando la interferencia es atrás de la línea se aplicara en punto anterior.
- g) (Dentro de la zona de anotación el balón se coloca en la yarda 1).
- h) Interferencia ofensiva en pase Aplicación punto anterior.
- i) Pateando ilegalmente la bola Aplicación en punto anterior.

- j) Foul personal Contacto al pasador Aplicación en bola viva punto basico. Primero y linea.

10.1.5 SAFFETY.

- a) Todo castigo efectuado por el equipo ofensivo, dentro de la zona de anotación, es saffety Auto anotación.
- b) Cuando el balón es centrado dentro de la zona de anotación y este cae al piso se considerara como un saffety auto anotación.
- c) Todo lo no contemplado en este reglamento será decidido por el árbitro dentro del terreno de juego

MODALIDAD 5 VS 5 FEMENIL, VARONIL Y MXTO

Nota Introductoria:

Para poder distinguir las reglas diferentes entre el 5 vs 5, del cual se comparte en un 90 por ciento las reglas de la IFAF y de la NFL flag, con el 5 vs 5 Mixto se presenta el siguiente cuadro matriz.

REGLA	5 VS 5 FEMENIL Y VARONIL	5 VS 5 MIXTO
Pichada de balón o pase retrazado	NO HAY	SI HAY
Carrera del QR o primera opción	NO HAY	SI HAY
7 segundos para lanzar	SI HAY (PRIMERA OPCION)	NO HAY
Distancia del penetrador	7 YARDAS	5 YARDAS
Patadas de salida y despeje	NO HAY	SI HAY
Elegibilidad de jugadores	FEMENIL O VARONIL	MINIMO 2 MUJERES Y HASTA 4 DENTRO DEL CAMPO

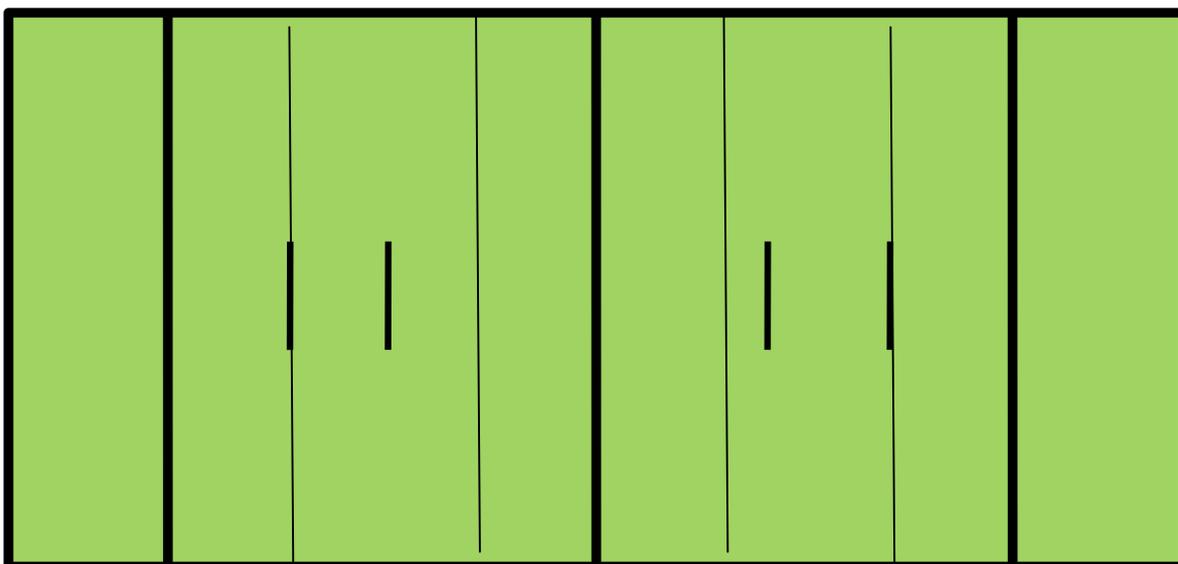
MODALIDAD 5 VS 5

1. 1 Campo

- El campo es un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas, goles, pilones y pintada como se especifica.
- Un terreno de juego de 50 a 60 yardas de largo por 25 a 30 yardas de ancho, más dos zonas finales de 7 a 10 yardas cada una en las cabeceras las cuales serán las zonas de anotación.
- A lo largo, el campo será marcado a la mitad por una línea perpendicular que lo cruzará completamente.
- Se marcará una seña en la línea de la mitad y de la zona de gol y también marcas visibles a 5 yardas y a 10 yardas, ambas desde la zona final (para puntos extras) todo esto partiendo el campo a lo ancho en su mitad.
- Las zonas finales o zonas de anotación podrán marcarse con líneas diagonales en toda esta área. Las zonas para los equipos estarán entre las yardas 20 del mismo lado del campo.

- **No se podrá realizar una jugada por carrera cuando el balón se encuentra en la yarda 5 antes de la línea medial o línea de gol.**
- El campo será pintado con material blanco o contrastante al suelo.
- Las líneas laterales así como las finales se consideran fuera del campo. La línea de gol se toma en cuenta para que este sea el plano que deben cruzar los equipos para anotar.
- Tocar el cono en una recepción, se considera pase incompleto, ya que el cono se encuentra sobre las diversas líneas.
- Para su necesidad la Modalidad puede ser 6 vs 6, siendo una mujer más la integrante dentro del campo.

CAMPO DE JUEGO



1 pulgada = 2.34 cm./ 1 pie . = 12 pulgada. = 28.08 cm./ 1 yarda = 3 pies. = 91.44 cm.

1.2 Pilonos

- Pilonos suaves y flexibles pueden ser de color rojo, naranja, verde fosforescente y deben colocares en los cruces de las líneas finales, líneas de gol y líneas laterales.

1.3 Balón de juego

- El balón de juego debe cubrir los siguientes requisitos:

- Su forma será de esferoide alargado, balón oficial para la disciplina, del tipo piel sintética o piel, tamaño TDY o Young. **No se podrá jugar con balones de plástico, goma, hule o caucho. Si el equipo no tiene balón oficial, el Staff proporcionará uno.**
- Los máximos y mínimos en dimensiones del balón serán iguales al modelo 1000 de la marca comercial Wilson o Nike en sus versiones J – Y.
- Inflada a una presión de 9 ½ a 11 ½ libras y con un peso de 14 a 15 onzas.
- Puede ser de cuero, piel o piel sintético.
- El referí y sus auxiliares aprobarán y será el único juez sobre los balones ofrecidos para jugar
- Las Ligas pueden ofrecer al menos un balón para jugar.
- Cada equipo puede presentar sus balones al momento del volado.

1.4 Cinturones y banderas de juego

- Los cinturones para jugar son ajustables y de dos banderas con chupón, del tipo flag atag, es decir, cinturón bien prensado a la cintura y donde sólo se desprenden las banderas laterales.
- Las banderas deben contrastar con el corto, funda, licra o vestimenta inferior que utilice el jugador.
- En partidos nocturnos se utilizarán de preferencia banderas de color amarillo y blanco.
- Los cinturones serán provistos por FLAGTEX como parte de su servicio y logística de campo.
- Cada equipo de desearlo puede jugar con sus propias banderas, las cuales pueden ser revisadas por los oficiales.
- **Si un jugador (a) trae al revés el cinturón y los chupones se encuentran hacia adentro, el árbitro podrá marcar un tiempo fuera al equipo en cuestión.**
- **SITUACIONES ESPECÍFICAS DE LAS BANDERAS DE UN PARTIDO (SON LAS MISMAS PARA TODAS LAS MODALIDADES):**
 - A) Si un jugador comienza la jugada sin una bandera será jugador inelegible. en caso de tratarse del centro se considera bola muerta y perdida de oportunidad.

- B) Si un jugador comienza la jugada y en la trayectoria se le cae una o dos banderas, es elegible pero donde reciba el balón será muerta la jugada.
- C) Si un jugador durante un engaño, reversible se le desprende una bandera (por el contrario) podrá recibir el balón y el defensivo tendrá que quitarle o la bandera que le queda o tocarlo en la zona de la bandera faltante (de cintura a rodilla).
- D) Si un jugador recibe el balón y al pasar por un defensivo o varios en el momento no se le desprende la bandera, sino más adelante se considerará el punto de encuentro como el punto final de la jugada.
- E) Si un jugador recibe el balón y se desprende la bandera (sola) entonces el jugador puede seguir corriendo con la bola y el defensivo tendrá que tocarlo en la zona de tacleo (bandera).

1.5 Jugadores y equipo de juego

- Los jugadores estarán numerados del 00 al 999 sin restricciones para su elegibilidad, así como signos o letras.
- En el mismo equipo no podrán participar dos jugadores con números idénticos.
- El uniforme será de jersey o camiseta ajustados, con números en el frente y/o la espalda. Los colores de jersey y los números serán contrastantes. El jersey debe ir de 5 a 10 centímetros por dentro del short en todo momento, sin intervenir en ninguna forma con el cinturón de juego. Los equipos competidores usarán jerseys de colores contrastantes.
- De no estar fajado algún jugador y después de una primera recomendación por parte de los oficiales, se le debe cargar un tiempo fuera al equipo en cuestión.
- En caso de presentar el mismo color de jersey ambos equipos, el que juegue como Local tendrá la preferencia. De existir una segunda vuelta y otro enfrentamiento aplica el cambio obligado en el uniforme.
- De tratarse en un partido de postemporada, el equipo con mejor posición en la tabla puede elegir en este sentido.
- El corto o la bermuda debe ser: ceñido al cuerpo, de un color que contraste aun en sus adornos o franjas al color del cinturón, en su diseño debe ser libre de bolsas, trabillas o algún adorno peligroso a la sujeción (cinturones, cuerdas salidas de las jaretas, etc.)
- Zapatos deportivos que contengan tacos – puntillas o agarres – de plástico, de preferencia adheridos a la suela. No se podrá jugar con zapatos de béisbol o puntillas de metal. Ni zapatos con tachones intercambiables por la salud física de los jugadores y del terreno de juego.

1.6 Equipo ilegal.

- Lentes para el sol – su uso puede hacerse bajo y por responsabilidad personal -, anillos, aretes, pulseras o relojes: esto será revisado por los árbitros antes de iniciar cada juego.
- El jugador que traiga uno de éstos objetos, provocará que a su equipo se les cargue un tiempo fuera y cualquier oficial puede marcarlo.
- Cualquier protección que a juicio de los árbitros provoque o fomente el contacto intencional entre los jugadores.
- Equipo de televisión o películas para los entrenadores para las aclaraciones con los árbitros se podrán utilizar si se presenta antes del juego y si se reporta con el Staff del partido.

Regla 2

2.1 Definiciones sobre el juego

- Si surgiera algún conflicto entre las reglas oficiales y las apreciaciones, las reglas tienen prioridad.
- En adelante el equipo ofensivo se designara como A y el equipo defensivo B.
- El Bloqueo, no existe de ninguna forma legal e intencional.
- Fumble o bola suelta y viva, solo existe mientras la bola no toque el piso y no sea tocada por dos manos por un jugador o con una mano al correr un jugador con posesión del mismo.
- Tacklear es quitar al jugador en posesión del balón el cinturón o, en su caso si no tiene el cinturón deberá tocarlo entre la rodilla y la cintura.
- Si algún jugador con posesión del balón perdiera el mismo en el transcurso de la jugada, la jugada deberá ser declarada muerta en el momento de la perdida.
- Línea Original.- Es la marca para indicar la acción de los dos equipos durante down u oportunidad en la que la jugada se inicia por medio de un centro.
- Línea original o de restricción es una línea imaginaria para cada equipo cuando la bola está lista para ponerse en juego.
- Línea original de la ofensiva.- Esta la línea y su plano vertical pasa desde la punta del balón que está más cerca de su propia línea de gol y

se extiende hacia las líneas laterales

- Línea original de la defensiva.- Para la defensiva la línea de restricción y su plano vertical está a una distancia de 1 1/2 yarda contando desde la punta del balón más cercana a la propia línea de gol que protege.
- Zona neutral.- Es el espacio entre las dos líneas originales - ofensiva y defensiva - y abarca 2 yardas más el espacio que ocupa el ancho del balón.
- Los jugadores a la ofensiva deben estar colocados detrás de la punta del balón más cercana a su zona de gol. Invadir la zona que ocupa el balón con cualquier parte del cuerpo es un procedimiento ilegal y la jugada será detenida después de haya volado el pañuelo.
- **Los jugadores que penetran deben estar mínimo a 5 yardas.**

Regla 3.

3.1 Medios - factores de tiempo - sustituciones.

- El tiempo total de juego será de 20 minutos por cada medio. Los primeros 18 minutos se cronometrarán de la siguiente forma, después de la patada inicial, el reloj comenzará su marcha y se detendrá hasta llegar a la pausa de los 2 minutos o cuando haya un jugador lastimado, para hablar con los capitanes, el balón esté fuera del campo o, a discreción y criterio de los oficiales, en cuyo caso, el tiempo seguirá su marcha una vez que el balón esté listo para ser centrado.
- Al concluir los primeros 18 minutos los oficiales harán una pausa para indicar que restan 2 minutos de juego, los cuales serán cronometrados de la siguiente manera:
- Correrá el tiempo en bola viva, es decir, cuando existe posesión de balón y al acabar la jugada el centro se la da al mariscal de campo.
- Se detendrá el tiempo cuando: 1) haya un pase incompleto, 2) un castigo a la defensiva, 3) un castigo a la ofensiva pero al pitar el arbitro sigue corriendo, 4) si se pide un tiempo fuera, 5) si el jugador con posesión de balón abandona el campo por las laterales o si realiza una anotación, 6) Si, se consigue una de las líneas intermedias y al pitar sigue corriendo.
- Para Torneos Cortos, se recomienda en uso de las 5 JUGADAS FINALE, como se explico en la Modalidad 7 vs 7 y como también se puede aplicar al 5 vs 5 Mixto.
- Todos los castigos a la ofensiva dentro de los dos minutos finales, detienen el tiempo momentáneamente y empezará su marcha nuevamente con el silbatazo del árbitro central.

- Entre los medios habrá de dos a cinco minutos de descanso.
- Cada medio debe empezar desde la yarda 5 del equipo ofensivo.
- Tres minutos antes de empezar el partido el referí lanzará un volado en presencia de los capitanes designados, el ganador tiene la opción de elegir las condiciones iniciales.
- Dos minutos antes de iniciar el segundo medio, el árbitro hará sonar el silbato que indica a los capitanes que deben asistir al centro del campo y así los equipos ocuparán el lado opuesto al que defendieron durante la primera mitad.

3.2 Tiempos fuera.

- Cada equipo tendrá 2 tiempos fuera por cada medio de juego, la duración de los tiempos fuera será de 1 min. Habrá libre conferencia en la banda. El árbitro notificará al capitán cuando le resten 30 segundos al tiempo fuera y hará sonar el silbato cuando resten 20 segundos para centrar la bola.
- Restando 1 minuto para finalizar cada medio los árbitros se cargarán un tiempo fuera y podrán conferenciar jugadores y entrenadores en la banda.
- Se pueden solicitar de forma consecutiva uno o dos tiempos fuera por cada mitad, si así lo decide el capitán del equipo.
- En caso que el equipo haya pedido un pañuelo rojo o revisión y tengan la revisión a su favor mantendrán su tiempo, de lo contrario perderán un tiempo fuera.

3.3 Regla del beneficio por ventaja, deportivismo:

- Si al llegar la pausa del minuto en el segundo medio, alguno de los equipos le lleva a su oponente una ventaja de 19 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 honorable por alguno de los miembros del equipo. Sin importar las estadísticas individuales.
- Es de alto valor de los participantes otorgar honor a los perdedores, sin ellos no habría lugar para los ganadores.
- Los comentarios que busquen humillar al oponente, sugiriendo que se aplique la regla del beneficio por ventaja, o simplemente sean hechos para desprestigiar al oponente, faltan al juego limpio y pueden ser motivo de expulsión para quien los haga.

- Los tiempos fuera podrán solicitarse por los entrenadores desde la banda y los jugadores dentro del campo de juego, o por un capitán que se encuentre en su banda correspondiente. Lo puede solicitar vía oral o signal.
- El cuerpo arbitral podrá cargarse los tiempos fuera que a discreción se necesiten y el tiempo de juego efectivo (*1 minuto*) se detendrá cuando:
- Se de una anotación o touchdown o bien una autoanotación o safety.
- Cuando ocurra un safety, el equipo vuelve a atacar desde su yarda 5.
- Cuando haya un jugador lastimado, este deberá abandonar el juego por lo menos una jugada, a excepción de estar apto para ingresar únicamente después de que su equipo consuma uno de sus tiempos fuera.

3.4 Durante el minuto Final de juego el reloj de juego se detendrá para o cuando:

- Para completar un castigo.
- Cuando la bola viva sale del campo.
- En pase incompleto.
- En silbatazo inadvertido
- Cuando es solicitado un tiempo fuera.
- Dentro de los dos últimos minutos de cada medio si hubiera un jugador lastimado y su equipo no tuviera más tiempos libres, el reloj se parará para su atención, pero en cuanto éste se recupere, a su equipo se le castigará con retraso de juego(5yds).
- Cuando se consiga una primera oportunidad y la siguiente línea por avanzar o primer down y gol, el reloj de juego se detendrá y seguirá su marcha cuando la bola este lista para ser centrada, es decir cuando silbe el arbitro central.
- Lo anterior siempre y cuando no haya un castigo del equipo B, o haya un tiempo fuera, silbatazo inadvertido, pase incompleto, o una bola viva que salió del campo.
- La substitución de jugadores es libre en numero para reemplazar compañeros durante el intervalo de oportunidades o downs con la salvedad de que deben ingresar 5 yardas hacia dentro del campo. De no hacerlo es castigo por substitución ilegal y la bola debe ser detenida para cobrar el castigo.
- La substitución legal de un jugador será dentro el campo a 5 yardas de las líneas laterales.

3.5 Tiempos extras.

- Si al finalizar el tiempo de juego existe un empate, el vencedor se decidirá por series de cuatro jugadas para cada equipo, iniciarán a la mitad del campo, quien más puntos anote en su serie será el ganador, no hay empates. Si en cualquiera de las series un equipo anota más puntos que

- el otro, contando los puntos extra, ese será el ganador.
- Si un equipo – con la posibilidad de atacar después de defender su campo – logra interceptar y no llegará a la anotación contraria, entonces iniciará su serie ofensiva desde la yarda 10.
 - En Torneos relámpagos o por falta de luz si es el caso y de común acuerdo entre capitanes y árbitros, después de 5 series de 4 jugadas, se decidirá por una jugada por equipo desde la yarda 10.
 - En este caso, de conseguirse un pase interceptado la jugada definitiva será desde la yarda 5.
 - **En caso de existir algún tipo de ausencia de luz o que se prevé la misma, o se considere la falta de tiempo en el campo de juego por razones ajenas a la Organización y/o no se cuente con alzado, ambos equipos y el árbitro central pueden acordar jugar el tiempo extra bajo la modalidad de torneos relámpagos, es decir, una jugada por equipo desde la yarda 10. O, también reprogramar para otro día y hora y se jugará el tiempo o las series restantes.**

Regla 4

- Una bola muerta se convierte en viva cuando legalmente es centrada o pateada después de ser declarada lista para jugarse. Centrar la bola antes de ser declarada lista para jugarse es un castigo por procedimiento ilegal (5 yardas).
- El equipo A tendrá 20 segundos para poner en juego el balón después de ser declarada lista para centrarse mediante el silbatazo del réferi, caso contrario, se marca un castigo por retraso de juegos (5 yardas).
- Ninguna decisión de regla podrá ser cambiada después de que la bola sea centrada o pateada legalmente y entre la siguiente oportunidad.
- Una bola viva se convierte en muerta cuando:
 - El corredor abandona el terreno.
 - Cuando el centro es incompleto
 - Cuando el corredor es tackleado
 - Cuando cualquier parte del cuerpo del corredor que no sean manos o pies toquen el suelo y en ese momento sea tocado por un contrario.
 - Cuando se anota anotación o touchdown, safety o punto extra
 - Cuando hay una recepción simultánea por jugadores contrarios
 - En pase incompleto.
 - En silbatazo inadvertido
- Se considera fuera del campo si un jugador al corredor pisa con uno de sus pies sobre o fuera de las líneas laterales, asimismo, si al capturar un pase y, su único pie de contacto está sobre o fuera de las líneas laterales o en la zona de gol sobre o fuera de la línea final.
- Se considera dentro del campo un jugador que de alguna forma mantiene un pie en contacto con el campo y no ha pisado fuera.

Regla 5.

5.1 Series de oportunidades o downs y línea por ganar.

- Una serie de cuatro oportunidades consecutivas se conceden al equipo en turno que debe poner la bola en juego por medio de un centro y su línea por ganar será la mitad del campo para ganarse una serie de 4 oportunidades.
- Se alternan estas series a cada equipo para tener ambos oportunidad de anotar en la zona de gol del equipo contrario.
- Cada nueva serie de oportunidades se denominara Primera Oportunidad y línea por ganar, primera oportunidad y línea o en su caso, primero y gol.
- Se concede una nueva serie de oportunidades después de una interferencia por parte de algún jugador del equipo B en cualquier parte del campo.
- Si un jugador rebasa una línea y por la inercia de la jugada regresará detrás de ella, se declara primera y dos líneas por ganar.
- La única excepción a esta regla es en caso de jugada y cuarta oportunidad, ya que si el jugador con posesión de balón rebasa la línea y si termina el balón detrás de ella en sus manos o en la de otro compañero, se declarará primero y línea para el otro equipo.
- Si, en jugada de cuarta oportunidad, el jugador rebasa la línea y se cometiera un castigo en el margen de yardas de la nueva línea y se diera el caso de regresar la línea anterior se preserva el primero y dos líneas por ganar.
- **Jugada de poder:** si al llegar la pausa de los 2 minutos del segundo medio, o, a las 5 jugadas finales un equipo al anotar fuera perdiendo por 18 puntos o menos, puede realizar la jugada de poder. que consiste en realizar un punto extra de 3 puntos, si el equipo ofensivo lo hiciera, además de sumar sus puntos se queda con la posesión del balón desde la mitad del campo.
- Si se diera el caso que el equipo defensivo anote, el equipo sumará 3 puntos.

Regla 6. PATADAS

- **NO HAY PATADAS.**

Regla 7

Bola lista para jugar.

- El equipo en turno tendrá 20 segundos para poner en juego el balón después de ser declarado listo para jugarse.

7.1 Requerimientos del equipo A antes del centro.

- El centro una vez tomado su posición no podrá fingir un centro, como tampoco podrá invadir la zona neutral mas haya del espacio que ocupa el balón (5 yardas de castigo). El centro se realizará por debajo y entre las piernas.
- El jugador que centra debe tener puestas las 2 banderas, de lo contrario será bola muerta, pérdida de oportunidad y dentro del minuto, el tiempo seguirá su marcha después de silbar el árbitro.
- Después de efectuarse el centro del balón, la primera acción del centro será atacar hacia adelante al menos 2 yardas en línea recta o avanzar 1 yarda sobre la zona neutral y paralelo a las líneas laterales – siempre y cuando no role el mariscal de campo - o hacia el lado contrario de donde salga rolado el mariscal de campo (de lo contrario y en caso de obstruir al oponente, el castigo se marcará como una obstrucción ofensiva).
- El centro solo puede entregar el balón a un jugador que se encuentre como mínimo a 5 yardas de distancia de su línea de scrimmage, ningún jugador en la línea de restricción podrá recibir el centro.
- El mariscal de campo no puede utilizar de pantalla al centro, es decir, correr hacia a un lado – en sus primeras 2 yardas – y luego virar en dirección de la otra banda o línea lateral.
- El centro podrá aventarse a un jugador en movimiento lateral a la línea original y que esté por lo menos a 5 yardas de la pelota.
- Todo movimiento es valido siempre y cuando no se haga atacando la línea original.
- Cada uno de los cinco jugadores debe portar un cinturón oficial con 2 banderas de lo contrario:
 - a) Si, un jugador sale en la jugada sin banderas es considerado inelegible y si le lanzan el balón será pase incompleto.
 - B) Si, un jugador sale con las 2 banderas y se le caen en la trayectoria puede recibir el balón y allí se declara bola muerta.
 - C) Si, un jugador con posesión de balón pasa entre algunos defensivos y posteriormente se le cae una bandera se declara el fin de la jugada el lugar donde enfrentó a los defensivos.
 - D) Si, un jugador con posesión de balón sin contacto alguno de los defensivos no tiene bandera – ya que lanzón, pichó o recibió

antes – puede seguir corriendo y tiene que ser tocado entre la rodilla y la cadera del lado estricto donde no tenga la bandera.

E) Si, el mariscal de campo no tiene una o 2 banderas al ser centrado el balón será bola muerta donde haya tocado el balón.

7.2 Requerimientos del equipo B antes del centro,

- Ningún jugador puede estar en o adelante de la zona neutral (5 yardas de castigo)
- Cada uno de los cinco jugadores debe portar su cinturón oficial.
- Los jugadores que penetren deben estar al menos a 5 yardas de la línea inicial del balón.

7.3 Pasando la bola.

- Cualquier jugador del equipo A puede pasar la bola aún los que regresan de su línea de restricción o de scrimmage.
- En una oportunidad de juego si el centro fuera incompleto con su receptor, será balón muerto y la siguiente oportunidad será en el punto del centro.
- Si un pase es completo, hay posesión y al manejar el balón para el desarrollo de la jugada el balón toca el suelo, será balón muerto y la siguiente oportunidad será en el punto en el que cayó el balón o donde hubiera sido completo el pase, excepto en pase legal adelantado.
- Detrás de la zona neutral existe cualquier clase y numero de pases del equipo A, siempre y cuando sean laterales o detrás del punto donde fue lanzado.
- Por jugada sólo podrá haber un pase hacia delante y detrás de la línea, de lo contrario es marca un pase ilegal. Si en una jugada sucediera que el pase hacia delante es bloqueado por un jugador defensivo, el jugador ofensivo – detrás de la línea – no podrá lanzar otro pase hacia adelante.
- Cualquier jugador es elegible para cachar un pase, excepto un jugador del equipo A que sale del campo durante la oportunidad.
- En un pase legal para ser completo, el jugador del equipo A debe tener los dos pies dentro del terreno de juego, lo mismo se aplicará para un jugador del equipo B que intercepta.
- Es interferencia cuando algún jugador bloquee, interfiera o quite el pañuelo a un contrario que hace por el balón antes de tener contacto con este.

- La interferencia se declara si el balón ya fue soltado por el mariscal de campo y sí el balón es dirigido para él.
- Si el balón lo posee el mariscal de campo, entonces se declara contacto ilegal.
- Cuando un jugador con las 2 manos toca el balón un jugador contrario no puede tocar o arrebatarse el balón y mucho menos las manos del posible receptor, de hacerlo se considera un contacto ilegal y de tener los 2 pies en el suelo será pase completo.
- En una jugada de pase, si el jugador defensivo golpea al pasador, se castigará con rudeza al pasador (15 yardas y primero y línea automáticamente), esto no se aplica si existe contacto con el balón al intentar tapar el pase a un metro del mariscal de campo, más allá de esta distancia será castigo.
- Por el otro lado, si el jugador que intenta lanzar el pase es tocado por el defensivo debido a que éste lleva las manos y los brazos hacia delante, se castiga como contacto ilegal y falta personal.
- También si intencional o alevosamente el jugador que pasa el balón continúa su movimiento para golpear al jugador defensivo se castiga con un contacto ilegal (10 yardas) o como una falta personal a criterio del arbitro.
- Si en una jugada de pase al intentar cazarlo existiera contacto entre jugadores contrarios la decisión de castigar o no y a quien, será a criterio de los oficiales.

7.4 Carreras.

- Cualquier jugador del equipo podrá correr la bola, aún los que regresen de su línea de restricción.
- En una carrera o pase, el bloqueo por parte del equipo A está prohibido hacia cualquier jugador del equipo B, esto incluye interponerse.
- Es obligación del jugador del equipo A esquivar al jugador del equipo B con dominio anterior del terreno en disputa. Esto incluye no arrollarlo o golpearlo. De hacerlo será castigo de 10 yardas y pérdida de oportunidad. A esto se le llama DERECHO DE PASO.
- La única vez que se permite la interposición por parte de jugadores ofensivos será cuando al iniciar la jugada se participe en un engaño, pero con la condición que la trayectoria final del jugador y el balón sean opuestos, así también, debe evitar seguir de frente contra el jugador

defensivo.

- El jugador del equipo A en posesión del balón no puede evitar con sus manos o brazos que le quiten el cinturón.
- Si el jugador en posesión del balón interfiriera: con las manos, agachándose o saltará hacia delante para no ser tacleado, será considerado como un castigo de procedimiento ilegal ofensivo con pérdida de oportunidad y 10 yardas de castigo.
- Si al participar en una jugada de engaño el jugador pierde una o las 2 banderas, puede seguir participando y es elegible para recibir el balón.
- Así también, si esto sucediera accidentalmente antes de conducir el balón; por la falta de banderas debe ser tocado en cualquier parte de la cintura a la rodilla por el defensivo para conseguir el tacleo.
- Si el jugador del equipo A intencionalmente se deshiciere de las banderas para tomar ventaja será castigado por faltar al desarrollo del juego honrado y cortes o fair play (castigo de 15 yardas)
- El jugador del equipo A que conduce el balón no puede agacharse de frente, levantar las piernas, saltar entre dos contrarios en un radio de una yarda con la intención de avanzar, anotar o evitar que le quiten el cinturón; si se agacha en un intento por cambiar su trayectoria sin intención de golpear a la contraria esto quedará a juicio de los árbitros y no se castigará.
- No puede el jugador del equipo B quitar las banderas a un contrario antes de que esta tenga el balón, de hacerlo se considera como un contacto ilegal y de hacerse repetidas veces será una actitud antideportiva. Desprender las banderas es válido en este caso únicamente durante jugadas de engaño en que se participe directamente.
- Cualquier cinturón desprendido por un jugador se entrega a los árbitros o a cualquier jugador contrario que se encuentre cerca. Si las banderas son lanzadas al suelo o usado con una intención desdeñosa, se castiga como una falta al desarrollo del juego honrado y cortes (fair play)
- El jugador que tenga en su mano una o más banderas que haya quitado

y siga interviniendo en una persecución de jugada puede, y solo en esta circunstancia tirar al suelo las banderas sin que se le castigue para así tener las manos libres y poder tacklear de nuevo.

- Ningún jugador del equipo B puede sujetar a sus contrarios ni aun para efectuar la detención, solo puede sujetar las banderas al tacklear.
- El castigo por sujetar o agarrar a un contrario:

1.- Es castigado con 10 yardas: si el jugador con posesión de balón está detrás de la línea se marca de la línea original y se repite la oportunidad.

2.- Si el castigo se hace al jugador con posesión de balón después de rebasar la línea se marcarán 10 yardas – si así lo decide el capitán ofensivo – del lugar del faúl.

3.- Si existiese un agarrando o sujetando y este castigo fuese cometido por el último jugador defensivo hacia la zona de la anotación y a criterio del arbitro el jugador hubiese anotado de no haberse cometido el castigo, el réferi tiene la facultad para otorgar la anotación.

- Se cargará un tiempo fuera al equipo ofensivo si alguno de sus jugadores en el terreno de juego no trae el cinturón con las 2 banderas puestas al momento de iniciar su participación en el partido.

Regla 8

Jugadas de anotación:

ANOTACIÓN	6 PUNTOS
PUNTO EXTRA POR ANOTACIÓN DESDE LA YARDA 5	1 PUNTO
PUNTO EXTRA POR ANOTACIÓN DESDE LA YARDA. 10	2 PUNTOS
PUNTO EXTRA POR ANOTACIÓN DESDE EL MEDIO CAMPO	3 PUNTOS
SAFETY PUNTO CONCEDIDOS AL Oponente	2 PUNTOS
FORFEIT	30 PUNTOS

PUNTO CONCEDIDOS AL Oponente	
DEFAULT PUNTO CONCEDIDOS AL Oponente	30 PUNTOS
EN CUALQUIERA DE LOS DOS PUNTOS EXTRAS SI EL EQUIPO DEFENSIVO ANOTA	2 PUNTOS

- Una anotación o touchdown será declarada cuando:
- Un corredor avanza por el campo de juego en posesión legal de una bola viva cuando la cadera del jugador con posesión del balón rompe el plano vertical de la línea de gol de los oponentes.
- Un receptor elegible recibe un pase legal adelantado en la zona final de sus oponentes.
- Estar legalmente apto para anotar es introducir a la zona de gol de los contrarios la cadera, o la mayor parte del juego. El balón no marca el máximo avance.
- Punto extra es la oportunidad de anotar uno o dos puntos adicionales como una anotación un touchdown.
- Safety o auto-anotación es cuando se declara bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol, excepto en un cambio de posesión (intercepción) entre la yarda 5 y la línea de gol del equipo B, cuando el impulso original propicia la caída dentro de la zona de gol del jugador, la bola será del equipo que interceptó, se marca touchback y la bola se coloca en la yarda 20 de su propio campo, si el jugador que interceptó se impulsa intencionalmente hacia su zona de gol será bola del equipo que interceptó en el punto del cambio de posesión.

Regla 9

9.1 Sujetos a las reglas y conductas a seguir.

- Se repite que todos los substitutes, jugadores, entrenadores, ayudantes directivos y personas afiliadas al equipo están sujetos a las reglas y son gobernados por las decisiones de los oficiales. Esto incluye a aquellas personas que estén en las tribunas y pertenezcan o no a cualquier equipo de la Liga –Staff- En su caso los miembros del Comité

Organizadores pueden pedir a las personas ajenas al STAFF de la liga que abandonen las instalaciones.

- También se repite que el entrenador en jefe o capitanes son responsables de la banca de su equipo.
- Durante el juego y entre los medios todos los castigos alevosos requieren expulsión.
- Cuando hay expulsión del equipo B se concede una primera oportunidad si no hay incompatibilidad con otras reglas (ejemplo expulsión a jugadoras de A y B).
- No se puede meter zancadilla
- No se puede bloquear
- No se debe saltar hacia adelante y con las rodillas levantadas.
- No se debe sujetar, agarrar, taclear.
- Ningún jugador, sustituto, entrenadores u otros sujetos a las reglas podrán usar lenguaje abusivo o insultante contra oponentes, tribunas u oficiales o provocar que otros lo usen.
- Después de una jugada el balón debe ser devuelto a un oficial cercano o dejarlo cerca del punto en que se declaró muerto (de lo contrario se castiga con una conducta antideportiva).
- A juicio del referí en estos casos se puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo inclusive conceder una anotación:
- A) si un equipo se rehusará a jugar después de 5 minutos de haberlo ordenado el referí.
- B) si un equipo comete intencionalmente repetidos castigos que solo pueden ser castigados con media distancia a su línea de gol.
- C) Por obvios actos antideportivos que no estén cubiertos por las reglas específicamente.
- De persistir un equipo en actitudes negativas se podrá inclusive declarar for feit.

9.2 Uso de manos.

- El corredor o pasador no podrá usar sus manos, brazos u otros para quitarse o empujar a sus oponentes tampoco se permite su uso para ayudar a un compañero en su avance.

- Los jugadores del equipo A deben eludir a los contrarios para no obstruir o golpear con ellos, de lo contrario deberán ser castigados con un contacto ilegal, 10 yardas de castigo.
- Los jugadores del equipo B no pueden tocar para detener o sujetar a los jugadores ofensivos. (contacto ilegal)

Regla 10. Aplicación de castigos.

- Un castigo es completo cuando el capitán del equipo ofendido da su elección al réferi (acepto o declino) o cuando este se anula.
- Sin importar la elección, si existe en el castigo un jugador expulsado esté debe 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 referí 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; excepto cambio de posesión. El último equipo en ganar la bola puede declinar si no cometió falta antes de ganar la posesión.
- En bola muerta los castigos ocurridos se aplican separadamente y en el orden ocurrido.
- Los castigos después de una anotación (durante el intervalo) se castigan en el siguiente AVANCE OFENSIVO.
- Dentro de la zona roja si el equipo defensivo comete un castigo y éste logra desplazar el máximo de las yardas a cobrar, entonces se realiza. Es decir, si el balón está en la yarda 11 y se comete un sujetando a la defensa el balón podrá ser colocado en la yarda 1.
- Sólo aplica la mitad de la distancia si el cobro de la falta excede al número de yardas entre la línea original y la línea de anotación.

10.1 Puntos de aplicación a los castigos

CASTIGO	YARDAS A COBRAR
Sujetando y/o agarrando	10 yardas
Bloqueo back/línea	10 yardas
Bloqueo Foward/línea	10 yardas y per/op
Interferencia a la bandera	10 yardas
Pase ilegal	5 yardas y per/op
Interferencia de pase defensiva	15 yardas o punto del faúl
Interferencia de pase ofensiva	15 yardas y per/op
Faúl personal	15 yardas
Conducta antideportiva	15 yardas
Embistiendo (con balón)	10 yardas y per/op
Patada ilegal	Yarda 35 y/o punto salida
Retrazo de juego	5 yardas
Procedimiento ilegal	5 yardas
Fuera de lugar	5 yardas
Sustitución ilegal	5 yardas

CASTIGOS EN	SE APLICAN EN
Bola muerta	Punto siguiente
Centro o patada	Punto anterior
Carrera adelante de la zona neutral	Donde termina la carrera
Atrás de la zona neutral	Punto anterior
Pase incompleto(excepto interferencia)	Punto anterior
En patadas antes de la posesión o en bola muerta	Punto anterior
Al atrapar un pase o por un agarrando	Punto del castigo
Intervalo	En el siguiente kick off
Bloqueo	Punto anterior
Sujetando	Punto del Faúl o punto anterior
Contacto ilegal	Punto del Faúl o punto anterior
Pase ilegal	Punto anterior y desde el punto del faúl
Interferencia a la bandera	Punto del faúl
Interferencia de pase defensiva	Punto del faúl o punto anterior
Interferencia de pase ofensiva	Punto anterior
Procedimiento ilegal, fuera de lugar, hombre ineligible.	Punto anterior
Conducta antideportiva y faúl personal	Punto anterior y en intervalo punto siguiente.

Regla 11. Señalización en un partido de Fútbol Bandera.

- A continuación se presentan las señas de cada una de las marcaciones en un juego de Fútbol Bandera.

Regla 12. Cláusulas de elegibilidad para las conferencias de Novatos y Veteranos, buscando la promoción de la Liga.

1. Todas las personas son elegibles para participar con base en un acto voluntario en los torneos y temporadas que se organizan.
2. Las personas que tengan un tipo de sanción por su acción fuera o dentro del campo y bajo la normatividad de la OFBT, tendrán restricciones para participar en las temporadas y torneos actuales y presentes, y la solicitud de su participación será revisada por el comité organizador y con base en el antecedente registrado.

REGISTROS

- a) Los jugadores veteranos por su experiencia, madurez en el juego, conocimiento de las reglas y de la normatividad de la OFBT, tiene mayor responsabilidad que un jugador novato, por ello, las sanciones de las que pudiera hacerse acreedor serán más contundentes.
- b) Las mujeres para la modalidad mixto, deben ser mínimo 2 en el campo, pero pueden ser tres o 4, pero no 5.

Regla 14. Los árbitros.

- Su jurisdicción empieza con el volado al medio del campo y termina cuando el referí declara la anotación final
- Se jugará bajo la supervisión de 2 oficiales (un referí y un juez baqueador).

14.1 Responsabilidades.

- Todos deberán saber y acatar el presente reglamento.
- Responsabilidades compartidas de los oficiales en un juego:
- Es responsabilidad de todos los oficiales conocer la situación del juego y el down correspondiente.

Referí:

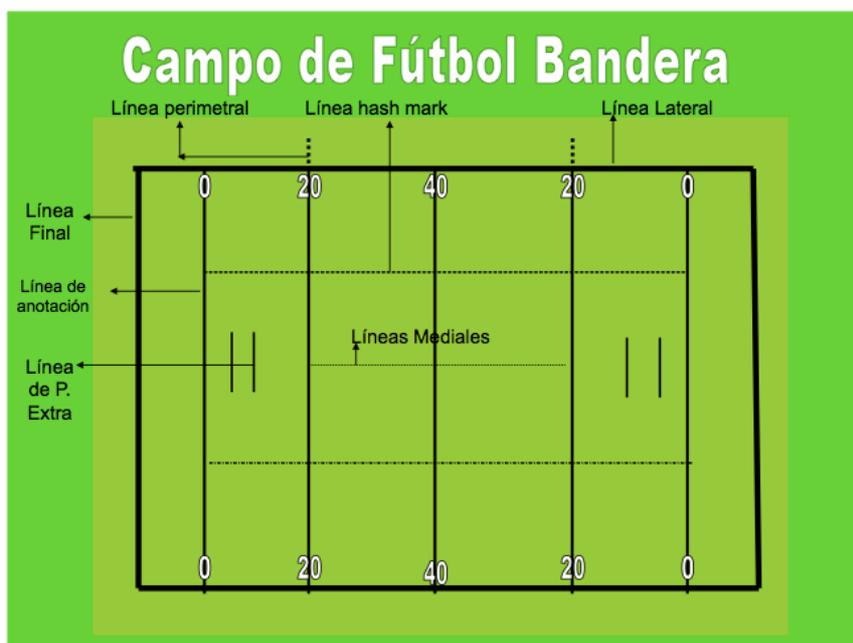
- Vigilancia y control general del juego.
- Selección de las bolas de juego.
- Es la única autoridad sobre las anotaciones.
- Determinará si se concede nueva serie de downs
- El declara la bola lista para jugar.
- Debe contar el numero de jugadores ofensivos
- Él decide conforme a las reglas.
- Sus decisiones son finales

- Su posición será atrás y a un lado del backfield ofensivo y cerca de la banda contraria a donde está colocado el dado.

Juez baqueador:

- Contará al equipo defensivo.
- Decidir pases largos y patadas.
- Puede llevar el reloj de juego.
- Puede llevar el control de las bolas.
- Su posición es cubriendo la banda contraria al dado, adelante de la zona neutral y tan profundo como este el backfield defensivo, su posición lateral se determinará en base a la de los otros oficiales procurando cubrir junto con ellos el mayor numero de ángulos posibles.
- Operara el marcador.
- Llevara la cuenta de las oportunidades.
- Indica el máximo avance de la bola.
- Vigila pases adelantados legales.
- Su posición será en la zona neutral de la línea lateral del lado del dado.
- Carga los tiempos fuera y las anotaciones.

COMO MOVERSE Y ROTARSE EN EL CAMPO



Del campo de juego (cualquiera que sea el espacio asignado para el partido por parte de la liga) y su normatividad:

- Queda prohibido introducir bebidas alcohólicas a las instalaciones, en los campos asignados para cada uno de los partidos.
- Cualquier provocación o participación en una riña dentro de las instalaciones será sancionada por el H. Comité Organizador.
- Los actos de indisciplina serán sancionados por el Comité Organizador, las sanciones podrían ir desde multas, suspensiones temporales o definitivas y de acuerdo al criterio de los miembros del Comité, pero con base en la normatividad establecida desde el inicio del año en acción.
- La expulsión de un jugador puede ser considerada un acto de indisciplina.
- Una vez que el Comité Organizador diera su veredicto sobre un acto de indisciplina y, si existiera alguna sanción en contra de algún jugador y/o equipo y éste no la acatase puede ser descalificado del torneo o perder el partido por for feit .

SANCIONES Y MULTAS

- Todo jugador expulsado tiene como mínimo un juego de suspensión y \$100.00 de multa, en partidos de temporada y pretemporada.
- Para partidos de postemporada – por tratarse de los exponentes más representativos de la liga – la sanción será de 2 partidos de temporada regular – los consecutivos después del suceso – y \$100.00 de multa (o lo que considere pertinente la Liga).
- De acuerdo a la gravedad de las acciones el jugador puede ser suspendido por más tiempo y la multa aumentará, según lo acuerde la comisión de Honor y justicia.
- Todas las personas deben regirse por este reglamento antes, durante y después del encuentro, en los límites que marca el campo de juego que la Liga escogió para llevar acabo su partido.
- Al tratarse de una actividad recreativa-competitiva, si un jugador agrede, insulta, difama, o realiza una falta de respeto para el público y las

personas que se encuentran en el campo de juego, debe ser suspendido y multado.

- Toda agresión física – cualquiera que esta sea – trae como consecuencia una suspensión mínima de 6 meses y puede ser indefinida, según lo considere la comisión de Honor y Justicia – actual – pero el Comité organizador tiene la última palabra.
- En algunos casos especiales que considere el comité organizador y con base en los antecedentes reales y objetivos la Liga puede solicitar la firma de una responsiva donde un jugador y el representante de su equipo, concuerden en mantener una actitud correcta en los partidos garantizando el desarrollo de la actividad.
- La Liga, para proteger su misión, visión, objetivos y a sus miembros, tiene la capacidad de reservarse el derecho de admitir a una persona, con base en los antecedentes, hechos y acciones que el Comité Organizador conozca y que los responsabiliza para mantener el mejor espacio para fomentar la recreación y la diversión.
- Un jugador que participe en ambas conferencias y que sea expulsado en un juego de una conferencia en específico puede participar en el juego de su otro equipo al tratarse de otro torneo. Sin embargo, si se tratase de un expulsión por: **Agresión física; Foul personal, Violación de la normatividad de la Liga**, el comité organizador esta en toda la facultad de prohibir su participación y cumplir la sanción a la que ha sido acreedor en el equipo que cometió la falta.

Nota: Este documento se encuentra en trámite de patente con los respectivos derechos que los co – autores tienen sobre el.

Este libro de reglas fue realizado con la finalidad de reglamentar y unificar las condiciones de juego, con un conocimiento lo más apegado a las situaciones reales de este deporte, y así facilitar el trabajo de árbitros, entrenadores, deportistas y toda la comunidad del Fútbol Bandera.

Gracias.

