



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

GENERALES

1. MEDIDAS DE CAMPO, SUPERVISIÓN Y COSTOS

- 1.1 El juego se llevará a cabo entre dos equipos, con un mínimo de 4, no más de 5 jugadores cada equipo.
- 1.2 Las medidas del campo deberán ser 50x25 yardas, con zona de anotación de 10 yardas.
- 1.3 Punto extra de 1 se juega en la yarda 5 y de 2 puntos en la yarda 10.
- 1.4 Por cada lado de ENDZONE (zona de anotación) se colocarán 4 conos, haciendo la delimitación de la zona. Se colocarán 2 platos delimitando el medio campo o el primero y gol, y 2 conos para marcar la zona de la yarda 5 de cada lado, habiendo un total de 14 marcas para las distintas zonas y limitantes del campo.
- 1.5 Cada juego será supervisado y dirigido por 2 árbitros capacitados para realizar el juego. En caso de semifinales y finales se presentarán 3 árbitros en campo.
- 1.6 COSTO DE INSCRIPCIÓN SERÁ:
\$800 1 CATEGORÍA
\$600 2 o 3 CATEGORÍAS c/u (EL COSTO DE INSCRIPCIÓN TENDRÁ QUE SER CUBIERTO PARA LA JORNADA 3 COMO MÁXIMO)
COSTO DE ARBITRAJE SEMANAL \$500 (8 JORNADAS) SEMIFINALES Y FINALES \$550
COSTO DE MULTA POR FORFEIT \$1,000 (EL EQUIPO QUE COMETA EL FORFEIT SERÁ ACREEDOR A LA MULTA)
- 1.7 En campo se llevará a cabo un control para los pagos de arbitraje e inscripción. Éstos se realizarán de forma puntual antes de cada juego, ya que se les entregará una ficha de pago que a su vez se la deberán de entregar a los árbitros.
- 1.8 En caso de realizar pago por medio de transferencia deberá ser cubierto antes de las 16:00hrs del día del juego.
SE DEBERÁ PONER COMO CONCEPTO:
*NOMBRE DEL EQUIPO, RAMA(S) Y JORNADA(S) PAGADAS.
*AL CONFIRMAR LA RECEPCIÓN DEL PAGO, SE PODRÁ PRESENTAR CON EL STAFF PARA SOLICITAR SU FICHA DE PAGO
- 1.9 EN CASO DE TENER ADEUDO DE INSCRIPCIÓN, ARBITRAJE O ALGUNA MULTA, NO SE LES PROGRAMARÁ JUEGO EN LA JORNADA SIGUIENTE.

ROSTER, JUGADORES Y UNIFORME

2. ROSTER Y ASISTENCIAS

- 2.1 Los equipos deberán de contar con su roster en forma digital desde la jornada 1, de lo contrario no se les tomará en cuenta la Asistencia y estadísticas individuales.
- 2.2 Para poder realizar algún cambio en roster, éste se deberá de realizar antes de la jornada 3 para que el, la o los jugadores que se modifiquen, tenga el total de sus asistencias.



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

- 2.3 Los jugadores deberán contar con un mínimo de 4 asistencias (50%) En caso de contar con un jugador con lesión, éste deberá presentarse a tomar Asistencia en el campo; DE LO CONTRARIO SERÁ INHABILITADO PARA JUGAR SEMIFINALES O FINALES.
- 2.4 La Asistencia será tomada en el campo de juego por personal del STAFF o cuerpo arbitral de la liga, al inicio, durante o medio tiempo del Partido.
- 2.5 Si un jugador llega después de la Segunda mitad, ESTE PODRÁ PARTICIPAR SIEMPRE Y CUANDO JUEGUE LA PRIMER JUGADA DEL SEGUNDO MEDIO

3. JUGADORES / EQUIPOS

- 3.1 Los jugadores que aparezcan en roster y que tengan lesión podrán permanecer en la banca junto con 2 COACHES O REPRESENTANTES que estén debidamente registrados en su roster. No podrán permanecer más personas que no estén acreditadas en roster.
- 3.2 Ingreso a campo será solamente para jugadores y coaches (porra y acompañantes permanecerán en la tribuna)
- 3.3 Los jugadores serán considerados en la rama correspondiente de acuerdo a su género sin importar edad; ésto quiere decir que ningún niño (VARÓN) menor de 12 años podrá participar en la rama FEMENIL, o en su defecto tampoco será tomado en cuenta como integrante femenino dentro de la categoría MIXTA
- 3.4 SIN DISTINCIÓN, NINGÚN JUGADOR PODRÁ JUGAR EN LA MISMA RAMA EN DISTINTO EQUIPO (VARONIL, FEMENIL O MIXTO). Jugador que sea sorprendido jugando en otro equipo será amonestado con 3 jornadas sin jugar en el equipo que se dio de alta en roster. También resultará afectado el equipo en dónde se sorprenda jugando y se le cancelará el juego y se le asignará forfait por faltar a la regla.
- 3.5 Para dar inicio a su partido, cada equipo debe de tener como mínimo 4 jugadores en campo. El resto de los jugadores se podrán incorporar durante el transcurso del primer medio (haciendo efectivo el punto 2.5 del presente reglamento)
- 3.6 Para dar inicio a un juego MIXTO, el mínimo serán 4 jugadores; la combinación del juego dependerá del equipo ganador en la ceremonia de volado o en su defecto lo acordado entre capitanes; en caso de que cualquiera de los dos equipos se encuentre completo, éste podrá jugar con su total de jugadores (5 jugadores); a menos que hayan acordado ambos equipos en jugarlo con 4.
- 3.7 En caso de que alguno de los dos equipos no esté completo (menos de 4 jugadores) o que no estén presentes dentro del campo después de haber transcurrido la tolerancia que es de 10 minutos, se aplicarán 6 puntos a favor del equipo completo y al transcurrir los 15 minutos del partido se perderá por forfait (35-0).
- 3.8 El equipo que tenga forfait deberá pagar \$1000 pesos de multa.
- 3.9 NINGÚN JUGADOR PODRÁ JUGAR Y/O PERMANECER DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO BAJO LA INFLUENCIA DE ALGUNA DROGA, ESTADO DE EBRIEDAD, O ALIENTO ALCOHÓLICO; EN CASO CONTRARIO Y DE FALTAR A LA REGLA, SE LE DARÁ DE BAJA DEFINITIVAMENTE DEL TORNEO Y SERÁ VETADO DE LA LIGA DURANTE 6 MESES.
- 3.10 Todo jugador con menos de 2 banderas o sin banderas podrá participar en la jugada, pero al momento de tener posesión del balón automáticamente se terminará la jugada.
- 3.11 Si en el Desarrollo de una jugada a un jugador le quitan la cinta y la bola sigue "viva",



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

el defensivo está obligado a retirar la otra cinta, para concluir la jugada.

- 3.12 Los jugadores deberán ingresar y salir al campo asignado del lado de su banca; de lo contrario al jugador se le castigará con ACTITUD ANTIDEPORTIVA, por faltar a la regla.
- 3.13 Únicamente capitán o coach (en caso de presentarlo en la ceremonia de volado) podrán dirigirse a los árbitros, siempre y cuando lo hagan con respeto y cortesía (en la forma del pedir está el dar)

4. UNIFORME

- 4.1 A partir de la 3er jornada, TODOS LOS EQUIPOS (SIN EXCEPCIÓN) DEBERÁN PORTAR SU UNIFORME COMPLETO, LAS PLAYERAS/JERSEY DEBERAN TENER EL MISMO LOGO Y COLOR.
- 4.2 Los jugadores deberán portar las uñas cortas de lo contrario deberán de usar cinta o guantes para evitar algún accidente.
- 4.3 Los jugadores deberán entrar al campo completamente uniformados con jersey o playera, short sin bolsas, con cintas que contrasten con el color de su uniforme y debidamente fajados (en caso de no estar fajados, no se les marcarán los castigos pertinentes)
- 4.4 El uso de gorras estará permitido, siempre y cuando la visera la usen hacia atrás. En caso de no usarla correctamente se les cargara un tiempo fuera al equipo.
- 4.5 En caso de que algún jugador cuente con bolsas en su short éste NO PODRÁ PARTICIPAR, AUNQUE HAYA TAPADO SUS BOLSAS CON CINTA O TAPE. (ESTA REGLA se HACE CON EL AFÁN DE EVITAR ACCIDENTES)
- 4.6 RECUERDEN CUALQUIER PRENDA O ACCESORIO QUE PORTEMOS DURANTE EL JUEGO, YA ES PARTE DE NUESTRO UNIFORME Y EN CASO DE QUE EN ALGUNA JUGADA SE DESPRENDA DEL CUERPO DEL JUGADOR, SE MATARA LA JUGADA EN EL PUNTO ANTERIOR.

TIEMPO Y VOLADO

5. TIEMPO

- 5.1 Durante la ceremonia de volado el equipo ganador será acreedor a escoger si comienza su juego con OFENSIVA Y DEFENSIVA, para la siguiente mitad el cambio será AUTOMÁTICO.
- 5.2 En caso de que el Partido se decrete con un forfait, el equipo que no se presente, será acreedor a 35 puntos en contra, pagando su multa correspondiente ya mencionada en el punto 1.6 de nuestro reglamento.
- 5.3 La duración del juego es de dos medios de 20 minutos cada uno, **SIN DESCANSO**. El juego solo se detendrá cuando:
 - 5.3.1 Por tiempo fuera del equipo o del cuerpo arbitral.
 - 5.3.2 Un jugador lesionado dentro del campo.
 - 5.3.3 Dentro de los 2 minutos de la Segunda mitad algún jugador con posesión de



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

balón salga del campo, pase incompleto o después de una anotación y cambio de posesión de balón.

- 5.3.4 Dentro de los últimos 2 minutos, de la Segunda mitad y después de una anotación el reloj se echará a andar al momento que el equipo que recibe la patada tenga posesión de ésta; si no toca el balón el tiempo corre hasta que centre el balón en la ofensiva.

5.4 Si la diferencia en los últimos dos minutos de la Segunda mitad es mayor de 18 puntos, el tiempo será corrido y **EL EQUIPO QUE VA GANANDO NO PODRÁ PEDIR TIEMPO FUERA.**

5.5 El árbitro deberá declarar <BOLA LISTA PARA JUGARSE>, cuando el centro y el rush estén alineados. El árbitro deberá de usar su criterio cuando alguna de las partes retrase el juego.

5.6 Al terminar la jugada, el equipo cuenta con 10 segundos para sacar la jugada al momento que el árbitro declare la bola lista o de el silbatazo.

5.7 Los equipos contarán con 2 tiempos fuera por cada medio, con duración de 1 minuto aproximado cada uno. Los tiempos fuera no son acumulables. En caso de que un equipo pida un tercer tiempo fuera y el árbitro se lo otorgue se castigará con pérdida de DOWN.

5.8 Si un jugador porta una gorra con la visera hacia el frente se cargará un tiempo fuera al equipo infractor sin que el reloj se detenga. En caso de que no cuente con tiempos fuera el equipo será acreedor a un retraso de juego y se le castigará con pérdida de DOWN.

5.9 El árbitro deberá de notificar los 2 minutos, así como la última jugada de cada medio. La última jugada se marcará cuando queden 5 segundos o menos en el reloj.

5.10 El medio tiempo o el juego si podrá acabar habiendo un castigo en la última jugada, siempre y cuando el castigo lo cometa el equipo ofensivo en 1º, 2º o 3º oportunidad, si el castigo es en 4º oportunidad procede cambio de posesión y el equipo beneficiado tendrá derecho a una última jugada ofensiva. Esto siempre y cuando sea en la segunda mitad del encuentro y el equipo beneficiado vaya perdiendo por 8 puntos o menos.

5.11 Al finalizar el juego es obligatorio que los representantes o capitanes de los equipos firmen la cédula de juego que les proporcionará el árbitro. Los comentarios que escriban en ésta deben ser breves, sin ofender a alguien y evaluar el trabajo de la planilla arbitral.

6. VOLADO Y PATADAS DE KICK OFF

6.1 El equipo local le dará la cortesía al equipo visitante y lo dejará escoger el volado, en caso de que el equipo visitante pierda el volado, el local tendrá la Libertad de escoger entre OFENSA y DEFENSA, haciendo el cambio automático en la Segunda mitad.

6.2 El kick off será desde la ENDZONE (ya sea hombre o mujer quien pateé)

La ofensiva tendrá hasta 8 oportunidades para anotar, 4 antes de pasar el medio campo y 4 más en caso de pasar el medio campo.

6.3 En caso de que el equipo no logre la anotación, la posesión del balón pasará al otro equipo, saliendo de la yarda 5 de su campo.

6.4 La patada de kickoff si sale por la ENDZONE, la jugada saldrá desde la yarda 5.

6.5 En caso de que el balón salga por las bandas laterales, tendrán 2 opciones:

a) **REPETIR LA PATADA.**



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

b) COMENZAR LA JUGADA DESDE EL PUNTO DONDE SALIÓ EL BALÓN.

6.6 SOLO SE PODRÁ SACAR EL BALÓN POR LAS LATERALES NO MÁS DE DOS OCASIONES POR MEDIO (4 VECES DURANTE EL JUEGO); SE CASTIGARÁ AL EQUIPO QUE PATEA Y LA OFENSA COMENZARÁ CON DOBLE PRIMERA.

NO HABRÁ RESERVA DE PATADA OFENSIVA

7. CENTRANDO EL BALÓN.

7.1 El centro podrá ser por abajo o por arriba en cualquier jugada de la ofensiva.

7.2 Todos los jugadores son elegibles para recibir el centro, siempre y cuando estén colocados 3 yardas delante del centro o lateral. CASTIGO: RETRASO DE juego Y se REGRESA AL PUNTO ANTERIOR

7.3 Todos los jugadores ofensivos podrán permanecer en su línea de scrimmage, pero ninguno podrá rebasarla hasta que el centro haya sido realizado CASTIGO: FALSO ARRANQUE Y se REGRESA AL PUNTO ANTERIOR.

7.4 Una vez centrado el balón, el centro deberá dar el libre paso al rush perdiendo un tiempo o dando dos pasos hacia atrás, en caso de infringir la regla, se le notificará un castigo. CASTIGO: BLOQUEO Y se REGRESA AL PUNTO ANTERIOR

7.5 Si el centro es incompleto, se declarará bola muerta y éste regresará al punto anterior.

7.6 Si el centro realiza doble movimiento al centrar el balón, se le castigará con CENTRO EN DOS TIEMPOS Y PIERDE EL DOWN JUGADO.

8. BOLA EN JUEGO

8.1 Todos los pases atrás de la línea de golpeo o línea de scrimmage, serán legales, si en el intercambio de balón existe un pitch o intento de carrera hacia atrás o hacia adelante y éste se cae en la jugada se mata en donde cae el balón.

8.2 Una vez que el balón rebase la línea de golpeo o línea de scrimmage la bola seguirá en juego hasta que toque el suelo, dándole oportunidad al defensivo de su intercepción.

8.3 Ningún jugador ofensivo podrá desplazar a ningún jugador defensivo, éste se CASTIGARÁ COMO INTERFERENCIA OFENSIVA Y PÉRDIDA DE DOWN.

8.4 Cuando un castigo sea cometido en la zona de anotación del equipo que defiende, el balón será colocado en la línea de la yarda dos del equipo defensivo y entrará en primera oportunidad.

8.5 Ningún jugador ofensivo en su intento por cazar un pase podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador defensivo. (Castigo: interferencia de pase ofensivo, pierde el down jugado y el siguiente down y se regresa al punto anterior) en caso de ser el castigo en 4ta oportunidad el equipo contrario inicia con doble primero desde su yarda 5.

8.6 Se considera pase completo cuando un jugador tiene posesión y un pie dentro del campo.

8.7 El jugador ofensivo durante la jugada abandone el terreno de juego, perderá su elegibilidad para ser el primero en tocar el pase; una vez que el balón sea tocado por algún otro jugador,



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

ÉSTE PODRÁ VOLVER A SER ELEGIBLE PARA UN PASE LATERAL (PITCH). En caso de que la jugada se lleve a cabo en la END ZONE (Zona de Anotación) y el jugador abandone el campo ÉSTE SEGUIRA SIENDO INELEGIBLE.

9. CORRIENDO EL BALÓN

- 9.1 Se entiende por corredor a todo jugador que no haya cruzado la línea de golpeo o de scrimmage.
- 9.2 El corredor, podrá girar, "caderear" para evitar que le quite las cintas (banderas); siempre y cuando en su intento no contacte a ningún jugador defensivo. CASTIGO: Contacto ofensivo y pérdida de down.
- 9.3 El corredor tiene prohibido brincar hacia el frente elevando las piernas a la altura de la cadera o proyectando las rodillas hacia delante. CASTIGO: FAUL PERSONAL, pérdida de down y regresa al punto anterior
- 9.4 El corredor no podrá dejarse ir contra de un defensivo, forzando que exista un contacto entre ambos jugadores. CASTIGO: FAUL PERSONAL, PÉRDIDA DE DOWN. JUGADORES EN FLAGRANCIA, SERÁN EXPULSADOS INMEDIATAMENTE.
- 9.5 El corredor tiene prohibido bajar o anteponer la mano o el brazo para evitar que le quiten la cinta (bandera). CASTIGO: AYUDA AL CORREDOR, SE DETIENE LA JUGADA Y SE REGRESA AL PUNTO ANTERIOR.
- 9.6 Ningún jugador ofensivo podrá bloquear a otro defensivo, obstruyendo el paso hacia un jugador en posesión de la bola, excepto en caso de engaño con el QUARTERBACK con un corredor. CASTIGO: BLOQUEO Y LA BOLA REGRESA AL PUNTO ANTERIOR.
- 9.7 Cuando al corredor en posesión del balón se le caiga una bandera, gorra, toalla o cualquier otro accesorio, se declarará BOLA MUERTA.
- 9.8 El jugador tiene permitido agacharse para evitar que le quiten las banderas, siempre y cuando no obstruya con la mano, LO HAGA ENTRE 2 JUGADORES DEFENSIVOS, GENERE UN CONTACTO Y NO TOQUE EL SUELO CON LAS RODILLAS. CASTIGO: Actitud antideportiva, down en el punto del foul
(PERMITIDO EL DEEP o MEJOR CONOCIDO COMO CHANTAJE)

10. AVANCE DE BALÓN, ANOTACIONES y SERIES EXTRAS

- 10.1 El avance de balón será con balón hacia enfrente.
- 10.2 Se considerará anotación siempre y cuando tenga posesión del balón y un pie en el terreno de juego.
- 10.3 Las anotaciones tienen un valor de 6 puntos.
- 10.4 El período extra se da cuando el juego termina empatado en el tiempo reglamentario.
 - 10.4.1 El REFEREE tirará una moneda como al principio del juego. El ganador del volado escogerá si inicia los períodos extras con la ofensiva o la defensiva, el equipo que perdió el volado escogerá la parte del campo donde se jugarán las series extras.



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

- 10.4.2 No se permitirán tiempos fuera.
- 10.4.3 Cada período extra consistirá de dos jugadas (una para cada equipo) en las cuales cada equipo pondrá la bola en juego con un centro en la yarda 5 del campo; excepto en el caso de que la defensiva anote.
- 10.4.4 Cada equipo tendrá una oportunidad de anotar, excepto en cambios de posesión.
- 10.4.5 Si después de un período (de 2 series y punto extra) sí el marcador sigue empatado, un nuevo período se jugará con una jugada por cada equipo y así sucesivamente hasta un máximo de 5 jugadas extras.
- 10.4.6 Si continúa el empate, se decidirá por un volado. Las anotaciones en períodos extras valen 6 puntos.
- 10.4.7 El equipo con mayor número de puntos después del tiempo regular y los períodos extras será 10 declarado ganador.

DEFENSIVA

11. ALINEACIÓN DEL RUSH, CASTIGOS DEFENSIVOS.

- 11.1 El Rush deberá de estar colocado a 3 yardas para poder presionar al QB.
- 11.2 Cualquier jugador defensivo que quiera bajar a presionar al segundo apoyo también deberá de estar a 3 yardas a menos de que haya un intercambio de balón. En caso de que el jugador defensivo infrinja la regla, se le CASTIGARÁ con OFFSIDE, y se repetirá el down para el ofensivo.
- 11.3 Los jugadores defensivos podrán bloquear todo intento de pase con el movimiento vertical de sus brazos, ya sea que los dejen estáticos o agitándose. Se podrá alzar los brazos al QB siempre y cuando no exista contacto CASTIGO: INTERFERENCIA, primer down en automático.
- 11.4 Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un posible receptor. CASTIGO: USO ILEGAL DE MANOS Y SE REPETIRÁ EL DOWN para el equipo ofensivo.
- 11.5 QUEDA PROHIBIDO GRITAR CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE Y EL PASE SEA ATRAPABLE; CASTIGO: ACTITUD ANTIDeportiva, SE REPITE EL DOWN EN EL PUNTO ANTERIOR.
- 11.6 Los jugadores defensivos tienen prohibido agarrar o sujetar al corredor para quitarle la bandera. CASTIGO: SUJETANDO.
- 11.7 Cuando un jugador defensivo no esté en una posición estática frente al corredor, esto es, con los dos pies plantados en el terreno de juego, deberá evitar el contacto con el corredor. (Castigo: foul personal, down adicional para el equipo ofensivo, jugadores flagrantes deberán ser expulsados).

LOS CASTIGOS DE ACTITUD ANTIDeportiva SON ACUMULABLES POR EQUIPO, DESPUÉS DE 2 CASTIGOS DE ESTA ÍNDOLE QUE UN EQUIPO COMETA, SERÁ EXPULSADO.

LAS BANDERAS RETIRADAS EN CADA JUGADA PODRÁN SER REGRESADAS EN MANO O PUESTAS EN EL SUELO SIN SEÑAL DE BURLA. RECUERDEN QUE ES CORTESÍA ENTREGAR LA CINTA EN MANO.



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

ACTOS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS

Ningún jugador, sustituto, coach u otra persona sujeta a las reglas debe usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, proferir amenazas, o hacer ademanes o gestos o iniciar actos que provoquen malestar o sean degradantes a un contrario, a oficiales del juego o al STAFF de la liga, incluyendo:

- ❖ Apuntar con el dedo(s), mano(s), brazo(s), o bola a un contrario.
- ❖ Ridiculizar, burlarse o incitar verbalmente a un contrario.
- ❖ Incitar a los contrarios o espectadores en cualquier otra forma
- ❖ Alterar obviamente su zancada, cuando el corredor que ya no tiene posición se aproxima a la zona de gol, cuando no hay oponente al frente.
- ❖ Después de una intercepción el jugador defensivo deberá de entregar la bola con cortesía o en su caso entregarla con el árbitro.

QUEDA PROHIBIDO FESTEJAR:

- ❖ Patear, lanzar, o llevarse (incluyendo fuera del campo) la bola a cualquier distancia que requiere que un oficial la recupere.
- ❖ Azotar la bola al suelo.
- ❖ Tirar la bola alta hacia el aire.
- ❖ Cualquier otro acto antideportivo o acción que retrase el juego.
- ❖ NINGUNA PERSONA SUJETA A LAS REGLAS DEBE GOLPEAR A UN CONTRARIO CASTIGO: FAUL PERSONAL Y UN DOWN ADICIONAL PARA EL EQUIPO OFENSIVO O PÉRDIDA DE DOWN PARA EL EQUIPO DEFENSIVO. JUGADORES FLAGRANTES, DEBERÁN SER EXPULSADOS.

EN CASO DE QUE CUALQUIERA DE ESTOS CASOS OCURRAN EN BOLA VIVA, MUERTA ANTES DE QUE SU JUEGO SEA FINALIZADO, SERÁN CASTIGADOS.

COACHES/CAPITANES O JUGADORES FLAGRANTES: EXPULSADOS DIRECTAMENTE.

TÁCTICAS DESLEALES

Ningún jugador debe esconder la bola debajo de su ropa o sustituir cualquier otro artículo por la bola.



REGLAMENTO FLAG&FURIOUS

Hacer contacto físico intencionalmente con un oficial, jugador o staff de FLAG&FURIOUS durante el juego y la permanencia en las instalaciones por personas sujetas, se le invitará a abandonar las instalaciones.

Ninguna persona sujeta a reglas debe cometer un foul personal antes del juego, durante el juego o entre periodos. Cualquier acto prohibido en virtud de esto o cualquier otro acto de rudeza innecesarias un foul personal.

Antes del juego, durante el juego y entre periodos, miembros del equipo o coaches no deben participar en una pelea.

El responsable del comportamiento de su equipo es el capitán y/o COACH y el castigo podría ser aplicado sobre él mismo en caso que sus jugadores mantengan una actitud antideportiva. CASTIGO: Jugadores o COACH deberán ser expulsados.

Si un jugador o un miembro del equipo en uniforme identificado comete dos foules de conducta antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.

No está permitido el contacto físico, excepto el que resulte al retirar legalmente las banderas al jugador en posesión del balón o al momento de disputar un balón en el aire. Este punto será estrictamente vigilado por los Árbitros y se sancionará de acuerdo a su apreciación.

LAS DECISIONES DE LOS ÁRBITROS SON INAPELABLES. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES A LOS ÁRBITROS. EN CASO DE QUE EL CAPITÁN DE UN EQUIPO DESEÉ DISCUTIR CUALQUIER ASUNTO CON EL ÁRBITRO, YA SEA UNA JUGADA, UNA REGLA, UNA DECISIÓN, SE LE CARGARÁ UN TIEMPO FUERA PARA HACERLE UNA ACLARACIÓN DE LA MISMA.

Cualquier reclamación fuera de este protocolo podrá ser considerada por los árbitros como conducta antideportiva.

Los oficiales son los únicos facultados para marcar los castigos que ellos vean que infrinjan las reglas de juego, por lo que queda prohibido que los jugadores que estén dentro del campo o en la banca griten o señalen un supuesto castigo. (Castigo: actitud antideportiva. En caso de volver a incurrir en la falta, el jugador será expulsado)

EN CASO DE QUE UN JUGADOR SEA EXPULSADO, NO PODRÁ PERMANECER DENTRO DEL TERRENO DE JUEGO Y SERÁ ACREEDOR A UNA MULTA DE \$500 PESOS Y AL DESCANSO DE LA PRÓXIMA JORNADA.

NOTA: Al momento del juego los oficiales son quienes dictaminan cuando algo es castigo o no ya que es a su percepción, recordemos que ya tienen dominio del reglamento. Y pidamos las aclaraciones con el modo y tono que nos gustaría recibirla.

RECUERDEN QUE EN EL PEDIR, ESTÁ EL DAR!! TODOS QUEREMOS QUE NOS TRATEN CON RESPETO, DEMOS RESPETO, SEAN ARBITROS, JUGADORES O STAFF.

TRATÉMONOS CON RESPETO PARA QUE TODOS FLUYAMOS!