

# REGLAMENTO



## Campo de juego

El campo de juego tiene una longitud de 60 yardas (54 metros) y un ancho de 30 yardas (27 metros).

Hay dos Zonas de Anotación, situadas en los extremos del campo, que tienen un máximo de 10 yardas (9 metros) de profundidad y mínimo de 7 yardas (6'3 metros cada una).

Las zonas de no carrera están situadas a 5 yardas (4'5 metros) de cada Zona de anotación.

Estas medidas oficiales se pueden ajustar de acuerdo al espacio disponible, no siendo menor a 50 yardas de largo ni 25 yardas de ancho.

## Número de jugadores

Los equipos se componen de 10 jugadores (5 en el campo y 5 sustitutos). Se puede jugar con un mínimo de 4 jugadores (por lesiones).

Todos los jugadores deberán estar registrados en la cédula de juego, de lo contrario no podrán participar en el juego, el equipo que juegue con un jugador sin registrar perderá por reglamento el juego.

Todos los jugadores deben presentar una carta responsiva firmada por el padre, la madre o el tutor en caso de ser menor de edad o por el mismo jugador si es mayor de edad.

En la banca únicamente pueden estar el entrenador y el asistente registrados por el equipo.

Para registrar a los jugadores debe presentarse:

Cédula de Ciudadanía o Tarjeta de Identidad en caso de no tener estos puede presentar el Pasaporte.

Carta Responsiva firmada.

## Equipamento

Los guayos están permitidos, pero deben ser de plástico.

Las inspecciones deben realizarse antes del inicio de los partidos.

Los jugadores deberán presentarse uniformados todos con shorts (pantalóneta) y jersey del mismo color. Se pueden utilizar leguis.

Cada jugador deberá tener cocidos los tres parches de velcro que se entregan a su cinturón, dos a los costados y uno en mitad de la espalda.

Durante todo el partido deberán llevar el jersey fajado en el short.

Los Flags no podrán ser del mismo color del short.

Cada jugador es responsable de tener bien colocados en el cinturón los 3 Flags antes del inicio de cada jugada.

Únicamente se podrá jugar con los Flags y los balones oficiales del torneo.

Se prohíben las pañoletas o gorras, así como anillos, pulseras, relojes, collares, etc.

Se recomienda el uso de protector bucal.



## Anotaciones

Touchdown = 6 puntos

Extra Point = 1 punto (jugado desde la yarda 5)

Extra Point = 2 puntos (jugado desde la yarda 12)

Safety = 2 puntos

Un Touchdown se anota cuando el ataque entra con el balón en la Zona de Anotación.

Después de cada Touchdown, el equipo que anoto tiene la oportunidad de intentar una jugada para hacer un punto extra.

Un Safety se anota cuando se le quita el Flag a un jugador que está con el balón dentro de su propia Zona de Anotación.

En una intercepción retornada hasta la Zona de Anotación contraria en cualquier jugada de punto extra que finalice con anotación del equipo de defensa, sumará 2 puntos al marcador del mismo y le dará a este mismo la posesión en su yarda 5 para la próxima jugada.

## El juego

El partido comienza tras el lanzamiento de una moneda por parte del árbitro principal.

El equipo vencedor toma posesión del balón en la línea de 5 yardas (en la Línea de Scrimmage).

Los equipos se sitúan frente a frente a cada lado de esta línea.

El Center pasa el balón (Snap) bajo sus piernas al QB para comenzar la jugada.

El equipo que empieza dispone de cuatro jugadas o Down para avanzar hasta la mitad del terreno de juego. Si lo consigue, dispone de otros cuatros Down para conseguir un Touchdown.

El equipo que pierde el sorteo tiene la opción de elegir el campo y comenzar la segunda parte con la posesión del balón.

La mayoría de las jugadas son de pase: el QB lanza el balón a un receptor, quien trata de atraparlo y correr con él hasta la Zona de Anotación.

El Center puede salir a recibir pases.

Las jugadas de carrera están siempre permitidas, menos en las últimas 5 yardas antes de llegar a la Zona de Anotación.

En una jugada de carrera el QB le entrega el balón en mano a un compañero, quien corre con éste por el campo.

Si el equipo atacante no consigue anotar un Touchdown en el plazo fijado, el balón cambia de posesión y el nuevo equipo atacante comienza desde la yarda 5 de su campo.

Todas las posesiones comienzan en la yarda 5, excepto las intercepciones.

Las intercepciones cambian la posesión del balón en el mismo punto en el que se ha producido. Esta es la única posibilidad para no empezar en la línea de 5 yardas un ataque.

Cuando se intercepta un balón en la propia Zona de Anotación, la jugada finaliza y el equipo que ha recuperado el balón, iniciará su ataque en la yarda 5. Si el jugador que intercepta corriera y saliera de su Zona de Anotación, entonces la siguiente jugada comenzaría en el punto que hubiera avanzado.

De todas formas, si el jugador que abandona su Zona de Anotación, después de interceptar, volviera a entrar y allí le quitaran el Flag, supondría un Safety para el otro equipo que, además, recuperaría la posición del balón.

Los equipos cambian de lado del campo para la segunda mitad.

## Correr con el balón

El QB no puede correr con el balón.

Los pases laterales solo son permitidos atrás de la línea de scrimmage.

Solo será permitido un pase hacia adelante por jugada.

El jugador que recibe el balón de mano o recibe un pase lateral o atrasado detrás de la línea de scrimmage puede lanzar un pase hacia adelante.

Con el objeto de evitar carrera de potencia y pocas yardas, se han designado unas zonas de no carrera. Éstas están localizadas 5 yardas delante de cada Zona de Anotación.

El corredor portador del balón puede girar o rotar sobre sí mismo para esquivar a la defensa, pero nunca saltar ni lanzarse.

## Duración del partido

La duración del partido es de 40 minutos (dos tiempos de 20 minutos cada uno).

Cada equipo tiene 2 tiempos fuera de 60 segundos por cada mitad del partido, estos no son acumulables y solo pueden ser pedidos por el entrenador principal o por un jugador que esté en el campo.

Cuando el árbitro coloca el balón en el piso para cada jugada, el equipo atacante dispone de 30 segundos para realizar el Snap y comenzar la jugada.

El tiempo de descanso entre cada parte será de 2 minutos, al igual que el tiempo entre el final del partido y el inicio de la prórroga, en caso de que esta sea necesaria.

El árbitro puede parar el reloj cuando lo considere oportuno y para avisar a los equipos de que quedan 2 minutos para que finalice la segunda parte del partido.

En estos 2 minutos finales del juego el reloj se detendrá cada que el balón salga del campo o se de un pase incompleto.

## Pases de balón

Todos los jugadores pueden recibir pase, incluido el QB, ya que si el balón ha sido pasado anteriormente a otro jugador, este se convierte en receptor.

Los jugadores deben tener al menos un pie dentro del campo al recibir un pase.

El QB tiene 7 segundos para realizar un pase si no lo hace el balón se considera bola muerta y pierde la oportunidad (Down).

En cuanto el balón es entregado a otro jugador, la regla de los 7 segundos no está en efecto.



## Castigos

Todos los castigos serán de 5 yardas de penalización.

El Down será repetido (salvo excepciones) y las 5 yardas se contarán desde la línea de scrimmage.

Todos los castigos podrán ser declinados por el equipo rival a excepción de la salida en falso.

Las penalizaciones nunca excederán la mitad de la distancia desde la línea de scrimmage hasta la Zona de Anotación rival.

El árbitro será quien determine si un contacto físico es accidental, por lo que no será considerado castigo.

Solo el capitán del equipo podrá preguntar al árbitro a cerca de la aplicación del reglamento.

Un partido no puede finalizar con una falta de la defensa a excepción de que el ataque se decline (se jugará otra jugada aún con el reloj agotado).

Los castigos después de una intercepción se aplicarán desde el punto de intercepción, pero siempre se dejará finalizar la jugada antes de aplicar alguna falta

### A. Castigos de la defensiva.

Fuera de juego.

Sustitución ilegal. Un jugador entra en el campo después de que el balón esté listo para jugarse, o hay 6 jugadores en el campo incluso en la reunión.

Interferir a un rival o tocar el balón antes del Snap

Presión ilegal. Presionar al QB no estando a 7 o más yardas de la Línea de scrimmage .

Interferencia de pase (Indica primer Down automático para el ataque)

Contacto ilegal (primer Down automático). Agarrar, bloquear, taclear, etc.

Tirar ilegalmente del Flag (primer Down automático).

Quitarle el Flag a un jugador antes de que este haya recibido el balón.

### B. Castigos a la ofensiva.

Esconder o impedir con la mano al rival para que te quite el Flag.

Retraso de Juego. Tardar más de 30 segundos en iniciar la jugada.

Sustitución ilegal.

Agarrar a un rival.

Motion (movimiento) ilegal. Más de un jugador en movimiento antes del Snap, o un jugador en movimiento hacia adelante.

Salida en Falso.

Snap ilegal.

Recolocación ilegal. Uno o varios jugadores cambian de posición antes del inicio de la jugada y no están en su nueva ubicación por lo menos 1 segundo parados antes del Snap

Tirarse al suelo

Jugador fuera de límites. Si el jugador sale de los límites del terreno, no puede volver a entrar para recibir el balón

Pase hacia adelante ilegal (pérdida del Down). Se produce más de un pase hacia adelante en la misma jugada o se realiza una vez cruzada la línea de scrimmage.

Interferencia de pase ofensiva (pérdida del Down). Empujar, bloquear o estorbar al defensor

Carrera en "Zona de No Carrera" (pérdida del Down y siguiente jugada desde donde se inicio la anterior)

QB tarda más de 7 segundos para lanzar el balón.

Cuando un jugador quede lesionado deberá salir por lo menos una jugada.

Cualquier situación que involucre violencia por cualquiera de los participantes y asistentes al torneo será evaluada por los organizadores para establecer las sanciones las cuales pueden ser hasta la suspensión definitiva.

## Presionar al QB

Todos los jugadores que presionan al QB deben estar, como mínimo, a 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del Snap.

No hay número máximo de jugadores que puedan presionar al QB.

Los jugadores que no presionen pueden estar defendiendo en la línea de scrimmage.

Una vez que el balón es entregado en Handoff o en un pase hacia atrás, o bien se simula una de esas acciones en una jugada de engaño, la regla de las 7 yardas se queda sin efecto y todos los defensores pueden cruzar la línea de scrimmage.

Una marca especial, o bien un árbitro, indicará la distancia de 7 yardas al inicio de cada jugada.

## Bola Muerta

Se considera bola muerta cuando:

Un árbitro hace sonar su silbato.

Al portador del balón se le quita el Flag o comete una ilegalidad.

Se produce una anotación.

Cualquier parte del cuerpo del portador del balón, que no sean manos o pies, toque el suelo.

Si se le cae el Flag al portador del balón. La jugada será parada por el silbato del árbitro, el balón se declarará muerto y la siguiente jugada se iniciará en el punto en el que se le cayó el Flag

Las sustituciones se pueden hacer únicamente en bola muerta.

Si a un jugador se le cae el Flag no podrá recibir el balón.

No existen los fumble, si cae el balón ahí termina la jugada y la siguiente comenzará donde el jugador tenía posesión del mismo.

## Conducta antideportiva

Si el árbitro o una persona responsable de monitorear el juego, detecta contacto físico, como tacleo o bloqueo flagrante o cualquier tipo de actitud antideportiva, el juego se parará y el jugador será expulsado.

Las provocaciones, insultos, groserías o burla hacia los árbitros, rivales, equipos o espectadores, no está permitido.

Si esto sucede, el árbitro dará un aviso al jugador; si continuase, el jugador o jugadores serán expulsados del partido.

No está permitido ningún tipo de contacto físico o juego rudo.

Será sancionado por los árbitros cualquier situación en la que se presente una actitud antideportiva en el desarrollo del juego ya sea por los entrenadores, espectadores o padres de familia.

Si un equipo pierde por reglamento, por inasistencia o por cualquier motivo más de 1 partido automáticamente será descalificado del torneo.

## Otros

El hecho de leer este documento y participar en el torneo, significa que tanto el coach, asistente y jugadores aceptan y están de acuerdo con este reglamento.

Las posiciones se dan dependiendo: Juegos ganados, Juegos empatados, Juegos perdidos, diferencia de puntos, juego entre si y si están empatados en todos estos será por medio de una moneda.

Será responsabilidad de el coach el comportamiento de su asistente, jugadores y acompañantes antes durante y después del juego mientras se encuentren dentro de la sede.

Nos reservamos el derecho de admisión al torneo, así como la libertad de suspender a un equipo, entrenador o jugador temporal o definitivamente.

No se permiten otros balones, cinturones o Flags que no sean los oficiales.

Cualquier situación que no se encuentre prevista en este reglamento será evaluada por los organizadores y ellos tomarán una decisión dependiendo de cada caso.