



JUEGOS BAL 2024
CON CAUSA

Vive en Balance

REGLAMENTO



TOCHO



juegosdeportivosbal.com.mx

Síguenos en: @juegosbal @juegosbal



Comisión de Honor y Justicia

A todos los deportistas, entrenadores, auxiliares, delegados, capitanes, porra, familiares y asistentes a las instalaciones se les informa lo siguiente:

Generales:

La reputación de las empresas de Grupo BAL se ha forjado a través de los años y permanece constante, gracias a los principios que vivimos los colaboradores dentro y fuera del trabajo. Es nuestro compromiso individual aplicar los siguientes valores:

Integridad: Para actuar siempre con rectitud, bajo los principios de honestidad, verdad, justicia y transparencia; para ser congruentes entre lo que pensamos, decimos y hacemos, así como para tomar de forma individual, libre y consciente, el compromiso de desarrollar las tareas asignadas y la responsabilidad de cumplirlas con cuidado y prontitud, con el fin de lograr la calidad y excelencia que nos distinguen.

Lealtad: Para cumplir siempre, aún en condiciones adversas, nuestros compromisos para con los accionistas, las empresas del Grupo, nuestros clientes, compañeros, proveedores, autoridades, la sociedad, e inclusive para con nosotros mismos. Además, para cuidar el patrimonio de las empresas del Grupo, al salvaguardar los activos que se nos encomiendan; al mantener confidencial la información que manejamos y al proteger los derechos de propiedad intelectual y secretos industriales de las empresas de Grupo BAL.

Respeto: Para reconocer el valor inherente a toda persona y para que el trato que le demos sea imparcial, sin distinción alguna, con el fin de preservar su dignidad e integridad personal, evitando cualquier conducta que pueda resultar ofensiva. Como parte fundamental de este principio, valoramos las opiniones y creencias de todas las personas y comunidades. Por ello, escuchamos ideas diferentes de las nuestras, reconocemos su valor y aceptamos el derecho de las personas a discrepar. Además, contamos con un profundo compromiso por acatar la ley y su espíritu, así como para proteger el medio ambiente.

Para hacer valer y llevar acabo estos valores principales de Grupo BAL, se ha conformado una Comisión de Honor y Justicia, integrada por los representantes del Comité de Juegos BAL cada empresa participante, quienes serán los encargados de salvaguardar y llevar a cabo, para gestionar y sesionar aquellos actos, reportes y sanciones que sobrepasan lo deportivo dentro de un marco de camaradería y Fair Play en todo momento.

En caso de ser necesario los casos podrán ser turnados a la dirección de Relaciones Laborales o estudiantiles (ITAM) para su atención y sanciones correspondientes

El Comité Organizador

REGLAMENTO TOCHO JUEGOS BAL 2024

Generales:

El ingreso está autorizado colaboradores y sus familiares de las empresas de Grupo BAL que participan en los Juegos BAL con Causa.

Requisitos de ingreso en caso de ser solicitados:

- Llenar el cuestionario de salud (App Nos Cuidamos GNP) en el acceso principal CERA.
- Presentar credencial de colaborador de la empresas del grupo.

Reglas de comportamiento:

- Llegar con máximo 15 minutos de anticipación a tu cita.
 - **Opcional:** Usar cubrebocas durante toda tu estancia en las instalaciones.
- Respetar el aforo de cada área deportiva.
- Permanecer en las instalaciones el tiempo mínimo necesario, una vez concluida su actividad física.

Sanciones:

- El incumplimiento de estas reglas puede derivar en:
- Suspensión inmediata de la actividad.
- Suspensión temporal o definitiva del ingreso al infractor, sin detrimento de las sanciones laborales que correspondan.

I. LUGAR Y FECHA

Los encuentros se llevarán a cabo en el jardín central de Plaza GNP. **La jornada 1 será el sábado 11 de mayo a las 08:00 hrs.**

II. JUNTA

Para tratar lo relacionado con la disciplina, se ha programado la reunión con los delegados de los equipos inscritos, la fecha de dicha reunión será el **jueves 11 de abril a las 19:30 horas de forma virtual por la plataforma Meet con la asistencia de capitanes y delegados.**

III. PARTICIPANTES

1. Cada institución podrá inscribir (uno o más) equipos por rama (varonil y Mixta**) de 12 jugadores como máximo y ocho jugadores como mínimo. **La fecha límite de entrega de cédulas y hoja de registro de inscripción será el jueves 11 de abril de 2024.**

2. El plazo para registrar entrenadores y asistentes es el mismo de la entrega de la cédula de inscripción, ya que no podrá dirigir ninguna persona que no esté registrada.
3. Todo participante y entrenador deberá presentar su carta responsiva firmada, realizar su tamizaje o certificado médico que esté avalado por su empresa y estar debidamente registrado en la cédula de inscripción y en la hoja de registro con los siguientes datos:
 - A. Nombre completo
 - B. Fecha de ingreso
 - C. Correo electrónico
 - D. RFC
 - E. Clave de empleado
 - F. Nombre del jefe inmediato
 - G. Teléfono de oficina
 - **Antes de iniciar la primera fecha del evento deberá ser presentada a los árbitros una copia legible de la cédula por deporte con los nombres completos de sus integrantes y entrenadores.**
4. Participante que sea dado de baja de la institución después de haber sido entregada la cédula de inscripción podrá continuar en estos juegos siempre y cuando su institución lo avale por escrito, con carta dirigida al Comité Organizador, firmada por el representante de personal de la institución que lo solicite adjuntando la copia donde se compruebe la fecha de baja.
5. Sólo podrán participar empleados con nombramiento definitivo (base), de la Institución donde preste sus servicios.

IV. RAMAS Y CATEGORÍAS

Varonil Única

Mixta Única

Los jugadores deberán portar playeras de un mismo color, de no contar con ellas el Club Deportivo les proporcionará un juego de casacas.

1. El uniforme constará de pantalón corto (short sin bolsas), camiseta del mismo color y zapatos tenis o multitacos (no se permiten zapatos deportivos con tacos).

2. El Comité Organizador proporcionará casacas únicamente cuando haya similitud de colores en los uniformes de ambos equipos y estos sean solicitados por el árbitro, las cuales serán sorteadas para ver cuál equipo las utiliza.

V. SISTEMA DE COMPETENCIA

Será definido en la junta previa dependiendo del número de equipos inscritos.

VI. EMPATES

En la etapa eliminatoria, semifinales y/o finales, se resolverán de la siguiente manera:

1. Entre dos equipos, el juego entre sí.
2. Entre tres o más equipos, se obtendrá el promedio de los equipos involucrados y el que obtenga mejor promedio designará el lugar a ocupar.
3. En caso de persistir el empate, se tomará en cuenta el promedio general (todos los marcadores de la etapa en que éste se presentó).
4. Una vez agotado el punto tres, si persiste el empate se resolverá por sorteo.

Nota: La forma de obtener el promedio será dividir los puntos a favor entre los puntos en contra.

VII. ÁRBITROS

1. Los árbitros que actuarán en los Juegos Deportivos BAL serán designados por el Comité Organizador.
2. En cada juego el servicio de arbitraje estará integrado por tres personas (un juez principal y dos árbitros).
3. Las decisiones de los árbitros son inapelables, y no se admitirán protestas sobre jugadas de apreciación.

VIII. REGLAMENTO

1. Se recomienda mantener el uso de cubrebocas, sin embargo, este será opcional u obligatorio en función a la política y/o semáforo epidemiológico del Corporativo de GNP, de igual forma el que puedan o no asistir acompañantes.
2. El sistema de puntuación de la competencia será el siguiente:
 - A. Juego ganado 2 puntos
 - B. Juego perdido 1 puntos
 - C. Juego perdido por ausencia o abandono de cancha 0 puntos
 - Cualquier equipo puede iniciar su juego con cuatro jugadores mínimo y completarse en el transcurso del encuentro.

3. El (la) entrenador(a) o asistente que sea suspendido, no podrá dirigir a ningún otro equipo con el que este registrado.
4. Ningún entrenador o asistente podrá estar registrado en 2 instituciones, de comprobarse causará baja de la competencia y se hará acreedor a 2 años de suspensión.
5. El entrenador(a) o asistente que sea suspendido deberá cumplir su sanción fuera de las canchas durante el tiempo que esté sancionado.
6. Los equipos o jugadores que no acaten las disposiciones o reglamento del lugar donde se esté efectuando el torneo, serán sancionados de acuerdo con la falta(s) en que haya(n) incurrido.
7. Los capitanes están autorizados para verificar la autenticidad de la cédula del equipo contrario antes de iniciar su juego.
8. Los acuerdos entre capitanes no serán reconocidos como válidos por el Comité Organizador.
9. Los equipos o jugadores(as) que incurran en conducta incorrecta, serán sancionados desde amonestación por escrito, pérdida del partido o baja de los Juegos, siendo reportados a su institución.
10. En la ceremonia de entrega de premios, únicamente se premiará a los equipos y jugadores(as) que estén presentes (no a representantes).
11. La falta de cédula no se considera como ausencia del equipo, siempre y cuando se haya celebrado el primer cuarto de juego.
12. Cuando exista la descalificación de un equipo, se recorrerán los lugares para efecto de premiación.

IX. PROTESTAS

Únicamente podrán realizarse por:

1. Que algún(os) integrante(s) no pertenezcan a la institución.
2. Las protestas podrán hacerse antes, durante o inmediatamente después del juego, al reverso de las hojas de anotación.

3. Deberán ser elaboradas en primera instancia por el o la capitán(a) del equipo; y deberán ser ampliadas y ratificadas por escrito por el delegado general o representante de la institución.

En cuanto a su procedimiento y tiempo, deberán ajustarse a lo que establece el Reglamento General de los juegos en su artículo VIII y IX.

X. PREMIOS

- Jugadores: Medallas al primero, segundo y tercer lugar en cada categoría.

XI. TRANSITORIO

Los casos no previstos serán resueltos por el Comité Organizador de los Juegos BAL.

EL COMITÉ ORGANIZADOR



ANEXO: REGLAS SIMPLIFICADAS TOCHITO JUEGOS BAL 2024

Esta actividad denominada TOCHITO (Flag Football), originaria de los Estados Unidos a principios de la década de los 80 surge como una adaptación del fútbol americano donde la principal variación está representada por la sustitución del "tackleo" (choque físico intencional entre dos jugadores) por la incorporación de un cinturón con dos banderas que se deben colocar los jugadores al nivel de la cintura. Para detener la jugada un integrante del equipo contrincante debe quitar la bandera al jugador que tenga el balón antes de que anote para su equipo.

¿QUÉ ES EL FLAG FOOTBALL?

El flag football es una especialidad del fútbol americano sin contacto, la competición de flag football es mixta coeducacional, equipos de 5 jugadores se enfrentan en un juego táctico y de habilidad. El equipo de ataque trata de llevar el balón hasta la zona de anotación rival, para frenar el avance del ataque, la defensa tratará de arrebatarse al portador del balón una de las dos cintas (flags) que cada jugador lleva en la cintura. El flag football es divertido.

PUNTOS BÁSICOS.

Un sorteo (lanzamiento de moneda al aire) determina qué equipo tendrá primero la posesión del balón. El equipo ofensivo toma posesión del balón en su propia yarda 5 y tiene 4 jugadas para cruzar la media cancha. Una vez que lo consigue, tiene 4 nuevas jugadas para anotar. Si falla en su intento de anotar, el balón cambia de posesión y el nuevo equipo ofensivo comienza a atacar desde su propia yarda 5.

Si la ofensiva falla en su intento de cruzar la media cancha, ocurre lo mismo: cambia la posesión y el nuevo equipo ofensivo comienza a atacar desde su propia yarda 5. En todos los cambios de posesión, exceptuando aquellos que se produzcan por una intercepción, el nuevo equipo ofensivo comenzará a atacar desde la yarda 5. Los equipos cambian su lado de la cancha cuando han transcurrido 20 minutos. La posesión al inicio del segundo tiempo pasa al equipo que perdió el sorteo inicial y el reloj no se detiene.

ANEXO 1

REGLAS DE TOCHO BANDERA MODALIDAD 5 VS 5 JUEGOS BAL 2024

1. VESTIMENTA

- Short o pants sin bolsas.
- No se permiten tacos o tachones, únicamente tenis o multitachones.
- Se sugiere protector bucal como un implemento de seguridad para cada uno de los jugadores.
- Los jugadores no deberán usar: cadenas, collares, aretes grandes o que cuelguen, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda causar un accidente o daño al portador durante el juego
- Se permite el uso de gorras (para atrás), diademas, aretes pequeños, etc. es responsabilidad de cada jugador portarlos; el uso de este tipo de accesorios no influye en el juego, si alguno de estos elementos se llega a caer mientras hay posesión del balón no afecta si termina la jugada en ese punto.
- En caso de usar lentes, se recomienda sean para hacer deporte ya que pueden ser peligrosos en caso de algún contacto. Solo de mica o goggles deportivos. El uso de estos es bajo responsabilidad del jugador.
- Antes y durante el juego los jugadores deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short para no inferir con el movimiento o visibilidad de las banderas.
- Será responsabilidad de cada jugador antes de cada jugada que sus banderas se encuentren colocadas a los costados de la cintura, para evitar confusión con el defensivo, así como una posible lesión.
- Es indispensable que cada jugador porte jersey con número visible al pecho y la espalda.

2. DIMENSIONES Y TRAZADO DEL CAMPO

- Largo: 70 yardas (10 por cada zona de anotación). Ancho: 30 yardas.
- Zona sin corrida: Deberá ser marcada dentro de las 5 yardas inmediatas a la línea de anotación.
- **Nota:** Estas son las medidas oficiales, sin embargo, se pueden adaptar de acuerdo con el espacio disponible.

3. BALON / FLAGS

- Rama Mixta: TDY / TDJ
- Rama Varonil: TDY / TDS
- Las cintas con las que se puede jugar son tipo Flag-A-Tag y el color de estas debe contrastar con los shorts/pants del jugador.
- **Nota:** No se permiten otros balones u otros cinturones que no sean los oficiales.

4. POSESIÓN

- Una moneda al aire determinará la primera posesión, al lanzar la moneda los capitanes tienen forzosamente que elegir entre ofensiva y defensiva.
- Será responsabilidad del árbitro presentar la moneda para el volado oficial.
- El equipo que pierda el volado escogerá la zona de anotación que defenderá e iniciará la ofensiva en la segunda mitad del partido.
- No existe "patada de salida". El equipo a la ofensiva empieza en su yarda 5 y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo, pasando el medio campo, tendrán 4 oportunidades más para anotar. Si la ofensiva no anota, la posesión del balón cambiará al equipo contrario comenzando en su yarda 5.
- Todos los cambios de posesión, excepto intercepciones, comenzarán en la yarda 5 del equipo de la ofensiva.
- Los equipos cambiarán de lado de anotación al finalizar la primera mitad del encuentro.

5. NÚMERO DE JUGADORES

- El equipo estará integrado por 12 jugadores (máximo para registro en juego), 5 jugadores en el campo, ofensiva y defensiva. En caso de contar con un número mayor de integrantes, el equipo deberá decidir antes del inicio quienes son los 12 jugadores que entrarán y deberán registrarse.
- Todos los equipos deberán presentar previamente una copia de su cédula de inscripción con los números de jersey de sus integrantes para ser registrados.
- Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores (debido a las lesiones).
- Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el partido se cancelará.
- En huddle (reunión del equipo para escoger la jugada) no debe haber más de 5 jugadores, en caso contrario se marcará castigo por sustitución ilegal.
- Cuando el huddle se realice con el coach pegado a la banda, los jugadores deberán permanecer dentro del campo en todo momento.

6. TIEMPO DE JUEGO/ TIEMPO FUERA

- El juego tiene una duración de 40 minutos (dos tiempos de 20 minutos cada uno).
- El período de descanso entre la finalización de la primera mitad y el comienzo de la segunda mitad será de dos minutos.
- En tiempo extra una moneda al aire determinará la posesión del balón en el tiempo extra. El equipo ganador comenzará la ofensiva en su yarda 5.
- El tiempo del juego será corrido hasta que algún equipo marque anotación. No habrá tiempos fuera durante el tiempo extra.
- Una vez colocado el balón en el campo, el equipo a la ofensiva tiene 15 segundos para centrar el balón.
- Cada equipo tiene dos tiempos fuera de 30 segundos en cada mitad, estos tiempos no serán acumulables a la segunda mitad o al tiempo extra.
- Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo con su criterio; el reloj se detendrá cuándo:
 - Un jugador sufra un accidente en el campo de juego. Cuando un jugador quede lesionado tendrá que salir por lo menos una jugada, y será reemplazado con otro.
 - Para advertir a los equipos cuando queden dos minutos de juego de la segunda mitad.
 - En tiempo fuera en cualquier momento del juego.
 - Durante los últimos dos minutos antes de finalizar el juego de la segunda mitad (tiempo efectivo), el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga del campo (carrera de jugador o pase incompleto) y en puntos extras (sólo en juego de final siempre y cuando exista una diferencia de siete puntos o menos).
 - Cuando un equipo rebase por diferencia de 35 puntos, al contrario, el marcador se detendrá, sin embargo, los equipos podrán continuar con el tiempo reglamentario de 20 minutos por mitad.

7. PUNTUACIÓN

- Anotación (touchdown): 6 puntos.
- Punto Extra:
 - 1 punto (jugado desde la yarda 5).
 - 2 puntos (jugado desde la yarda 12).
- Safety: 2 puntos.

- En caso de (forfeit) Perdida de partido por ausencia de un mínimo de 4 jugadores para inicio de partido el marcador será de 21 a 0.
- **Nota:** Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará 2 puntos y la posesión del balón a partir de su yarda 5.

8. CORRIDAS

- Para comenzar una jugada, el QB debe contar con un mínimo de 3 yardas del centro, el balón debe de ser centrado entre las piernas. (El centro es el jugador que lanza el balón al QB. El centro no puede lanzar el balón al QB por medio de pase directo o algún otro tipo de pase).
- El QB es el jugador que recibe el balón directamente del centro. (El QB solo podrá correr una vez para conseguir el primero y gol).
- Una ofensiva puede realizar varias entregas de mano atrás de la línea de golpeo. Sólo son permitidas entregas de mano atrasadas o laterales durante una oportunidad (down).
- Los pases laterales o "entregas" son permitidas atrás de la línea de golpeo, las cuales serán corridas.
- Las zonas "sin corrida" están localizadas 5 yardas frente a cada zona de anotación. Cuando el balón se encuentra dentro de esta zona la ofensiva no podrá correr. (el pase deberá ser dentro de la zona de anotación, si cae fuera de ella, el balón quedará ahí).
- El jugador que recibe el balón en una entrega de mano podrá lanzar un pase atrás de la línea de golpeo.
- Todos los jugadores defensivos son elegibles para presionar al QB una vez que el balón ha sido entregado directamente de mano a mano o ha sido pasado lateralmente.
- Girar es permitido, pero los jugadores no podrán separar sus pies del campo para evitar a un jugador defensivo (no lanzarse).
- El balón es colocado donde estaban los pies del jugador al momento de que fue desprendida la bandera, no donde se encuentra el balón (máximo avance es el pie).
- Los jugadores no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde el jugador se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte del ofensivo, repitiendo la jugada con pérdida de down.

9. RECEPTORES

- Todos los jugadores son elegibles para recibir pases (incluyendo el QB si el balón ha sido entregado en pase directo o entrega de manos atrás de la línea de golpeo).
- Como en la NFL sólo se permite un jugador en movimiento antes de ponerse en juego el balón.
- El jugador debe de tener al menos un pie dentro del campo al momento de la recepción.

10. PASES

- El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón, si el balón no es lanzado en ese tiempo la jugada se considera muerta, se pierde esa oportunidad y se colocará el balón en la línea de golpeo anterior. Una vez que el balón ha sido entregado en un pase directo, entrega de mano o existe una jugada de engaño la regla deja de tener afecto.
- Las intercepciones cambian la posesión del balón.
- Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensiva.
- Cuando ocurra una intercepción en la zona de anotación y el jugador sea detenido dentro de ella, se considera "bola muerta" y el equipo que interceptó comenzará la ofensiva en su yarda 5.
- Si la intercepción ocurre en la zona "sin corrida", y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado en donde se terminó la jugada.
- En formaciones cerradas los jugadores que inician su trayectoria para recibir un pase deben abrir el espacio a 3 yardas para no bloquear a los defensivos.

11. BOLA MUERTA

- La sustitución de jugadores sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.
- La jugada o el balón se considera muerto cuando:
 - El oficial hace sonar el silbato.
 - Al jugador con el balón le desprendan la bandera.
 - Hay puntos anotados.
 - Si alguna parte del cuerpo del jugador que tiene la posesión del balón toca el suelo, excepto los pies o las manos.
 - Si la bandera del jugador que tiene posesión del balón se desprende sola.
 - Los jugadores no serán elegibles para recibir un pase si sus banderas han caído al suelo.
- **Nota: No existe bola suelta (fumbles).** El balón será colocado donde fue soltado por el jugador que tenía la posesión.

12. PRESIONANDO AL PASADOR.

- Cualquier número de defensivos pueden presionar al QB colocándose a 5 yardas. Los jugadores que no presionen al QB pueden defender a partir de 1 yarda de la línea de golpeo.
- Una vez que el balón ha sido entregado en pase directo, se entrega de mano o existe alguna jugada de engaño, la regla de las 5 yardas queda sin efecto y todos los defensivos podrán atacar.
- Cualquier jugador ofensivo que obstruya al jugador que entra a presionar al QB, se penalizará como bloqueo ofensivo.

13. JUEGO ANTIDEPORTIVO.

- Si un oficial es testigo de cualquier acto de contacto (tackleo, bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo) el juego se detendrá y el jugador agresor será expulsado del partido.
- La provocación verbal no está permitida. Se considera ataque verbal al lenguaje que pueda resultar ofensivo hacia los oficiales, jugadores o equipos contrarios. Los oficiales tienen la facultad de determinar cuándo se utilizan ataques verbales. Si esto ocurriera, el oficial dará un aviso de advertencia, si la actitud continúa el jugador o jugadores serán expulsados del partido.
- **Nota: No será tolerado ningún tipo de juego rudo o de contacto físico.**

14. PENALIZACIONES

- Todos los castigos serán de 5 yardas. La oportunidad será repetida y será castigada a partir de la línea de golpeo.
- Todos los castigos pueden ser declinados. (Excepto los cometidos en bola muerta).
- Los oficiales determinarán si hay contacto accidental como resultado de una jugada.
- Todos los castigos serán determinados a partir de la línea de golpeo.
- Solamente el capitán del equipo podrá preguntar al oficial acerca de las decisiones e interpretaciones. Los jugadores no podrán cuestionar las decisiones arbitrales.
- Los juegos no podrán terminar con un castigo defensivo, a menos que la ofensiva lo decline.
- El jugador que toca el balón antes de iniciar la jugada será el único que podrá centrar.
- El balón no podrá ser levantado del suelo por ningún motivo cuando se dé la señal de la bola lista.

- Será castigada como actitud antideportiva la jugada de pase fantasma, al igual que cualquier tipo de engaño (como jugadores tirándose al piso o creando una distracción que no tenga nada que ver con el juego).
- El aventar a un jugador hacia la banda.
- Tener cualquier tipo de contacto al realizar la cobertura.
- Cuando el jugador que presiona se dirige directo al centro en vez de al QB se considera como falta personal.
- Fingir una lesión para detener el reloj (a criterio del árbitro).
- Será castigo si el jugador ofensivo baja la cabeza para cubrir las banderas o utiliza sus manos para desplazar al oponente.

CASTIGOS DEFENSIVOS

- Fuera de lugar (Offside). El jugador defensivo que ingresa presionar al QB, deberá estar a una distancia de 5 yardas, los jugadores defensivos podrán estar a 1 yarda de la línea de scrimmage,
- Sustitución ilegal: cuando el jugador ingresa al campo después de que el balón se puso en juego (más de 5 jugadores en el campo).
- Señales no permitidas: señales para distraer al oponente o simular señales ofensivas.
- Interferencia con el oponente o con el balón al ser centrado. El Rush puede levantar las manos para intentar desviar o tapan el lanzamiento del balón
- Presión ilegal: Presionar al QB a menos de 5 yardas.
- Interferencia (cualquier tipo de bloqueo o contacto): antes de medio campo se castiga con 5 yardas y primer down automático, si la infracción se comete después de la media cancha, se castigará del punto de la infracción más 5 yardas de castigo dando un Primer down automático, y en caso de cometer la interferencia dentro de la zona de anotación, el balón saldrá a la yarda 3.
- Contacto ilegal: bloquear o abrazar. Se penalizará con 5 yardas y primera oportunidad.
- Desprendimiento ilegal de la bandera: cuando se da antes de que el receptor tenga el balón. Se penalizará con 5 yardas y primera oportunidad en caso de ser recurrente se podrá sancionar al jugador infractor con la expulsión del juego.

Para la rama mixta la cobertura solo podrá ser hombre a hombre y mujer a mujer.

El tackleo: solo una mujer podrá desprender a otra mujer las banderas en caso de que esta lleve el balón, así mismo las mujeres también podrán desprender las banderas a los hombres.

En caso de que un hombre intente quitar o le quite la o las banderolas a una mujer, se mata la jugada en el punto y se castigará como procedimiento ilegal con 5 yardas y primer down automático. Si fuese el último hombre se declara la anotación.

Nota: Debemos recordar que una vez que el balón ha sido lanzado, se convierte en una bola dividida, por lo que será de quien la reciba o intercepte.

De lo anterior, no se penaliza si el ovoide fue lanzado a una mujer, pero fue interceptado por un hombre, a menos que hiciera una cobertura inadecuada hombre vs mujer.

CASTIGOS OFENSIVOS

- Bloqueo a las banderas.
- Retraso intencional del juego.
- Sustitución ilegal.
- Sujetar al jugador defensivo.
- Movimiento ilegal: más de un jugador en movimiento.
- Salidas en falso: centrar en dos tiempos.
- Jugador fuera del campo: si el jugador sale del campo no puede reingresar y atrapar el balón.
- Pase ilegal: un segundo pase hacia delante después o antes de que el balón haya cruzado la línea de golpeo. Se penalizará con 5 yardas y pérdida de la oportunidad.
- Interferencia de pase ofensivo: empujar al defensivo. Se penalizará con 5 yardas y pérdida de la oportunidad.
- En caso de saltar al frente se considerará una protección a la bandera por lo que se sancionara con 5 yardas desde el punto anterior (donde fue centrado el balón).

SISTEMA DE DESEMPATE

- Confrontar resultados.
- Diferencia de puntos.
- Tiempo extra (muerte súbita "cada equipo jugará 3 drives de manera alternada a partir de la yarda 12, teniendo 4 oportunidades para anotar, en caso de continuar el empate se definirá el partido a través de un volado").

OTROS

- Todos los engaños son permitidos, pueden pasar, lateral, por adelante o por detrás.
- Será responsabilidad de cada capitán el comportamiento de sus jugadores dentro y fuera de las instalaciones.
- El jugador ofensivo debe evitar el contacto girando o cambiando de dirección, el defensivo debe mantener los pies bien firmes en el suelo.
- Será sancionada a criterio del árbitro cualquier situación en la que se presente una actitud negativa por parte de los jugadores (groserías, señas obscenas, etc.)

El comité organizador se reserva el derecho de admisión a la liga y tiene la libertad para suspender a un entrenador, equipo y/o institución por mal comportamiento que valla en contra de los valores del grupo

EL COMITÉ ORGANIZADOR



TOCHO