



REGLAMENTO FLAG MIXTO

REGLA 1 EL JUEGO, CAMPO, BALÓN Y ACCESORIOS.

SECCIÓN 1. GENERALES.

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 yardas de longitud, zonas de anotación adicionales de 10 yardas (mínimo 8 yardas), ancho mínimo de 25 y máximo de 30 yardas.

Se colocarán conos o marcas tipo pirámide de ambos lados del campo para delimitar las yardas 0, 5, 10 y 25, así como la línea final de la zona de anotación.

Los rosters consistirán en un máximo de 15 jugadores. Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores y será decisión del capitán del equipo rival jugar con 4 o con sus 5 jugadores, aunque sea desventaja para el Equipo que solo tenga 4 jugadores. **Si un equipo cuenta con menos de 4 jugadores, perderá el partido por forfeit.**

Los equipos estarán constituidos por al menos 2 mujeres en la primera mitad y 3 en la segunda mitad o viceversa de acuerdo a como lo decidan los capitanes antes del inicio del juego al momento del volado.

Los jugadores hombres y mujeres deberán ser mayores de 14 años de edad comprobables **y podrá alinearse a jugadores menores de 14 y como edad mínima 10 años, los cuales serán considerados como jugadores mujeres y cuya participación se realizará bajo riesgo y por cuenta de sus padres o tutores** que previamente deberán autorizar su participación mediante la expedición y entrega a la Liga de una Carta Responsiva firmada por los padres del menor, acompañada de copia de la identificación de ambos padres.

ARTÍCULO 2. Equipo ganador y marcador final.

Cada equipo tendrá 4 oportunidades de avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar de acuerdo con 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 oficiales en cualquier juego dentro de temporada regular y en Playoffs se adicionará 1 oficial para sancionar los juegos.

ARTÍCULO 4. Capitanes.

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

ARTÍCULO 5. Máxima Autoridad en el Campo.

Los árbitros son la máxima autoridad en el campo, el administrador de Campo representa a la Liga, pero su intervención se limita al cobro de los arbitrajes, multas y control de rosters de Equipo, por lo que **tiene estrictamente prohibido emitir decisiones respecto de marcaciones en jugadas disputadas durante los juegos.**

SECCIÓN 2. EL BALÓN.

ARTÍCULO 1. Especificaciones.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

El balón deberá ser de piel o PVC, en buen estado, con tamaño, peso y presión adecuados; no deberá tener alteraciones. Cada equipo deberá usar su balón.

ARTÍCULO 2. Medidas.

El balón deberá ser Wilson TDY o de Marca y tamaño equivalente.

SECCIÓN 3. UNIFORME.

ARTÍCULO 1. Uniforme obligatorio.

TODOS LOS EQUIPOS DEBERÁN ESTAR DEBIDAMENTE UNIFORMADOS A MÁS TARDAR EN LA JORNADA 4 DE CUALQUIER TORNEO, CUALQUIER JUGADOR QUE NO SE ENCUENTRE UNIFORMADO CONFORME A LOS COLORES DE SU EQUIPO NO PODRÁ PARTICIPAR.

Los jugadores de equipos contrarios deberán usar jersey o playera de color contrastante.

Si los dos equipos usan jersey o playera similares en color, mediante un volado tirado por el Referee se establecerá que equipo deberá usar casacas con la finalidad de que contrasten los uniformes, **USARÁ CASACAS EL EQUIPO QUE PIERDA EL VOLADO, NO HAY DECISIÓN EN ESTE TEMA SI SE ALEGA LOCALÍA O ANTIGÜEDAD, DEBE JUGARSE EL VOLADO .**

a) Los jugadores de un equipo usarán jersey o playera del mismo color y diseño. El jersey o playera deberá ser de tamaño completo y metido en los pants o shorts, 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, en caso de pants, **LOS SHORTS O PANTS NO DEBERÁN TENER BOLSAS**, para prevenir lesiones.

c) Los jugadores deberán usar cinturones de tochito con dos bandas. Estas bandas son de 5 cms. por 35 cms. al menos. **LAS BANDAS DEBEN SER CLARAMENTE VISIBLES Y NO SE DEBEN OCULTAR CON NINGUNA PARTE DEL UNIFORME O MIMETIZARSE CON EL COLOR DEL UNIFORME**. Las bandas deberán ser de chupones, **NO ESTÁ PERMITIDO EL USO DE BANDAS QUE SE ADHIERAN CON VELCRO**, ya que al ser de este tipo se adhieren más a la ropa y no dejan una distancia mínima entre cinturón y ropa para que la banda pueda ser retirada por el jugador defensivo.

ARTÍCULO 2. Accesorios.

a) Los zapatos deberán ser spikes hechos de cualquier material plástico, **NO SE PERMITE EL USO DE ZAPATOS CON SPIKES INTERCAMBIABLES O METÁLICOS.**

b) Los Lentes, gogles y cualquier accesorio ya sea decorativo o de prescripción pueden ser utilizados, pero deben ser adheridos y ajustados en forma debida y ergonómica con la finalidad de que no se caigan.

c) La joyería deberá ser removida o cubierta completamente.

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

e) Cualquier accesorio mecánico o eléctrico con el objeto de comunicarse entre jugadores y banca está prohibido.

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.

ARTICULO 3. Zonas de anotación.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas máximo y 8 yardas mínimo de ancho, ubicadas 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 defiende.

ARTÍCULO 5. 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 aquel que está en posesión del balón de juego y busca anotar un touchdown; el equipo defensivo es aquel que debe evitar que le anoten.

En pase de kickoff, el equipo ofensivo es el que recibe el pase de kickoff y el equipo defensivo es el que lanza el pase.

ARTÍCULO 2. El centro.

El centro es el jugador ofensivo que centra el balón y no necesariamente tiene que ubicarse a la mitad del campo, puede ubicarse en cualquier punto de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Quarterback.

EL QUARTERBACK ES EL JUGADOR OFENSIVO QUE RECIBE EL CENTRO PARA INICIAR UNA JUGADA Y PUEDE SER CUALQUIER JUGADOR QUE ESTE COLOCADO ATRÁS DE LA LÍNEA DE SCRIMAGGE, A UNA DISTANCIA NO MENOR A 1 YARDA DE ESTA.

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. Blitzer o Rush.

EL BLITZER O RUSH ES EL JUGADOR DEFENSIVO QUE CRUZA LA LÍNEA DE SCRIMMAGE MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ VIVO Y DESPUÉS DE QUE EL BALÓN HA SIDO DEBIDAMENTE CENTRADO Y SERÁ CONSIDERADO COMO BLITZER O RUSH EL JUGADOR QUE ESTE COLOCADO ATRÁS O EN CUALQUIERA DE LOS LADOS DEL CENTRO Y A UNA DISTANCIA NO MENOR A 1 YARDA DE ESTA.

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:

- a) Ha sido declarado inelegible para posteriores participaciones en el juego;
- b) Cualquier jugador que acuda a participar en cualquier encuentro y no esté dentro del campo, debidamente uniformado, hasta antes de la patada de inicio de la segunda mitad.
- c) Cualquier jugador que no haya participado en alguno de los primeros cuatro partidos de temporada.
- d) Cualquier jugador que haya participado con algún equipo que tenga adeudos con la Liga.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

SECCIÓN 3. DOWN, SCRIMMAGE 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 cercano 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. Pase de kickoff.

El inicio del juego se hará con el equipo defensivo o pateador parado dentro de sus diagonales y la patada se hará siempre con la mano y con el balón que presente el equipo receptor de la patada; el balón no se podrá cambiar durante la serie ofensiva. En caso de que haya offside del equipo pateador, se dará opción al equipo receptor de empezar su ofensiva en medio campo o escoger el resultado del regreso de patada; en caso de que el regreso de patada sea en territorio del equipo que pateó, la ofensiva iniciará con 2 primeros downs.

El equipo receptor de patada de inicio podrá estar en cualquier lugar de su campo sin rebasar su medio campo, si la patada es corta podrá rebasar esta para ir por el balón.

Cuando la patada llegue a las diagonales y el balón toque en cualquier parte de la zona de anotación, sin control de un jugador ofensivo, se marcará touchback y la serie del equipo ofensivo iniciará en la yarda 5.

Cuando en la patada de inicio el balón salga del campo por la línea lateral o por la zona de anotación sin tocar el campo de juego, ni la zona de anotación, se sancionará de la siguiente manera:

- a) Para la primera vez que el balón salga del campo, la serie ofensiva del equipo contrario se jugará con los 4 downs respectivos a partir de la yarda 20 de su campo y se cantará por los oficiales 5 antes de medio campo;
- b) A partir de la segunda ocasión en que el balón salga del campo por la línea lateral o por la zona de anotación sin tocar el campo de juego, la serie ofensiva iniciara en medio campo, pero con 2 primeras oportunidades.
- c) Si el balón sale antes de medio campo la ofensiva empezara su ataque en el punto en que salió en balón del campo.
- d) Si el equipo pateador opta por no patear, el equipo receptor inicia su ofensiva con 2 primeros downs en medio campo.

Cuando en la patada de inicio el jugador que reciba el balón no pueda fildear y el balón bote hacia atrás, el balón podrá ser tomado por cualquier jugador ofensivo para dar inicio al regreso de la patada;



REGLAMENTO FLAG MIXTO

Cuando en la patada de inicio el jugador que reciba el balón no pueda fildear y el balón bote hacia adelante (mof), la jugada será detenida y el balón será centrado en primer down en donde el balón hizo mof.

Durante cualquier serie ofensiva, con excepción de la patada de inicio, en ningún caso hay balón suelto, por lo que en caso de que un jugador pierda la posesión del balón y este toque el suelo en ese punto se para la jugada.

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 el aire.

En pase de kickoff, 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 para juego.

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 dos equipos y aplica a la posición del pie más cercano a la línea contraria cuando el balón se convierte en muerto entre las líneas finales.

SECCIÓN 6. PUNTOS.

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 o falta. 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 del campo.

SECCIÓN 7. FOUL, CASTIGO Y VIOLACIÓN.

ARTÍCULO 1. Foul.

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

ARTÍCULO 2. Castigo.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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 en esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación.

Una violación es una regla de infracción para 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 por dos o más jugadores ofensivos 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, PATADA Y DESPEJES.

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. Despejes.

HABRÁ DOS OPORTUNIDADES DE LLEVAR A CABO DESPEJES DURANTE UN PARTIDO, UNO POR CADA MITAD Y NO PODRÁN SER ACUMULABLES; esto quiere decir que, si durante la primera mitad no hacen uso del despeje, perderán una de las 2 oportunidades con que cuentan.

El uso de esta disposición podrá realizarse en cualquier parte del campo a defender, esto es de la mitad del campo hacia la zona de anotación del equipo ofensivo y podrá hacer uso del despeje antes del inicio de la 4^a oportunidad de su serie, para lo cual deberán dar aviso al cuerpo arbitral y al equipo contrario;

Para la realización del despeje, el equipo que reciba la patada podrá disponer de 3 o 4 jugadores que actuarán con fielders; los otros jugadores restantes podrán entrar a presionar al QB o solo uno, con la misma oportunidad como en cualquier down de quitarle el flag al QB, no se permite en esta opción lanzar laterales para evitar el Toque.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

Los jugadores del equipo que realiza el despeje podrán salir a cubrir el despeje hasta el momento en que el balón sea lanzado por su QB, si cualquier jugador ofensivo sale antes de que el balón sea lanzado, se determinará procedimiento ilegal y perdida de down, debiendo posicionarse el balón en el mismo punto de donde se jugó el despeje.

Si al despejar, el balón llega hasta la zona de anotación y toca en cualquier parte de la zona de anotación, sin control de un jugador ofensivo, se marcará touchback y la serie del equipo ofensivo iniciará en la yarda 5.

Si al despejar, el balón pica antes de la zona de anotación e ingresa en esta, sin que haya intento de regreso por el equipo receptor, se marcará touchback y la serie del equipo ofensivo iniciará en la yarda 5.

Si al despejar, el balón sale por alguna de las líneas laterales o por la zona de anotación, sin tocar el campo el balón o la zona de anotación, será posicionado a medio campo.

Si al despejar el balón pica dentro del campo y sale por alguna de las líneas laterales del campo el balón será posicionado a la altura del campo en donde el balón de juego salga.

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 o también definidos como laterales.

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 adelante 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 lo toque primero.

ARTÍCULO 4. Sack.

Un sack es quitar la banda al quarterback antes de que haya soltado el balón; si al momento de quitar la banda el brazo del quarterback ya va hacia adelante, no se detendrá la jugada.

SECCIÓN 11. AGARRANDO, BLOQUEANDO, CONTACTO, QUITAR LA BANDA, AYUDA AL CORREDOR 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.

ARTÍCULO 3. Contacto.

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



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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 o ayuda al corredor.

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

TAMBIÉN SE CONSIDERARÁ AYUDA AL CORREDOR CUANDO EL JUGADOR OFENSIVO REALICE HIPEREXTENSIÓN DE LAS PIERNAS PARA BAJAR LA CADERA, LO QUE ES CONOCIDO COMO CHANTAJE PARA EVITAR LA CAPTURA DEL FLAG.

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, la jugada se detendrá en el punto en donde el jugador ofensivo salta y no se marcará el máximo avance del balón, tampoco se marcará la anotación si el jugador con salto logra que el balón rompa la línea de anotación, en este caso la bola se centrará en la yarda 1.

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, **NECESARIAMENTE PARA QUE SEA CONSIDERADO COMO CLAVARSE, EL JUGADOR DEBERÁ BAJAR SU CABEZA Y HOMBROS, EXTENDIENDO AL FRENTE SUS BRAZOS DE MANERA QUE BUSQUE CON ESA FLEXIÓN Y EXTENSIÓN DE BRAZOS ROMPER EL PLANO ANTES QUE CUALQUIER OTRA PARTE DE SU CUERPO, LA JUGADA SE DETENDRÁ EN EL PUNTO EN DONDE EL JUGADOR OFENSIVO INICIA ESTE TIPO DE MOVIMIENTO Y NO SE MARCARÁ EL MÁXIMO AVANCE DEL BALÓN, TAMPOCO SE MARCARÁ LA ANOTACIÓN SI EL JUGADOR LOGRA AL CLAVARSE QUE EL BALÓN ROMPA LA LÍNEA DE ANOTACIÓN, EN ESTE CASO LA BOLA SE CENTRARÁ EN LA YARDAS 1.**

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.

ARTICULO 1. Derecho de lugar.

El derecho de lugar es dado a un jugador debidamente plantado en dos puntos y los oponentes tienen que evitar 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

PERIODOS Y TIEMPO

SECCIÓN 1. EL COMIENZO DE CADA PERÍODO.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

ARTÍCULO 1. Primera mitad.

Atendiendo al lenguaje y argot del futbol americano, en nuestra modalidad la PATADA DE KICKOFF se realizará mediante un pase que deberá realizarse desde la zona de anotación del equipo al que le haya correspondido patear. Antes de la patada de kickoff que dé inicio al 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 O EN LA CÉDULA DE JUEGO ES LOCAL, reiterando que esta situación no establece los colores de juego, en caso de similitud de indumentaria entre los equipos, esto se decidirá también mediante volado, el perdedor del volado usará casacas que la Liga proporcionará.**

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

- 1.- Recibir la patada de kickoff o;
- 2.- Realizar el pata, o;
- 3.- Reservarse cualquiera de las dos opciones anteriores para el segundo medio.
- 4.- Por último, escoger que lado del campo desea defender durante la primera mitad, debiendo cambiar de lado para la segunda mitad del juego.

Si el ganador del volado se reserva el derecho de escoger para la segunda mitad, el perdedor del volado deberá escoger una de las dos primeras opciones (recibir o patear) para dar inicio al partido; Si el perdedor del volado escoge iniciar con el juego pateando, CONSIDERANDO QUE EL GANADOR DEL VOLADO SE RESERVÓ SU DERECHO A ESCOGER PARA LA SEGUNDA MITAD, SI ESCOGE EL GANADOR DEL VOLADO, PARA DAR INICIO A LA SEGUNDA MITAD, QUE LE VUELVAN A PATEAR, ASÍ SERÁ POR HABER SIDO EL GANADOR DEL VOLADO.

Si el ganador del volado escoge cualquiera de las primeras dos opciones (recibir o patear), para la segunda mitad se invertirá el roll de inicio.

ARTÍCULO 2. Período o Serie extra.

En ningún juego habrá empates. En caso de empate se jugará muerte súbita y el mecanismo bajo el cual se jugará es el siguiente:

- a) Ambos equipos tendrán igual número de posesiones ofensivas en la muerte súbita. Si uno de los 2 equipos anota en dicha serie será el ganador del juego. Si ambos no anotan o ambos anotan, seguirá la muerte súbita hasta romper el empate de la siguiente manera:
- b) Para dar inicio a las series extras se realizará volado, el equipo que gane el volado decidirá si toma la ofensiva o la defensiva, de común acuerdo se decidirá en qué lado del campo se jugarán las series extras;
- c) CADA EQUIPO TENDRÁ 1 JUGADA OFENSIVA POR SERIE PARA PODER ANOTAR.
- d) La Primera serie ofensiva se iniciará desde la yarda 10.
- e) En caso de seguir el empate la siguiente ofensiva iniciará desde la yarda 5.
- f) En caso de que persista el empate, se repetirán las series, en los términos de los incisos que anteceden.
- g) EN MUERTE SÚBITA LOS EQUIPOS NO TENDRÁN DERECHO A SOLICITAR TIEMPO FUERA.

ARTÍCULO 3. Sistema de desempate para el torneo.

En caso de empates en la tabla de posiciones al finalizar el Torneo con respecto de los puntos obtenidos producto de victorias durante la temporada regular y para definir a los equipos que califican a PLAYOFFS, se utilizarán los siguientes **Criterios de desempate**:

- a) Ganador del juego entre ambos equipos si se enfrentaron en temporada regular.
- b) Diferencia entre puntos anotados y recibidos.
- c) Puntos anotados.
- d) Puntos recibidos
- e) En caso de triple, cuádruple o quíntuple empate: Juegos en común entre equipos involucrados, debiendo advertirse si dentro de los equipos involucrados alguno o algunos de ellos fue (ron) dominante (s) respecto de haberles ganado a los otros equipos, en caso de que haya dominio por victorias, dicho(s) equipo(s)



REGLAMENTO FLAG MIXTO

dominante(s) será(n) el (los) primeros clasificados de dicho empate y posteriormente se desempatará a los otros equipos aplicando los criterios en su orden.

- f) Si persiste el triple empate se aplican los incisos B, C, D, y como último recurso, se dejará a la suerte mediante volado.

ARTÍCULO 4. Manejo de Playoffs.

En playoffs, los juegos eliminatorios (cuartos de final o semifinales) siempre serán entre el mejor y peor posicionado. En caso de que algún equipo clasificado a playoffs manifieste indisposición para participar en esta instancia, en cualquier etapa de la misma, la liga procurará aportar solución para salvar el impedimento, pero si el obstáculo que provoca la indisposición no puede salvarse, su lugar será ocupado por el equipo al que le corresponda enfrentarse, manteniendo el equipo sustituto su posicionamiento en la Tabla de Resultados.

SECCIÓN 2. TIEMPO DE JUEGO.

ARTÍCULO 1. Tiempo de juego e intermedio.

El tiempo total de juego será de 40 minutos, de acuerdo a las necesidades administrativas y de logística de la Liga, dividido en dos tiempos de 20 minutos cada uno y 1 minuto de intermedio para que los equipos cambien de lado del campo a defender.

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 esté muerto y el referee declare el período finalizado.

ARTÍCULO 3. Cuando el reloj comienza.

EL RELOJ DEL JUEGO COMENZARÁ A CORRER DESDE EL MOMENTO EN QUE LOS ÁRBITROS LLAMAN AL CENTRO DEL CAMPO A LOS CAPITANES DE CADA EQUIPO PARA EL VOLADO INICIAL.

SI AL LLAMAR LOS ÁRBITROS AL CENTRO DEL CAMPO PARA EL VOLADO INICIAL, ALGÚN EQUIPO NO HA LLEGADO AL CAMPO DE JUEGO O NO CUENTA CON EL NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES PARA INICIAR EL PARTIDO, SE DARÁ UNA PRIMERA TOLERANCIA DE 5 MINUTOS; SI TRANSCURRIDOS ESOS PRIMEROS 5 MINUTOS EL EQUIPO IMPUNTUAL AÚN NO ESTÁ PRESENTE O AUN NO CUENTA CON EL NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES (4 JUGADORES) PARA INICIAR EL PARTIDO, LOS ÁRBITROS CARGARÁN 1 TOUCHDOWN A FAVOR DEL EQUIPO QUE SI HAYA ESTADO PUNTUAL A SU ENCUENTRO Y CORRERÁN UN SEGUNDO Y ÚLTIMO PERÍODO DE TOLERANCIA DE 5 MINUTOS; TRANSCURRIDO ESE SEGUNDO PERÍODO DE TOLERANCIA, SI CONTINÚA EL INCUMPLIMIENTO EL PARTIDO SERÁ DECRETADO FOREFEIT Y EL MACADOR SE ASENTARÁ CON 30 A 0 A FAVOR DEL EQUIPO PUNTUAL.

Si dentro del segundo período de tolerancia el equipo impuntual se completa, iniciará el juego, debiendo anunciar los árbitros el estado que guarda el marcador oficial del juego.

ADEMÁS DE LA SANCIÓN EN EL MARCADOR AL EQUIPO IMPUNTUAL, SERÁ SANCIONADO CONFORME LO DISPONE LA SECCIÓN 3. DE LOS PAGOS A LA LIGA Y SANCIONES ECONÓMICAS DE ORDEN ADMINISTRATIVO, ARTÍCULO 3 POR NO PRESENTARSE A JUGAR, DEL REGLAMENTO DE JUEGO QUE DISPONE QUE, CUANDO UN EQUIPO NO SE PRESENTE A JUGAR O NO COMPLETE SUS 4 JUGADORES MÍNIMOS REQUERIDOS, SIN PREVIO AVISO A LA LIGA CON AL MENOS 48 HORAS ANTES DE COMENZAR EL JUEGO, SERÁ SANCIONADO CON LA OBLIGACIÓN DE PAGAR EL MONTO DEL ARBITRAJE DE SU RIVAL, ASÍ COMO DEBERÁ CUBRIR EL MONTO DE SU ARBITRAJE.

ARTÍCULO 4. 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

Durante la primera mitad de cada juego, el reloj no se detendrá mientras el balón no salga del campo o en pases incompletos.

En los dos minutos finales del segundo 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 salga del campo.
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 5. Tiempo de retraso al inicio del juego.

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. TIEMPOS FUERA.

ARTÍCULO 1. Cómo cargarlo.

El referee deberá declarar tiempo fuera cuando el juego se suspenda 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; si no usa sus tiempos fuera durante la primera mitad no se acumulan para la segunda mitad.

ARTÍCULO 3. Tiempo fuera por lesión.

En un evento de jugador lesionado, el oficial detendrá el reloj de juego, el jugador lesionado, después de recibir la atención médica necesaria deberá salir del campo por al menos un down.

ARTÍCULO 4. Extensión de los tiempos fuera.

Un tiempo fuera no deberá exceder 60 segundos.

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

ARTÍCULO 5. 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 CONVIERTA 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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 afuera.
 - b. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto sus manos o pies, tocan el piso.
 - c. Un corredor simula colocar la rodilla en el piso.
 - d. Cuando a un jugador que se encuentra en posesión del balón le quitan la banda.
 - e. Hay touchdown, touchback, safety o punto extra.
 - f. Un pase o fumble cae al piso.
 - g. Un jugador toma posesión del balón con menos de dos banderas.
 - h. Hay una patada al balón.
 - i. Cuando un jugador ofensivo incurra en alguno de los supuestos que establece la regla de ayuda al corredor.
-
- j. 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 del kickoff, touchback o cambio de posesión.

Nuevas series serán otorgadas si:

- A) Se acepta un castigo que ordena primer down.
- B) Si se rebasa el medio campo o la yarda 25 del campo contrario el equipo ofensivo contará nuevamente con 4 downs para poder anotar.
- C) La defensa intercepta un pase y se aplica en el punto en que el balón es declarado muerto.

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 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 se haya 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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.

CASTIGO – 5 yardas.

b) **EL BALÓN DEBERÁ SER PUESTO EN JUEGO EN UN MÁXIMO DE 5 SEGUNDOS DESPUÉS DE QUE EL 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.

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

Un centro legal es pasando el balón por arriba del hombro, en un solo movimiento, con un movimiento rápido y continuo de la mano y saliendo de la misma mano en ese movimiento, como somos una Liga de desarrollo **SE PERMITE A LOS EQUIPOS REALIZAR EL CENTRO IFAF.**

Después de que el centrador toca el balón, no deberá soltarlo, moverlo hacia adelante o simular el centro, lo que es conocido como centro en dos tiempos.

CASTIGO – 5 yardas.

ARTÍCULO 3. Requisitos del equipo ofensivo en down.

- a) No hay un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.
- b) Despues de que el centrador toca el balón y antes de que sea centrado, todos los jugadores ofensivos deben estar adentro y atrás de la línea de scrimmage.
- c) 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.
- d) Ningún jugador puede hacer un falso arranque o hacer un movimiento que simule el inicio de la jugada.
- e) **Cuando el centro comienza, un jugador puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la línea de gol del oponente.**

CASTIGO – 5 yardas.

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

CASTIGO – 5 yardas.

ARTÍCULO 4. Requisitos del equipo defensivo en down.

- a) Despues de que el centro toca el balón y antes de que el balón sea centrado, todos los jugadores defensivos deben estar adentro del campo de juego y atrás de la línea de scrimmage y ningún jugador puede tocar el balón. El blitz o rush 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. Requisitos del equipo ofensivo en kickoff.

No hay restricciones para el equipo que recibe el pase de kickoff.

ARTÍCULO 6. Requisitos del equipo defensivo en kickoff.

- a) Todos los jugadores del equipo que lanza el kickoff deberán estar adentro de la zona de anotación al momento de que el balón se convierta en vivo, si un jugador del equipo que patea rebasa la zona de anotación para entrar al campo de juego es castigo.

CASTIGO – Se repite el kickoff.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

- b) EL EQUIPO QUE LANZA EL KICKOFF TENDRÁ 30 SEGUNDOS PARA EFECTUARLO DESPUÉS DE LA CONVERSIÓN, SI EL TIEMPO DE 30 SEGUNDO SE EXCEDE Y NO SE REALIZA LA PATADA, EL ÁRBITRO DETENDRÁ EL KICKOFF Y EL BALÓN PASARÁ A POSESIÓN DEL EQUIPO QUE DEBA RECIBIR EL KICKOFF Y ÉSTE SERÁ UBICADO A MEDIO CAMPO.

ARTÍCULO 7. Entregando el balón.

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

- a) Ningún jugador puede entregar el balón a un compañero excepto un jugador ofensivo que está atrás de la línea de scrimmage.
b) El centrador no puede recibir una entrega de balón.
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 kickoff. 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 5. Volea.

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

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 lanzados 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

- c) Si es lanzado después de un cambio de posesión durante el down.
- d) Si es lanzado afuera para evitar que le quiten la banda.

CASTIGO – Si es interceptado, se declara balón vivo, en caso contrario, se declara balón muerto en el punto del 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 que entre los jugadores rivales haya, antes de que el balón llegue a su posición, que el contacto generado impida en cualquier modo al jugador ofensivo realizar la atrapada para establecer interferencia y que el jugador defensivo no tenga contacto visual con el balón de juego y aun teniendo contacto visual, realice para impedir la recepción del ofensivo algún contacto físico previo, como golpear manos o brazos del ofensivo, desplazarlo con el tronco o con cualquier parte del cuerpo, que genere el que se entorpezca la recepción por parte del ofensivo. Es un 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 que va en el aire.

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, se marcará la anotación, procediéndose a jugar la conversión.

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 10 – 2 puntos.

Safety – 2 puntos (otorgados al equipo defensivo).

ARTÍCULO 2. Diferencias en SCORE que generan la conclusión del partido (MERCY POINT).

CUANDO LA DIFERENCIA ENTRE PUNTOS ANOTADOS Y RECIBIDOS EN CUALQUIER PARTIDO SEA DE 35, EL PARTIDO SERÁ CONCLUIDO POR LOS OFICIALES, no importando en que tiempo del partido ocurra esta diferencia y se asentará dicho resultado en la Cédula.

Una vez que se declare la conclusión del juego por MERCY POINT, tomando en cuenta que lo más importante es que los Equipos se diviertan y tengan completa su actividad de esparcimiento, el encuentro podrá continuar bajo la sanción de los árbitros, sin que sea de considerarse el puntaje que se anote en la continuación.

SECCIÓN 2. TOUCHDOWN.

ARTÍCULO 1. Cómo se anota.

UN TOUCHDOWN DEBERÁ SER DECLARADO POR LOS OFICIALES CUANDO:

A) LA CADERA DE UN CORREDOR EN POSESIÓN DE 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

ARTÍCULO 2. No cuenta como anotación cuando:

NO SE CONTARÁ COMO ANOTACIÓN POR PARTE DEL QB EN CARRERA DIRECTA SI EL JUGADOR QUE FUNGE COMO QB ES HOMBRE, EN ESTE ORDEN, CUALQUIER JUGADOR EN POSESIÓN DEL BALÓN ATRÁS DE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE SERÁ CONSIDERADO COMO QB; ASÍ COMO TAMPOCO IMPORTARÁ EL PUNTO DEL CAMPO DE JUEGO DESDE DONDE SE REALICE LA CARRERA EN JUGADA DIRECTA POR PARTE DE ÉSTE, SIN IMPORTAR INCLUSO QUE HAGA JUGADA DE ENGAÑO; EN CASO DE QUE EL QB HOMBRE INGRESE A LA ZONA DE ANOTACIÓN NO SE CONTARÁ COMO TOUCHDOWN Y LA BOLA SE COLOCARÁ EN LA YARDA 5 DEL CAMPO QUE SE ESTÉ ATACANDO, CONTINUANDO EL JUEGO EN EL DOWN QUE CORRESPONDA.

SÓLO PODRÁ CONSIDERARSE COMO ANOTACIÓN CUANDO EL QB REALICE, DESDE CUALQUIER PUNTO DEL CAMPO DE JUEGO, CARRERA EN JUGADA DIRECTA, PERO ANTES DE CRUZAR LA LÍNEA DE GOAL DEBERÁ PITCHAR EL BALÓN A CUALQUIER OTRO JUGADOR OFENSIVO SIN IMPORTAR EL SEXO DEL JUGADOR QUE RECIBA EL PITCH.

SECCIÓN 3. CONVERSIÓN.

ARTÍCULO 1. Definición de conversión y cómo se anota

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 10 del oponente, si el balón se centra de la yarda 5 la conversión se jugará por 1 punto; si el balón es centrado en la yarda 10 del oponente, la conversión se jugará por 2 puntos.

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 conversión, que resulte en anotación o que finalice la jugada.

F) Si en el desarrollo de la conversión ocurre una interferencia defensiva se considerará como anotación, asentándose el valor de la conversión a favor del equipo ofensivo de acuerdo al punto en donde la bola haya sido centrada.

ARTÍCULO 2. Jugada siguiente.

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

SECCIÓN 4. SAFETY.

ARTÍCULO 1. Definición de safety y cómo se anota.

Es un safety cuando:

A) El balón es declarado muerto atrás de la línea de gol y dentro de la zona de anotación, 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. Despues del safety.

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

SECCIÓN 5. TOUCHBACK.

ARTÍCULO 1. Que es un touchback y cuándo es declarado.

Es un touchback cuando el balón es declarado muerto atrás de la línea de gol y dentro de la zona de anotación, producto de cualquier clase de patada de kickoff o de despeje excepto cuando es pase incompleto y el equipo ofensivo es responsable de que el balón muerto quede ahí.

ARTÍCULO 2. Despues del touchback.

Después del touchback, el balón será puesto en juego por el equipo en posesión desde su yarda 5.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

REGLA 8 CONDUCTA DE LOS JUGADORES SECCIÓN 1. FOULS DE CONTACTO.

ARTÍCULO 1. Contacto inicial.

- a) Ningún jugador o entrenador podrá contactar 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 scrummage. Los jugadores defensivos deben evitar el contacto.
- g) Todos los blitzers o rush tienen el derecho de paso hacia el quarterback, salvo que se ubique en la espalda del centro, el blitzer o rush debe definir su carril de entrada.

CASTIGO – 5 yardas.

ARTÍCULO 2. Dejándose ir sobre un oponente.

- a) EN EJERCICIO DEL PRINCIPIO DE “NO CONTACTO”, 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 – 5 yardas.

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.

SECCIÓN 2. FOULS SIN CONTACTO.

ARTÍCULO 1. Conductas antideportivas.

- a) Realizar cualquier tipo de gesticulación ya sea facial o corporal que pueda ser interpretada como burla al oponente o emitir lenguaje abusivo, grosero, insultante u obsceno, o involucrarse en actos que por su ejecución provoquen enojo, deben ser evitados, de manera enunciativa, más no limitativa, atendiendo al criterio de los árbitros, se enuncian las siguientes:

-Si un jugador ofensivo en posesión del balón, se dirige en franca y libre trayectoria a la zona anotación, sin que haya de por medio un jugador defensivo que pueda detener su marcha quitándole un flag, para que el balón sea declarado muerto y antes de cruzar el límite de la zona de anotación contraria, sin importar la distancia que exista a dicha zona de anotación, realiza alguna gesticulación ya sea facial o corporal que pueda ser interpretada como burla al oponente o emita lenguaje abusivo, grosero, insultante u obsceno, en el punto en donde se comience a realizar dicha conducta, el balón será declarado muerto. Si el jugador que comete este tipo de actitud antideportiva anota, la anotación no se tendrá como válida.

-Si un jugador defensivo para evitar que un pase sea completado emite alguna expresión sonora con la que se busque desorientar o amedrentar al jugador ofensivo receptor

CASTIGO – Para la primera vez en que un jugador incurra en una conducta así, se le formulará una única advertencia de expulsión al jugador responsable de la actitud antideportiva; en caso de que reincida el jugador será expulsado, a reserva de la sanción que el Comité Disciplinario le imponga.

- 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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

ARTÍCULO 2. Actos ilegales.

- a) No se podrá bloquear a un oponente.

CASTIGO – 5 yardas.

- b) Ningún jugador podrá saltar o clavarse.

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

- c) Ningún jugador deberá obstruir para que le quiten la bandera (ayuda al corredor).

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

- d) 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.

- e) Ningún jugador usando accesorios ilegales o sin el uniforme obligatorio deberá poder jugar. Un jugador con cualquier clase de hemorragia debe abandonar el campo.

Los jugadores deben abandonar el campo inmediatamente después de que sea ordenado por parte del oficial.

VIOLACIÓN – 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.

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

SECCIÓN 3. SUSTITUCIONES.

ARTÍCULO 1. Procedimientos de sustitución.

Cualquier número de sustituciones se pueden hacer por ambos equipos reemplazando a un jugador cuando el balón esté muerto, si la sustitución se realiza en bola viva se marcará sustitución ilegal.

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.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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 el 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. Puntos.

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

ARTÍCULO 2. Procedimientos.

- a. Para fouls cometidos simultáneamente con el centro, el punto de foul es la línea de scrimmage.
- b. Para fouls en balón vivo cometidos atrás de la línea de gol, el punto de aplicación es la yarda 5.
- c. 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. DE LA LIGA SECCIÓN 1. LA CÉDULA.

ARTÍCULO 1. Documento oficial.

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



REGLAMENTO FLAG MIXTO

ARTÍCULO 2. Contenido.

La cédula deberá contener 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.

ARTÍCULO 3. Firmas.

La cédula deberá ser firmada por el referee y revisada y firmada por los capitanes de ambos equipos, una vez firmada, salvo error en la propalación del resultado final por una aritmética mal aplicada en la suma del resultado del juego, su demás contenido será inapelable.

ARTÍCULO 4. Responsable.

La cédula deberá estar en posesión del referee antes de iniciar el juego para anotar las listas de jugadores participantes y al final del juego para recopilar las firmas y anotar el marcador final y observaciones.

La cédula deberá estar en posesión del juez de campo durante el juego para anotar las estadísticas individuales de cada jugador.

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. Roster o Listas de jugadores.

Durante las primeras 4 Jornadas de cada Torneo, antes de iniciar la segunda mitad de cada encuentro, la Liga por conducto de su personal, tomará fotografías de los Equipos participantes y estas fotografías servirán a manera de Roster para ser revisada a petición de los Capitanes a partir de la J5 de cada Torneo y para la celebración de los juegos de Playoffs.

ARTÍCULO 2. Altas y cierre de Roster o lista de jugadores.

SE PODRÁN AÑADIR JUGADORES A LOS ROSTERS HASTA LA CUARTA SEMANA DE JUEGOS COMO MÁXIMO, NINGÚN JUGADOR QUE SE PRESENTE PARA LA J5 DE CADA TORNEO PODRÁ PARTICIPAR SI NO HA PARTICIPADO EN CUALQUIERA DE LOS 4 JUEGOS PREVIOS DE CUALQUIER EQUIPO.

ARTÍCULO 3. Bajas.

CUALQUIER JUGADOR QUE NO HAYA PARTICIPADO EN AL MENOS UNO DE LOS 4 PRIMEROS JUEGOS DE LA TEMPORADA REGULAR SERÁ DADO DE BAJA DEL ROSTER. LOS EQUIPOS PODRÁN DAR DE BAJA EN CUALQUIER MOMENTO A JUGADORES QUE NO HAYAN PARTICIPADO EN ALGUNO DE LOS PRIMEROS 4 JUEGOS NOTIFICANDO POR CORREO ELECTRÓNICO A LA LIGA. NINGÚN JUGADOR QUE HAYA PARTICIPADO EN AL MENOS UN JUEGO DE LAS 4 PRIMERAS JORNADAS 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 LA SEMANA 4 DE LA TEMPORADA REGULAR.

ARTÍCULO 5. Un jugador en dos equipos diferentes.

CUALQUIER JUGADOR ES LIBRE DE PARTICIPAR EN DOS EQUIPOS DIFERENTES, PERO DEBERÁ OBSERVARSE Y CUMPLIRSE LO SIGUIENTE:

- LOS EQUIPOS EN LOS QUE PARTICIPE NO DEBEN ESTAR CLASIFICADOS EN LA MISMA CATEGORÍA
- ESTÉ REGISTRADO EN EL ROSTER DE CADA EQUIPO.
- CADA EQUIPO PODRÁ TENER MÁXIMO 2 JUGADORES EN ESTA SITUACIÓN
- SI LOS EQUIPOS EN LOS QUE PARTICIPA EL JUGADOR LLEGAN A PLAYOFFS, SOLO PODRÁ JUGAR EN UNO DE LOS EQUIPOS EN LOS QUE PARTICIPA.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

ARTÍCULO 6. Supervisión de Rosters durante los juegos.

A PARTIR DE LA JORNADA 5 LA LIGA, A PETICIÓN DE LOS CAPITANES, PODRÁ PONERSE A LA VISTA DE LOS CAPITANES LAS FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR LA LIGA DEL EQUIPO RIVAL, PARA QUE REVISEN QUE LOS JUGADORES QUE PARTICIPEN FORMAN PARTE DEL EQUIPO, NINGÚN JUGADOR QUE NO APAREZCA EN LAS FOTOGRAFÍAS PODRÁ PARTICIPAR; EN CASO DE QUE ALGÚN EQUIPO PRESENTE UN JUGADOR NO REGISTRADO SERÁ DECISIÓN UNICA Y EXCLUSIVA DEL CAPITÁN DEL EQUIPO CONTRARIO JUGAR EL PARTIDO O GANAR POR FOREFEIT (30-0); NO HAY JUEGOS BAJO PROTESTA POR PRESUNTA ALINEACIÓN INDEBIDA DE JUGADORES UNA VEZ QUE EL JUEGO HA INICIADO.

El equipo podrá ser revisado en su Roster solo después de su correspondiente J4 que es cuando se cierran registros.

SECCIÓN 3. DE LOS PAGOS A LA LIGA Y SANCIONES ECONÓMICAS DE ORDEN ADMINISTRATIVO.

ARTÍCULO 1. PAGO DE INSCRIPCIÓN

TODOS LOS EQUIPOS, SIN EXCEPCIÓN DEBERÁN PAGAR A MÁS TARDAR EN LA JORNADA 1 DE CADA TORNEO, ADEMÁS DE SU ARBITRAJE, EL MONTO TOTAL DE SU INSCRIPCIÓN AL TORNEO, SI LA INSCRIPCIÓN NO ES CUBIERTA NO SE PROGRAMARÁ AL EQUIPO PARA LA JORNADA 2.

ARTÍCULO 2. PAGO DE ARBITRAJE SEMANAL Y CONSECUENCIAS DE SU OMISIÓN.

EN EL CASO DE QUE UN EQUIPO NO REALICE SU PAGO SEMANAL DE ARBITRAJE EL MISMO DÍA DEL JUEGO, DEBERÁ CUBRIR UNA MULTA POR \$100 (CIEN PESOS 00/100 M.N.), ADEMÁS DE CUBRIR SU ARBITRAJE CORRESPONDIENTE Y NO SERÁ PROGRAMADO PARA LA SIGUIENTE JORNADA A MENOS QUE DURANTE LA SEMANA POSTERIOR A LA JORNADA EN QUE HAYA OMITIDO PAGAR SU ARBITRAJE REALICE EL PAGO OMITIDO.

ARTÍCULO 3. 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, SIN PREVIO AVISO A LA LIGA CON AL MENOS 48 HORAS ANTES DE COMENZAR EL JUEGO, SERÁ SANCIONADO CON LA OBLIGACIÓN DE PAGAR EL MONTO DEL ARBITRAJE DE SU RIVAL, ASÍ COMO DEBERÁ CUBRIR EL MONTO DE SU ARBITRAJE. EL EQUIPO QUE GANA POR FORFEIT PODRÁ HACER USO DEL CAMPO DE JUEGO Y DE LOS SERVICIOS DE LOS OFICIALES Y NO PAGARÁ SU ARBITRAJE.

ARTÍCULO 4. POR ABANDONAR LA TEMPORADA ANTES DE QUE CONCLUYA.

CUALQUIER EQUIPO QUE ABANDONE LA TEMPORADA ANTES DE QUE CONCLUYA ÉSTA, ASÍ COMO LOS JUGADORES QUE PARTICIPEN EN DICHO EQUIPO NO PODRÁN SER CONSIDERADOS APTOS PARA PARTICIPAR EN NINGÚN TORNEO A MENOS QUE PAGUEN A MÁS TARDAR EN LA JORNADA DE SCRIMMAGES O JORNADA 1 DEL NUEVO TORNEO EN QUE QUIERAN PARTICIPAR EL IMPORTE TOTAL DE SU INSCRIPCIÓN Y EL IMPORTE IGUAL A 2 ARBITRAJES POR ADELANTADO Y CADA JORNADA DEBERÁN CUBRIR CUOTA DE ARBITRAJE QUE CORRESPONDERÁ A PAGO ANTICIPADO DE SU PRÓXIMO ARBITRAJE, SI SE OMITE DICHO PAGO NO SERÁN PROGRAMADOS EN LA SIGUIENTE JORNADA.

ARTÍCULO 5. POR ADEUDOS DE TORNEOS ANTERIORES

Cualquier equipo que tenga adeudos de torneos anteriores no será considerado para participar en un nuevo torneo a menos que cubra cuando menos el 50% de su adeudo antes de la jornada 1 del nuevo torneo; además, deberá cubrir el monto total de su inscripción y el arbitraje correspondiente.

SECCIÓN 4. OTRAS SANCIONES ECONÓMICAS.

ARTÍCULO 1. 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 el adeudo.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

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

La liga se reserva el derecho de reportar a los equipos deudores con las otras ligas del mismo deporte.

La liga se reserva el derecho de publicar en su espacio de facebook las listas de los jugadores de los equipos deudores.

La liga se reserva el derecho de admitir jugadores o equipos que sean reportados por otras ligas del mismo deporte como deudores.

ARTÍCULO 2. Jugador en dos 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 DOS EQUIPOS EN QUE JUEGUE.

ARTÍCULO 3. Jugador – entrenador – aficionado.

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

ARTÍCULO 4. Equipo se retira durante un juego en desarrollo.

Si un equipo se retira por cualquier razón antes de terminar un juego o no puede continuarlo por cualquier razón inherente 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 5. Comisión Disciplinaria.

Cualquier situación no contemplada por el reglamento que requiera sanción será determinada por una comisión de 3 capitanes elegidos por la liga antes de comenzar la temporada entre los equipos fundadores. Dicha comisión será guardada en cuanto su identidad con la finalidad de evitar influencias perniciosas que afecten su objetividad en la toma de decisiones.

ARTÍCULO 6. Por expulsión de jugador.

Las faltas y su correspondiente sanción son clasificadas en 3 tipos, determinadas por la severidad de las mismas:

- a) LEVES
- b) MEDIANAS
- c) GRAVES

a) FALTAS LEVES:

DESCRIPCIÓN: Son aquellas actitudes antideportivas que por su gravedad no conllevan a la violencia.

1. Utilizar lenguaje impropio (EMITIR GROSERÍAS, TANTO DENTRO COMO FUERA DEL CAMPO, YA SEA CONTRA LOS ADVERSARIOS, LOS OFICIALES, E INCLUSO ENTRE LOS MIEMBROS DEL MISMO EQUIPO)
2. Aventar el balón al suelo (COMO CONSECUENCIA DE CELEBRACIONES DERIVADAS DE BUENAS JUGADAS)
3. Fingir lastimaduras o hacer tiempo deliberadamente
4. Uso de tácticas desleales o ventajosas (COMO HACER TIEMPO DELIBERADO)
5. Celebraciones sin burla
6. Golpes accidentales (ENTRADAS CON EXCESO DE FUERZA O DE VELOCIDAD DURANTE EL DESARROLLO DE UNA JUGADA)

SANCIÓN FÍSICA: EXPULSIÓN POR 1 JUEGO;

SANCIÓN ECONÓMICA: MULTA DE \$100.00 (CIEN PESOS 00/100 MN).

b) FALTAS MEDIANAS:



REGLAMENTO FLAG MIXTO

DESCRIPCIÓN: Son aquellas faltas derivadas de entradas violentas o que por su desarrollo incitan a la violencia, sin llegar a peleas o posibilidades de lesión sobre los demás e incluso la respuesta que pueda emitirse por parte del receptor de la falta.

1. Agresión física a un oponente.
2. Responder a una agresión física sin llegar a la pelea. (LA RESPUESTA PUEDE SER TANTO VERBAL, FISICA O GESTICULAR)
3. Acto que implique de algún modo BURLA por parte de los jugadores o público, emitida a los oponentes, oficiales o público, si la BURLA se emite por parte del público se sancionará al equipo que haya llevado a la persona del público.

SANCIÓN FÍSICA: Expulsión por 2 juegos;

SANCIÓN ECONÓMICA: Multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 MN).

4. Insultos a oponentes, oficiales o público
5. Conatos de bronca sin llegar a los golpes

SANCIÓN FÍSICA: Expulsión por 3 juegos;

SANCIÓN ECONÓMICA: Multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 MN).

En cualquiera de estas modalidades, la reincidencia se considerará como falta grave.

En estos casos el Comité Disciplinario tendrá la facultad de considerar la sanción a aplicar (4 juegos o expulsión definitiva y permanente de la Liga, manteniéndose en cualquiera de estos supuestos la sanción económica).

c) **FALTAS GRAVES:**

DESCRIPCIÓN: Son aquellas faltas violentas que pueden provocar lesiones o bien atentar en contra de la integridad física de los participantes (jugadores, oficiales, público). Todos estos casos serán revisados en detalle por el Comité Disciplinario aplicando la sanción correspondiente.

1. Actitud violenta, golpes intencionales o provocación a los contrarios a la pelea. Peleas.

SANCIÓN FÍSICA: Expulsión mínima por 4 juegos o expulsión definitiva a criterio del Comité Disciplinario.

SANCIÓN ECONÓMICA: Multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 MN)

2. Acciones violentas que podrían ocasionar o produzcan lesiones a otras personas (jugadores, oficiales o público).

SANCIÓN FÍSICA: Expulsión definitiva y permanente de la Liga;

SANCIÓN ECONÓMICA: Multa de \$500.00 (QUINIENTOS PESOS 00/100 MN)

Para la emisión de cualquier resolución deberá de contarse con el **REPORTE ARBITRAL**, así como con los alegatos o manifestaciones por parte de los representantes de los dos equipos que participaron en el encuentro, en caso de que alguno de los representantes involucrados omita emitir alegato o manifestación alguna, se le tendrá por conforme con la resolución que en su caso emita el **COMITÉ DISCIPLINARIO**.

Una vez que el **COMITÉ DISCIPLINARIO** cuente con los informes arbitrales y alegatos o manifestaciones de los representantes de equipos, cada miembro del comité contará con 48 horas para emitir su opinión de la sanción a imponer; la decisión será la que se emita por mayoría o unanimidad de los miembros del **COMITÉ DISCIPLINARIO**.

Para cubrir las sanciones económicas a la liga, los equipos en su conjunto y directamente sus representantes actuarán como obligados solidarios de sus jugadores.



REGLAMENTO FLAG MIXTO

Una vez cumplida la sanción física, deberá cubrirse la sanción económica por parte del equipo, para que el jugador pueda incorporarse con regularidad a sus encuentros.

SECCIÓN 5. DIVERSOS.

ARTÍCULO 1. Notificaciones.

La liga efectuará sus notificaciones oficiales a través del correo electrónico registrado por los capitanes y a través de su sitio en facebook.

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. Manejo administrativo del tiempo y de los juegos

Considerando que el referee del juego será el responsable de administrar el reloj de juego y registrar el marcador oficial del partido, tendrá la obligación de informar a los equipos sobre el score que se vaya registrando y de informar en caso de que el score esté a punto de tener una diferencia de 35 puntos entre los contendientes.

Si en un juego se rebasa la barrera de 35 puntos el referee debe proceder a suspender administrativamente el score y declarar la aplicación del mercy point.

El mercy point siempre se decretará cuando el score de juego nos establezca una diferencia de 35 puntos o más entre los contendientes.

En todos los casos, una vez declarado el mercy point se cerrará la cédula respecto del score oficial del juego, pero el encuentro podrá continuar a decisión de los equipos hasta que finalice el tiempo regular y deberá continuar la planilla sancionando y aplicando el reglamento.

Las sanciones que se apliquen después de declarado el mercy point que trasciendan al encuentro, como expulsiones o cualquier incidencia de conducta inadecuada, serán anotadas por los oficiales en la cédula para que sean sancionadas por el comité disciplinario de la Liga.

ARTÍCULO 4. Gastos médicos.

Cualquier jugador o equipo que desee contratar el seguro de gastos médicos, deberá solicitarlo por escrito a la liga. Cada jugador asume la responsabilidad por los gastos médicos que tenga la necesidad de realizar para el restablecimiento de su salud personal derivados de lesiones que sufra dentro de los torneos sancionados por la liga.

ARTÍCULO 5. Situaciones no contempladas.

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