



REGLAMENTO JUVENIL 2026

GENERAL:

- G01. Todos los juegos de la liga serán celebrados bajo las reglas de NCAA, con excepción de las que fije este Reglamento y la Minuta del Congreso previo al inicio del torneo.
- G02. El único reglamento valido será el de OFAMO, así como los acuerdos asentados en la Minuta del Congreso. Por lo que será responsabilidad de cada equipo tener un ejemplar impreso de estos en el campo para cualquier aclaración.
- G03. Cualquier situación no contemplada en este Reglamento o en la Minuta del Congreso será resuelta por el Presidente de la Liga.

ELEGIBILIDAD:

- EL01. La elegibilidad de la categoría JUVENIL en el 2026 será para nacidos 2008, 2009 Y 2010 sin excepciones.
- EL02. Jugador INELEGIBLE, es aquel que:
- a) No cumple con los requisitos de edad señalados en el punto anterior.
 - b) Utiliza como propia para su registro, documentación alterada, falsificada o de un tercero.
 - c) Estar registrado y estar activo para jugar en categorías diferentes o iguales de manera simultánea con el mismo equipo o equipos diferentes dentro de la OFAMO, el jugador será INELEGIBLE en todas las categorías y con todos los equipos en los que se haya registrado de manera simultánea en OFAMO.
 - d) Estar registrado y estar activo para jugar de manera simultánea en diferentes ligas, sean categorías equivalentes o no, incluyendo modalidad arena. El jugador será INELEGIBLE en la categoría en la que este registrado y activo para jugar en OFAMO.
 - e) Por estar impedido para participar por una sanción deportiva, por no haber cubierto una sanción o por algún otro dictamen de OFAMO que haya sido informado públicamente con anterioridad.
 - f) Tener Adeudo con otro equipo de OFAMO de utilería o por cuotas, comprobado por medio de recibos o pagares, que demuestren que ese jugador tiene un adeudo.
 - g) **Estar Registrado o haya participado** en un torneo o en una Temporada en una categoría superior (cualquier liga) ya sea Intermedia, Colegial, Liga Mayor, Máster y/o Arena Libre y/o Intermedia Libre.
 - h) No estar registrado y estar participando en un partido como jugador.
 - i) Cuando sea detectado un posible caso de un jugador inelegible, tanto la organización que anuncia el caso como la que lo registró y/o le permitió jugar, estarán obligadas a presentar documentación complementaria que demuestre la verdadera identidad del jugador en cuestión.
- EL03. El directivo o representante de una organización que proteste a un jugador sin contar con las pruebas fehacientes de su inelegibilidad, se hará acreedor a la sanción que por transmitir información falsa y mal intencionada que marca el código de sanciones CS27.
- EL04. Si se descubre un jugador INELEGIBLE el equipo que registro y/o permitió participar a ese jugador perderá todos sus juegos donde participo dicho jugador y NO tendrá acceso a playoffs; EL JUGADOR, EL HEAD COACH Y EL MANAGER de la categoría estarán suspendidos lo que resta de esa temporada, y en todo ese tiempo se hará una investigación a fondo y donde se determinará la sanción definitiva a los involucrados.
- EL05. Si un equipo NO participa de manera continua con una categoría, el jugador queda liberado



REGLAMENTO JUVENIL 2026

para participar con otro equipo salvo en el caso de comprobarse administrativamente ante la liga que tiene algún adeudo.

EL06. Para demostrar cualquier adeudo se debe escanear y enviar a la liga el formato oficial para este rubro, cada organización tiene 30 días naturales después de haber concluido su temporada para entregarlo si no lo realiza en este periodo de tiempo será nulo y el jugador quedará liberado.

TORNEO:

TO01. Los equipos deberán registrar un mínimo de 19 jugadores en roster, como máximo 65 jugadores y un mínimo de 17 jugadores en campo aptos para jugar.

TO02. La inscripción será de \$7,500 y la fianza o aportación de garantía de 3,000 pesos para equipos nuevos, cada equipo tendrá que solventar en el congreso si no es así no será tomado en cuenta para ese torneo.

TO03. Cada organización realizara el roster por vía electrónica y digital. Los registros también pueden ser consultados en la página de la liga.

TO04. Criterios de desempate:

- a. Puntos otorgados por victoria que son 2 puntos.
- b. Juego entre si.
- c. Menos puntos en contra.
- d. Marcadores entre rivales comunes.
- e. Puntos a favor.
- f. Gol Average.
- g. Un volado entre los involucrados si llegaran a quedar empatados en todo.

Nota: En el criterio que se encuentre el desempate de ahí se darán los lugares Escalonados.

TO05. Los partidos en Semifinales y Finales serán en el campo del mejor clasificado.

JUEGO:

JU01. No habrá tolerancia para que el partido inicie a la hora programada, los equipos deberán estar una hora por lo menos antes de su juego y deberán registrarse media hora a más tardar antes del inicio, Si se tienen causas de fuerza mayor por el traslado se deberá mandar prueba de video y/o fotográfica además de llamada telefónica al otro equipo y a la liga que compruebe que tuvieron algún problema en el trayecto al campo. Pero si el equipo local está limitado por el tiempo en la renta del campo u otro evento (comprobable fehacientemente ante la liga) se limitará esta Tolerancia. El equipo que llegue tarde (después de 30 minutos) deberá pagar a la planilla arbitral el equivalente del 50% del costo del arbitraje (monto extra al pago que debe realizar el equipo local a la planilla asignada ya que no existe tolerancia).

JU02. La revisión de credenciales de todos los jugadores que van a participar se hará en el centro del campo, con los jugadores y managers.

JU03. El equipo que no presente en tiempo, el mínimo de jugadores será sancionado de acuerdo con lo establecido en el código de sanciones (CS21) y perderá el juego por Forfeit.

JU04. Los equipos podrán cambiar horario y día de sus juegos con una anticipación de 96 horas si es el rival es foráneo o 48 horas si el rival es local; si el juego se cambia fuera de los tiempos señalados se podrá hacer siempre y cuando los dos equipos se pongan de acuerdo, si no llegaran a



REGLAMENTO JUVENIL 2026

- ponerse de acuerdo la liga determinara que procede dependiendo de cada caso, situación y pruebas.
- JU05. El partido se detendrá cuando exista una diferencia de 50 puntos, a partir de una diferencia de 30 puntos ya no se permitirá que el equipo que vaya ganado realice patada corta ni pedir tiempos fuera y en caso de hacerlo se sancionara con una conducta antideportiva al head coach. El marcador oficial solo podrá tener la diferencia de 50 puntos.
- JU06. Cuando un juego sea suspendido o se dé por terminado por falta de garantías, actitud antideportiva de uno o ambos equipos que pongan en riesgo la integridad física de los jugadores, coaches, directivos y público en general el equipo(s) perderá por Forfeit si el marcador le favorecía si no el marcador se queda como estaba en el momento que se suspendió el juego.
- JU07. Los juegos de temporada regular y Playoffs serán realizados Sábado y/o Domingo. Solo podrán realizarse otro día si hay acuerdo entre los dos equipos, en caso de NO haber acuerdo se tendrá que realizar en Sábado o Domingo. En cuanto al horario solo se podrá realizar el INICIO de los partidos en caso de ser ambos de la misma entidad federativa de las 09:00 hrs a las 19:00 hrs. Y si alguno de los equipos no es de la misma entidad federativa el horario del INICIO de los partidos solo podrá ser de las 10:00 hrs a las 17:00 hrs. Solo se podrá realizar en otro horario si hay acuerdo entre los dos equipos, en caso de no haber acuerdo se tendrán que realizar en los horarios mencionados.
- JU08. Para el caso de postemporada los Jerseys si tendrán que ser contrastantes, el equipo local tendrá que usar el color de jersey que señalo en el congreso y en caso de coincidir en color o no ser contrastante con el color del jersey del equipo visitante este último tendrá que llevar jersey de color contrastante. En el caso que el equipo Visitante solo haya señalado un color de jersey, pero el equipo Local haya señalado dos colores de jersey entonces el Equipo local tendrá que usar el color que sea contrastante con el del equipo visitante. Si el equipo local no señalo color de jersey en el congreso pero el equipo visitante si lo señalo entonces el equipo local tendrá que llevar un color de jersey contrastante al del visitante. El equipo que no cumpla perderá por Forfeit 36-0.
- JU09. El head coach es el responsable de su banca y tribuna y todo lo relacionado con su campo.
- JU10. Cualquier acuerdo que lleguen los equipos tendrá que ser asentado en cedula previo al inicio del partido si no ese acuerdo será desconocido por la liga.
- JU11. El equipo que no asista a un juego será multado con \$24,000 pesos, los gastos administrativos del otro equipo y no podrá acceder a playoffs.
- JU12. Los Juegos de esta categoría son de 13 minutos de tiempo efectivo.
- JU13. El juego ganado por Forfeit queda 36-0.
- JU14. Las Credenciales pueden ser digitales o impresas. Los registros también pueden ser checados en la página de la liga.
- JU15. Un jugador que llegue tarde tiene de tolerancia hasta antes de finalizar el segundo cuarto para registrarse. Para poder participar debe ser Registrado por el Manager del equipo contrario, en caso de entrar a jugar sin haber sido registrado se considerará como jugador inelegible.
- JU16. Los juegos de temporada deberán ser anunciados por el equipo local previo acuerdo con el equipo visitante a más tardar el día martes previo a la jornada a las 20:00 hrs en el grupo de
-



REGLAMENTO JUVENIL 2026

WhatsApp donde deberán anunciar día, campo, categoría y horario de juego, así como color de jersey; si así no lo hiciera la organización será sancionada con \$1,000.00 y la Liga determinara lo conducente.

JU17. El equipo mejor rankeado es el local en Postemporada, el partido debe de ser realizado en la misma ciudad o un rango máximo de 20 km a la redonda del campo donde realizo sus partidos como equipo local durante la temporada regular.

JU18. La responsiva de la liga sobre un juego termina cuando la cedula es firmada por el oficial a cargo y la responsabilidad de la liga es únicamente dentro del campo de juego.

JU19. En el caso de que durante el desarrollo del partido, exista algún tipo de contingencia o siniestro (Sismo, Truenos, Inundación, Violencia externa, etc.) que por seguridad y determinación de la planilla arbitral sea imposible continuar el partido. Se tomará las siguientes consideraciones:

Si el siniestro ocurre dentro de la Primera Mitad del partido. Se suspenderá el partido y se reprogramará en fecha, horario y lugar en acuerdo de los dos equipos y la Liga. Se reanudará con el marcador al momento de la suspensión y solo se jugará el tiempo restante.

Si el siniestro ocurre dentro de la Segunda Mitad se suspenderá definitivamente el partido y ya no se reprogramará. El marcador oficial será el existente al momento de la suspensión.

JU20. Es obligación del equipo local el llevar para su llenado la cedula de juego, la cual deberá de hacerla llegar a OFAMO a más tardar el mismo día que se realice el juego. De no ser así la multa será de \$200.00 por cedula. El llenado de la cedula debe ser en LETRA DE MOLDE PERFECTAMENTE LEGIBLE.

CAMPO:

CA01. La ambulancia es obligatoria y deberá de estar desde el inicio del partido, se tendrá una tolerancia de 15 minutos para el arribo de la ambulancia y no se podrá comenzar el juego. Si no se presentara la ambulancia en la tolerancia se declara el Forfeit y el juego se dará por terminado y el equipo visitante ganara el juego 3-0. Los juegos pueden continuar en caso de que la ambulancia se tenga que retirar por algún lesionado del juego, para esto debe de haber un médico con cedula vigente en el campo NO paramédico y tener Botiquín, para que pueda continuar si no el juego no se puede reanudar hasta que regrese la ambulancia. Se deberá de llevar a cabo el acuerdo entre los equipos del protocolo de atención médica antes iniciar el partido.

CA02. Los servicios médicos del equipo local tienen la obligación de trasladar a los lesionados al lugar que el equipo visitante le indique dentro de la localidad o el más cercano de acuerdo con la gravedad.

CA03. Queda estrictamente prohibido ingresar, y/o ingerir bebidas alcohólicas en las instalaciones donde se llevará a cabo el partido.

CA04. Si el campo de juego cuenta con una sola tribuna el equipo local deberá ocupar ese lado del campo y deberá compartir la tribuna al 50% con el equipo visitante, dejando entre las porras un mínimo de 10 yardas de separación, las porras tendrán que estar separadas por una cinta de precaución o vallas. En el caso de existir dos tribunas, la proporción de cupo entre locales y visitantes no podrá ser mayor al 60% contra 40% y las limitantes que señale el equipo local (tambores, ruido, aparatos de sonido, etc.) se aplicaran sin excepción para ambas tribunas (local



REGLAMENTO JUVENIL 2026

y visitante). En finales el campo obligatoriamente deberá tener dos tribunas o tener separación física entre las porras.

CA05. Queda prohibido tener conducta antideportiva de la tribuna simpatizante al proferir insultos, burlas o amenazas en contra de los árbitros y jugadores o cualquier persona relacionada con el equipo contrario.

CA06. El equipo local tiene la obligación de proporcionar 3 garrafrones de agua sellados (20 lt) y 3 bolsas de hielo selladas al equipo visitante.

CA07. El cobro máximo de la taquilla en esta temporada 2026 será de \$40.00 por quien así desee cobrar en su campo y para playoffs \$50.00 (Staff de Coaches, Managers y Jugadores no pagaran). Así mismo, en el cobro por acceso al sanitario en caso de existir, los jugadores, staff de coaches y managers no pagaran.

CA08. El campo de juego deberá estar delimitado para evitar el acceso de personas ajenas al campo.

CA09. El campo de juego deberá estar pintado en: Todo el perímetro, a cada 5 yardas, las yardas cero, ambas hash, estar marcadas con una "X" las yardas 35 y la yarda 50, la línea de las 9 yardas o números, la caja de coacheo, las yardas 3 con una línea de 1 yarda de largo y paralela a la yarda cero, el campo solo se podrá marcar con yeso, blanco de España o pintura vinílica. El uso de cal queda prohibido.

CA10. No se permite el uso de Drones sobre el campo de juego o sobre las cajas de coacheo. Haciendo la aclaración que la caja de coacheo será entre las yardas 20. El juego se suspenderá hasta que sea retirado el Dron. En caso de reincidir el equipo al que pertenezca o dio acceso al operador del Dron tendrá una sanción de \$1,000.00.

CA11. En el caso de fotógrafos o toma de video no podrán estar en la banda del equipo contrario.

JUGADORES:

JG01. Los jugadores deberán presentarse uniformados tanto en cascos, jersey y fundas si algún jugador no cumpliera con este requisito sería tomado como un jugador no apto para estar dentro del terreno de juego; aunque en el caso de casco puede intercambiarse conforme al reglamento NCAA lo marca.

JG02. Seguro de gastos médico o servicio de atención médica en instituciones públicas o privadas es obligatorio para todos los jugadores.

JG03. El uso de las Integraciones (7 piezas): tablas, rodilleras, riñoneras, y coxera, así como Bucal son obligatorios. NO se permitirá que los jugadores tengan las rodillas descubiertas, deberán estar cubiertas por las fundas y tener rodilleras (nitros). Si el jugador no cumple con esta indicación entonces no será apto para estar dentro del campo de juego y deberá de salir del campo hasta que se las coloque adecuadamente, en caso de reincidir el jugador deberá de salir del campo hasta que se las coloque adecuadamente y se castigará al equipo del jugador como Actitud Antideportiva.

JG04. Las Micas Espejo NO se permiten. Por seguridad del jugador solo se podrán usar micas transparentes o humo que tengan un porcentaje de sombra tal que SI permitan ver los reflejos oculares del jugador a la planilla arbitral o al personal de atención médica, en caso de no ser así el jugador deberá de retirar la mica para poder participar en el juego.

JG05. La barra tipo Monster o Reja así como el uso de Doble Back NO está permitido.

JG06. No se permite que los jugadores utilicen paliacates o cualquier tela o elemento bajo el casco



REGLAMENTO JUVENIL 2026

que este anudada o tenga cualquier tipo de protuberancia para cubrir el cabello.

JG07. Los números en el jersey deberán ser completamente contrastantes con el color del jersey, no está permitido que solo con un filo alrededor del número se quiera hacer el contraste.

ARBITRAJE:

AR01. Los Organizaciones cuyo pago de arbitraje sea por medio de una factura, deberán depositar una fianza de \$3,000 pesos para asegurar el primer pago del arbitraje de temporada regular

AR02. La liga designara por medio de su comisión de arbitraje a la planilla que pitara en cada juego de temporada regular y playoffs, serán planillas que se encuentran autorizadas y certificadas por OFAMO. Para poder llevar a cabo cualquier reclamación acerca del desempeño de una planilla arbitral o apelación por expulsión es requisito indispensable la presentación de la videograbación del partido en cuestión y asentarlos en la cedula si estos dos puntos no se cumplen la protesta o apelación no procederá.

AR03. Cada planilla contara con 6 árbitros. En caso de que lleguen 5 oficiales o menos, la planilla será sancionada. Si son 5 árbitros el juego se podrá llevar a cabo de manera normal, si llegaran a ser menos de 5 oficiales se pasará a jugar un scrimmage y el juego se les dará por ganado a los dos equipos con marcador de 1 a 0.

AR04. La Planilla que no asista a un juego programado la sanción será 2 jornadas sin arbitrar y queda sin juegos de playoffs y tendrá una sanción económica de \$5,000 más gastos que se provoquen como pintado de campo, autobús del equipo foráneo, ambulancia, etc.

AR05. Las planillas arbitrales están obligadas a presentar individualmente sus credenciales que lo avalen como oficial de OFAMO y como miembro planilla asignada al juego. los head coach o representantes, están obligados a verificar que las credenciales si pertenezcan al oficial y a la planilla. Sanción: planilla que no presente completas sus credenciales, no será tomada en cuenta para las siguientes 2 jornadas, Coach que no pida las credenciales será sancionada la organización con mil pesos.

AR06. Cada planilla tendrá que enviar cada lunes un reporte del juego de manera obligatoria.

AR07. El equipo tiene la obligación de pagar el arbitraje antes de que inicie cada juego.

AR08. En el caso de que no llegará la planilla asignada directamente por OFAMO, el partido no se reprogramará y se dará por ganado el partido por marcador de 1-0 para ambas equipos.

AR09. Si un jugador o coach es expulsado deberá pagar una multa de \$700 pesos, y podrá participar el siguiente juego de forma efectiva según NCAA. Si reincide será acreedor a una multa de \$1,400 pesos y quedará suspendido el siguiente partido completo; todo jugador expulsado deberá ser anotado nombre y número de manera obligatoria en la cedula.

AR10. Si un coach o personal del Staff es expulsado por una agresión física o verbal demostrada fehacientemente a un oficial, staff, jugador o administrativo del equipo contrario, su multa será de \$5,000 pesos y la suspensión quedará a criterio de la mesa directiva.

AR11. Los oficiales deberán mandar el Reporte de juego al grupo de WhatsApp máximo 1 hora después de terminado el juego. Sanción: planilla que no envíe el reporte en tiempo y forma, no será tomada en cuenta para las siguientes 2 jornadas.

AR12. TODAS las finales y tazones son administrados por PLANILLAS MIXTAS y el equipo local está obligado a cubrir los viáticos de los oficiales foráneos, las planillas mixtas serán formadas por máximo la mitad de los oficiales foráneos.



REGLAMENTO JUVENIL 2026

CÓDIGO DE SANCIONES

CLAVE	DESCRIPCIÓN	SANCIÓN
CS01	Falta de Ambulancia en el campo o no llegar en el tiempo de tolerancia señalado suspensión del juego y pérdida de Forfeit 36-0 además de una multa económica de -----	\$2,000.00
CS02	No proporcionar agua y hielo al equipo visitante -----	\$300.00
CS03	No entregar cedula de juego en tiempo y forma a la Liga-----	\$200.00
CS04	Campo mal pintado -----	\$500.00
CS05	Retirarse del torneo en plena competencia o abandonar el torneo cuando ya se hizo un calendario el equipo será multado con -----	\$24,000.00
CS06	No asistir a un juego se pagarán los gastos del otro equipo, no podrá aspirar a playoffs y una multa de -----	\$24,000.00
CS07	No tener campo para jugar y el equipo genero gastos de transporte o llego al campo se pagará los gastos del equipo visitante y una multa igual al punto CS06.-----	
CS08	Agredir a un árbitro o a un contrario de manera artera provoca perdida del juego del equipo al que pertenece el agresor, determinado por la mesa directiva y una multa de -----	\$5,000.00
CS09	Agresión de un árbitro de manera artera a un jugador o un coach expulsión de la liga automática. -----	
CS10	Planilla arbitral que no asista a un juego programado la sanción será de suspensión 2 jornadas sin arbitrar los gastos administrativos de los equipos que estaban involucrados queda sin juegos de playoffs además de una multa de -----	\$5,000.00
CS11	Registrar a un jugador inelegible según los lineamientos establecidos por la liga perdida de todos los juegos donde haya participado ese jugador, el equipo no podrá acceder a playoffs además de una multa de -----	\$25,000.00
CS12	Cuando un equipo se niegue a continuar un juego, perderá el juego por Forfeit si el marcador le favorecía; si no le favorecía el marcador se queda como estaba en el momento que se suspendió el juego y la multa de -----	\$2,500.00
CS13	Por introducir y/o ingerir bebidas alcohólicas dentro del campo de juego o instalaciones deportivas retiro del infractor del campo y sanción al equipo al que pertenezca el infractor de -----	\$2,000.00
CS14	No cumplir con los compromisos económicos adquiridos con la liga, no podrá ingresar a playoff y el equipo perderá todos sus juegos por marcador de 36-0 y para el siguiente torneo pagará una multa de -----	\$1,500.00
CS15	Cuando un juego sea suspendido o se dé por terminado, por falta de garantías, actitud antideportiva de uno o ambos equipos que pongan en riesgo la integridad física de los jugadores, coaches, directivos y público en general el equipo(s) perderá por Forfeit si el marcador le favorecía si no el marcador se queda como estaba en el momento que se suspendió el juego y la multa será de -----	\$5,000.00
CS16	Por conducta antideportiva de la tribuna simpatizante al proferir insultos, burlas o amenazas en contra de los árbitros, jugadores, staff	\$2,000.00



REGLAMENTO JUVENIL 2026

CLAVE	DESCRIPCIÓN	SANCIÓN
CS17	Por no presentar credenciales de la liga antes de iniciar un juego ya sean arbitro o jugadores -----	\$1,000.00
CS18	No entregar a la liga la documentación en formato digital para ser archivados que acreditan la identidad de sus jugadores en tiempo y forma ----	\$1,000.00
CS19	Si un equipo abandona el torneo, los equipos que los enfrentaron permanecerá su marcador obtenido en su juego y los equipos que no lo hayan enfrentado ganaran por Forfeit 36 a 0 además será multado con -----	\$5,000.00
CS20	Ofender por parte de staff, jugadores o árbitros la imagen de otro equipo o de la liga u oficiales en redes sociales multa para la organización o asociación que pertenezca dicha persona será de -----	\$1,000.00
CS21	El equipo que NO presente en tiempo, el mínimo de jugadores será sancionado solo con la pérdida del encuentro por Forfeit. -----	
CS22	Si una Organización no señale su día y horario de juego para el día martes de cada semana en temporada será sancionado con -----	\$1,000.00
CS23	Cuando el equipo local no grabe o no transmita su juego ni envíe el link a más tardar el día lunes a la liga la sanción será de -----	\$3,000.00
CS24	Por reincidir en el uso de Dron sobre el campo de juego o cajas de coacheo después del retiro del Dron del campo (1era advertencia) el equipo al que pertenezca o dio acceso al operador del Dron tendrá una sanción de -----	\$1,000.00
CS25	Si un jugador o coach es expulsado en 1era ocasión podrá participar en el siguiente partido de forma efectiva (NCAA) hasta que pague multa de -----	\$700.00
CS26	Si un jugador o coach reincide en ser expulsado NO podrá jugar el siguiente partido de forma completa y podrá participar hasta que pague multa de -----	\$1,400.00
CS27	El directivo o representante de una organización que proteste a un jugador sin contar con las pruebas fehacientes de su inelegibilidad, se hará acreedor a la sanción que por transmitir información falsa y mal intencionada.-----	\$3,000.00

TRANSITORIOS

TR01. EN LOS CAMPOS DE TEMPORADA REGULAR PODRÁ HABER FLEXIBILIDAD.

TR02. PARA CUARTOS, SEMIFINALES Y FINALES SOLO CAMPOS APTOS PARA PLAYOFFS.

TR03. EL TAMAÑO OFICIAL DEL BALÓN SERÁ EN LAS CATEGORÍAS JUVENIL Y COLEGIAL ES:

- WILSON TDS COMPOSITE
- WILSON GST 1780 COMPOSITE
- WILSON Serie 1000 en PIEL
- KIPSTA COMPOSITE AF500BOF OFFICIAL SIZE.