



Reglas de Juego

EL CAMPO DE JUEGO

1. Los equipos participantes deben cambiar de lado al inicio de cada medio.
2. El campo cuenta con una marca en la yd 3 que marca la línea de la conversión extra de 1 punto y una marca en la yd 7 que marca la línea de la conversión extra de 2 puntos.
3. Cuando exista un foul del equipo defensivo, durante la jugada de punto extra, se repetirá la jugada con media distancia del punto anterior.

EL BALÓN

4. El balón deberá ser de piel o semi-piel. El Oficial en el campo autorizara el balón de juego.

LOS JUGADORES

5. Para iniciar el juego, cada equipo debe tener un mínimo de 4 jugadores listos para iniciar el juego, el resto de los jugadores se podrán incorporar al juego conforme vayan llegando. Siempre en bola muerta y avisando al Árbitro. Se puede comenzar el juego con 4 jugadores. Si por alguna causa un equipo se queda con menos de 4 jugadores elegibles para jugar ya durante el partido, el juego terminará con el marcador que este en ese momento. Salvo que el equipo vaya ganando sea el que se quede con menos de 4 jugadores y este perderá 42-0.
6. El o los equipos que tengan menos de 4 jugadores tendrán una tolerancia de 10 minutos. En el caso de que alguno de los equipos no se presente con por lo menos 4 jugadores para iniciar el partido después de la tolerancia, el Árbitro deberá decretar "forfeit". En este caso el marcador será de 42-0 contra el equipo que no se presente completo.
7. En caso de que ambos equipos estén incompletos o no se encuentren presentes después de transcurrido el tiempo de tolerancia, ambos equipos perderán el juego por marcador de 0-42.
8. Está prohibido el uso de cadenas, pulseras, relojes, anillos, aretes y cualquier otro tipo de accesorio, se permitirá el uso de gorras en el juego cuando la visera quede en la nuca del jugador. Participar en una jugada con la visera hacia adelante o algún accesorio que ponga en riesgo la integridad física de los jugadores (como los arriba mencionados) los



árbitros cargarán un tiempo fuera al finalizar la jugada al equipo infractor, de no tener más tiempos fuera se aplicará retraso de juego.

9. Se permite el uso de lentes de aumento, de sol o deportivos, siempre y cuando estén sujetos a la altura de la nuca.

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

11. Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico. La liga y/o el Referee solicitarán al capitán del equipo que el jugador en estado impropio abandone el terreno de juego.

CAPITANES

12. Cada equipo antes del juego asignara a dos capitanes, uno ofensivo y otro defensivo o un entrenador en jefe al árbitro principal y serán solo ellos los que harán un dialogo cortéz con el árbitro principal solicitando un tiempo fuera.

EL VOLADO

13. Antes del comienzo del juego, los Representantes o Capitanes habrán efectuado un volado, el ganador del volado podrá elegir: recibir en la primera mitad o recibir en la segunda mitad. El equipo que reciba en la primera mitad pateara en la segunda mitad.

EL TIEMPO

14. La duración del juego es de 2 medios corridos de 22 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos al medio tiempo. El reloj solamente se parará cuando:

- A. En tiempo fuera de los árbitros o de algún equipo
- B. Con jugador lastimado dentro del campo de juego
- C. Dentro de los dos últimos minutos del 2° medio del juego:
 - a. Cuando un jugador abandone el campo con posesión del balón
 - b. En un pase incompleto
 - c. Después de cualquier anotación
 - d. En cambio de posesión del balón.



15. Dentro de los dos últimos minutos del 2° medio y después de una anotación, el reloj se echará a andar al momento que el equipo receptor tiene posesión del balón después del kick off.

16. Si la diferencia en los últimos 2 minutos del 2° medio es mayor o igual a 21 puntos el tiempo de juego será corrido y el equipo que va ganando no podrá pedir tiempo fuera, de hacerlo se castigará con Actitud antideportiva del jugador o jugadores que lo soliciten.

17. Los equipos ofensivos no podrán hacer reunión entre jugadas, en caso de hacerse se considerará tiempo fuera. Se considera reunión cuando se junten 3 o más jugadores. El tiempo entre jugada y jugada es de 10 segundos

18. El árbitro notificará los 2 minutos de cada medio, así como la última jugada del primero y segundo medio. Se marcará última jugada dentro de los últimos 5 segundos del juego, siempre y cuando no exista reloj visible

REGLA DE KNOCK-OUT

19. En caso de que algún equipo vaya ganando por una diferencia igual o mayor a 42 puntos el equipo que se encuentra abajo en el marcador podrá solicitar la finalización del encuentro.

CASTIGOS

20. Los castigos ofensivos se marcan con pérdida de down, excepto la interferencia que se castiga con primera oportunidad del equipo defensivo en el punto anterior y el pase ilegalmente lanzado se aplica siguiente down donde fue lanzado el pase (como captura)

21. Los castigos defensivos se aplican con down adicional, excepto el foul personal que es primera oportunidad en automático en el punto más ventajoso y la interferencia que es primero en el punto del foul y si es adentro de la anotación es primero en la yarda 2

22. La llamada de atención o Actitud Antideportiva a la banca se marca, si es de la defensiva prima oportunidad en automático. Si es a la ofensiva el castigo, se marcará primera oportunidad a la defensiva, es decir es cambio de posesión en el punto donde este el balón, en caso de que la llamada de atención sea cuando el equipo ya tenga acumulación por equipo se aplicara down adicional



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

24. Los foules personales son acumulativos para el jugador que los realiza, esto es si hace 3 foules personales será expulsado del juego, sin embargo, los oficiales pueden expulsar desde el primero si a su criterio así lo acredita el jugador

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

Especiales

26. En un pase adelantado después de la línea de scrimmage el árbitro esperará el termino de la jugada, si lo catcha un jugador ofensivo silbará la finalización de la jugada en el punto donde fue soltado el balón y entrará el siguiente down. Si el pase lo intercepta un defensivo, la jugada continuará hasta que al jugador le retiren una banderola o anote. No hay castigo

EL UNIFORME

- a) Los equipos deberán de jugar con colores contrastantes
- b) Cada equipo deberá contar con jersey o playeras del mismo color y short sin bolsas.
- c) Cada jugador deberá portar un cinturón con dos banderas laterales, contrastantes al color del short
- d) El equipo Local tiene opción de decidir el equipo que cambiara de jersey en caso de ser de igual color.

PATEANDO LA BOLA

Kick Off

27. El inicio del juego se hará con el equipo pateador dentro de sus diagonales y el kick off se hará siempre con la mano. En caso de que exista “offside” del equipo pateador, se dará opción al equipo receptor de empezar su ofensiva en medio campo o escoger el resultado del regreso de patada con oportunidad adicional.

28. En patada de salida el equipo receptor, podrá estar en cualquier lugar de su campo sin rebasar su medio campo, si la patada es corta podrá rebasar esta para ir por el balón.



29. Si la patada llega a las diagonales sin ser tocada por algún jugador ofensivo, ésta pasa a la yarda 10. (Touchback)

30. Cuando en la patada de kick off el balón salga del campo por la línea lateral sin tocarla, por primera vez, la serie ofensiva del equipo contrario se jugará con las 4 oportunidades respectivas a partir de medio campo; a partir de la segunda ocasión, la serie ofensiva iniciará igual en medio campo, pero con oportunidad adicional. Si el balón sale antes de medio campo la ofensiva empezará el ataque en el punto en que salió el balón del campo con down adicional.

31. Si el equipo pateador opta por no patear, el equipo receptor inicia su ofensiva en medio campo, si opta por segunda ocasión no patear el equipo receptor iniciará la ofensiva en medio campo con oportunidad adicional, al optar tomar esta opción se considera como si la “patada saliera del campo”

32. El equipo pateador tendrá 40 segundos como máximo para llegar a su formación de patada de salida después de una anotación. El oficial silbará bola lista y el equipo tendrá 10 segundos para patear, de no hacerlo se considera retraso de juego y se castigará 5 yds del punto de donde acaba la carrera del regreso del kick off.

33. Si al equipo receptor se le cae el balón al momento de recibir la patada la jugada terminará si el balón boto hacia adelante en el punto del toque, si el balón boto para atrás continua la jugada

Kick Off para Recuperar el Balón (Patada de Recuperación)

34. El equipo que vaya perdiendo por 16 puntos o menos al llegar la pausa de los 2 minutos finales del segundo medio tiene la posibilidad de recuperar el balón, es decir, si antes de realizar la patada se notifican los 2 minutos se realizará la patada de recuperación. Sí al patear el balón no es regresado por lo menos a la yarda 9 (primera línea roja después del end zone) del equipo receptor, el balón pasará a manos del equipo pateador en la línea de recuperación (yd 9 de su campo) del equipo pateador con primer down.

35. Si el balón entra de aire a la zona de anotación y sale por las líneas laterales o la línea final, será touchback y será primero del equipo receptor en su línea de recuperación (yarda 9).



36. Si el balón pica en cualquier parte del campo y queda dentro del campo, el equipo receptor tiene la obligación de regresar la patada no importando si está termina en la zona de anotación y para mantener la posesión del balón tienen que rebasar su línea de recuperación (yarda 9), de lo contrario será primera oportunidad del equipo pateador en la yarda 9 del equipo que recuperó el balón.

37. Cualquier castigo del equipo que patea eliminará el kick off para recuperar el balón, dejando la posesión al equipo ofensivo en el lugar correspondiente.

38. De existir castigos en juego por ambos equipos, el kick off para recuperar el balón deberá repetirse. Si hay un castigo del equipo receptor entre la línea de goal y la yarda 9, será 1ro. Del equipo pateador en su yarda de recuperación (yarda 9 de su campo).

39. Si hay un foul del equipo receptor delante de la yarda de recuperación (yarda 9), el equipo receptor iniciará en segundo down.

Centrando la Bola

40. En todas las jugadas el centro deberá realizarse de pie, de frente al mariscal de campo y por arriba del hombro en un solo movimiento. CASTIGO.- Procedimiento Ilegal

41. Todos los jugadores ofensivos son elegibles para recibir un centro, siempre y cuando esté colocado a una distancia de 1 yarda atrás de la línea de scrimmage. CASTIGO.- Procedimiento Ilegal

42. El centro tiene la obligación de girar sobre su eje para salir de frente o salir del lado contrario del entrador después de centrar el balón para evitar un contacto con el jugador que penetra o en caso de decidir regresarse para apoyar a su mariscal de campo, deberá esperar a que el jugador que penetre haya rebasado la línea de scrimmage. CASTIGO.- Bloqueo Ilegal

43. Si el centro sale de frente y el defensivo se interpone en su camino, el castigo será defensivo. CASTIGO.- Contacto Ilegal

44. Todos los jugadores ofensivos podrán estar sobre su línea de scrimmage o en movimiento (laterales, o hacia adelante y atrás), pero ninguno podrá rebasarla hasta que el centro haya sido realizado. CASTIGO.- Procedimiento Ilegal

45. Si el centro es incompleto se declara bola muerta y se pasará al siguiente down en el punto anterior.



Pasando la Bola

46. Ningún jugador ofensivo puede empujar a su contrario para eliminarlo de la jugada.

CASTIGO.- Interferencia Ofensiva

47. Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un posible receptor.

CASTIGO.- Interferencia Defensiva

48. Ningún jugador ofensivo o defensivo en su intento por cachar un pase podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador contrario.

Corriendo el balón

49. Se entiende por corredor a todo jugador en posesión del balón

50. El jugador que lleve el balón no podrá agachar el cuerpo, dejarse ir contra un contrario, meter el hombro, brincar hacia el frente levantando las rodillas, bajar o anteponer el brazo o la mano para evitar que le quiten la banderola. En caso de ser flagrante o el mismo jugador realice 2 foules personales se aplicará expulsión. Si el castigo ocurre en regreso de patada o después de una intercepción se aplicará el castigo del punto básico.

LAS ANOTACIONES

51. Se considera anotación por carrera cuando el jugador en posesión tiene los dos pies dentro de la zona de anotación.

52. Se considera anotación por pase cuando, un jugador dentro de la zona de goal en posesión del balón tiene al menos un pie dentro sin tener el otro pie fuera. También se marca anotación en el caso de que un jugador que este dentro de la zona de anotación reciba un pase y el ímpetu haga que caiga su cuerpo fuera de las líneas perimetrales de la zona de anotación, siempre y cuando mantenga las puntas del pie dentro de la zona de anotación.

53. Las anotaciones en jugada de campo por carrera o pase valen seis puntos.

54. La conversión de punto extra desde la yarda 3 vale 1 punto y desde la yarda 7 vale 2 puntos, en caso de ser interceptado el balón y regresado a la zona de anotación, el equipo defensivo recibirá 2 puntos sin importar desde que yarda haya sido jugado el punto extra.



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

Concepto	Puntos
Anotación	6
Punto Extra yarda 3	1
Punto Extra yarda 7	2
Devolución de Conversión de punto extra	2
Safety	2
Forfeit	42

EL JUEGO

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

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

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

59. El jugador que ingrese, deberá tener el jersey por dentro del short, de lo contrario el árbitro podrá marcar down cuando lo toquen en cualquier parte debajo del cuello.

60. Cada equipo estará en una banca opuesta, los jugadores deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca. Los castigos por incurrir en esta falta serán pérdida de oportunidad, si éste ocurre en la banca ofensiva y oportunidad adicional, si ocurre a la defensiva.

61. La entrega de mano a mano (por atrás o por adelante) que se caiga al suelo se considera “bola muerta”, por lo que la jugada terminará en el punto donde caiga el balón.

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



63. El centro a la ofensiva debe pedir el punto al juez de línea para iniciar cada jugada. El centro se hará por arriba del hombro y en un solo movimiento
64. Todas las jugadas inician después del silbatazo de bola lista del árbitro, si la bola es centrada antes de esto, se castigará pérdida de down.
65. Todos los jugadores defensivos deberán de estar una yarda atrás de la línea de scrimmage. El o los jugadores que penetran (blitzer) sobre el mariscal de campo deberán estar una yarda por fuera del centrador y a 1 yarda atrás del centro. El estar atrás del centro ofensivo y no permitirle realizar su movimiento de una yarda al frente se penalizará como contacto ilegal. Castigo Down adicional.
66. Se cuenta con 10 segundos para sacar la siguiente jugada desde que el árbitro silbe bola lista para jugarse. De no cumplirse esto, se castigará con pérdida de down.
67. Está prohibido golpear al corredor, tacklearlo o empujarlo para sacarlo del campo o derribarlo, en caso que suceda se considera foul personal y en caso de ser flagrante o el mismo jugador realice 2 foules personales se aplicará expulsión.
68. Si al jugador en posesión del balón al ir corriendo se le cae la o las banderas, gorra, toalla o cualquier cosa (excepto un zapato) que traiga al momento de tener posesión del balón se considera bola muerta y entrará siguiente down en el punto donde que se la caiga cualquier cosa al jugador.
69. Los defensivos no pueden hacer el contacto con el mariscal de campo arriba de la cintura, sin importar si el balón ya ha sido lanzado. Siempre y cuando que a criterio del oficial el mariscal de campo no busque el contacto. El castigo puede ser contacto ilegal o foul personal esto es a criterio del oficial.
70. Está prohibido obstruir al mariscal de campo después de que lanza un pase y hace un claro intento para salir a pase. Castigo Contacto ilegal
71. El jugador en posesión del balón tiene prohibido bajar la mano para evitar que le quiten la o las banderas. Castigo Obstrucción a las banderolas y entra siguiente down en el punto de la obstrucción.
72. No es válido pegarle al balón cuando está en la mano del jugador en posesión. Se considera foul personal.
73. Está prohibido el bloqueo ofensivo..



74. En el caso de obstrucción defensiva se deja correr la jugada.
75. Está prohibido lanzar pase adelantado después de la línea de scrimmage, de ocurrir, el árbitro esperará el término de la jugada, si un ofensivo captura el pase adelantado en ese momento se silbará la finalización de la jugada en el punto donde fue soltado el balón y entrará el siguiente down. Si el pase lo intercepta un defensivo, la jugada continuará hasta que al jugador que quiten una bandera o anote. No hay castigo
76. Se considera pase completo con un pie dentro del campo, siempre y cuando al momento de la recepción (posesión del balón) no tenga el otro pie apoyado fuera de éste.
77. En caso de que el jugador ofensivo le quiten la (s) banderola durante un malabareo, la jugada terminará en ese punto. Siempre y cuando termine con la posesión del balón.
78. El voleo ofensivo se permite siempre y cuando sea en línea o hacia atrás del campo defendido, de lo contrario se marcará pase incompleto. El voleo defensivo es permitido en cualquier dirección.
79. En un pase atrasado (excepto el centro) o lateral que no es cachado, se determinará down en el punto donde fue lanzado el balón si este es delante de la línea de scrimmage, si el pase atrasado o lateral es atrás de la línea de scrimmage se regresará el balón al punto anterior.
80. Se considera interferencia si un jugador hace contacto con el contrario antes o en el momento de tomar el balón. No se considera interferencia cuando los dos jugadores hacen un intento simultaneo y de buena fe de tocar, batear o atrapar el pase.
81. La interferencia ofensiva se castiga con pase interceptado en el punto donde fue centrado el balón por última ocasión.
82. La interferencia defensiva se castigará con pase completo y primera oportunidad en el punto del castigo, en caso de ser en las diagonales será primero y diez en la yarda 1 del equipo defensivo.
83. En un pase no atrapable se marcará contacto ilegal defensivo y se repite down en el punto anterior.
84. Jugador que durante el desarrollo de la jugada salga del campo y sea el primero en tocar el balón se castigará como toque ilegal y entrará siguiente down en el punto anterior



si es ofensivo, si es defensivo, repite down en el punto anterior o en el punto donde termine la jugada.

85. Si al inicio de la jugada hay seis jugadores defensivos, se deja correr la jugada y se castiga con down adicional en el punto anterior o donde termine la jugada.

86. Si al inicio de la jugada hay seis jugadores ofensivos se aborta la jugada y entra siguiente down en el punto anterior.

87. El fuera de lugar ofensivo se castiga con pérdida de down.

88. El fuera de lugar defensivo se castigará con down adicional.

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

90. Está prohibido que el mariscal de campo se deshaga del balón de forma deliberada atrás de la línea de scrimmage para evitar que le quiten la bandera y que no haya un jugador ofensivo por lo menos a 5 yardas a la redonda de donde toca el balón el suelo. Castigo: Pase ilegalmente lanzado

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

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

93. Cuando un jugador sea expulsado deberá abandonar el campo de juego en el transcurso de la siguiente jugada del encuentro, de no ser así su equipo perderá el juego 42-0 y en ese momento el árbitro dará por finalizado el juego.

94. Los jugadores ofensivos no deben obstruir a los defensivos. En caso de encontrarse en la zona de juego del balón, deberá permanecer estático con los pies juntos y los brazos pegados al cuerpo.



95. El punto donde se colocará la pelota será determinado por el lugar donde se encuentre la cadera del jugador en posesión del balón al momento de que le quiten la bandera (se considera la cadera y no el balón).
96. Sólo se permite un pase al frente de la línea de scrimmage y un número ilimitado de pases laterales por cada jugada ofensiva.
97. Si la última jugada del primer medio resulta en anotación por cualquiera de los equipos, el equipo que anote deberá jugar por el punto extra para dar por terminado el medio.
98. Si la última jugada del segundo medio resulta en anotación por cualquiera el equipo, no se deberá jugar el punto extra. (Excepción: cuando el equipo que anote tenga la oportunidad de empatar o ganar el juego.)
99. Cuando un jugador al lanzar el balón es golpeado en la mano por un jugador defensivo no importando si se deshizo del balón o no, se castiga como foul personal contra el equipo defensivo. Si la jugada termina en anotación el equipo afectado podrá escoger en jugar punto extra de 2 puntos desde la línea de un punto o que el equipo infractor inicie su serie ofensiva con segundo down.
100. Arrebatarse el balón está prohibido bajo el término de que no hay bola libre y será sancionado como foul personal y primera oportunidad.

PERIODOS EXTRAS

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

Ambos equipos tendrán igual número de posesiones ofensivas en el TE. Si uno de los 2 equipos anota en dicha serie será el ganador del juego. Si ambos no anotan o ambos anotan se determinará al ganador según el inciso e) de esta sección en temporada regular y en playoffs seguirá el Tiempo Extra hasta romper el empate. La serie extra se jugará de la siguiente manera:

a) Por medio de un volado los equipos decidirán qué campo defender y quien inicia con su ofensiva o defensiva, es decir el equipo ganador del volado decidirá si empieza su serie con la ofensiva o con su defensiva, el equipo que perdió el volado decidirá qué lado del campo se jugarán todas las series.



- b) Primera serie ofensiva, el balón será centrado desde el medio campo, de anotar se tendrá que realizar el punto extra ya sea por 1 ó 2 puntos.
- c) En caso de seguir el empate se jugara una serie desde la yarda 7 (marca de conversión extra de 2 puntos), de anotar se deberá jugar punto extra de 2 puntos.
- d) En caso de seguir el empate se jugara una serie desde la yarda 3, de anotar se deberá jugar punto extra de 2 puntos.
- e) En caso de persistir el empate el ganador se decidirá por el equipo que anotó la primera anotación de 6 puntos en el partido.
- F) En “playoffs” no existirán empates y se jugará hasta que exista un ganador conforme al inciso c.

102. Los equipos NO tendrán un tiempo fuera durante los periodos extras.

*NOTA: una serie ofensiva consta de 4 oportunidades

SISTEMA DE DESEMPATE PARA EL TORNEO

103. Si dos o más equipos tienen el mismo porcentaje de juegos perdidos y ganados los siguientes pasos decidirán el orden de los equipos:

- a) Mayor diferencia entre puntos (anotados menos recibidos)
- b) Mayor cantidad de puntos anotados
- c) Ganador en marcador global de juegos entre ellos

TIEMPO FUERA

104. Cada equipo tiene 2 tiempos fueras por medio, cada uno de hasta 1 minuto, no siendo estos acumulables. En caso que un equipo pida un tercer tiempo fuera y el árbitro se lo otorgue se castigará con retraso de juego.

105. Restando 2 minutos para finalizar cada medio, los árbitros notificarán el tiempo restante, siempre y cuando no haya reloj visible, no habrá pausa.

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



LA DISCIPLINA

107. No debe haber conducta antideportiva o cualquier acto que interfiera con la administración ordenada del juego de parte de jugadores, substitutes, coaches, asistentes autorizados, invitados, acompañantes o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego o entre periodos.

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

109. Los actos y conductas específicamente prohibidos incluyen:

Ningún jugador, substituto, coach u otra persona sujeta a las reglas debe usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, proferir amenazas, o hacer ademanes o gestos o iniciar actos que provoquen malestar o sean degradantes a un contrario, a oficiales del juego o a la imagen del mismo, incluyendo:

Apuntar con el(los) dedo(s), mano(s), brazo(s), o bola a un contrario.

Ridiculizar, burlarse o incitar verbalmente a un contrario

Incitar a los contrarios o espectadores en cualquier otra forma

Cualquier retraso, excesivo, acto prolongado o coreográfico por el que un jugador (o jugadores) intentan atraer la atención sobre él o ellos.

Alterar obviamente su zancada, cuando el corredor que ya no tiene oposición, se aproxima a la zona de anotación, cuando no hay oponente al frente.

Festejar airadamente en señal de burla al equipo contrario.

110. Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión debe inmediatamente regresar la bola a un oficial o dejarla cerca del punto de bola muerta. Esto prohíbe:

Patear, lanzar, girar la bola o llevarse (incluyendo fuera del campo) la bola a cualquier distancia que requiere que un oficial la recupere



Azotar la bola al suelo

Tirar la bola alta hacia el aire

Cualquier otro acto antideportivo o acción que retrase el juego.

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

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

112. Los castigos de actitud antideportiva son acumulables por equipo, a partir del 4º castigo de esta índole que un equipo cometa, el jugador de dicho equipo que incurra en la infracción será expulsado.

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

Tácticas Desleales

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

115. Ningún jugador debe esconder la bola debajo de su ropa o sustituir cualquier otro artículo por la bola. Castigo.- Actitud Antideportiva

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



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

118. El comportamiento de los jugadores hacia los árbitros, hacia jugadores contrarios, hacia los mismos compañeros, hacia los miembros de la porra y hacia miembros de la liga será sancionado. Aplica primera advertencia, de repetir la acción el mismo jugador se aplica actitud antideportiva y de persistir el jugador aplicara expulsión.

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

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

121. Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear a un contrario con la rodilla, golpear la cara, cuello o cualquier otra parte del cuerpo con un antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, puño, talón, dorso o filo de la mano abierta o picar los ojos a un contrario.

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

123. Las peleas no serán toleradas:

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

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

c) Cualquier jugador de la banca que participe en una pelea será expulsado del partido y de la liga indefinidamente y su equipo deberá pagar una multa económica. Castigo: Fin del partido, y el marcador quedara como este en ese momento.

124. El lenguaje utilizado como elemento de agresión o de incitación a la agresión, aunque sea entre miembros del mismo equipo, será castigado igualmente de acuerdo al criterio del



árbitro aplicando el reglamento contra el equipo agresor. El responsable del comportamiento de su equipo es el capitán y el castigo podría ser aplicado sobre él mismo en caso que sus jugadores mantengan una actitud antideportiva.

Castigo: Jugadores o substitutes deberán ser expulsados.

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

126. Las decisiones de los árbitros son inapelables. No se aceptarán reclamaciones a los árbitros. En caso de que el capitán de un equipo desee discutir cualquier asunto con el árbitro, ya sea una jugada, una regla, una decisión, lo podrá hacer pidiendo un tiempo fuera antes de iniciar la siguiente jugada.

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

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

129. Los oficiales son los únicos facultados para marcar los castigos que ellos vean que infrinjan las reglas de juego, por lo que queda prohibido que los jugadores o personas que estén dentro del campo o en la línea lateral del campo griten o señalen un supuesto castigo.

Castigo: 2 llamadas de atención.

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

131. Para salvaguardar la integridad física de jugadores y asistentes a los juegos. Toda persona que se encuentre en la banca de los equipos tendrá que estar ligada al equipo que esté de ese lado del campo, y por ningún motivo será permitido que en la caja del equipo se encuentre ninguna persona que no esté ligada directamente al juego. Por ningún motivo se permitirá la estancia de niños en los costados o en las cabeceras del campo a una distancia menor a 10 yardas.

132. Las llamadas de atención y/o actitudes antideportivas por equipo son acumulativas, esto es que a partir de la cuarta llamada de atención y/o actitud antideportiva de un equipo



por parte de sus jugadores o porra se castigará con oportunidad adicional y expulsión del jugador si es del equipo defensivo y con pérdida de oportunidad y la expulsión del jugador si es del equipo ofensivo.

133. El comportamiento de la porra también será sancionado en el campo por el arbitraje. Sólo se permite animar al propio equipo, sin meterse con el arbitraje y/o el equipo contrario. En caso que suceda, el árbitro amonestará a la banca o tribuna sin aplicar sanción la primera vez; a partir de la segunda ocasión, se castigará con cambio de posesión del balón si sucede a la ofensiva y oportunidad adicional si sucede a la defensiva. En caso de que esto fuera recurrente, el árbitro podrá parar el juego y el resultado de éste se resolverá por parte de la Liga, además las personas de la porra también pueden ser consideradas personas indeseables por la liga por lo que podrán ser boletinadas y no podrán asistir a los juegos de la liga, de hacerlo, su equipo perderá por 42-0, por cada juego que se presente y el juego no se llevará a cabo.

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

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

SANCIONES

135. Los jugadores expulsados no podran jugar el siguiente partido como mínimo y dependiendo la gravedad de la expulsion pudieran llegar a ser mas de 1 juego de suspensión. Expulsiones por faltas graves, serán evaluadas por la Coordinación de la Liga y acatadas sin posibilidad de reclamación por los jugadores expulsados y sus equipos. Durante la sanción del partido de suspensión, en caso de asistir al campo el jugador deberá permanecer en las tribunas, no se le permitirá estar en la banca de su equipo.

136. En caso de que un equipo no se complete, el equipo ofendido ganará por 42 a 0. El equipo que no reunió mínimo a 4 jugadores, en caso de reinscidir por segunda ocasión sin avisar antes de la 3:00pm del día del juego a la Coordinación de la Liga, quedará



condicionada su continuidad en la temporada a la decisión del Coordinación de la Liga sin proceder ningún tipo de reembolso total ni parcial.

LAS EXCEPCIONES

137. Cualquier caso no resuelto por este reglamento será resuelto en comité entre la Coordinación de la Liga y la Comisión Arbitral.

Reglamento General del Torneo

1. Solo podrán participar en el torneo los jugadores inscritos por su capitán previo al inicio del mismo en el roster del portal: jugador.ligacomunitaria.com
2. Al ser un torneo comunitario, únicamente podrán registrarse jugadores pertenecientes a la CJM.
3. El máximo de jugadores posibles a registrar será de 12.
4. Una misma persona podrá ser registrada en máximo 2 equipos de un mismo torneo.
5. Refuerzos: En caso de que un equipo solicite a un jugador de otro equipo o externo al torneo para completarse en cualquier partido de la temporada regular, este podrá jugar si el equipo rival no se opone a ello.
6. El equipo rival contará con 10 minutos a partir del inicio de cada tiempo para en caso de detectar un jugador no perteneciente al equipo contrario y estar en desacuerdo con su participación, solicitar al coordinador de cancha una revisión del roster.
 - i. Si el jugador aparece registrado, podrá continuar en el juego.
 - ii. Si el jugador no aparece registrado, deberá abandonar la cancha para que el partido continúe.
 - iii. Pasados los 10 minutos desde el inicio de cada tiempo, el derecho de revisar el roster ya no será válido y los jugadores en el campo podrán continuar su participación.
 - iv. El árbitro repondrá como máximo 5 minutos perdidos en revisión de roster.
7. Si un jugador que está participando como refuerzo sale expulsado, su suspensión aplica con el equipo en que esté registrado. De no estar registrado con ningún equipo, la cantidad de juegos de suspensión que se le hayan decretado, equivaldrá a la cantidad de semanas que no podrá reforzar a ningún equipo del Torneo.
8. En la etapa de finales no se permitirán refuerzos y únicamente los jugadores registrados en el roster podrán participar.



- i. La revisión de Roster se hará antes de iniciar el partido.
9. Habrá un tiempo de tolerancia de 10 minutos a partir de la hora de juego programada, para que los jugadores de cada equipo se presenten en la cancha y comience el partido jugándose el tiempo completo.
 - i. Los equipos podrán utilizar la tolerancia para completar su número de jugadores en cancha.
 - ii. Una vez transcurrida la tolerancia, de contar ambos equipos con por lo menos el mínimo de jugadores para que el partido pueda llevarse a cabo, este dará inicio.
 - iii. Una vez rebasada la tolerancia de 10 minutos, si algún equipo no se presenta o no completa el mínimo de jugadores para que el partido se pueda llevar a cabo, el equipo presente en tiempo y forma tendrá el derecho de ganar el juego por default con marcador de 42-0. Además el rival será castigado con la disminución de un punto en la tabla por concepto administrativo.
 - iv. Si ya terminada la tolerancia de 10 minutos, uno o ambos equipos no cuentan con la cantidad mínima de jugadores necesaria para dar inicio, pero por mutuo acuerdo se decide esperar a los jugadores faltantes, se podrá jugar el partido en cuanto estos lleguen pero se recortará la duración de los tiempos de juego así como el intermedio de forma que el partido siguiente comience a la hora programada.
 - v. Si uno o ambos equipos no alcanzan la cantidad mínima de jugadores y deciden por mutuo acuerdo jugarlo con la cantidad de jugadores presente, esto será permitido.
10. En caso de no asistir a un partido, no habrá reposición del mismo y el equipo que no asista perderá el encuentro por default.
 - i. El capitán de equipo es responsable de avisar a la Coordinación de la Liga si su equipo no se va a presentar como máximo a las 3:00pm del día del juego para que el rival quede enterado y no asista. De ser así el default sería de 0-21.
 - ii. En caso de que un equipo no se vaya a presentar a su partido y el Capitán avise a la Coordinación de la Liga después de las 3:00pm y



hasta 1 hora antes del horario programado como inicio del juego, el default será de 0-42.

- iii. Si un equipo no se presenta a su partido sin haber avisado a la Coordinación de la Liga como mínimo 1 hora antes de la hora programada para que el juego de inicio, el default será de 0-42 y además se les generará una primera advertencia de compromiso al equipo.
 - iv. En caso de repetir el comportamiento del punto anterior, además del default 0-42, contará como una segunda advertencia de compromiso al equipo. En caso que un equipo acumule 2 advertencias de este tipo, su continuidad en la temporada estará condicionada a la decisión de la Coordinación de la Liga sin proceder por ningún motivo algún tipo de reembolso total o parcial, con el objetivo de evitar que continúe afectando a sus rivales.
 - v. Si ningún equipo se presenta a su partido, este contará como jugado y se dará por default para ambos con marcador de 0-42.
11. No se ofrecen a solicitud de ningún equipo cambios de fecha para ningún partido ya que por calendario no hay fechas disponibles para reponerlos.
12. La única posibilidad para un cambio de horario es que el rival así como los 2 equipos del horario pretendido, estén de acuerdo con el cambio y esta solicitud se deberá realizar a través de la Coordinación de la Liga.
13. Cada equipo se deberá presentar uniformado para poder jugar su partido correspondiente.
14. Solamente podrán ingresar al terreno de juego los jugadores participantes en el partido en curso, todos los acompañantes son bienvenidos a apoyar desde los alrededores de la cancha sin ingresar a la misma.
- i. En caso de que los acompañantes interfieran en el curso del partido se advertirá 1 sola vez al capitán correspondiente y en caso de reincidir el encuentro será suspendido y decretado por default de 0-42 en contra del equipo al que apoye el agresor.
15. El torneo no incluye seguro de gastos médicos, sin embargo si ofrece una opción a costo preferencial con un tercero para quién desee contratarlo. Al ser un deporte de contacto, cada jugador es responsable de sí mismo y al participar en el Torneo se



da por entendido que asume el riesgo y deslinda a cualquier involucrado en la Organización y Operación del mismo de cualquier responsabilidad por cualquier lesión o enfermedad que pudiera llegar a sufrir.

16. El capitán de cada equipo actúa en nombre de todos los jugadores participantes en el mismo, es responsable de registrarlos en el roster de la página, completar el pago de inscripción, firmar el deslinde de responsabilidades y acuerdo con el reglamento, avisar en tiempo y forma si no se presentarán a algún encuentro, así como comunicar al resto de su equipo cualquier otra información que la Coordinación de la Liga considere relevante.
17. Cualquier agresión de cualquier tipo considerada grave a criterio de la Coordinación de la Liga contra las instalaciones de la institución, material, autoridades, rival o cualquier otro, podrá ser castigada hasta con el veto definitivo del jugador o el equipo por tiempo indefinido.
18. No hay reembolso total ni parcial del monto de inscripción por ningún motivo una vez que este haya sido pagado.
19. El árbitro no permitirá que inicie el juego hasta que los jugadores que presenten reloj de pulso, anillos, pulseras, collares u otros objetos que puedan poner en peligro su propia integridad o la de un contrario, sean retirados.
20. Solo el capitán de equipo podrá exigir dialogar con el árbitro. Este aceptará el diálogo siempre y cuando se realice de forma cordial y respetuosa.
21. Si por causas ajenas a los equipos, un partido se suspende antes o durante el encuentro, la Coordinación de la Liga después de revisar el reporte, decidirá las medidas a tomar y se las comunicará a los capitanes.
22. En el portal jugador.ligacomunitaria.com se publicará el rol de juegos, las estadísticas y cualquier otro tipo de información correspondiente al torneo.
23. El premio para el equipo Campeón del Torneo será: la Reinscripción Gratis para la siguiente edición que se lleve a cabo, una Cena Gratis para los jugadores registrados en uno de los restaurantes patrocinadores del Torneo con un monto máximo de consumo a definir en su momento, Trofeo para el equipo y Medalla para cada jugador.
 - i. Para que el equipo Campeón pueda hacer válida su Reinscripción Gratis, deberán registrar un equipo al torneo siguiente inmediato que



se realice con un mínimo de 5 integrantes que hayan estado registrados en el equipo campeón.

- ii. Si decidieran dividirse en 2 equipos para el próximo torneo, se le dará un descuento del 50% a cada equipo siempre y cuando en ambos haya un mínimo de 5 jugadores que hayan estado registrados en el Equipo con el que quedaron Campeones.
- iii. De no inscribirse al Torneo siguiente inmediato que se realice, perderán el derecho a dicho premio.
- iv. El Premio de la Reinscripción Gratis aplica únicamente para el Torneo en el cual quedaron Campeones y no es canjeable por otro Torneo ni por efectivo, tampoco es transferible.
- v. Únicamente en caso de que ya no se llegara a realizar una nueva edición de ese mismo Torneo, se ofrecerá en su lugar la inscripción a otro de los Torneos que Liga Comunitaria organiza.

24. El torneo consta de 1 grupo (lunes), de los cuales calificarán a semifinales las 6 primeras posiciones. Los 2 primeros avanzarán de forma directa y los 4 restantes se enfrentarán en cuartos de final de la siguiente manera:

- 3 vs 6
 - 4 vs 5
- i. La Coordinación de la Liga estará a cargo del acomodo de los partidos para la etapa de finales. Únicamente en caso de comunicar alguna preferencia previa a la Coordinación de la Liga, se tomará esta en cuenta en la medida posible dando prioridad a lo solicitado por orden de clasificación más no garantiza su solicitud ya que la decisión definitiva será de la Coordinación de la Liga buscando coordinar a su criterio el horario idóneo para que todos los partidos se lleven a cabo.

25. En caso de empate en puntos en la tabla, el primer criterio de desempate será la diferencia de puntos anotados en los partidos. En caso de seguir empatados se tomará en cuenta exclusivamente los puntos anotados por cada equipo en el torneo y de persistir empatados se tomará en cuenta el resultado global de los partidos disputados entre los equipos que continúan empatados.

26. El jugador que dañe las instalaciones de la institución se hará responsable de pagar el monto correspondiente al daño realizado.



27. Todo jugador inscrito en el torneo deberá de cumplir con este reglamento así como con el de la Institución donde se llevan a cabo los partidos.
28. Está prohibido asistir al Torneo en estado de ebriedad o bajo el efecto de cualquier sustancia considerada nociva para la salud, drogas y/o estupefacientes así como hacer uso de ellas dentro de las instalaciones.
29. Cualquier situación no especificada en este reglamento queda a completo y total criterio de la Coordinación de la Liga.
30. La Coordinación de la Liga se reserva el total derecho de admisión al torneo a cualquier equipo y/o jugador.
31. La Coordinación de la Liga se reserva el derecho de permitir el ingreso o la permanencia en las instalaciones de cualquier persona, jugador, o equipo que a su consideración esté afectando el sano desarrollo del torneo.