

REGLAMENTO DE JUEGO QUACK BOWL 2026



SECCIÓN 1: INTRODUCCIÓN

AGRADECIMIENTOS

En esta primera edición, reconocemos a cada equipo que se ha sumado y aquellos que se sumarán. Recordando que este reglamento esta diseñado para mantener una sana competencia y disfrutar con deportivismo. Es por eso que tu colaboración dentro y fuera del campo es vital para que este Torneo/Festival siga creciendo y formando parte de tu vida deportiva, es menester mencionar que este reglamento se actualiza bajo el comité arbitral encargado, para que tengas una experiencia completa, gracias comunidad por formar parte y hacer esto posible, la Asociación de Oficiales BAFAF encargada del torneo y el Quack Bowl estamos felices de vivir este evento deportivo con ustedes.

COMITE ARBITRAL BAFAF

Cada torneo de la cadena ha exigido implementar, modificar u omitir reglas que se apliquen dentro del campo de juego con el fin de mejorar y mantener la esencia de nuestro Flag Football. Este año hemos estudiado situaciones relevantes, para beneficiar un mejor desempeño de su juego, actualizamos reglas, aplicamos criterios y beneficiamos un libre juego, basado en el respeto y deportivismo integral, agradecemos su participacion y sepan que estamos en constante revision de nuestro reglamento.

CÓDIGO DEL FLAG FOOTBALL

El código del Flag Football es un código de ética y debe leerse y observarse cuidadosamente. El código es una guía para jugadores, entrenadores, oficiales y otras personas responsables del beneficio del juego. El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero sigue siendo un deporte competitivo. Se espera justicia, deportividad y conducta de los jugadores, entrenadores, oficiales y otros asociados con el juego. No hay lugar para tácticas injustas, conducta antideportiva o actos que tengan la intención de causar intencionalmente lesiones o falta de respeto. Un entrenador o jugador que intente obtener una ventaja eludiendo o ignorando deliberadamente las reglas no es apto para el Flag Football. El libro de reglas intenta prohibir toda forma de contacto innecesario, tácticas injustas y conducta antideportiva; sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las situaciones potenciales. Solo a través de los mejores esfuerzos de los entrenadores, jugadores y oficiales, se pueden mantener los más altos estándares éticos.

ÉTICA DE COACHEO

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es indefendible. El entrenamiento del contacto intencional, el cazar o la interferencia no ayudará en la

construcción del carácter de los jugadores. Dicha instrucción no solo es injusta para los oponentes, sino que desmoraliza a los jugadores confiados al cuidado de un entrenador y no tiene lugar en el juego. En la relación con los jugadores a su cargo, los entrenadores siempre deben ser conscientes de la tremenda influencia que tienen, tanto para bien como para mal. Los entrenadores nunca deben colocar el valor de una victoria por encima del carácter y la ética de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores siempre deben ser lo más importante en su mente y nunca deben ser sacrificados por ningún prestigio personal o gloria egoísta. Al enseñar el juego del Flag Football, el entrenador debe darse cuenta de que existen ciertas reglas que están diseñadas para proteger al jugador y proporcionar estándares comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de eludir estas reglas, de aprovecharse injustamente de un oponente, o actos de conducta antideportiva deliberada, no tienen cabida en el juego, un entrenador que es culpable de enseñarles estas conductas no tiene ningún derecho a llamarse entrenador. El entrenador debe dar el ejemplo para

2ganar sin jactancia y perder sin amargura. Un entrenador que se comporta de acuerdo con estos principios no tiene por qué tener miedo al fracaso, ya que, en última instancia, el éxito de un entrenador puede medirse en términos del respeto que se ha ganado de sus jugadores y de sus oponentes.

DEPORTIVIDAD

Un jugador o entrenador que infringe intencionalmente una regla es culpable de un juego no justo y conducta antideportiva y, se aplique o no a la sanción, desacredita el buen nombre del juego. Los jugadores, entrenadores y oficiales deben enfatizar la eliminación del contacto inicial contra un oponente. Fingir una lesión por cualquier motivo no es ético. Un jugador lesionado debe recibir protección total según las reglas, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Hablar con un compañero de equipo, oponente u oficial de cualquier manera que sea degradante, vulgar, abusiva, grosero, o que tenga la intención de incitar una respuesta física o humillar verbalmente a un oponente es ilegal.

Se insta a los entrenadores a no discutir y apoyar las acciones de todos los árbitros para controlarla. Cuando los árbitros imponen una sanción o toman una decisión, simplemente están cumpliendo con su deber como lo ven. Están en el campo para defender la integridad del juego del Flag Football y sus decisiones son finales y concluyentes y deben ser aceptadas por jugadores y entrenadores. Dirigir comentarios no elogiosos a cualquier árbitro durante el juego, o participar en una conducta que pueda incitar a los jugadores o espectadores contra los árbitros es una violación de las reglas y debe considerarse una conducta indigna de cualquier participante en el deporte.

PRINCIPIOS

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo e impactante. El primer aspecto importante de las reglas es hacer de las flags un objetivo fácil. El corredor tiene restringido el uso de cualquier cosa que no sean flags legales y tácticas legales (por ejemplo, girar) para restringir el acceso de un oponente a sus flags. A cambio, el tirador de la Flag debe tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de quitarle la Flag a un oponente. El segundo aspecto

importante de las reglas es el derecho de lugar y el derecho de paso, que determinan quién está encargado de evitar el contacto. Como regla general, se da prioridad a la ofensiva hasta el punto antes de que se pase o entregue el balón y, a partir de entonces, a la defensa. Sin embargo, no se debe abusar de estos derechos para provocar el contacto. Se penalizará el contacto intencional con un oponente, incluso con prioridad de paso. Algunos otros principios son: Un blitzler sacrifica su postura para que se le dé el paso. La ofensiva debe calcular el carril del blitzler para darles el derecho de paso y evitar interferir con ellos. El corredor debe calcular la acción del defensor para evitar el contacto. Las sanciones y su aplicación no son perfectas, Es un equilibrio entre la simplicidad practica y la perfección justa.

EQUIPAMIENTO

Obtener una ventaja usando shorts anchos camuflando las flags es injusto. El uso shorts y/o licras a rayas o de diferentes colores, los cuales no sean de color contrastante claramente con las flags, perjudica al oponente. Cualquier intento de obtener una ventaja mediante el uso de equipo ilegal sera sancionado, los árbitros, los entrenadores, y los jugadores deben ser conscientes de cómo esto se refleja en su carácter.

SECCIÓN 2:

DEFINICIONES GENERALES

Hablar con los árbitros: Cuando un árbitro impone una penalización o toma una decisión, simplemente cumple con su deber. Están en el campo para defender la integridad del football, y sus decisiones son definitivas y concluyentes y deben aceptarse por jugadores y entrenadores.

Centrando: El centro se podrá realizar entre las piernas en una posición de tres puntos, o encima del hombro siendo de pie, desde cualquier posición de campo no limitado a las hash marks, siempre atento a la posición que determine el Oficial encargado de alinear.

Máximo avance: Es el pie plantado.

Ejemplo: si el jugador portador de bola ya tiene un pie dentro de Touchdown y el otro está fuera se tomará el que está plantado de primer momento, sería Anotación.

Mof: Un Mof es un intento fallido de atrapar o recuperar una bola, tocándola en el intneto.

Batear: Batear el balón es golpearla intencionalmente o cambiar intencionalmete su dirección, con la mano o brazo.

Huddle: Es la reunión de jugadores durante bola muerta o en bola lista, esta es permitida.

Saltar: Este es el intento de un jugador, de brincar con uno o ambos pies o rodillas proyectadas con el fin de obtener una ventaja.

Pase atrasado, bola muerta: Este refiere a un pase legal, con posesión de un portador de bola, que realiza, se declara bola muerta en donde cayó el balón no en la última posesión, con confundir con un pase incompleto.

Punto anterior: El punto anterior, es el punto de donde se puso la bola en juego la última vez.

Punto de Foul: El punto es en donde un foul ocurrió y puede determinar el punto para la aplicación de un castigo.

Sustitución legal e ilegal: una vez que esté la bola lista se podrán realizar los cambios de jugadores siendo esto legal, si la bola es viva y hay uno o varios cambios de jugadores que entren al campo será considerada una jugada ilegal.

Faul Flagrante: Este es un castigo por el uso desmedido de fuerza, hacia un oponente.

Actos Antideportivos: Son estos actos que pueden realizar, jugadores, coaches, auxiliares, tribuna, etc. dentro y fuera del campo de juego, estas interrumpen con una correcta administración del encuentro y va contra el deportivismo.

Series Extra: Estas se realizarán cuando haya concluido un encuentro que esté en empate, se juegan en la yarda 5 con una jugada para cada equipo sin tiempo fuera, equivale a seis puntos, existe el derecho de replica, si llegamos a la quinta serie de equipo A y a la quinta serie de equipo B, un volado interviene para definir la victoria.

Snap Legal: es el primer pase de centro a Qb este deberá estar a dos yardas mínimo para ser legal.

Aclaraciones: Todo coach y capitán debidamente presentados en ceremonia podrán solicitar una aclaración con base en reglamento, si el coach/capitán tiene razón el oficial se cargará el tiempo fuera de lo contrario será cargado al equipo contrario.

Pase ilegal intencional: Es la acción de un Qb de deshacerse del balón con el fin de evitar una captura.

NOTA: EXISTE EL DERECHO DE LUGAR Y DE VÍA, EL DERECHO DE LUGAR ESTA SOBRE EL DERECHO DE VIA.

SI UN JUGADOR SE QUEDA ESTATICO O PARADO NO EXISTIRÁ EL BLOQUEO, EXISTEN BLOQUEOS DEFENSIVOS.

SECCIÓN 3: BALÓN, JUGADORES, ENCUESTRO,

BALÓN DE JUEGO

El juego se llevará acabo con las siguientes medidas de balón:

FEMENIL Y MIXTO -> TDY (O SIMILAR)

VARONIL -> TDS 1005, 1001 (O SIMILAR)

NOTA: En caso de que algún equipo no cuente con su balón puede solicitar el apoyo del otro equipo, no es su obligación, no obstante el tiempo correrá en contra del equipo que no cumpla con este requisito indispensable.

LOS JUGADORES

-En la ceremonia deberán presentarse dos capitanes como máximo, a su vez deberán mencionar a su coach (dos en total), solamente uno se tomará para atender aclaraciones de reglamento (con su tiempo fuera), los jugadores que se presenten deberán ser activos durante el juego.

-Se podrán dirigir con los oficiales los que tengan competencia, el staff deberá mantenerse en la caja de coacheo, los capitanes están obligados a mantener a su tribuna en orden y serán responsables de sus acciones.

-Durante la ceremonia del juego, los capitanes habrán efectuado un "volado" quien haya ganado el volado, decidirá comenzar con su ofensa o su defensa (el cambio es automático para la segunda mitad).

NOTA: No hay patadas de kick off, en caso de no concretar una anotación se comenzará la ofensiva desde su yarda 5, excepto si existe una intercepción.

- Cada equipo debe iniciar con 5 jugadores en el campo o mínimo 4 (categorías varonil-femenil), en caso mixto 6 jugadores (3 hombres- 3 mujeres) se tiene que jugar como está estipulado en el reglamento sin convenio entre capitanes, este puede comenzar con mínimo 5 jugadores siendo 3 hombres y 2 mujeres o 3 mujeres y 2 hombres.

- Una vez que comience el juego, los jugadores tienen como límite para incorporarse sólo la primera mitad, de no hacerlo no podrán participar en el resto del encuentro, se tendrá hasta la última jugada de la primera mitad y deberá presentarse con el oficial o dar aviso por medio del capitán ese jugador que haya llegado tarde, demostrar que el jugador participó en la primera mitad está a cargo del equipo NO del oficial.

-En caso de que se expulse al capitán, o al coach y sean reiteradas las actitudes antideportivas de la banca, los oficiales pueden decidir expulsar al segundo capitán, al coach o a su jugador más valioso, este deberá abandonar el campo de juego.

- Se permite el uso de lentes de sol, bajo responsabilidad del jugador.

- El uso de gorras y viseras será permitido, si durante la jugada, el jugador pierde la gorra NO se dará por terminada la jugada, no hay reglas de accesorios, excepto:

Quando el jugador obstruya su cinturón con alguna, toalla, guantes, independientemente de donde estén colocados, y el jugador contrario se los quita, será considerado bola muerta.

EL TIEMPO

- Los equipos deben estar listos 10 minutos antes del juego con un mínimo de 4 jugadores (varonil y femenino) y 5 jugadores en mixto, debidamente equipados.

- La tolerancia será de hasta máximo 10 minutos. (bajo otra indicación del staff que haya con relación a este punto)

NOTA: No serán entendidos los comentarios como, estuvo ocupado el estacionamiento, ya están llegando, venimos de otro campo, etc. Es tu obligación como jugador tener compromiso y planificación con relación a los traslados de campo.

- Forfeit, el equipo ganará 30-0.

- La duración del juego es de 2 medios de 20 minutos cada uno, el oficial deberá avisar cuándo resten 2 minutos en cada medio.

- En la primera mitad, el reloj no se detiene en ningún momento, ni con un tiempo fuera, no obstante esta mitad del juego no podrá acabar con tiempo fuera, se dará una última jugada.
- En la segunda mitad, los 2 minutos finales son efectivos, el reloj se detiene cuándo:
 - Un jugador abandone el campo con posesión del balón.
 - Un pase incompleto.
 - Jugador lesionado.
 - Después de una anotación.
 - Al pasar el medio campo.
 - En un cambio de posesión.
- Con tiempos fuera
 - Si la diferencia dentro de los 2 minutos de la segunda mitad es mayor o igual a 20 puntos, el tiempo del juego será corrido, si esta diferencia por alguna anotación del equipo contraria es diferente, SE MANTIENE EL TIEMPO CORRIDO.
- Los equipos tienen 2 tiempos fuera por medio:
- Duración de 50 segundos por tiempo fuera.

EL JUEGO

- Todas las ofensivas iniciarán de su yarda 5 y tendrán 4 downs para cruzar el medio campo. Para obtener 4 downs más y con esto anotar. Si el balón es interceptado en el punto dónde termina la jugada inicia la ofensiva del equipo.
- NO HAY ZONA DE NO CARRERA en ninguna categoría.
- NOTA: Con relación en el mixto la carrera de hombre tiene características que se pueden leer en el apartado de "Situaciones de Juego".
- El centro podrá ser por encima del hombro o entre las piernas, no hay centro de mano a mano.
- Para que sea un centro legal hacia el QB, este deberá estar a mínimo 2 yardas.
- Después de dar la bola lista, el equipo ofensivo tendrá 10 segundos para iniciar la jugada, si supera este tiempo se marcará un retraso de juego.
- SÍ SE PUEDE REALIZAR REUNIÓN permitido HUDDLE.
- Después del centro, el jugador puede mantenerse quieto con su derecho de lugar.
- El Rush podrá estar a 2 yardas de la línea y 1 yarda por fuera del centro.
- Cualquier jugador podrá recibir el centro siempre y cuando esté a mínimo 2 yardas de la línea.
- Se marcará pase completo cuando el jugador tenga control y posesión del balón y mínimo 1 pie dentro del campo de juego.

-Se puede correr directamente en cualquier categoría. Atendiendo la acaloración en "Situaciones de Juego"

- Máximo avance será el pie plantado.

Ejemplo: si el jugador portador de bola ya tiene un pie dentro de Touchdown y el otro esta fuera se tomará el que está plantado de primer momento, sería Anotación

-ANOTACIONES:

- Anotación: 6 puntos.

- Punto extra: 1 punto yarda 5
2 puntos yarda 10.

- Safety: 2 puntos

- Regreso del punto extra: Por lo que se juega.

- Sustitución ilegal ofensiva:

Se aborta la jugada y se castiga repitiendo el down.
Yardaje (5)

- Sustitución ilegal defensiva:

Se deja correr la jugada y se castiga en donde termine la jugada, en caso de que intercepte el equipo defensivo, no se le dará la intercepción y se castiga del punto anterior.

- Se podrán festejar todas las buenas acciones siempre y cuando no se dirijan al otro equipo, aquí se aplica el criterio de deportivismo.

- Ningún jugador ofensivo puede dar la espalda a la jugada, simular que dialoga con su banca a propósito para que no sea tomado en cuenta por la defensiva u otra jugada desleal que los oficiales se percaten, esta puede incluso terminar en expulsión, se aplica como actitud antideportiva.

- Interferencia defensiva y ofensiva solo se marcarán si el pase es atrapable (a criterio del oficial). En caso de ser inatrapable el pase se marcará cómo un contacto.

Si es una interferencia ofensiva se aplicara 10 yardas del punto anterior y perdida de down.

Si es una interferencia defensiva será del punto de foul y primer down.

Interferencia defensiva dentro de la zona de anotación, se jugará 1er down en la yarda 1.

- Obstrucción a las flags:

En ese punto se aborta la jugada y entra el siguiente down.

- Se permiten pases adelantados detrás de la línea de scrimmage, después de la línea sólo se permiten pases laterales, si un pase es adelantado delante de la línea, en ese momento se aborta la jugada o se deja fluir en caso de existir una intercepción.

- EN UN BALÓN COMPARTIDO, SE LE DARÁ LA PREFERENCIA AL JUGADOR OFENSIVO.

- Si un jugador defensivo le quita la flag a uno ofensivo ya sea en un engaño etc. deberá quitarle su segunda flag cuando vuelva a tomar posesión del balón, sino tiene ninguna, será al toque de los hombros hacia abajo, jugador que pierda una cinta por sí solo o inicie la jugada sin ella, será elegible y en dónde reciba el balón se terminará la jugada, excepto que inicie sin sus dos flags es un jugador inelegible.

Puede aplicarse un desprendimiento ilegal a criterio del oficial este se aplica en donde termine la jugada. 5 yardas y repite down.

- El pase intencionalmente lanzado NO se castigará. Es decir deshacerse del balón

- Ningún jugador dentro o fuera del campo podrá gritar los castigos esto se tomará como un retraso de juego o una actitud antideportiva.

- En un pase atrapable si un jugador grita para desconcentrar a un posible receptor, se tomará como retraso de juego o actitud antideportiva, esto es solo y únicamente a criterio del oficial, nadie más podrá interferir en su decisión.

- No hay empates esto se definirá por muerte súbita, 1 jugada por equipo desde la yarda 5 con derecho de réplica, sin tiempos fuera, en caso de llegar a la serie 10, es decir 5 series equipo A y 5 series equipo B, será a través de un volado.

Quien elige es el equipo visitante el volado. (En playoffs será hasta que un equipo anote y se haya agotado el derecho de réplica). Equivale a 6 puntos esa anotación definitiva.

EXCEPCIONES MIXTO

- No hay anotación hombre a hombre fuera de la yarda 5, el último intercambio debe ser hombre– mujer, mujer–hombre, mujer-mujer (solo dentro de las 5 yardas para anotar, será permitido pase o carrera hombre–hombre que termine en anotación).

- QB puede correr directo sea hombre o mujer.

- Existe contacto hombre-mujer, se marcará como foul personal, en caso de que la mujer abuse del uso de esta regla se le marcara en contra de ella.

SUMARIO DE CASTIGOS

– Obstrucción a las flags: se aborta la jugada.

– Bloqueo ofensivo: 5 yardas y pérdida de down, se aplica del punto el bloqueo.

– Bloqueo defensivo: 5 yardas en donde concluya la jugada y repites down.

– Contacto ilegal defensivo: 5 yardas en donde termine la jugada (PB) y repite down, si este cruza primero se aplica el contacto y primer down.

- Contacto ilegal ofensivo: se aplican 5 yardas del punto anterior y pérdida de down.
- Interferencia ofensiva: 10 yardas y pérdida de down, aplica del punto anterior
- Interferencia defensiva: Primero down del punto de foul.
- Foul personal ofensivo: 10 yardas del punto anterior, pérdida de down y primera llamada de atención (se puede expulsar desde el primer foul personal).
- Foul personal defensivo: 10 yardas del punto en donde termine la jugada y primera llamada de atención, con primer down (se puede expulsar desde el primer foul personal).
- Actitud antideportiva: Primera llamada de atención y 10 yardas de castigo, pérdida de down en caso de ser ofensiva, si es defensiva 10 yardas del punto en donde termine la jugada y primer down en caso de ser bola viva en bola muerta repite down y se aplica yardaje del punto anterior. (se puede expulsar desde la primera llamada de atención) Su aplicación dependerá del momento en el que fue, si es en bola viva o bola muerta.
- Sustitución y participación ilegal ofensiva: se aborta la jugada y son 5 yardas de sanción, se repite down.
- Sustitución y participación ilegal defensiva: sigue la jugada y son 5 yardas de sanción, se repite down se aplica en donde termine la jugada.
- Falso arranque y centro en 2 tiempos: 5 yardas y repite down.
- Jugada desleales: Expulsión del juego y 10 yardas de castigo con pérdida de down o primer down automatico.
- Retraso de juego: 5 yardas y repite down se aplica en donde termine la Jugada.
- Holding (sujetado): 5 yardas aplicados en el punto de foul y repite down. (Deberán estar debidamente fajados de lo contrario no habrá holding)
- Invasión defensiva: 5 yardas y repite down aplica en el resultado de la jugada.
- Tropezando: 5 yardas y repite down se aplica en donde concluya la jugada.
- Jumping: 5 yardas del punto de foul y pérdida de down.
- Desprendimiento ilegal: 5 yardas y repite down, aplica en el resultado de la jugada.

SECCIÓN 4:

SITUACIONES DE JUEGO:

Las siguientes situaciones de juego son explicativas, más no limitativas.

1_ En la rama mixta, el hombre puede correr en cualquier jugada, no obstante si esta fuera de la yarda 5, puede correr pero no anotar, puede ser un pase de hombre a hombre pero no anotar. Si el jugador hombre esta dentro de la yarda 5 puede anotar por carrera directa, o por pase siendo de hombre a hombre, para la mujer no hay restricción.

2_En caso que exista una intercepción dentro de la zona de TD y concretan un tackleo dentro de la misma sería un Touchback, en caso de que el jugador, que haya interceptado piche dentro de la zona y al segundo le quiten su flag dentro de la zona sería un safety.

3_En caso de un engaño por parte del Qb de mano a mano, ya sea por delante o por atrás si este cae ahí sera declarada bola muerta, si es en zona de TD es un safety.

4_El quedarte parado, para evitar un bloqueo SI aplica en nuestro reglamento.

5_Si un jugador esta bajo influencia de alguna sustancia, el paramedico determinará su participación junto con el miembro del staff pertinente.

6_Si un jugador defensivo está a una yarda y no cruza el plano no será marcado un offside, lo será si cruza el plano imaginario.

SECCIÓN 5:

SEÑALES DE LOS OFICIALES

S 1  Bola lista para jugar	S 3  Detener el Reloj	S 5  Touchdown	S 6  Safety
S 8  Primer Down	S 9  Perdida de Down	S 10  Pase Incompleto	S 14  Fin del Periodo
S 18  Offside Blitzter Ilegal	S 19  Falso arranque Procedimiento Ilegal	S 21  Retraso de Juego Retraso de Pase	S 22  Participación Ilegal Sustitución Ilegal
S 27  Conducta Antideportiva	S 33  Interferencia de pase	S 35  Pase adelantado o atrasado ilegal	S 38  Contacto ilegal
S 43  Blindaje	S 47  Descalificación	S 51  Saltando, Atacando	S 52  Protección a la Flag Jalar ilegalmente la Flag

SECCIÓN 6:

JUGADOR NO LEGIBLE PARA JUGAR

1-Es obligación de los equipos solicitar el roster, desde un principio de su juego, el jugador podrá acreditar que es esa persona con una identificación oficial.

2-En caso de que llegue un jugador durante la primera mitad, se podrá solicitar la revisión únicamente de ese jugador, (revisión parcial)

3-Será obligación del equipo solicitar el roster como ultima instancia y momento durante el medio tiempo, también es obligación del equipo demostrar que ese jugador participó activamente en el juego (una jugada como mínimo dentro de campo), por los medios que se hagan llegar, no es obligación del oficial.

Si no se solicitó esta revisión en los tiempos mencionados, no habrá momentos posteriores para realizarlo, esperamos que ustedes como equipo, cumplan con deportivismo esta regla.

NOTA: En caso que se demuestre el jugador no está en el roster físico o digital será sancionado con un score de 45-0 a favor del equipo que no incumplió.

SECCIÓN 7:

ARTICULOS TRANSITORIOS:

O.- El Torneo/Festival QUACK BOWL, INFORMA PUNTUALMENTE que; ante la presencia de alguna lesión de cualquier tipo, que sufra cualquier integrante dentro del torneo, la atención que se le brindará, será de primeros auxilios por medio de los elementos dispuestos. En caso de que está lesión no se cubra por los medios del Torneo/Festival es obligación del afectado contar con un seguro médico privado o público que cubra traslados, operaciones o lo pertinente atendiendo el caso particular presentado, junto con el representante del equipo, organización, club, institución en donde esté registrado o pertenezca.

También es responsabilidad suya, el asistir con algún tipo de enfermedad, o problema médico, por lo que es indispensable procures tu salud.

1.-Sabemos que todos nuestros equipos se esfuerzan por tener sus uniformes y estar presentables, no obstante, en caso de la ausencia del mismo basta con que los jugadores usen una playera de similiar al color general, en caso que ambos equipos usen el mismo jersey en cuestión al color, debera el equipo visita volterse su jersey si este contrasta o usar su segundo jersey en caso que no haya se jugará con las condicienes presentadas, no es motivo el jersey para perder un partido pero si habla de tu equipo y su fomalidad.

1.1 Ejemplo para que sea safety, un pase lateral o atrás que caiga dentro de tu zona de anotación, un bloqueo ofensivo dentro de endzone, seas capturado, entre otras, no es safety si el balón del centro a QB se vuela y sale, ese es un pase incompleto.

1.2 EXISTE EL PITCH EN TODAS LAS CATEGORIAS.

1.3 Está permitido el movimiento DEEP o Chantaje siempre y cuando se cuide la integridad del defensivo, esta prohibido el Diving.

2.1 El engaño con la bola de un Qb a su corredor, en el momento que pasa adelante no es un pase, si se le llega a caer ahí muere la jugada, NO ES NECESARIO BAJAR EL BALÓN, cuando pase el corredor, evitando un “es bloqueo, no bajó la bola” este es opcional.

2.2 NO HAY CHALLENGE

2.3 Solo el jugador defensivo que vaya a cruzar la linea de scrimmage debe estar a dos yardas.

2.4 Los jugadores ofensivos pueden estar en movimiento atrás de su linea antes comenzar la jugada, para que se considere un falso arranque deberá cruzar su línea de scrimmage.

2.5 La recepción es buena si tiene un pie dentro y cumple con su proceso de Recepción

3. Los saltos estan permitidos siendo laterales, excepto si llevas el salto con las rodillas o piernas por delante, o este genara un contacto sin importar su dorección.

3.2 Si los equipos no tiene balón su tiempo seguira corriendo, sabemos que no es obligación prestarlo no obstante invitamos a que se realice la misma, en caso de no tener balón y hayan pasado 10 minutos será FF. (bajo indicación del staff en turno)

3.3 EXISTEN LOS PAÑUELOS PREVENTIVOS Y ESTOS LOS PODRAN OCUPAR LOS OFICIALES PARA SU ADMINISTRACIÓN DE JUEGO SI SE DETECTA QUE EL JUGADOR BUSCA UNA VENTAJA NEGATIVA DE ESTE REGLAMENTO, HAY UNA SITUACION QUE NO SE CUBRA. EL OFICIAL TIENE EL CRITERIO DE APLICAR Y TOMAR LA MEJOR DECISIÓN EN CAMPO.

JUEGA CON DEPORTIVISMO Y NO CON EL REGLAMENTO