



REGLAMENTO DE JUEGO 5X5

Las reglas de juego se basan en el reglamento internacional **IFAF 2023** con modificaciones hechas para llevar los juegos de manera más ágil y amena.

Como entrenador, jugador u oficial, tendrá que referirse y entender el libro de reglas.

El código de football es una parte integral de las reglas del flag.

El oficial decidirá según las reglas IFAF en cualquier decisión que no está cubierta por este libro.

1. INICIO DEL PARTIDO

- 1.1 El oficial será el encargado de realizar el volado 3 minutos antes del inicio del partido.
- 1.2.1 En el volado se podrá elegir iniciar con ofensiva, defensiva o lado del campo. No se permite reservarse para la segunda mitad.
- 1.3 Se deberá preguntar al inicio de juego a los equipos si existen dudas acerca del reglamento, de ser así deberán ser aclaradas inmediatamente con la mayor claridad posible.
- 1.4 Los juegos se llevarán a cabo con 2 oficiales. Uno en cada línea lateral.

2. EQUIPO DE JUEGO

- 2.1 Los jugadores deberán participar con short, licra o pantalonera **SIN** bolsas. O bien, en caso de tener bolsas, estas deben estar cubiertas o cerradas en su **totalidad**. Para evitar accidentes.
- 2.2 La playera o jersey deberán estar lo más ajustado al cuerpo, cuyas características no interfieran con las banderas.
 - 2.2.1 El equipo podrá exigir al rival un cambio de casaca siempre y cuando todos los jugadores del equipo porten el mismo jersey o color. Si ambos equipos portaran uniforme o mismo color entonces el equipo casa tiene preferencia por lo que el equipo rival deberá usar otro color u casacas.
- 2.3 Lo únicos cinturones permitidos serán los Sonic flag a tag o blitz de 2 banderas.
 - 2.3.1 En caso de traer objetos colgados del cinturón: Toallas, correas, guantes, etc., actuaran como banderas.
 - 2.3.2 Las banderas deberán diferir del color el short



2.3.3 No se permite ninguna alteración al chupón de las banderas. Se marcará un retraso de juego.

2.3.4 Las gorras, lentes o cualquier artículo que se use sobre la cabeza; no tendrán el efecto del cinturón por lo que no podrán ser arrebatados.

2.4 Sera considerado como equipo ilegal el calzado con planta metálica o spikes, así como cualquier accesorio que pudiese dañar al contrincante, si se detecta esto durante el juego se cargara un tiempo fuera al equipo responsable.

2.5 Si alguno de los objetos mencionados anteriormente se cae por sí solo, no contara como down por lo que la jugada continuara.

3. BALONES

3.1 Los balones deberán de ser de piel o piel sintética, no plástico ni espuma, para la rama varonil deberá ser: TDS, 1005 o derivados y para las ramas femeniles, mixtas y categorías Sub18, Sub15 y Sub12 TDY o TDJ.

4. TIEMPOS DE JUEGO

4.1 Se jugará con dos tiempos de 15 min con un aviso para las 5 jugadas finales en cada medio, si cualquiera de los equipos decide tomarlo como pausa se contará como un tiempo fuera de árbitros.

4.1.1 Las 5 jugadas se manejarán de la siguiente manera:

- Las conversiones no cuentan como jugada.
- Cuando se queme down se consumirá 1 jugada.
- Si por algún castigo ofensivo o defensivo se repitiera el down anterior entonces también se repetirá la jugada anterior.
- Si al jugarse la posible última jugada hubiese un castigo que se aplicara al termino de carrera, entonces se aplicara el castigo según lo indique el reglamento y jugando una jugada sobre tiempo.
- Si el equipo con posesión de la bola desea declinar sus jugadas puede hacerlo dejando el resto de jugadas al equipo contrario o en caso de restar 4 jugadas o menos podrá concluir el partido. No es necesario sacar 1 jugada para declinarlas.

4.2 Una vez pitada la bola lista los equipos tienen 20 segundos para sacar la bola.

4.3 Abra una pausa al medio tiempo de 5 minutos como máximo.

4.4 Cada equipo contara con 2 tiempos fuera por mitad.

4.4.1 Cada tiempo fuera de 20 segundos el cual puede optarse por tiempo fuera corto si el equipo así lo indica.



4.4.2 Pueden pedirse consecutivamente los tiempos fuera.

4.4.3 Los tiempos fuera no son acumulables.

5. SUSTITUCIONES

5.1 Cualquier número de sustituciones legales de ambos equipos serán permitidas en el juego entre medios tiempos, después de una anotación, punto extra o durante el intervalo de oportunidades.

5.1.1 Para que la sustitución se considere legal el jugador deberá entrar por lo menos 1 yarda al campo previo al centro del balón.

5.2 Si existen mas de 5 jugadores en el campo (a la defensiva) y el jugador(es) extra hace un esfuerzo por salir mientras se centra la bola, no se marcará como castigo siempre y cuando este no interfiera en la jugada, este a menos de 4 yardas o el árbitro así lo considere.

5.2.1 Si fuesen 4 jugadores o menos y una vez centrada la bola un jugador ingresa al campo, se considerará participación ilegal.

5.3 Los jugadores deben abandonar el campo por su propia banda de lo contrario se le marcara un incumplimiento a la regla de sustitución. Excepciones a la regla por lesiones o consideración del árbitro.

5.4 Los jugadores ofensivos están obligados a ir por la bola.

6. CENTRANDO, PASANDO Y CORRIENDO EL BALON

6.1 El balón debe ser puesto en juego sobre la línea de scrimmage, este puede ser colocado en cualquier punto a lo ancho del campo siempre y cuando cumpla con lo anterior.

6.1.1 Cada serie ofensiva inicia de la propia yarda 5, a menos que sea interceptado.

6.2 Centro (C)

6.2.1 El centro deberá ser por debajo y entre las piernas con un solo movimiento, si no cumple con esta regla se marcará un procedimiento ilegal.

6.2.2 El centro no pude levantar la bola ni moverla hacia delante de la zona neutral para finta o amagar el centro, si en el intento de centrar pierde el control del balón, se declara la jugada muerta y perdida de down.

6.2.3 Una vez que el centro y rusher estén posicionados y el árbitro declare la bola lista, este no podrá darle la bola a otro jugador para realizar el centro Una vez centrado

el balón el jugador centro deberá salir inmediatamente **tendrá la opción de salir por el centro el cual es su carril libre, salir lateralmente con riesgo a provocar un bloqueo o un bloqueo pasivo provocado por el QB o hacia atrás.** Todos los bloqueos son de criterio arbitral.

6.2.3.1 El centro no puede quedarse parado bajo ninguna circunstancia. Se considera procedimiento ilegal.

6.2.3.2 Si el QB rola hacia el mismo lado que sale el centro y este bloquease al rusher (criterio arbitral) se marcará un bloqueo pasivo ocasionado por el QB.

6.3 El Quarterback (QB)

6.3.1 El QB puede sacar el balón desde abajo, sin embargo, no podrá correr, para poder correr el QB deberá recibir el balón a un mínimo de 5yds del centro o bien una vez centrado el balón de mano a mano regresar a las 5 yds.

6.3.1.1 En la rama mixta el primero en recibir la bola no podrá correr directo.

6.3.1.1.1 Para habilitar un jugador deberá realizar una entrega de mano a mano o un pase lateral o atrasado.

6.3.1.2 Una vez centrado el balón el QB tendrá 8 segundos para deshacerse del balón. Esta regla se rompe si existe presión al QB o habilitara a otro jugador. Realizar una finta no rompe la regla de los 8 segundos.

6.3.1.3 El QB puede realizar fintas o entregas por enfrente o atrás, como el desee.

6.3.1.4 La entrega de mano a mano por enfrente no se considera como un pase adelantado.

6.4 El Rusher (R)

6.4.1 Cualquier jugador que decida invadir la línea de scrimmage deberá estar a 5yds de frente al centro y máximo 2 yardas laterales para poder obtener un derecho de vía.

6.4.1.1 Como máximo 2 jugadores pueden obtener el derecho de vía.

6.4.1.2 Si un bloqueo provocara que el rusher cambiará de dirección o tuviera que frenarse para evitar el contacto, este no perderá el derecho de vía.

6.4.1.3 El rusher deberá colocarse en uno de los 2 lados (Izquierda o Derecha), no por el centro, de colocarse y entrar por el centro se castigara con un procedimiento ilegal.



- 6.4.1.3 El ataque de un rusher será inmediatamente después del centro, rápido y directo hacia el punto donde el QB se encuentre. Si el rusher llega tarde, lentamente, hacia un lugar diferente, cambia de dirección durante la carrera o simplemente no ataca al QB, el jugador pierde el derecho de vía, pero aún puede participar como cualquier otro defensivo.
- 6.4.1.4 Cualquier jugador tiene permitido levantar las manos para tapar el pase al QB siempre y cuando no exista contacto.
- 6.4.1.5 Los jugadores defensivos que no vayan a penetrar pueden posicionarse a 1 yarda de la línea de scrimmage.
- 6.4.1.6 Si los demás jugadores decidieran invadir la línea de scrimmage antes de que se realice un pase hacia enfrente solo se marcará el bloqueo si el jugador con posesión del balón amenaza con correr y el jugador ofensivo que lo provoca está dentro del rango de tackleo (criterio arbitral) del jugador con posesión del balón.

6.5 Ningún jugador podrá estar delante de la zona neutral.

- 6.5.1 Los jugadores ofensivos pueden moverse dentro de su zona central sin embargo deben de permanecer un segundo quietos antes del centro.
- 6.5.2 Solo se permite un movimiento lateral o hacia atrás en el proceso del centro.
- 6.5.3 Los defensivos pueden moverse libremente siempre y cuando respeten el límite de 1 yarda de la línea de scrimmage.

6.6 Pasando el balón

- 6.6.1 Durante el desarrollo de la jugada puede haber un número ilimitado de pases atrasados o laterales.
- 6.6.2 Se determina como bola muerta si en el desarrollo de la jugada el pase atrasado toca el 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. Esta regla no aplica para las categorías Sub12 o menores.



- 6.6.2.1 Si el balón fuera tocado por algún jugador de la ofensiva este queda en el punto donde fue tocado, en caso de que el balón saliera hacia enfrente; es decir, en dirección de la defensiva.
- 6.6.2.2 Si el jugador ofensivo tocara la bola y esta saliera hacia atrás, este se colocará en el siguiente punto donde contacte la bola con el piso.
- 6.6.2.3 Si el balón fuese tocado por un jugador de la defensiva (el último en tocar en todo caso) en un intento de interceptar, el balón sería colocado en donde se realizó el toque del balón.
- 6.6.3 Si al realizar el centro el balón toca el suelo o quien lo recibe no pudiera controlarlo, se contará como una oportunidad y este se colocará según la regla 6.6.2.
- 6.6.3.1 Se marcará safety siempre y cuando:
- El balón toque la zona de anotación.
 - Si el jugador ofensivo en un intento por controlar el balón lo perdiera dentro de esta zona.
 - El balón salga por detrás de la zona de anotación.
 - El jugador con el balón perdiera la posesión de este dentro de la zona de anotación.
 - El equipo ofensivo ocasiona un castigo dentro de su propia zona de anotación. Si es cambio de posesión y se efectuará un castigo dentro de la zona de anotación, se colocará el balón en la yarda 5 y de ahí se cobrará el castigo.
- 6.6.4 El equipo ofensivo 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.
- 6.6.4.1 Si al realizar un pase adelantado el receptor le diera un segundo impulso intencional, esta acción no se considerará como un pase doblemente lanzado dejando la bola libre. Si el receptor tuviera posesión no aplica. a menos que sea en el mismo lugar donde estaba colocado. Criterio arbitral



6.6.5 Pases ilegales.

6.6.5.1 Se considera un pase ilegalmente lanzado cuando:

- Un jugador ofensivo lanza el balón delante de la zona neutral. (El punto de referencia será la cadera.)

6.6.5.2 Se considera un pase doblemente lanzado cuando: En un intento de habilitar a un jugador ofensivo se realice un pase adelantado y este a su vez realice otro pase adelantado.

- Al realizarse un pase doblemente lanzado se colocará el balón **en el punto de foul**. Si el castigo se realiza en zona de gol se considerará como un safety.

6.6.5.3 Se considera un pase intencionalmente lanzado cuando:

- El QB azotase el balón para parar el reloj.
- Para evitar ser tacleado o perder yardas, el balón no rebasa la zona neutral o no va dirigido en pase hacia algún jugador ofensivo.

6.6.4 Cualquier pase adelantado es completo cuando es atrapado por un jugador ofensivo que este dentro del campo y la bola siga viva, siempre y cuando el jugador ofensivo sea legible y haya colocado al menos 1 pie dentro del campo.

6.6.5 Cualquier pase adelantado es incompleto cuando:

- El balón toca el suelo o sale del campo.
- El jugador antes de tener posesión del balón alguno de sus pies toca primer el suelo fuera del terreno.

6.6.6 Elegibilidad para tocar un pase legal.

- Todos los jugadores son elegibles para recibir un pase adelantado en su lugar o en movimiento.
- Ningún jugador ofensivo que salga del campo durante una oportunidad podrá participar en el campo de juego, en la zona final o mientras está en el aire a menos que sea el segundo en tocar el balón. **El habilitar no hará elegibles a los jugadores.**

6.7 Falta personal e interferencia de pase.

- 6.7.1 Durante una oportunidad, está prohibido contactar de manera intencional o que produzca un efecto en la jugada, desde el momento en que la bola es centrada hasta que es tocada por un jugador o árbitro.
- 6.7.2 Todos los contactos son de criterio arbitral, existen contactos ligeros y permisibles que en ocasiones el oficial no considerara castigo.
El contacto se considera como interferencia si el balón está en el aire o en proceso de recepción y este es provocado al jugador al que va dirigido el pase
- 6.7.3 Si existiera un contacto antes de que el balón saliera de la mano del lanzador, se considera como un contacto o uso ilegal de manos según sea el caso.
- 6.8 Corriendo el balón
- 6.8.1 Cualquier jugador detrás de la zona neutral puede correr el balón siempre y cuando:
- Tenga posesión del balón.
 - Ver el apartado 6.3 de este reglamento.
- 6.8.2 Si durante el desarrollo de la jugada algún jugador del equipo ofensivo pierde una bandera, este podrá recibir el pase o correr, pero se declarará bola muerta en el momento en que lo toquen del lado que no trae bandera de hombro a rodilla.
- 6.8.2.1 Si el jugador pierde ambas banderas antes de la recepción, este se convertirá en tocado en cualquier parte del cuerpo.
- 6.8.2.2 Si el jugador ofensivo segundos antes de recibir el balón fuese tackleado por un defensivo al pensar que ya tenía posesión, este podrá recibir el balón y correr hasta ser tocado. (criterio arbitral)
- 6.8.3 Si un jugador con posesión del balón perdiera alguna de las banderas mientras corre, la jugada se declara muerta en el momento en que sea tocado del lado que no porta bandera de hombro a rodilla.
- 6.8.4 Si un jugador ya con posesión del balón, corriendo cayera y sus rodillas, nalgas, espalda o balón en mano hicieran contacto con el terreno de juego se declara bola muerta. Si durante el proceso de recepción o intercepción el jugador cayese, este podrá levantarse y seguir corriendo.
- Excepciones a la regla (criterio arbitral):
- El jugador cae y toca alguna línea de fuera.
 - El jugador no hace intento inmediato por levantarse y seguir corriendo.
 - El jugador es tocado por el equipo contrario mientras se encuentra en el piso.
 - Existen participantes demasiado cerca como para provocar un posible accidente.
- 6.8.5 Si un jugador no se ajusta bien el cinturón o si no se ajusta el tamaño del cinturón, y en ambos este sufriera un movimiento del cinturón, se declara bola muerta al ser tocado de hombro a rodilla del lado que no porta bandera.

Si por el contrario el jugador tuviera bien colocado su cinturón y el jugador que taclea lo sujetase de cualquier parte que no sean las banderas y frena su carrera se marcará un sujetando hacia el equipo que taclea. Si el cinturón se desprende fácilmente se contará como un tacleo.

6.8.6 Solo se permite el desliz lateral o hacia atrás para evitar una tacleada. Si el brinco fuera hacia enfrente se marcará termino de jugada en el punto donde se realizó el brinco. Todos los brincos son de criterio arbitral.

6.8.6.1 El dipping (desplante) esta permitido sin embargo será bajo el propio riesgo del jugador que lo realice, así como también a criterio arbitral se podrá considerar un sin evadir.

6.8.6.1.1 Si utilizara la mano para apoyarse en el piso al realizar el dipping se podrá considerar una obstrucción a la bandera.

6.8.7 Si un jugador que salto por el balón se considera con posesión del mismo (criterio arbitral) y fuese tacleado en el aire, la jugada se termina en el punto donde fue tacleado en caso de ser completo (Ver punto 6.6.4)

6.9 Interferencia a la bandera

6.9.1 Si un jugador con posesión del balón evita que le quiten las banderas con la mano, codo, balón, rodilla, cabeza, etc. Es considerado interferencia a la bandera y la jugada se declara bola muerta en ese instante.

6.10 Pantallas ofensivas

6.10.1 Las pantallas no están permitidas, se tomarán los siguientes criterios para su aplicación.

- Si el balón va en el aire.
- Si el ofensivo esta plantado.
- Si la jugada se desarrolla en un radio no mayor de 5 yardas.
- Si el árbitro lo considera intencional. En este caso no importa si cumple o no con los 3 requisitos anteriores.

7 ANOTACIONES

7.1 Valor en puntos de las 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	2 Puntos



Forfait (no presentarse al partido)	30 Puntos
Default (abandono de juego)	40 Puntos
Si el equipo defensivo regresara cualquiera de las conversiones	3 Puntos

7.1.1 La conversión de poder aplicara siempre y cuando el equipo tras hacerla aun siga abajo en el marcador.

7.1.2 En caso de ir ganando puede solicitar también la conversión de 3 puntos sin embargo no se le regresara el balón en caso de realizarla.

7.2 Juego por ausencia de jugadores o equipo.

Un juego se declara por ausencia cuando:

- Un equipo no presente como mínimo 3 jugadores para iniciar un partido.
- No se presente con el equipo obligatorio.
- Cuando un equipo como mínimo no pueda mantener 3 jugadores participando. Si después de un retraso de juego el equipo no vuelve al campo se declara abandono de juego.
- Si su partido se termina por ausencia, y ya había puntos anotados, estos puntos serán borrados por lo que el marcador quedara 30-0 en favor del equipo que está completo a menos que el equipo ganador decida lo contrario.

7.3 Se declara anotación cuando:

7.3.1 Un jugador con posesión del balón en bola viva cruza la línea de gol con su cadera.

7.3.2 Un receptor elegible atrapa un pase legal adelantado en la zona de anotación (un pie adentro es suficiente)

7.3.3 Un pase atrasado o adelantado es interceptado y llevado a la zona de anotación.

7.3.4 Si ocurriese algún castigo defensivo directo al jugador con la posesión de la bola y este fuera el último hombre (sin contar a los ofensivos).

8 CONDUCTA DE JUGADORES, BANCA Y ACOMPAÑANTES (PORRA)

8.1 Acto conducta antideportivo



8.1.1 Ningún jugador, sustituto, coach o acompañantes (porra) debe usar lenguaje vulgar abusivo, grosero, ni algún acto o actitudes insultantes que provoquen o demeriten a cualquier jugador, oficial o bien la imagen del juego. Independientemente de que se encuentren fuera de la cancha. En caso de que después de la llamada de atención, el comportamiento permaneciera, se marcará conducta antideportiva para el equipo al cual pertenece esa porra.

8.1.2 El coach o capitán del equipo son responsables de su banca y porra. Después de la primera advertencia, si la banca o porra reincide (aunque estén fuera del campo) se cargará conducta al capitán y equipo.

8.1.2.1 En la banda correspondiente solo pueden encontrarse, coach (máximo 2), jugadores, y una persona encargada de grabar. **SE RECOMIENDA NO TENER NIÑOS O NIÑAS DENTRO DE LA CANCHA.** En caso de introducir niños o niñas dentro del campo, será completa responsabilidad de los padres o tutores del menor. Y tanto corner sport, así como también la liga corner league, se **deslindan** de cualquier responsabilidad derivada de esta situación.

8.1.3 El árbitro podrá solicitar en cualquier momento al coach que la porra se retire a las gradas y se deberá acatar la solicitud.

8.1.4 Es válido celebrar las anotaciones con bailes, burlas sanas, azotar el balón o coreografías colectivas, sin embargo, se marcará conducta antideportiva si:

- Celebra antes de anotar
- Su celebración después de anotar es vulgar u ofende a jugadores o espectadores del equipo contrario (porra).

8.1.5 Está prohibido patear, azotar o lanzar el balón fuera del campo a cualquier distancia que consuma tiempo significativo de juego.

8.1.6 Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso de juego.

8.1.7 No se considera conducta antideportiva el pedir un pitch al equipo contrario siempre y cuando no lo llamen por su nombre, apodo o número.

8.1.8 Por cordialidad deportiva y agilidad del juego se deberá entregar la bandera en la mano (a excepción que lo deje por un desarrollo de jugada), en caso de no hacerlo será advertido por un oficial, si tras ser advertido incitara en la falta nuevamente, este será castigado con una conducta antideportiva.

8.1.9 Cualquier alteración a los chupones o las banderas.

8.2 Faul personal en bola muerta.

8.2.1 Cualquier contacto al pasador que pudiese causar una lesión. El árbitro decidirá entre un contacto y un faul personal.

8.2.2 Cualquier contacto que el oficial considere mal intencionado o innecesario.



8.2.3 Ofensores fragantes, sin son jugadores o banca deberán ser expulsados.

8.3 Actos o tácticas desleales.

8.3.1 Ningún jugador podrá esconder la bola dentro de su ropa o sustituirla por otra cosa.

8.3.2 No se permitirá el uso de tachos o tachones de punta de metal.

8.3.3 Si un equipo se niega a jugar después de dos minutos de haberlo ordenado el oficial.

8.3.4 Si un equipo comete fauls personales repetidos que solo pueden ser castigados con la mitad de la distancia en su línea de gol. El árbitro podrá marcar una pérdida de down.

8.3.5 Si ocurre cualquier acto desleal no cubierto específicamente en las reglas. La coordinación decidirá el castigo.

8.3.6 Si el oficial detectara algún jugador con aliento alcohólico o bajo los efectos de narcóticos, este tiene derecho a solicitar al jugador una prueba de aliento para corroborar o cualquier prueba que considere. En caso de ser positivo y el jugador no guarde la compostura el oficial podrá descansarlo una cantidad de jugadas definidas o el juego completo a su consideración.

SISTEMA DE EXPULSIONES

Ya no se requiere un mínimo o máximo de fauls o conductas para ser expulsados. El árbitro decidirá cuándo implementar la expulsión y el grado del que es acreedor.

Si un jugador fuera expulsado de cualquier grado, y después de esto sigue insistiendo en el conflicto, el arbitro puede aumentar el grado de expulsión. Independientemente de que el juego ya haya terminado.

De esta manera se busca mejorar el ambiente de juego haciendo a los jugadores más consientes.

Las expulsiones podrán ser revisadas por la coordinación a solicitud del equipo. Después de analizar y revisar de diferentes formas el caso, la decisión en segunda instancia ya será inapelable.

Expulsión grado 1.

El jugador queda suspendido durante lo que reste del partido. En caso de ser en los últimos 5 minutos o durante las 5 jugadas, queda suspendido el primer medio de su siguiente juego del equipo donde cometió la falta.

Expulsión grado 2.

Puede obtenerse por acumular una segunda expulsión de grado 1 en el torneo (aplica también al ser diferente rama o categoría). Por "cuadrársele,,empujar, o encarar a cualquier persona en las instalaciones o bien que el árbitro así lo decida. También puede obtenerse esta expulsión si se **insulta al árbitro** o hacen burlas de el y/o comentarios agresivos.

El jugador queda suspendido de su juego actual y no podrá participar en ningún equipo durante la próxima jornada o semana, en casos específicos de tener más de un partido en ese mismo fin de semana, de cualquier rama o categoría.

A su vez para recuperar sus asistencias de la jornada en la que será suspendido, deberá pitar 2 partidos que la coordinación le asigne sin poder realizar un cobro de los mismos, esto previo a sus juegos, de lo contrario no obtendrá la asistencia.

Expulsión grado 2.5

Se obtiene al tirar un **golpe, patada o al amenazar de golpear para así crear una riña**. En caso de no acertar el jugador se ira expulsado 5 jornadas completas en cualquier rama o categoría.

Expulsión grado 3.

Formas en las que se puede obtener una expulsión de grado 3:

*Por intento o conato de bronca.

*Al tener una expulsión de grado 2 o mayor y recibir una tercera expulsión en un periodo de dos torneos (aplica también para diferentes ramas y categorías).

*También se puede obtener al **tirar un golpe y acertar a cualquier persona** dentro o fuera de la cancha. Ese jugador quedara suspendido por el resto del torneo. Y en caso de ocasionar una pelea serán suspendidos como mínimo un año de las instalaciones y del torneo.

El jugador será suspendido de lo que resta del torneo. Este no tiene derecho a estar dentro del campo, ni hacer comentarios ofensivos como porra, de lo contrario el árbitro podrá parar el juego y darlo por perdido al equipo al cual pertenece. El jugador pertenecerá a la lista negra.

Expulsión grado 4

Algún jugador perteneciente a la lista negra, el cual recibió el perdón es expulsado de grado 2 o superior.

El jugador queda vetado de por vida.

El arbitro debe informar en el momento o acabándose el partido, al capitán, el grado de expulsión del jugador.

Si un jugador acumula por si solo

EXPULSION POR EQUIPO



Si un equipo acumula 7.5 puntos o mas en expulsiones, en un periodo de 2 torneos, dicho equipo se dará de baja automática y no existirá ningún reembolso. Esto con la intención de hacer el deporte lo mas limpio posible.

9 DEFINICION DE JUEGO

9.1 Los jugadores que deseen participar en 2 equipos de la misma categoría podrán hacerlo.

9.1.1 Durante la etapa de playoffs el jugador deberá decidir con cual equipo participará siempre y cuando ambos equipos se encuentren en la misma división, en caso de encontrarse en diferentes divisiones el jugador podrá seguir participando con ambos equipos. (jugar con un equipo, aunque sea una jugada, ya es valido para usar este punto del reglamento. NO IMPORTA QUE SEA YA UN EQUIPO AMISTOSO EN PERIODO DE PLAY OFF, O BIEN YA FINALIZADO)

9.1.2 En caso de que el equipo se diera de baja, el jugador podrá pertenecer a otro equipo siempre y cuando sea antes del 6º partido del equipo al que desea integrarse.

9.2 Proceso de desempate para jornada regular.

- 1) El árbitro llamara a los capitanes para realizar un volado, el capitán que gane podar elegir entre ofensiva y defensiva. Una vez hecho el volado se les dará 1 minuto para planear su estrategia.
- 2) 1 jugada para anotar desde la yarda 5. Con derecho a conversión.
- 3) Abra 2 series ofensivas, una para cada equipo con tal de lograr el desempate.
- 4) Si el empate persistiera se quedará de esta forma.
- 5) No hay tiempos fuera.

9.3 Proceso de desempate para playoffs



- 1) Ver paso 1) del punto 9.2.
 - 2) 4 jugadas desde el medio campo. Con derecho a conversión.
 - 3) Ver paso 3) del punto 9.2.
 - 4) Si el empate persistiera, entonces se jugará 1 oportunidad a 10 yardas de la zona de gol. Si por 3era vez continuara, entonces se jugará 1 oportunidad a 5 yardas de la zona de anotación. Repitiendo esto último hasta lograr el desempate.
 - 5) Solo se cuenta con 1 tiempo fuera por equipo en todo el proceso de desempate.
- 9.4 Si el partido termina y un equipo tiene más puntos que el otro, el partido se da por finalizado.
- 9.5 Si durante el partido un equipo llevara una diferencia de 30 puntos sobre el otro, el partido se da por finalizado por K.O.
- 9.6 Altas y asistencias de jugadores.
- 9.6.1 El capitán es responsable de dar alta de sus jugadores con las indicaciones explicadas por la liga en tiempo y forma.
 - 9.6.2 El capitán es responsable de verificar sus asistencias y estadísticas después de cada juego. Una vez concluida la jornada **no hay reclamaciones**.
 - 9.6.3 Es necesario contar con al menos 3 jugadores con el 40% de asistencias para jugar playoffs, de lo contrario no obtendrán su pase.
 - 9.6.4 Las altas de jugadores solo se pueden realizar hasta la 6ta jornada del torneo. Cualquier excepción será revisada y en su defecto aprobada por la coordinación
 - 9.6.4.1 Jugador que no tenga fotografía no tendrá asistencia.
 - 9.6.4.2 Para que los jugadores puedan tener estadísticas, necesitan estar dados de alta, con fotografía y NUMERO. También durante el partido, el jugador tiene que traer número en la espalda y que sea VISIBLE para poder tomar asistencia. Si cualquiera de estos puntos no fuera cubierto por parte del jugador, el arbitro no esta OBLIGADO a tomarle estadísticas.
 - 9.6.5 La liga revisara todos los rosters en la etapa de playoffs antes de cada juego, jugadores con menos del 40 asistencias o menos de 40 por ciento (este caso aplica cuando el equipo tiene entre 7 y 8 partidos jugados solamente. no deberán participar, en caso de ser así, se arriesgan a la protesta, y en caso de que aplicara, pierden el juego en automático.



9.6.6 Únicamente son válidas las asistencias mostradas en la plataforma. No se admiten fotos, videos ni ningún otro comprobante presentado en el juego.

9.6.6.1 Se podrán validar asistencias con comprobante médico, fotos o videos de o en la liga con fecha para poderlas dar en plataforma. Este deberá ser presentado **antes de iniciar la primera etapa de playoffs. Una vez iniciado no se recibirán constancias.**

9.6.7 Protestas

9.6.7.1 A partir de la 7ma jornada, los equipos podrán solicitar revisión del roster por jugadores no dados de alta. En este caso el jugador no podrá participar.

9.6.7.1.1 Las protestas deberán ser realizadas en el transcurso de la jornada en la que se desarrolle el partido. (en jornada regular)

9.6.7.1.2 En caso de ser la 7ma jornada del equipo, si podrá participar, pero deberá darse de alta en el campo.

9.6.7.1.3 En caso de un incumplimiento a la regla, el equipo podría perder el juego en la mesa.

6.6.7.4 Protestas playoff, todos los jugadores necesitan un mínimo de 4 asistencias para poder participar en playoffs o el 40 por ciento en caso de tener 7 u 8 juegos en el torneo.

La protesta tiene un costo de 300 pesos, y el tiempo máximo para solicitar una protesta es previo a que se de inicio el segundo tiempo.

Iniciado el segundo tiempo NO APLICA ninguna protesta, a menos que después del medio tiempo, llegaran o ingresaran integrantes nuevos al juego. En ese caso tienen un plazo de 10 horas para hacer el reclamo. OJO, SOLO EN CASO DE QUE PARTICIPEN JUGADORES NUEVOS DEL PRIMER TIEMPO AL SEGUNDO TIEMPO. Si no fuese así, el tiempo limite será medio tiempo para las protestas.

Los equipos de manera MUTUA y consensuada pueden llegar a un acuerdo, en caso de que aplique alguna protesta. OJO: para que se considere como arreglo, se tiene que mencionar tal arreglo estando presente los capitanes y el arbitro central. Si esto sucediera NO APLICA ninguna protesta posterior.

9.6.7.2 Requisitos de categorías por edades:

9.6.7.2.1 Categoría SUB9: Cumplidos 9 años, por cumplir durante el siguiente mes de inicio de temporada o menores

9.6.7.2.2 Categoría SUB12: Entre 10 y 12 años. Cumplidos o por cumplir en el próximo mes de inicio de temporada.



- 9.6.7.2.3 Categoría SUB15: Entre 13 y 15 años. Cumplidos o por cumplir en el próximo mes de inicio de temporada.
- 9.6.7.2.4 Categoría SUB18: Entre 16 y 18 años. Cumplidos o por cumplir en el próximo mes de inicio de temporada.
- 9.6.7.2.5 Categoría Experimentados: Mayores de 35 años. Cumplidos o por cumplir en el próximo mes de inicio de temporada. Se permite un jugador de +32.

9.6.7.2.5.1 Ejemplo: Un jugador de 15 años de la categoría SUB15 cumple 16 años dentro del 1er mes de la temporada. Se considera ya de categoría SUB18.

9.6.7.3 Si la protesta fuese por no cumplir los requisitos de la categoría como lo son las edades:

- 9.6.7.3.1 Se podrá levantar antes, durante o después del juego.
- 9.6.7.3.2 Esta protesta tiene un costo de \$300. En caso de ser válida se regresará el dinero.
- 9.6.7.3.3 Una vez realizada la protesta, el jugador, capitán o coach tendrá 3 días hábiles para comprobar la legibilidad de su jugador. Se podrán solicitar prorrogas al comité de honor y justicia.
- 9.6.7.3.4 En caso de no poder comprobar la legibilidad del jugador o bien realizar un acto desleal al no cumplir con los requisitos de la categoría se sancionará de la siguiente manera:
 - 9.6.7.3.4.1 El jugador infractor queda suspendido del torneo.
 - 9.6.7.3.4.2 El capitán o coach queda suspendido 3 jornadas no pudiendo participar en ningún partido del club. Podrá ver los juegos y asistir como porra, pero no podrá dar indicaciones en ningún momento.
 - 9.6.7.3.4.3 El club/ escuela o equipo particular deberá pagar una multa de \$800.00.

9.7 En caso de contusión, lesión o golpe el jugador deberá descansar mínimo una jugada, si el árbitro o staff consideran que no puede jugar este deberá acatar la orden y no oponer resistencia.

10 CASTIGOS



10.1 Perdida de down

- Pase doblemente adelantado. Aplicación punto de foul.
- Pase ilegalmente lanzado. Aplicación punto anterior o avance. Según la rama.
- Pase intencionalmente lanzado. Aplicación punto foul.
- Interferencia ofensiva. Aplicación 5 yardas del punto anterior Saltar o aventarse. Aplicación punto de foul.
- Interferencia a la bandera. Aplicación punto de foul.

10.2 Cinco (5) yardas

- Centro ilegal. Aplicación punto anterior.
- Retraso de juego. Aplicación punto anterior.
- Falso arranque o fuera de lugar. Aplicación punto anterior.
- Infracción a la regla de sustitución. Aplicación punto anterior.
- Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento. Aplicación punto anterior.
- Bloqueo. Aplicación punto de foul o termino de carrera (criterio arbitral) *.
- Holding. Aplicación termino de carrera o punto anterior (criterio arbitral) *.
- Desprendimiento ilegal de la bandera. Aplicación en punto anterior.
- Contacto o pushing. Aplicación punto de foul, termino de carrera o punto anterior (criterio arbitral) *.
- Uso ilegal de manos. Aplicación punto anterior.
- Pantalla. Aplicación punto anterior.
- en bola muerta.
- Foul personal. Aplicación en bola muerta.

Interferencia defensiva. (No es necesario

10.3 Diez (10) yardas. Primera y diez automáticos siendo el castigo ofensivo.

- Conducta antideportiva. Aplicación
- voltear a ver el balón). Aplicación en bola muerta.
- Interferencia de la banca. Aplicación en bola muerta.

10.4 Si un jugador se reúsa a jugar o repetidamente comete faltas que pueden ser castigadas con la mitad de la distancia o realiza un acto injusto no cubierto por las reglas, el árbitro puede tomar cualquier acción que considere equitativa incluido marcar un castigo, descalificar a un jugador o coach, ordenar una pérdida de down, recomenzar un primer down a cualquier equipo o suspender o abandonar un partido.

10.4.1 Nota: El árbitro deberá, pero no necesitará avisar al coach e infórmale que la falta será marcada si continúa repitiendo actos desleales. Se necesita una gran experiencia para encontrar un juicio apropiado y hacer uso de esta regla, los oficiales



deben hacer una conferencia antes del anuncio para asegurarse que la acción tomada sea apropiada.

10.5 Revisión de jugadas.

10.5.1 El coach desafiante o jugadores del equipo podrán proveer videos, fotos, audios, u otra evidencia física en soporte a la marcación por criterio, el árbitro podrá recibir estas pruebas quemando un tiempo fuera de arbitros. A criterio del árbitro con la prueba en conjunto con el cuerpo arbitral tomaran una última decisión.

10.5.1.1 La prueba deberá ser presentada en el momento, al comenzar la siguiente jugada ya no se podrán recibir pruebas.

10.5.2 Solo se podrá solicitar una revisión por equipo por medio tiempo.

10.5.3 En caso de cambiar de decisión se mantiene como tiempo de árbitros. Si la decisión se mantuviera se cargará un tiempo fuera al equipo que presento la prueba. En caso de no tener tiempos fuera se marcará un retraso de juego.

***Decisión arbitral:** El árbitro decidirá la medida, sanción o marcación más justa y equitativa.

La excelencia no es un acto de un día, sino un hábito. Tú eres lo que repites





