



REGLAMENTO INFANTIL 2014

<http://juegocho.com/>

REGLA 1 El juego, campo, balón y accesorios.

SECCIÓN 1. Generales.

ARTÍCULO 1. El juego y campo.

El juego se llevará a cabo entre dos equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular de 50 yds. de longitud, zonas de anotación adicionales de 10 yds. (mínimo 7 yds), ancho de 25 a 30 yds. La marca para el punto extra de 2, será marcado en la yarda 12 desde la línea de gol.

Se colocarán conos en las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y líneas finales. Adicionalmente se colocarán dos conos en el medio campo señalando la línea de primero y gol. La línea de gol es parte de la zona de anotación.

Los rosters consistirán de un máximo de 22 jugadores. Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si un equipo cuenta con menos de 4 jugadores, perderá el partido por forfait. Los equipos estarán constituidos por 5 jugadores sin importar que sean niños o niñas, y se organizarán de acuerdo a las siguientes categorías por edades:

- Zorros de 6 años a 8 años.
- Hornets de 9 años a 10 años.
- Falcons de 11 años a 12 años.
- Juvenil de 13 años a 15 años.

ARTÍCULO 2. Equipo ganador y marcador final.

Cada equipo tendrá 4 oportunidades más un primero y gol para avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar de acuerdo a la regla y el equipo que tenga más puntos al final del partido, incluyendo períodos extras, deberá ganar el juego.

ARTÍCULO 3. Supervisión.

El juego se llevará a cabo bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

ARTÍCULO 4. Capitanes.

Cada equipo designará con el referee un capitán ofensivo y un capitán defensivo. También podrá designar un entrenador.

SECCIÓN 2. El balón.

ARTÍCULO 1. Especificaciones.

El balón deberá ser número 5 o similar para las categorías de Zorros, Hornets y Falcons, mientras que para Juvenil será Voit número 7 o similar. Todos deben estar en buen estado, con tamaño y presión adecuados; no deberá tener alteraciones. Cada equipo deberá usar su balón.

SECCIÓN 3. Uniforme.

ARTÍCULO 1. Uniforme obligatorio.

Los jugadores de equipos contrarios deberán usar jerseys de color contrastantes. Si los dos equipos usan jerseys similares, el equipo local tiene la opción de decidir qué equipo se cambiará el jersey.

a) Los jugadores de un equipo usarán jerseys del mismo color y diseño. El jersey deberá ser de tamaño completo y metido en los pants, con números contrastantes de al menos 15 cms. de altura en la espalda.

b) Los jugadores deberán usar shorts o pants del mismo color y diseño.

c) Los cinturones reglamentarios serán de chupón, FLAG-A-TAG de juego o equivalente, con dos bandas de 43 cm de largo cada una. Deberá ser colocado en la cintura, bien sujeto sin posibilidad de que se gire y con las bases del chupón hacia afuera.

ARTÍCULO 2. Accesorios ilegales.

a) Zapatos con spikes hechos de cualquier material metálico.

b) Lentes que no sean prescritos medicamente y de material que no sea irrompible.

c) La joyería deberá ser removida o cubierta completamente.

d) Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia que afecte el balón o al oponente.

e) Bolsas en los shorts o pants.

f) Cualquier material adhesivo, pintura, cualquier sustancia u objeto que impida que la banda se desprenda del cinturón.

REGLA 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Áreas y líneas.

ARTÍCULO 1. El campo.

El campo es la ubicación geográfica del lugar de juego, incluidas todas las instalaciones.

ARTÍCULO 2. Campo de juego.

El campo de juego es el área dentro de las líneas (líneas laterales y líneas finales), no se incluyen las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de anotación.

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo enfrente de las líneas de gol.

ARTÍCULO 4. Líneas de gol.

Las líneas de gol, una para cada equipo, estarán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol pertenecen a la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical separando una zona de anotación del campo de juego cuando el balón es en posesión de un jugador; el plano se extiende hasta las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que se defiende.

ARTÍCULO 5. Línea de primero y gol.

Existe una línea en medio campo que señalara el plano vertical que tendrá que cruzar el equipo para tener derecho a una nueva serie de cuatro oportunidades para avanzar el balón; el plano se extiende hasta las líneas laterales.

ARTÍCULO 6. Adentro, afuera.

El área encerrada por las líneas laterales y las líneas finales es adentro y el área alrededor incluyendo las líneas laterales y las líneas finales es afuera.

SECCIÓN 2. Designaciones de jugadores y equipo.

ARTÍCULO 1. Equipos ofensivo y defensivo. El equipo ofensivo es el equipo en posesión o el equipo al que pertenece el balón; el equipo defensivo es el equipo contrario.

En pase de kick off el equipo ofensivo es el que recibe el pase y el equipo defensivo es el que lanza el pase.

ARTÍCULO 2. El centrador.

El centrador es el jugador ofensivo que centra el balón.

ARTÍCULO 3. Quarterback.

El quarterback es el jugador ofensivo que recibe el centro.

ARTÍCULO 4. Pasador.

El pasador es el jugador ofensivo que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor.

El corredor es un jugador en posesión de un balón vivo.

ARTÍCULO 6. Blitzzer.

El blitzzer es el jugador defensivo que cruza la línea de scrimmage mientras el balón está vivo y después de que el quarterback ha recibido el balón.

ARTÍCULO 7. Jugador afuera.

Un jugador o balón está afuera cuando toca cualquier parte del área denominada afuera.

ARTÍCULO 8. Jugador descalificado.

Un jugador descalificado es uno que ha sido declarado inelegible para posteriores participaciones en el juego.

SECCIÓN 3. Down, scrimmage, inicio y clasificación de las jugadas.

ARTÍCULO 1. Down.

Un down es una unidad del juego que comienza con un centro legal después de que el balón está listo para jugarse y termina cuando el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage.

La línea de scrimmage para cada equipo, cuando el balón está listo para jugarse, es la línea y su plano vertical que pasa a través del punto del balón más cerca a la línea de gol del equipo contrario y se extiende a las líneas laterales.

ARTÍCULO 3. Jugada de pase adelantado.

Una jugada de pase adelantado es el intervalo entre el centro y cuando un pase legal que atraviesa la línea de scrimmage es completo, incompleto o interceptado.

ARTÍCULO 4. Jugada de carrera.

Una jugada de carrera es cualquier acción de balón vivo que no sea una jugada de pase adelantado. Pases completos atrás de la línea de scrimmage están permitidos y se consideran jugadas de carrera.

ARTÍCULO 5. Línea de inicio.

Es la línea desde donde se iniciará el partido y la que sigue a cada jugada de punto extra, o a la jugada de despeje si es el caso, está situada en la **yarda 5** del propio campo.

ARTÍCULO 6. Jugada de despeje.

Es una jugada virtual que sede la posesión del balón al equipo contrario en los siguientes lugares:

- Si está atrás de la línea de primero y gol, el balón va a medio campo.
- Si está adelante de medio campo, el balón va a la línea de inicio.

SECCIÓN 4. Balón vivo o muerto.

ARTÍCULO 1. Balón vivo.

Un balón vivo es un balón en juego. Un pase o balón suelto que no ha tocado el piso es un balón vivo en al aire. En pase de kick off, el balón es vivo si toca el piso y bota hacia el equipo ofensivo. Un jugador está en posesión, si está agarrando o en control de un balón vivo.

ARTÍCULO 2. Balón muerto.

Un balón muerto es un balón que no está en juego.

ARTÍCULO 3. Cuando el balón está listo.

Un balón muerto está listo para juego, cuando está en posesión del centrador y el referee sopla el silbato.

SECCIÓN 5. Adelantado y máximo avance.

ARTÍCULO 1. Adelantado.

Adelantado es un término relacionado a ambos equipos, que denota dirección hacia la línea contraria.

ARTÍCULO 2. Máximo avance.

Máximo avance es un término indicando el punto final del avance por el jugador en posesión de cualquiera de los 2 equipos y se aplica a la posición del pies más cercano a la línea contraria cuando el balón se convierte en muerto entre las líneas finales.

SECCIÓN 6. Punto.

ARTÍCULO 1. Punto de aplicación.

Un punto de aplicación es el lugar a partir del cual el castigo por un foul es aplicado.

ARTÍCULO 2. Punto de balón muerto.

El punto de balón muerto es el lugar en que el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. Punto del foul.

El punto del foul es el lugar en que ocurre un foul. Si es afuera, se deberá remitir a la línea lateral. Si es atrás de la línea de gol, el foul es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto afuera.

El punto afuera es el punto en el cual el balón es declarado muerto porque el mismo balón o el jugador en posesión se va afuera.

SECCIÓN 7. Foul, castigo y violación.

ARTÍCULO 1. Foul

Un foul es una regla de infracción por la que se prescribe un castigo.

ARTÍCULO 2. Castigo.

Un castigo es un resultado impuesto por una regla contra el equipo que ha cometido un foul y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de distancia, pérdida de down o descalificación. Si el castigo implica pérdida de down, el down contará como uno de los 4 de esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación.

Una violación es una regla de infracción por la que un castigo no es prescrito; no corresponde a un foul. Es aplicable una advertencia.

ARTÍCULO 4. Pérdida de down.

Pérdida de down es una abreviación que significa la pérdida del derecho de repetir un down.

SECCIÓN 8. Shift, movimiento.

ARTÍCULO 1. Shift.

Un shift es un cambio simultáneo de posición de un jugador ofensivo después de que el balón está listo y antes del centro.

ARTÍCULO 2. Movimiento.

Un movimiento es un cambio de posición de un jugador ofensivo después de que el balón está listo y antes del centro.

SECCIÓN 9. Entrega, pase, fumble, bateo y patada.

ARTÍCULO 1. Entrega.

La entrega es la transferencia exitosa de posesión de un compañero de equipo a otro sin lanzarlo.

ARTÍCULO 2. Pase.

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección. Un pase continúa siendo tal hasta que es cachado o interceptado por un jugador o bien, el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. Fumble.

Un fumble es cualquier acto que no sea pase o entrega y que resulte en la pérdida de posesión de un jugador.

ARTÍCULO 4. Bateo.

Batear el balón es intencionalmente golpear el balón o cambiar su dirección con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 5. Patear.

Patear el balón es intencionalmente golpear el balón con el pie, espinilla, pantorrilla o rodilla.

ARTÍCULO 6. Volear.

Volear el balón es golpearlo hacia arriba cuando va en el aire para evitar que caiga al piso.

SECCIÓN 10. Pases.

ARTÍCULO 1. Pase adelantado y pase atrasado.

Un pase adelantado se determina por la dirección en que es lanzado desde el punto de pase. Todos los demás pases son considerados pases atrasados. Un centro se vuelve atrasado cuando el centrador suelta el balón aún si este resbala de sus manos.

ARTÍCULO 2. Cruzando la línea de scrimmage.

Se dice que un pase legal adelantado ha cruzado la línea de scrimmage cuando ha tocado algo delante de la línea de scrimmage dentro del campo.

ARTÍCULO 3. Atrapada, intercepción.

Una atrapada es el acto de establecer firmemente posesión por un jugador de un balón vivo en el aire. Un jugador que levanta los pies para hacer una atrapada o intercepción, debe tener el balón firmemente en posesión cuando cae de nuevo al piso adentro con cualquier parte del cuerpo que le toque primero.

ARTÍCULO 4. Sack.

Un sack es quitarle la banda al quarterback antes de que haya soltado el balón.

SECCIÓN 11. Agarrando, bloqueando, contacto y derribando.

ARTÍCULO 1. Agarrando.

Agarrando es sujetar a un oponente o su uniforme y no soltarlo inmediatamente.

ARTÍCULO 2. Bloqueando.

Bloquear es obstruir a un oponente moviéndose en su camino. Un jugador ofensivo moviéndose en la línea entre un jugador defensivo y el corredor está bloqueando. Un jugador parado no está bloqueando aún si se encuentra entre el corredor y el oponente, excepto si el corredor lo utiliza para cubrirse y evitar que le quiten la banda.

ARTÍCULO 3. Contacto.

Contacto es tocar al oponente con impacto. Tocar sin un efecto, no es contacto.

ARTÍCULO 4. Quitar la banda.

Quitar la banda es despojar de cualquiera de las dos bandas a un oponente con las manos.

ARTÍCULO 5. Obstruir la banda.

Obstruir la banda es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda usando cualquier parte del cuerpo o el balón.

ARTÍCULO 6. Derribando.

Derribando es cualquier acción destinada a hacer que el oponente caiga al piso.

SECCIÓN 12. Saltar, clavarse, girar.

ARTÍCULO 1. Saltar.

Saltar es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda brincando con uno o los dos pies y elevarse del piso.

ARTÍCULO 2. Clavarse.

Clavarse es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda agachando la parte superior del cuerpo con o sin salto.

ARTÍCULO 3. Girar.

Girar es un intento del corredor de evitar que le quiten la banda volteando su cuerpo sobre su eje vertical. Girar es legal.

SECCIÓN 13. Derecho de lugar, derecho de paso.

ARTÍCULO 1. Derecho de lugar.

El derecho de lugar es dado a un jugador parado y los oponentes tienen que evitar el contacto.

ARTÍCULO 2. Derecho de paso.

El derecho de paso es dado a un jugador en movimiento y los oponentes tienen que evitar contacto.

El derecho de lugar es prioritario sobre el derecho de paso.

REGLA 3.

Períodos y tiempo.

SECCIÓN 1. El comienzo de cada período.

ARTÍCULO 1. Primera mitad.

5 minutos antes de la hora programada del juego, el referee deberá tirar un volado con una moneda en presencia de los capitanes de cada equipo. El capitán del equipo visitante pedirá antes de tirar la moneda. El equipo que aparece primero en el programa es local.

El ganador del volado podrá elegir una de las siguientes opciones:

- 1.- Designar qué equipo deberá iniciar la ofensiva.
- 2.- Designar qué línea de gol defenderá su equipo, o
- 3.- Diferir su elección al segundo medio.

El perdedor deberá escoger una de las opciones restantes 1 o 2 para ese medio, que el ganador del volado no haya escogido.

Si el ganador del volado escoge la opción 3, entonces el oponente escogerá la opción disponible (1 o 2 arriba mencionadas).

El capitán de cada equipo entregará su lista de jugadores al referee y registrará las cámaras que serán usadas.

ARTÍCULO 2. Segunda mitad.

En la segunda mitad, el equipo que perdió el volado en la primera mitad, elegirá entre las opciones del artículo anterior.

ARTÍCULO 3. Períodos extras.

- a) Después de 2 minutos de descanso, el referee declarará cuál de los lados del campo será utilizado para los downs extras y tirará una moneda al principio del juego.
- b) El ganador del volado escogerá ofensiva y defensiva, la ofensiva iniciará cada período.
- c) No se permitirán tiempos fuera.
- d) Cada período extra consistirá de dos series (una para cada equipo) en las cuales cada equipo pondrá la bola en juego con un centro en el medio del campo; excepto en el caso de que la defensiva anote.
- e) Cada equipo tendrá 4 oportunidades de anotar, excepto en cambios de posesión, más los puntos extras (1 o 2).
- f) Si después de un período (de 2 series) el marcador sigue empatado, un nuevo período se jugará desde la yarda 12.
- g) Si después de dos períodos (de 2 series) el marcador sigue empatado, un nuevo período se jugará desde la yarda 5.
- h) El equipo con mayor número de puntos después del tiempo regular y los períodos extras será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de desempate para el torneo.

Si 2 o más equipos tienen el mismo porcentaje de juegos ganados y perdidos, los siguientes pasos decidirán el orden de los equipos:

- 1.- Ganador del juego entre ellos.
- 2.- Mayor diferencia de puntos (anotados menos recibidos).
- 3.- Mayor cantidad de puntos anotados.

SECCIÓN 2. Tiempo de juego.

ARTÍCULO 1. Tiempo de juego e intermedio.

El tiempo total de juego será de 50 minutos totales, dividido en dos tiempos de 20 minutos cada uno, con 5 minutos de intermedio.

ARTÍCULO 2. Extensión de períodos.

Un período deberá extenderse hasta que un down , libre de fouls en bola viva , se haya jugado. Cuando un castigo es aceptado y ocurre durante un down en el cual el tiempo expira, el down será repetido.

Ningún período deberá terminar hasta que el balón es muerto y el referee declara el período finalizado.

ARTÍCULO 3. Servicios de tiempo.

El tiempo de juego y de 20 segundos será llevado por un reloj que puede ser operado por un oficial o un auxiliar bajo la dirección del oficial apropiado.

ARTÍCULO 4. Cuando el reloj comienza.

El reloj de juego comenzará cuando se dé el kick off inicial.

ARTÍCULO 5. Cuando el reloj se detiene.

El reloj de juego se detiene cuando termina cada período, por un tiempo fuera cargado a algún equipo, por un tiempo fuera por lesión o a discreción del referee.

En los 2 minutos finales de cada período, el reloj se detendrá cuando:

- 1.- Para declarar un primer down , incluso después de un cambio de posesión.
- 2.- Para aplicar un castigo.
- 3.- Cuando el conductor del balón va fuera.
- 4.- Cuando un pase se hace incompleto.
- 5.- Cuando se hace una anotación.
- 6.- Cuando se carga un tiempo fuera.

El tiempo no se medirá durante una conversión dentro de los dos minutos finales, durante una extensión de un período o en un período extra.

ARTÍCULO 6. Tiempo de retraso.

Si el juego comienza después de la hora fijada por motivo de retraso de alguno de los equipos, el tiempo no se repondrá; el tiempo transcurrido se considerará tiempo de juego.

SECCIÓN 3. Tiempo fuera.

ARTÍCULO 1. Cómo cargarlo.

El referee deberá declarar tiempo fuera cuando el juego sea suspendido por cualquier razón. Cada tiempo fuera deberá ser cargado a alguno de los equipos o designado como un tiempo fuera del oficial.

ARTÍCULO 2. Tiempos fuera cargados.

Un oficial deberá cargar un tiempo fuera cuando sea solicitado por el entrenador o un jugador adentro, cuando el balón está muerto. Cada equipo dispondrá de dos tiempos fuera cada medio tiempo; no pueden ser acumulados para el siguiente período.

ARTÍCULO 3. Tiempo fuera por lesión.

En un evento de jugador lesionado, el oficial puede cargar un tiempo fuera, pidiendo al jugador al que el tiempo fuera es cargado, que sea sacado del juego por al menos un down.

ARTÍCULO 4. Revisión.

Cada equipo podrá solicitar la revisión de una marcación por cada medio tiempo al referee por parte del entrenador o el capitán utilizando la cámara registrada al inicio del juego, para lo cual el referee dispondrá de dos minutos para decidir si cambia la marcación. La revisión deberá ser solicitada cuando el balón esté muerto. Una vez que el balón se encuentre vivo, ya no se podrá revisar la jugada. El oficial está facultado para hacer la revisión dentro de los dos minutos finales de cada tiempo si lo considera necesario aún cuando no haya solicitud de ningún equipo.

ARTÍCULO 5. Extensión de los tiempos fuera.

Un tiempo fuera no deberá exceder 90 segundos.

Otros tiempos fuera no deberán excederse del tiempo que el referee considere necesario para cumplir con el objetivo para el que fue solicitado.

ARTÍCULO 6. Notificaciones del referee.

El referee notificará a ambos equipos 15 segundos antes de que un tiempo fuera expire y 5 segundos después, declarará el balón listo para ser jugado.

El referee notificará a ambos equipos cuando queden aproximadamente 2 minutos de juego remanente en cada medio.

REGLA 4.

Balón vivo, balón muerto.

ARTÍCULO 1. Balón muerto se convierte en vivo.

Después de que un balón muerto está listo para jugarse, se convierte en balón vivo cuando es legalmente centrado. Un balón centrado antes de que esté listo para jugarse permanece muerto.

ARTÍCULO 2. Balón vivo se convierte en muerto.

Un balón vivo es declarado muerto y un oficial deberá soplar su silbato cuando:

- a) El balón o el corredor van fuera.
- b) Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto sus manos o pies, tocan el balón.
- c) Un corredor simula colocar la rodilla en el piso.
- d) Un jugador que se encuentra en posesión le quitan la banda.
- e) Hay un touchdown, touchback, safety o punto extra.
- f) Un pase o fumble cae al piso.
- g) Hay una patada al balón.

En un silbatazo inadvertido de un oficial, el balón se convierte en muerto y el equipo en posesión puede elegir poner el balón en la siguiente jugada donde fue declarado muerto o repetir la jugada.

REGLA 5.

SERIES DE DOWNS.

SECCIÓN 1. Las series: empiezan, terminan, se renuevan.

ARTÍCULO 1. Cuando se otorgan.

Una serie de 4 downs consecutivos serán otorgados al equipo que está próximo a poner el balón en juego al principio de cada período y después de una anotación, touchback o cambio de posesión.

Nuevas series se otorgarán si:

- a) Se acepta un castigo que ordena primer down.
- b) La defensa intercepta un pase y se aplica en el punto en que el balón es declarado muerto.
- c) El equipo ofensivo alcanza la línea de primero y gol.

SECCIÓN 2. Down y posesión después de un castigo.

ARTÍCULO 1. Foul antes de cambio de posesión.

Si un castigo ocurre durante un down y antes de cualquier cambio de posesión, el balón pertenece a la ofensiva y deberá repetirse a menos que el castigo implique pérdida de down, ordene primer down o deje el balón en el medio campo. La excepción será el pase ilegal adelantado.

ARTÍCULO 2. Foul después de un cambio de posesión.

Si un castigo es aceptado por un foul ocurrido durante un down y después de cualquier cambio de posesión, el balón pertenece al equipo en posesión cuando el foul ocurrió. El próximo down deberá ser primer down.

ARTÍCULO 3. Castigo declinado.

Si un castigo es declinado, el número del siguiente down deberá ser el que correspondería si no hubiese existido ningún foul.

ARTÍCULO 4. Foul entre downs.

Después de que ocurra un castigo entre downs , el número del siguiente down será el mismo que ese establecido antes de que el foul ocurriera, a menos que el castigo ordene primer down.

ARTÍCULO 5. Fouls de ambos equipos.

Si ocurren castigos de los dos equipos durante un down, el down se repite.

REGLA 6.

Centrando y pasando el balón.

SECCIÓN 1. El juego.

ARTÍCULO 1. Balón listo para jugarse.

a) Ningún jugador pondrá el balón en juego antes de estar listo para jugarse.

b) El balón deberá ser puesto en juego en un máximo de 20 segundos después de que le referee haya declarado el balón listo para jugarse.

CASTIGO - 5 yardas.

ARTÍCULO 2. Comenzando con un centro.

El balón será puesto en juego por un centro legal en el medio entre las líneas laterales.

Antes del centro, las líneas del balón deberán estar en ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un centro legal es pasando el balón hacia atrás desde su posición con un movimiento rápido y continuo de la mano y saliendo de la misma mano en ese movimiento. . El centro debe ser de pie y por encima del hombro, o desde el suelo y por entre las piernas del centrador.

Después de que el centrador toca el balón, no deberá soltarlo, moverlo hacia adelante o simular el centro.

CASTIGO - 5 yardas.

ARTÍCULO 3. Requisitos del equipo ofensivo en down.

No hay un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

a) Después de que el centrador toca el balón y antes de que sea centrado, todos los jugadores deben estar adentro y atrás de la línea de scrimmage.

b) Todos los jugadores del equipo ofensivo deben estar en alto total y permanecer quietos en su posición por al menos 1 segundo antes de que el balón sea centrado o el movimiento comience.

c) Ningún jugador puede hacer un falso arranque o hacer un movimiento que simule el inicio de la jugada.

d) Cuando el centro comienza, un jugador puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la línea de gol del oponente.

e) El quarterback deberá estar al menos una yarda atrás de la línea de scrimmage.

CASTIGO - 5 yardas.

f) En las categorías Zorros, Hornets y Falcons, un solo coach puede permanecer adentro del campo para dar instrucciones, los demás permanecerán en el área de coacheo. Una vez iniciada la jugada, el coach en el campo no puede intervenir u obstruir el desarrollo de la misma. Se colocará 3 yardas atrás de su último jugador, y si está dentro de la yarda 3 (de su campo) se deberá retirar hasta la línea final antes de iniciar la jugada.

Cualquier intervención u obstrucción se considerará **actitud antideportiva**.

ARTÍCULO 4. Requisitos del equipo defensivo en down.

a) Después de que el centro toca el balón y antes de que el balón sea centrado, todos los jugadores deben estar adentro y atrás de la línea de scrimmage y ningún jugador puede tocar el balón. El blitz debe estar colocado una yarda atrás de la línea de scrimmage.

b) Ningún jugador puede usar palabras o señas que desconcentren a los oponentes cuando se están preparando para poner el balón en juego.

CASTIGO - 5 yardas.

ARTÍCULO 5. Entregando el balón.

Un equipo ofensivo puede usar múltiples entregas atrás de la línea de scrimmage.

Ningún jugador puede entregar el balón a un compañero excepto un jugador ofensivo que está atrás de la línea de scrimmage.

CASTIGO - 5 yardas.

SECCIÓN 2. Pase y fumble.

ARTÍCULO 1. Pase atrasado.

Un corredor puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento.

ARTÍCULO 2. Pase completo o fumble.

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible y fumble atrapado por un jugador elegible es completo y el balón continúa en juego a menos que sea completo en la zona de anotación.

ARTÍCULO 3. Pase incompleto o fumble.

Cualquier pase o fumble es incompleto si el balón toca el piso cuando no ha sido firmemente controlado por un jugador, excepto en pase de kick off. También es incompleto cuando un jugador levanta sus pies y recibe el pase, pero la primera parte del cuerpo que aterriza, lo hace afuera.

Cuando un pase adelantado es incompleto, el balón pertenece al equipo pasador en la previa línea de scrimmage, excepto en 4º down en que el balón pertenece al equipo oponente al pasador en la previa línea de scrimmage.

Cuando un pase atrasado o fumble es incompleto, el balón pertenece al equipo fumbleador en el punto en que el balón cae al piso, excepto en 4º down en que el balón pertenece al equipo oponente al fumbleador en el punto en que el balón cae al piso.

ARTÍCULO 4. Toque ilegal.

Todos los jugadores adentro (incluyendo al quarterback) son elegibles para tocar, batear o atrapar un pase o fumble.

Ningún jugador ofensivo que va afuera por sí mismo durante un down deberá tocar el balón. Si un jugador ofensivo es forzado hacia afuera e inmediatamente regresa adentro, es aún elegible.

CASTIGO - Pérdida de down en la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 6. Volea.

La volea está permitida excepto hacia adelante en situación de pase atrasado o en situación de autopase.

CASTIGO - Se declara balón muerto en el punto del foul.

SECCIÓN 3. Pase adelantado.

ARTÍCULO 1. Pase legal adelantado.

Un jugador puede hacer pases adelantados durante cada down , antes de un cambio de posesión, siempre que los pases sean en cualquier punto atrás de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 2. Pase ilegal adelantado.

Un pase adelantado es ilegal:

- a) Si es lanzado por un jugador ofensivo después de haber rebasado la línea de scrimmage.
- b) Si es lanzado después de que un corredor ha rebasado la línea de scrimmage.
- c) Si es lanzado después de un cambio de posesión durante el down.
- d) Si es lanzado afuera para evitar ser "tocado".

CASTIGO - Si es interceptado, se declara balón vivo, en caso contrario se declara balón muerto en el punto de foul.

ARTÍCULO 3. Interferencia de pase.

Las reglas de interferencia de pase aplican sólo durante un down en el cual un pase legal adelantado cruza la línea de scrimmage. Se requiere contacto para establecer interferencia.

Es contacto que interfiere con un jugador oponente cuando el balón está en el aire. Es la responsabilidad de los jugadores defensivos evitar el contacto.

No es interferencia de pase la situación en que 2 o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y de buena fe de tocar, batear o atrapar el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos sobre el balón.

CASTIGO - Interferencia de pase ofensiva: 10 yardas desde la previa línea de scrimmage y pérdida de down. Interferencia de pase defensiva: primer down automático en el punto del foul. Si el punto del foul es en la zona de anotación, el balón será colocado en la yarda uno y se otorgará primer down.

Nota: Contacto en una jugada de pase antes de que el pase haya sido lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es foul personal.

REGLA 7

Anotando

SECCIÓN 1.- Valor de las anotaciones.

ARTÍCULO 1. Jugadas de anotación.

El valor de las jugadas de anotación deberá ser:

Touchdown - 6 puntos.

Conversión de la yarda 5 - 1 punto.

Conversión de la yarda 12 - 2 puntos.

Safety - 2 puntos (otorgados al equipo defensivo).

SECCIÓN 2. Touchdown.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Un touchdown deberá anotarse cuando:

a) El pie de un corredor en posesión del balón avanzando por el campo de juego penetra en la zona de anotación.

b) Un jugador atrapa un pase o fumble en la línea de gol del oponente.

SECCIÓN 3. Conversión.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Los puntos deberán ser marcados de acuerdo a sus respectivos valores si la jugada resulta ser touchdown o safety.

Si en conversión, la defensa anota un touchdown, después de un cambio de posesión, el valor será de 2 puntos. Si la jugada de conversión resulta ser un safety, después de un cambio de posesión, el valor será de 1 punto.

ARTÍCULO 2. Oportunidad de anotar.

La conversión es un down adicional con la oportunidad del equipo de anotar ya sea 1 o 2 puntos.

a) El balón será puesto en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo expira, la conversión deberá jugarse.

b) La conversión comienza cuando el balón esté listo para jugarse.

c) El centrador estará en el medio entre las líneas laterales en la yarda 5 o 12 del oponente.

d) La conversión termina cuando cualquiera de los equipos anota o el balón es declarado muerto por regla.

e) Los castigos requerirán que se repita la conversión, que resulte en anotación o que finalice la jugada.

ARTÍCULO 3. Jugada siguiente.

Después de una conversión, el balón será puesto en juego por el equipo anotador mediante un pase de kick off.

SECCIÓN 4. Safety.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

Es un safety cuando:

- a) El balón es declarado muerto atrás de la línea de gol, excepto cuando es pase incompleto y el equipo defensivo es responsable de que el balón muerto quede ahí.
- b) Un castigo por un foul deja el balón en o atrás de la línea de gol del equipo ofensivo.

ARTÍCULO 2. Después del safety.

Después del safety, el balón será puesto en juego por el equipo ofensivo mediante un pase de kick off.

SECCIÓN 5. Touchback.

ARTÍCULO 1. Cuando es declarado.

Es un touchback cuando:

- a) El balón es declarado muerto atrás de la línea de gol, excepto cuando es pase incompleto y el equipo ofensivo es responsable de que el balón muerto quede ahí.
- b) Un jugador defensivo intercepta un pase o fumble en la zona de anotación propia y/o la inercia lo lleva hacia la zona de anotación propia.

ARTÍCULO 2. Después del touchback.

Después del touchback , el balón será puesto en juego por el equipo en posesión desde su yarda 10.

REGLA 8.

Conducta de los jugadores.

SECCIÓN 1. Fouls de contacto.

ARTÍCULO 1. Contacto inicial.

- a) Ningún jugador o entrenador podrá contactar a un oponente u oficial.
- b) Ningún jugador puede pisar, brincar o pararse encima de otro jugador.
- c) Ningún jugador puede agarrar a otro.
- d) Todos los jugadores tienen el derecho de lugar. Los oponentes deben evitar el contacto.
- e) El corredor está a cargo de evitar el contacto con los jugadores oponentes.
- f) Todos los jugadores ofensivos tienen el derecho de paso tan pronto como el balón ha sido lanzado o un corredor cruza la línea de scrimmage.
- g) Todos los blitzers tienen el derecho de paso hacia el quarterback por lo cual se recomienda que el centro haga su primer paso hacia atrás o bien que se quede quieto un segundo después de centrar.
- h) El jugador defensivo no puede derribar al jugador al quitarle la banda.

CASTIGO - 10 yardas a partir del punto del foul.

ARTÍCULO 2. Dejándose ir sobre el oponente.

- a) Aún con el derecho de paso, ningún jugador deberá dejarse ir sobre un oponente y contactarlo.
- b) Ningún jugador deberá tratar de quitarle el balón al corredor.

CASTIGO - 10 yardas a partir del punto del foul.

ARTÍCULO 3. Interferencia de juego.

- a) Ningún sustituto o entrenador puede interferir en cualquier manera con el balón, un jugador o un oficial mientras el balón esté en juego.

CASTIGO - 10 yardas.

- b) La participación de 6 o más jugadores es participación ilegal.

CASTIGO - 10 yardas.

ARTÍCULO 4. Foul flagrante.

Ningún jugador puede cometer un foul flagrante durante, antes o después del juego.

CASTIGO - Expulsión. Si el castigo es cometido por el equipo defensivo aplica 1er down en el punto del foul.

SECCIÓN 2. Fouls sin contacto.

ARTÍCULO 1. Actos antideportivos.

- a) Uso de gestos o lenguaje abusivo, insultante u obsceno, o involucrarse en actos que provoquen enojo, serán evitados.
- b) Si un jugador no regresa el balón al siguiente punto o no lo deja cerca del punto de balón muerto.

CASTIGO - 10 yardas, administrado como foul en balón muerto.

ARTÍCULO 2. Actos ilegales.

- a) No se podrá bloquear a un oponente.

CASTIGO - 5 yardas.

- b) Ningún jugador en posesión podrá saltar o clavarse.

CASTIGO - Se declara balón muerto en el punto del foul.

- c) Ningún jugador podrá obstruir para que le quiten la bandera.

CASTIGO - Se declara balón muerto en el punto del foul.

- d) Ningún jugador volará el balón para evitar que le quiten la bandera.

CASTIGO - Se declara balón muerto en el punto del foul.

- e) El área del equipo será afuera y entre las marcas de la yarda 5.

Entrenadores y sustitutos no deberán estar fuera del área del equipo.

CASTIGO - 5 yardas, administrado como foul en balón muerto.

- f) Un jugador con hemorragia debe abandonar el campo. El oficial tiene la facultad para solicitar a los jugadores que abandonen el campo por el uso de accesorios ilegales o sin el uniforme obligatorio y los jugadores deberán hacerlo inmediatamente.

CASTIGO - Se carga un tiempo fuera - 5 yardas, si no hay tiempo fuera, administrado como foul en balón muerto.

ARTÍCULO 3. Revisión sin revocación.

Para que en una revisión de jugada aplique la revocación, debe haber evidencia contundente. De lo contrario no se podrá cambiar.

CASTIGO - Se carga un tiempo fuera - 5 yardas, si no hay tiempo fuera, administrado como foul en balón muerto.

SECCIÓN 3. Sustituciones.

ARTÍCULO 1. Procedimiento de sustitución.

Cualquier número de sustituciones se pueden hacer por ambos equipos reemplazando a un jugador cuando el balón esté muerto.

CASTIGO - 5 yardas.

SECCIÓN 4. Pateando.

ARTÍCULO 1. Patadas ilegales.

Un jugador no podrá patear el balón. Esto es ilegal y causa que un balón vivo sea declarado muerto.

CASTIGO - 5 yardas.

REGLA 9.

Aplicación de castigo.

SECCIÓN 1. General.

ARTÍCULO 1. Fouls flagrantes.

Un foul flagrante es aquel que puede lesionar a un oponente y requiere expulsión.

ARTÍCULO 2. Tácticas ilegales.

Si un equipo se rehúsa a jugar, comete repetidos fouls o comete un acto ilegal obvio no especificado por las reglas, el referee puede tomar cualquier acción que considere pertinente, incluyendo un castigo, descalificar a un jugador o entrenador, cancelar una anotación o suspender el juego.

SECCIÓN 2. Castigos completados.

ARTÍCULO 1. Cómo y cuándo son completados.

Un castigo se completa cuando es aceptado, declinado o cancelado. Un castigo puede ser declinado por el capitán o entrenador del equipo, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.

Cuando se comete un foul, el castigo debe completarse antes de que el balón sea puesto en juego.

Sólo los capitanes y entrenadores de los equipos pueden preguntar al referee acerca de aclaraciones a la regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneo con el centro.

Un foul que ocurre simultáneo con el centro, se considera que ocurre durante ese down.

ARTÍCULO 3. Fouls en balón vivo por el mismo equipo.

Cuando 2 o más fouls en balón vivo por el mismo equipo son reportados por el referee, deberá explicar las alternativas de castigos al capitán del equipo ofendido, quién deberá escoger sólo uno de esos castigos.

ARTÍCULO 4. Fouls de ambos lados.

Si se cometen fouls en balón vivo por ambos equipos, los fouls son cancelados y el down se repite.

Excepciones:

1.- Cuando hay un cambio de posesión durante un down, y el equipo que gana la posesión no ha cometido foul antes de ganar la posesión, se pueden declinar los fouls y así retener la posesión después de completar el castigo por su foul.

2.- Cuando un foul en balón vivo es administrado como foul en balón muerto, no se cancela y se aplica en orden de ocurrencia.

ARTÍCULO 5. Fouls en balón muerto.

Castigos en balón muerto se administran por separado y en el orden de ocurrencia.

SECCIÓN 3. Procedimientos de aplicación.

ARTÍCULO 1. Punto.

El punto de aplicación para fouls es la línea de scrimmage salvo que se especifique otra cosa.

ARTÍCULO 2. Procedimientos.

Para fouls cometidos simultáneamente con el centro, el punto del foul es la línea de scrimmage.

Para fouls en balón vivo cometidos atrás de la línea de gol, el punto de aplicación es la yarda 5.

Fouls cometidos durante o después de un touchdown o conversión:

1.- Fouls cometidos por el equipo que recibe la anotación durante un touchdown, se aplican en la conversión.

2.- Fouls cometidos después de un touchdown y antes de que el balón esté listo para jugar la conversión, se aplican en la conversión.

3.- Fouls cometidos por el equipo que recibe la anotación durante una conversión, se aplican en el siguiente centro.

4.- Fouls cometidos después de una conversión, se aplican en el siguiente centro.

ARTÍCULO 3. Aplicación de media distancia.

Ningún castigo, incluyendo las conversiones, deberá exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol del equipo ofensivo.

REGLA 10.

Tareas de los oficiales.

Sección 1. Tareas generales.

ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los oficiales.

La jurisdicción de los oficiales comienza con el volado y termina cuando el referee declara el resultado final.

ARTÍCULO 2. Número de oficiales.

El juego deberá ser efectuado bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, LM y FJ) o 4 (R, LM; FJ y BJ) oficiales.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades.

- a) Cada oficial es responsable de conocer el número de down , contar los tiempos fuera, declarar el balón muerto, determinar el marcador, usar las señales apropiadas y conocer las reglas del juego.
- b) Todos los oficiales son responsables por decisiones que involucren la aplicación de una regla, su interpretación o ejecución.
- c) Cada oficial deberá marcar y señalar cada foul que observe.
- d) Cada oficial tiene tareas específicas, pero igual jurisdicción en materia de juicio.

ARTÍCULO 4. Uniforme y accesorios.

Los oficiales deberán usar el uniforme prescrito en el manual para oficiales de fútbol americano. El uniforme prescrito incluye: un silbato, un pañuelo amarillo para marcar los fouls, un marcador para señalar cualquier punto importante en el campo y una tarjeta para registrar fouls y downs.

SECCIÓN 2. Referee (R).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del referee es atrás y aun lado de la línea del backfield ofensivo.

En un esquema de dos oficiales, el referee se posiciona y trabaja como un juez de línea.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a) El referee tiene visión general y control del juego y conducirá la conferencia previa al juego para definir ele quema.
- b) El referee inspecciona los detalles del juego y reporte irregularidades al representante de la liga, entrenadores y otros oficiales.
- c) El referee es la única autoridad para llevar el marcador, y sus decisiones hacia las reglas y otros asuntos pertinentes al juego son irrevocables.
- d) El referee deberá indicar que el balón está listo para ser puesto en juego después de determinar que los oficiales están listos y deberá dirigir el momento de realizar el centro.
- e) El referee deberá contar los 5 segundos para sacar la jugada.
- f) El referee notificará a ambos entrenadores de cualquier descalificación.
- g) El referee administrará los castigos, estando seguros que ambos capitanes entienden el procedimiento.
- h) El referee deberá observar la posición relativa al máximo avance.
- i) El referee es responsable del número de tiempos fuera marcados a cada equipo, y deberá notificar al capitán y al entrenador cuando un equipo ha usado sus tiempos fuera en una mitad.
- j) El referee tiene jurisdicción sobre el uniforme y accesorios de los jugadores.
- k) El referee contará el número de jugadores ofensivos.
- l) Después del centro, el referee determinará la legalidad de la jugada atrás de la línea de scrimmage.
- m) El referee es responsable de la protección al quarterback.

SECCIÓN 3. Juez de línea (LM).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del juez de línea es en la línea de scrimmage sobre la línea lateral.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a) El juez de línea es responsable por la cuenta del número de down. Él instruye al asistente que opera el dado. El dado indica la posición del balón.
- b) El juez de línea contará el número de jugadas ofensivas.
- c) El juez de línea tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage.
- d) Cuando el balón rebasa la línea de scrimmage en ambos lados del campo, el juez de línea determina la legalidad de la jugada alrededor del balón.
- e) El juez de línea indica el progreso del avance del referee y conserva la cuenta de los downs.

SECCIÓN 4. Juez de campo (FJ).

ARTÍCULO 1. Posición.

La posición inicial del juez de campo es 7 yardas atrás de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a) El juez de campo es responsable por el reloj del juego o de supervisar al operador del reloj.
- b) El juez de campo contará el número de jugadas defensivas.
- c) El juez de campo tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage.
- d) Una vez que el balón pase la línea de scrimmage, el juez de campo determinará la legalidad de la jugada.
- e) El juez de campo indicará el progreso del avance del referee.

SECCIÓN 5. Juez backeador (BJ).

ARTÍCULO 1. Posición.

El juez backeador se posiciona aproximadamente 20 o 25 yardas delante de la línea de scrimmage y más allá del backfield defensivo.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades básicas.

- a) El juez backeador (en un esquema de 4 hombres) es responsable por el reloj del juego o de supervisar al operador del reloj.
- b) El juez backeador contará el número de jugadas defensivas.
- c) El juez backeador observa a los receptores en sus trayectorias y aplica las reglas en los pases largos y el estado del balón en esa área.

REGLA 11.

Del torneo.

SECCIÓN 1. La cédula.

ARTÍCULO 1. Documento oficial.

La cédula de juego será el único documento oficial cuya información se considera para resolver controversias.

ARTÍCULO 2. Contenido.

La cédula deberá contener la lista de jugadores que participaron en el juego por cada equipo, indicando nombre y número. Deberá tener el registro de estadísticas de los jugadores individualmente, específicamente:

- a) Pases anotados.
- b) Puntos anotados.
- c) Pases interceptados.
- d) Sacks.

Deberá tener el marcador final. Observaciones hechas por los capitanes de ambos equipos y por el referee. Se deberá anotar la evaluación de la planilla arbitral por parte de los capitanes de ambos equipos como mala, regular, buena o excelente.

Deberá contener el nombre de los oficiales que condujeron el juego.

ARTÍCULO 3. Firmas.

La cédula deberá ser firmada por el referee y por los capitanes de ambos equipos.

ARTÍCULO 4. Responsable.

La cédula deberá estar en posesión de la persona que lleva las estadísticas antes de iniciar el juego, durante el mismo y al terminar el juego.

La cédula quedará en custodia del representante de la liga y deberá conservarla durante el tiempo que dure la temporada.

SECCIÓN 2. Rosters.

ARTÍCULO 1. Listas de jugadores.

Cada equipo deberá entregar por escrito las listas de jugadores a más tardar en la segunda jornada de la temporada. Estas listas se denominan rosters.

ARTÍCULO 2. Altas.

Se podrán añadir jugadores a los rosters hasta la cuarta semana de juegos como máximo, previa notificación por escrito.

ARTÍCULO 3. Bajas.

Cada jugador que no haya participado en al menos un juego de la temporada regular podrá ser dado de baja del roster. Los equipos podrán dar de baja en cualquier momento a jugadores que no hayan participado en algún juego notificando por escrito a la administración del torneo. Ningún jugador que haya participado en al menos un juego podrá ser dado de baja.

ARTÍCULO 4. Cambios.

Un jugador podrá cambiar de equipo si el equipo que lo registró primero lo autoriza por escrito siempre que este cambio se dé antes de completarse la mitad de la temporada regular.

ARTÍCULO 5. Un jugador en dos equipos diferentes.

Jugadores podrán participar en dos equipos diferentes siempre y cuando estén registrados en el roster. Cada equipo podrá tener solamente un jugador en esta situación.

ARTÍCULO 6. Pagos.

Todo equipo deberá estar al corriente en sus pagos y podrá solicitar sus estados de cuenta en el momento que así lo desee a la administración del torneo.

SECCIÓN 3. Sanciones económicas.

ARTÍCULO 1. Por incumplimiento de pagos.

En el caso de que un equipo no realice su pago semanal el mismo día del juego, deberá cubrir una multa de \$100.00 M.N.

ARTÍCULO 2. Por no presentarse a jugar.

En el caso de que un equipo no se presente a jugar o no complete sus 4 jugadores mínimos requeridos, deberá cubrir una multa de \$850.00 M.N.

Si avisa que no se podrá presentar al juego con al menos 72 horas de anticipación y por escrito, la multa será de \$415.00 M.N.

ARTÍCULO 3. Por adeudos al final de la temporada.

En caso de adeudos al final de la temporada, se cargarán los intereses moratorios permitidos por las leyes mercantiles.

ARTÍCULO 4. Por expulsión.

Cada jugador expulsado, deberá cubrir una multa de \$1000.00 M.N. antes de poder jugar nuevamente.

ARTÍCULO 5. Por abandonar la temporada antes de que concluya.

Cada equipo que abandone la temporada antes de que se termine la temporada regular deberá pagar \$850.00 M.N. por cada juego que haya faltado para terminar.

SECCIÓN 4. Otras sanciones.

ARTÍCULO 1. Por incumplimiento de pagos.

En el caso de que un equipo se encuentre atrasado con dos cuotas semanales, no podrá jugar en la siguiente jornada hasta que haya cumplido con los pagos incluyendo las multas correspondientes. En el caso de que un equipo adeude una fracción de la inscripción antes de la 3ª. Jornada, no podrá jugar en esa jornada. Cada jugador que tenga un adeudo con el torneo o haya pertenecido a algún equipo que tenga adeudo con el torneo, deberá cubrir dichos adeudos antes de participar en un juego de la misma.

ARTÍCULO 2. Por no presentarse a jugar.

En el caso de que un equipo no se presente a jugar o no complete sus 4 jugadores mínimos requeridos, el equipo infractor perderá el juego con un marcador de 30-0. El tiempo de tolerancia para llegar al juego o para completarse será de 5 minutos y el equipo que si está completo tiene la opción de esperar más tiempo al equipo rival.

ARTÍCULO 3. Por adeudos al final de la temporada.

En caso de adeudos al final de la temporada, no se entregarán los premios otorgados por los patrocinadores a los jugadores que en forma individual se hayan hecho acreedores a dichos premios de los equipos con adeudo.

En caso de adeudos al final de la temporada, no se entregarán los trofeos a que se hayan hecho acreedores los equipos correspondientes.

El torneo se reserva el derecho de reportar a los equipos deudores con otros torneos del mismo deporte.

El torneo se reserva el derecho de hacer públicas las listas de jugadores de equipos con adeudos.

El torneo se reserva el derecho de admitir jugadores o equipos que sean reportados como deudores por otros torneos del mismo deporte.

ARTÍCULO 4. Por expulsión.

Cada jugador expulsado por foul flagrante o por insultos deberá descansar al menos una jornada para volver a participar.

ARTÍCULO 5. Por agresión física.

Cada jugador que sea reportado como integrante de un pleito individual o colectivo en el transcurso de un juego o al haber terminado, será suspendido dos años de los torneos sancionados por atletasmexicanos.com. Cada jugador que efectúe una agresión física sobre cualquiera de los oficiales durante un juego o al haber terminado, será suspendido indefinidamente del torneo.

ARTÍCULO 6. Jugador en 2 equipos diferentes.

Si un jugador es suspendido por más de un juego y participa en dos equipos diferentes ya sean de la misma o de diferente categoría, la suspensión se dividirá entre los equipos en que juegue.

ARTÍCULO 7. Jugador-entrenador-aficionado.

Si una persona es suspendida, su sanción será aplicada en la misma cantidad de juegos como jugador, entrenador o aficionado.

ARTÍCULO 8. Equipo se retira.

Si un equipo se retira por cualquier razón antes de terminar un juego o no puede continuar por cualquier razón inherente o no al juego, el equipo contrario deberá decidir si el marcador final queda como estaba al momento del retiro o queda 30-0 a su favor.

ARTÍCULO 9. Jugador no registrado.

Un jugador no registrado en el roster que sea denunciado por escrito por el equipo rival, será sancionado con 3 juegos de suspensión.

ARTÍCULO 10. Otros.

Cualquier situación no contemplada por el reglamento que requiera sanción, será determinada por una comisión de 3 capitanes elegidos por la administración del torneo antes de comenzar la temporada entre los equipos fundadores.

SECCIÓN 5. Diversos.

ARTÍCULO 1. Notificaciones.

El torneo efectuará sus notificaciones oficiales a través del correo electrónico registrado por los capitanes y a través de su sitio en Facebook cuando una emergencia así lo requiera. También se podrán consultar resultados en la página oficial www.atletasmexicanos.com. Las notificaciones de los equipos sólo se tomarán como oficiales si son enviadas por escrito al correo electrónico atletasmex@gmail.com

ARTÍCULO 2. La postemporada.

Si un equipo no puede participar en la postemporada por la razón que sea, su lugar será ocupado por el equipo que se encuentre inmediatamente calificado de acuerdo a los criterios ya establecidos.

ARTÍCULO 3. Gastos médicos.

Cualquier jugador o equipo que desee contratar el seguro de gastos médicos, deberá solicitarlo por escrito a la administración del torneo. Cada jugador asume la responsabilidad por los gastos médicos derivados de lesiones dentro del torneo. El torneo no se hace responsable de ningún percance ocurrido durante el desarrollo de los juegos.

ARTÍCULO 4. Robos y extravíos.

El torneo no se hace responsable de robos u objetos extraviados antes, durante o después del desarrollo del juego.

ARTÍCULO 5. Situaciones no contempladas.

Para cualquier situación no contemplada en el presente reglamento referente a las situaciones de juego, se deberá recurrir al reglamento vigente en la NCAA correspondiente al fútbol americano.