REGLAMENTO CLUB NACIONAL DE TOCHO

- **Capítulo 1.** Planilla de Árbitros
- **Capítulo 2**. Consideraciones Especiales
- **Capítulo 3.** El Campo de juego
- **Capítulo 4.** El Partido (Previo)
- **Capítulo 5.** El Partido (Durante)
- **Capítulo 6.** Ofensiva
- **Capítulo 7.** Defensiva
- **Capítulo 8.** Castigos

Capítulo 1. Planilla de Árbitros.

1. Los partidos serán controlados por 2 árbitros en juegos de temporada regular y 3 árbitros en playoffs, uno de ellos tendrá la autoridad total del encuentro (Referee).
2. Se permite un máximo de 2 coach en la banca, siempre y cuando estén registrados.

Capítulo 2. Consideraciones Especiales.

1. Las cintas con las que se puede jugar son tipo Flag-A-Tag y el color de las mismas debe contrastar con los shorts/pants del jugador. **(en caso de alterar los chupones el jugador serán expulsado).**
2. Club Nacional de Tocho **"CNT"**, solo proporcionará el servicio técnico de urgencias médicas; esto es "una pauta de tratamiento médico, y puede ser general o específico, estabilizando únicamente al lesionado"; para una atención mejor, deberán acudir a su servició médico y/o esperar la llegada de alguna unidad de *"Emergencias y Rescate"* proporcionada por el *911.
3. Después de Jornada 3, CNT no hará reembolso de la temporada.
4. Responsiva de Juego: Todos los jugadores menores de edad deberán entregarla firmada por los padres o tutores. La edad mínima para poder jugar es de 8 años. Los jugadores registrados en la app de CNT aceptan la carta responsiva de la liga. http://clubnacionaldetocho.com/images/docs/CARTARESP.pdf

Capítulo 3. El Campo de juego.

1. Las medidas del campo son: 70 yardas de largo, 30 de ancho; 54 yardas para el campo de juego y 8 por cada lado para zona de anotación.
2. A la mitad del campo se marcará línea física que indica el primero y gol.
3. Todas las ofensivas dentro del juego iniciarán a partir de la yarda 5 excepto en una intercepción.
4. El balón reglamentario para la categoría VARONIL será TDS, o comotamaño mínimo, TDY. La presión del aire no importa.
5. El balón reglamentario para las categorías FEMENIL y MIXTO será, como tamaño mínimo, TDJ (JUNIOR). La presión del aire no importa.
6. Se hará una marca física en la yarda 5 que indicará la conversión equivalente a un punto.
7. Se hará una marca física en la yarda 10 que indicará la conversión equivalente a dos puntos.

Capítulo 4. El Partido (Previo).

1. El volado: el equipo visita tiene la oportunidad de elegir águila o sol y de ahí se define como se comenzará el juego.
2. La tolerancia será de 10 minutos a partir de la hora marcada para el juego, después de este tiempo el equipo que no cuente con al menos 4 jugadores iniciará el juego con un marcador de 14 - 0 en contra.
3. Un equipo puede empezar el juego con mínimo 4 jugadores, siendo 3el número máximo de varones
4. El tiempo máximo es de 20 minutos de tolerancia, una vez transcurridos se marcará forfeit. Cuando un equipo pierde porforfeit el equipo ofendido gana 42 – 0.

Capítulo 5. El Partido (Durante).

1. El uso de gorras, diademas **(no duras)**, gafas, etc. son permitidos dentro del campo y es responsabilidad de cada jugador portarlos; el uso de este tipo de accesorios no influye en el juego.
2. El cinturón deberá quedar visible y libre de cualquier objeto. (toallas,guantes, etc).
3. No se deben utilizar aretes, aunque sean pequeños esto es para evitaraccidentes **(podrán cubrirlos con tape)**, las uñas, deberán de ir cortas, en caso de que las tengan largas, deberán cubrirlas con tape o guantes durante todo el partido, queda prohibido el uso de cadenas, pulseras, relojes, etc.
4. No se permite el uso de chicle
5. El juego consta de dos tiempos, 20 minutos cada uno; entre ambos habrá un descanso de 5 minutos, los últimos 2 minutos de la primera mitad son corridos (no existen tiempos fuera) y los últimos 2 minutos de la segunda mitad son de tiempo efectivo. **En el anuncio de los 2 min. se detendrá el reloj y se arrancará al ser bola viva.**
6. En caso de la categoría mixta, se jugará la primera mitad 3 hombres, 2 mujeres y en la segunda mitad 3 mujeres, 2 hombres, se pondrá a criterio en el volado con los capitanes el modo de inicio de juego. (los niños cuentan como hombres, no podrán entrar representando a una mujer) Un niño, no podrá participar en las categorías femeniles.
7. El tiempo oficial es el que lleva la planilla de árbitros presentes, mismos que no deben usar celulares.
8. El tiempo se detendrá únicamente cuándo:
   a) Un jugador sufra un accidente en el campo de juego (a consideración del oficial, máximo 2 minutos).
   b) Dentro de los últimos 2 minutos de la segunda mitad:
      i. Se solicite un tiempo fuera.
      ii. Un jugador abandone el campo con posesión del balón.
      iii. El balón abandone el campo.
      iv. Se marque un pase incompleto.
      v. Después de cualquier anotación y en cambio de posesión delbalón.
      vi. Cuando se consiga el primero y gol.
      vii. En conversiones.
      viii. En castigo (en bola viva) se detiene el reloj, pero al silbatazo(bola lista) del árbitro comenzará a correr el tiempo.
      ix. A criterio del oficial.

9. Dentro de los 2 últimos minutos del segundo tiempo, después de detenerse el reloj (por cualquiera de las situaciones antes descritas), el oficial continuará la marcha del reloj cuando el balón sea centrado.

10. En el caso de existir una diferencia igual o mayor a 42 puntos el juego se dará por terminado. A menos que sea de práctica.

11. El árbitro deberá declarar, "bola lista", cuando:

    a) El centro del equipo ofensivo esté alineado y el Rush que se coloca a 7 yardas este en posición.

    b) A criterio del oficial

12. Los equipos tienen derecho a 2 tiempos fuera por mitad (estos no son acumulables) y estos tendrán una duración de 1 minuto como máximo. Sí hay una diferencia de 21 puntos -dentro de los últimos 2 minutos de juego serán en tiempo corrido- el equipo con ventaja no podrá pedir tiempo fuera.

* Existen tiempos Largos con duración máxima de un minuto y tiempos cortos que sólo detendrán el reloj.

13. Los oficiales no tienen obligación de marcar última jugada.

14. Los jugadores del equipo en posesión del balón son responsables de ir por ella.

15. Los jugadores que no estén participando en una jugada deben permanecer en el área designada como banca, (entre las yardas 10 y 10 de cada lado) y a una yarda de la línea lateral. O bien, lo que dicte la planilla de árbitros en turno o la administración de **CNT**.

16. Para ingresar al campo todos los jugadores deberán entrar cambiados, con las banderas visibles sin que las obstruyan la playera o Jersey.

    a. ***Queda estrictamente prohibido los shorts o pants con bolsas***, no se puede usar cinta adhesiva, tape, grapas, voltearlos o pinzas para cerrarlas, así como tampoco cierres en ellas (si el cierre es de los invisibles si podrán). De llevarlos los oficiales no permitirán el acceso del jugador al partido.

17. Cada equipo estará en una banca opuesta, los jugadores deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca (dentro de las yardas 10 y 10 de cada lado) de lo contrario se castigará como retraso de juego.

18. Se cuenta con 4 oportunidades para avanzar al primero y gol y otras 4para poder anotar (esto en todas las categorías).

19. No hay patadas de salida ni de despeje.

20. En los Tiempos Extra el equipo visita iniciara con su ofensiva y el localescogerá el lado del campo en el que se disputaran.

21. Tiempos Extra: Todas las ofensivas se realizarán del mismo lado del campo para definir un desempate, cada equipo tendrá una serie ofensiva (cuatro oportunidades) desde la yarda 10 del equipo contrario, en caso de no haber diferencia en el marcador se jugará desde la yarda 5 y se jugaría una jugada cada equipo para un máximo de 5 por equipo, todas las series se juegan con puntos extra; finalmente si no hay diferencia se declara empate. (Es válida la intercepción).

Capítulo 6. Ofensiva

1. Todas las ofensivas tendrán inicio a partir de la yarda 5 excepto en una intercepción.
2. No hay patadas de punto extra ni goles de campo.
3. No existen fumbles.
4. La ofensiva tiene 4 oportunidades para poder pasar el primero y gol y 4 para poder anotar.
5. En el caso de no poder pasar el primero y gol el equipo contrario iniciará su ofensiva en su yarda 5.
6. Solo puede haber 5 jugadores dentro del campo.
7. Ningún jugador puede ingresar al campo una vez que el balón ha sido centrado. (Sustitución ilegal)
8. El centro debe estar colocado a mitad del campo, y en un solo movimiento desde el suelo debe centrar el balón por debajo y entre las piernas para poder iniciar la jugada (no es castigo si el centro levanta el balón y después inicia el movimiento hacia atrás).
   - El centro podrá cargarse a cualquiera de las bandas si las condiciones del campo complican centrar la bola y el árbitro lo permite.
9. El balón debe estar apoyado en el suelo por lo menos 1 segundo antes de ser centrado. (Procedimiento ilegal)
   - El balón podrá no ser apoyado en caso de que las condiciones del campo no sean óptimas.
10. Ningún ofensivo puede rebasar la línea de scrimmiage antes de que el balón sea centrado. (Offside) (si se mueve y no rebasa, **NO** es castigo)
11. El QB puede correr en cada oportunidad sin necesidad de hacer un engaño en todas las modalidades.
12. El QB tiene que estar mínimo a 3 yardas del centro para poder recibir el balón ya que no es permitido el centro de mano a mano. (Procedimiento ilegal)
13. Las zonas de "**no-carrera**" son las delimitadas entre la línea de gol y la línea de la yarda 5 del equipo defensivo.
14. No existen carreras si el balón al iniciar la jugada está dentro de la yarda 5 para conseguir la anotación (Sólo por pase)
    a) Dentro de la zona de no carrera el pase debe de ser dentro de la zona de anotación; en caso de no ser así se matará donde cacha.
15. A la ofensiva se permiten todos los pases hacia adelantes antes de la línea de la línea de scrimmage, sin tiempo límite para hacer dicho pase, una vez rebasada ya no podrán hacerlo. (Doble pase adelantado)
16. Los pases laterales o hacia atrás son ilimitados, antes o después de lalínea de scrimmage. (Pase adelantado)
17. El QB no puede lanzar el balón al suelo sólo para evitar el sack. (Pase ilegalmente lanzado).
18. La ofensiva tiene permitido hacer reunión o huddle, tendrán 10 segundos para poder realizar la jugada a partir del momento que el referee declare "bola lista". (Retraso de juego)
19. La referencia para el avance será tomada por el pie en contacto conel campo más cercano a la línea de gol.
20. Dentro del juego en una recepción por fuera de las líneas el jugador debe tener control total del balón y un pie dentro del terreno de juego para que sea un pase completo. **(hasta cuando cae)**
21. Si cualquier jugador recibe un pase y alguno de sus pies esta sobre cualquiera de las líneas laterales es pase incompleto.

22. Si un jugador atrapa el balón en el aire y su primer pie cae sobre cualquiera de las líneas laterales se declarará pase incompleto, lo mismo sucede al caer primero sobre las líneas finales de las zonas de touchdown.

23. Si un jugador sale del campo no podrá volver para participar en la jugada a menos que haya sido sacado por un jugador defensivo y regrese inmediatamente. (Jugador inelegible)

24. La jugada terminará al ser desprendida la bandera del jugador que porta el balón o éste haga down.

25. El centro del equipo debe dejar pasar libremente al jugador que presiona al QB. (Bloqueo).

26. No está permitido que el jugador en posesión del balón utilice a cualquiera de sus compañeros u oficiales de campo para evitar que los defensivos le quiten las banderas. (Bloqueo)

27. Si el balón cae al suelo al ser centrado y no hay contacto con el QB regresará al punto anterior (Pase incompleto), si el QB tiene posesión del balón y este llega a caer se marcará desde el punto del contacto.

28. Se considera que el jugador tiene posesión del balón cuando tiene control total de este y al menos un pie dentro del campo, las líneas se consideran fuera.

29. En caso de no ser concretados los pases laterales o hacia atrás la jugada terminará donde cae el balón. (si es en la zona de anotación es safety). *NO aplica si el balón es bateado por un defensivo, si esto sucediera, la bola quedará en el último punto donde fue bateada: si esto sucede en la zona de anotación es safety.*

30. Si al iniciar la jugada algún ofensivo no porta una bandera, seguirá siendo elegible para correr el balón (es responsabilidad del defensivo avisar a la planilla la falta de ésta antes de centrar el balón).

31. Si tiene el balón y se le cae la bandera –sin contacto defensivo –se declara en ese punto bola muerta.

32. Si aún jugador le quitan la bandera y la jugada sigue viva, este seguirá siendo elegible y se le tendrá que quitar la otra bandera, en caso de no contar ya con ninguna deberán tocarlo de la cintura a las rodillas (no hay swinging).

33. Si se movieran los ganchos de las banderas de la zona lateral de las caderas, aplica el criterio de tocar al jugador de la cintura a las rodillas (no hay swinging).

34. Solo el desprendimiento de las banderas genera bola muerta, la caídade accesorios no finaliza la jugada.

35. Por cordialidad deportiva y agilidad del tiempo de juego, se les pide a los equipos que entreguen las banderas en la mano del jugador que ha sido tacleado.

36. Todos los jugadores deben de llegar antes de que termine la primera mitad y entrar por lo menos una jugada para que pueda participar enla segunda mitad. ***No se podrá pedir ni a los oficiales, ni al otro equipo que dejen participar a alguien que no cumpla con ello. (en nocturno aplicará si entra la primer jugada de la segunda mitad)***

37. Los jugadores no pueden saltar hacia delante, menos si es entre 2 defensivos, en caso de hacerlo se marcará como contacto. (Contacto ofensivo)

38. Se puede cortar y girar sobre la carrera, pero si el jugador levanta sus rodillas arriba de la cadera del defensivo a la hora de hacer el corte se considerará jugada ilegal. (Ayuda al corredor)

39. Se permite lanzarse para atrapar un pase siempre y cuando no existariesgo de contacto. (Contacto ofensivo)

40. Lanzarse o aventarse hacia adelante (sin importar la dirección del cuerpo) para evitar que un jugador defensivo quite la bandera, no está permitido, tampoco es válido hacerlo para obtener el primero ygol o para anotar un touchdown. (Procedimiento ilegal)

41. Es responsabilidad del jugador ofensivo evitar el contacto con el jugador defensivo siempre que el defensivo este con ambos pies apoyados en el campo. (Contacto ofensivo)

42. Un receptor no puede evitar que cualquier defensivo intercepte un pase por medio de un empujón o jalón. (interferencia ofensiva)

43. Patear el balón es ilegal. (Procedimiento ilegal)

44. Bloquear es ilegal. (Bloqueo)

45. Bajar el cuerpo para evitar el tacleo es permitido, siempre que no seinvolucren las extremidades superiores, el movimiento sea uno solo y las cintas estén totalmente descubiertas para brindar la oportunidad al defensivo de efectuar el tacleo. Agacharse será válido bajo las cláusulas previas y siempre que dicho recurso no produzca otros castigos (Contacto ofensivo) (Bloqueo a la bandera).

Capítulo 7. Defensiva

1. El Rush puede presionar al QB una vez que el balón este en movimiento.

2. El Rush o jugador que penetra debe estar a 5 yardas del centro y una lateral, levantar la mano para verificar que está en buena posición, no puede colocarse frente al centro. (Contacto defensivo) (invasión defensiva). ***De no entrar a máxima velocidad renuncia a su derecho de paso.*** Si el Rush se cambia de lado en el momento que el balón sea centrado no se marcará el bloqueo, debe permanecer quieto una vez que pide la alineación al oficial.

3. En el momento en que el centro levante el balón del suelo cualquier jugador que esté a 5 yardas podrá entrar a presionar.

4. El Rush debe evitar cualquier clase de contacto hacia el Qb. (Rudeza al pasador)

5. El Rush no puede evitar la salida del Qb una vez que se ha deshecho de la bola, no es castigo si el Rush esta con ambos pies en el suelo y el Qb sale de frente contra él. (Sujetando)

6. Cualquier jugador puede penetrar siempre y cuando estén a 5 yardas del centro, los jugadores que se encuentren a yarda y media pueden entrar hasta que exista cualquier engaño o entrega de balón. (invasión defensiva)

7. En el caso de que haya posesión de 2 jugadores con el balón (ofensivoy defensivo) se determinará como doble recepción dándole la preferencia al receptor, NO al defensivo.

8. Se marcará un "safety" cuando:
    a. El jugador de la ofensiva que porta el balón es capturado dentro de la zona de anotación.
    b. El balón es centrado y sale por la línea final o laterales de la zona de anotación sin antes tocar dicha zona. (haya o no contacto con algún jugador).
    c. El balón sale por la línea final o laterales de la zona de anotación después de un pitch.
    d. Si en zona de anotación hubiera un castigo ofensivo se marca safety.
    e. Hay un pitch y el balón cae dentro de la zona de anotación.

9. Si existe un desprendimiento de la bandera antes de que un jugador tenga posesión completa del balón (ofensivo o defensivo en el casode una intercepción) la jugada deberá de continuar y el equipo contrario tendrá que desprender la otra bandera, si no tiene las 2 tendrá que ser al toque en cualquier parte del cuerpo.

10. Al ir al tacleo, si el defensivo sujeta de la ropa o el cinturón es castigo, debe ir sólo a las banderas. (Sujetando); en caso de sujetar de más se considerará como holding "excesivo" y será castigado como actitud anti-deportiva (-10 yardas)

11. Es responsabilidad del jugador defensivo detenerse y levantar la bandera arriba de su cabeza una vez que realiza un tacleo para auxiliar a los oficiales.

12. Un defensivo no puede evitar que cualquier ofensivo atrape un pasepor medio de un empujón o jalón. (Interferencia defensiva)

Capítulo 8. Castigos

1. Todos los castigos pueden ser declinados.
2. Los castigos no excederán la mitad de la distancia de la línea deanotación. (Media distancia)
3. Solamente el capitán del equipo podrá hablar con los oficiales para hacerles alguna observación. (Actitud antideportiva)
4. El juego no puede terminar con un castigo, a no ser que sea declinado.
5. Un jugador podrá ser expulsado sin advertencia previa.
6. Al acumular 2 actitudes antideportivas cualquiera de los jugadores será expulsado.
7. La provocación verbal por parte de los jugadores no está permitida.(Actitud antideportiva)
8. El capitán es responsable de su banca, cualquier castigo cargado aestas, será para los capitanes.
9. El down finaliza hasta que todos los castigos son aplicados.

Los castigos serán determinados de la siguiente

manera.

Castigos Ofensivos:

1. Punto anterior y pérdida de down.
   a) Jugador inelegible: cuando un jugador sale del campo por su propio pie, regresa y es el primero en tocar el balón. Se declara pase incompleto.

2. -5 yardas del punto anterior y repite down.
   a) Offside: jugador en movimiento hacia adelante que rebasa la línea de scrimmiage, si no la rebasa no hay castigo.
   b) Retraso de juego: más de 10 segundos para sacar la jugada.
   c) Sustitución ilegal: se aplica cuando el jugador entra después de que el balón fue centrado.
   d) Procedimientos ilegales: de un centro que no es apoyado en el piso antes de ser lanzado, centrar a un jugador que no esté a más de 3 yardas.
   e) Pase ilegalmente lanzado: se aplica cuando el QB lanza el balón alas bandas o a una zona donde no existen jugadores de su equipo para evitar un sack. (se coloca la bola donde lanza). No se le puede lanzar el balón a un jugador que esté atrás de la línea de scrimmage y desatendido de la jugada por completo para evitar una captura.

3. -5 yardas del punto anterior y perdida de down.
   a) Participación ilegal: más de 5 jugadores en el campo cuando escentrado el balón.

4. *-5 yardas del punto de foul y perdida de down.*
   a) Bloqueo: cuando el centro estorba el paso al jugador que presiona al QB o cuando algún jugador evita al defensivo con un compañerode equipo o con algún árbitro.

5. *Bola muerta en el punto de foul y perdida de down.*

   a) Pase adelantado: cuando un jugador rebasa la línea de scrimmiage y lanza el balón hacia adelante, sin importar si el jugador con posesión de la bola regresa atrás de la línea de scrimmage y lanza, o si antes de cruzar la línea de scrimmage se lanza un segundo pase adelante, *(la jugada no se mata en el momento ya que la bola puede ser interceptada)*.

   b) Bloqueo a la bandera: meter la mano, encorvar el cuerpo hacia adelante o a los lados y/o utilizar el balón para proteger las banderas.

   c) Ayuda al corredor: es cuando un ofensivo al girar o cortar levanta lasrodillas por arriba de la cadera del jugador defensivo.

6. ***-10 yardas del punto anterior y perdida de down.***

   a) Interferencia ofensiva: sujetar, jalar o empujar al jugador defensivo para evitar que atrape el balón.

   b) Contacto ofensivo: no pararse para evitar el contacto con el jugador defensivo o brincar para evitar ser tacleado.

   c) Foul personal: cualquier contacto realizado de manera desmedida, el jugador que lo cometa puede ser expulsado de manera directa.

Castigos Defensivos:

1. -5 yardas del punto anterior y repite el down.

a) Invasión defensiva: jugador pasando la línea de scrimmiage antes de que el balón sea centrado, cuando el rush presiona al QB antes de lamarca de siete yardas o cuando cualquier otro jugador rebasa la línea de scrimmiage sin estar alineado y antes de un engaño o cambio deposesión.

2. ***-5 yardas del punto de Foul y repite down.***

a) Sujetando: jalar la ropa o el cinturón del jugador ofensivo para evitarque este avance. (No es castigo si el jugador ofensivo esta desfajado y/o el excedente de su cinturón esta suelto.)

3. ***10 yardas del punto anterior y repite down.***

a) Contacto defensivo: derribar, bloquear, tropezar a un oponente, golpear o abrazar al ofensivo.

4. ***10 yardas del punto anterior y primer down automático.***

a) Rudeza l QB: Cualquier contacto al QB .

b) Interferencia: sujetar, jalar o empujar al jugador ofensivo, si la interferencia es en la zona de anotación la ofensiva tendrá la preferencia, colocando el balón en la yarda 1 y primero down automático

c) Foul personal: Cualquier contacto realizado de manera desmedida, eljugador que lo cometa puede ser expulsado de manera directa

Otros Castigos

Estos castigos serán decretados por el referee y se hará una primera advertencia al equipo, o se marcará actitud antideportiva, dependiendo de la gravedad de la falta. Si se llega a realizar una segunda actitud antideportiva (siendo el jugador anterior o no) será expulsado el jugador que haya realizado la segunda actitud antideportiva y no podrá permanecer dentro del juego ni de la banca (la multa o sanción será determinada por la administración deCNT).

a) Actitud anti-deportiva se describe de manera enunciativa más no limitativa: azotar o patear el balón, patear conos, ofender, molestar, burlarse o preferir amenazas contra el o los oficiales, rival o porra contraria, gritar al jugador que va a cachar el balón, golpear a un ofensivo para impedir que llegue a la anotación (intercepción punto extra). Todas las Actitudes anti-deportivas serán castigadas con -10 yardas.

b) El holding "excesivo" será castigado como actitud anti-deportiva. -10y

c) Si los árbitros, staff o jugadores de otros equipos perciben aliento alcohólico en cualquiera de los jugadores, se le solicitará al capitán que lo retire del campo. QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDO JUGAR BAJO LA INFLUENCIA DE ESTUPEFACIENTES Y/O BEBIDAS ALCOHÓLICAS.

d) Cualquier agresión física o verbal, a criterio de la liga, en contra de oficiales o integrantes del staff de CNT será castigada con la expulsión irrevocable de la liga.

e) Cualquier Sujetando o contacto defensivo por parte del último jugador defensivo, en las últimas 10 yardas, será marcado como actitud antideportiva, se colocará el balón en la yarda 1 y será primer down automático, se considera último jugador al jugador en línea recta hacia la zona de anotación.

Situaciones no contempladas.

Para cualquier situación no contemplada en el presente reglamento de juego, se deberá recurrir al reglamento IFAF vigente correspondiente al flag football.

Puntos a considerar:

a) Publicación de horarios y rol de juegos / Resultados / Estadísticas / Tablas de posición:

- Rol Sábado – jueves a las 15:00 hrs.
- Rol Domingo – viernes a las 12:00 hrs.
- Rol Martes – domingo a las 15:00 hrs.
- Rol Miércoles – lunes a las 15:00 hrs.

Resultados, estadísticas y tablas de posición: Se subirán a la página el mismo día.
Para solicitar descanso se deberá avisar el lunes previo a la jornada, de lo contrario, de no presentarse se tomará como forfeit y se harán acreedores a la multa correspondiente. MXN $800.0

b) Los equipos que pasen a Playoffs deberán de cubrir la cuota de arbitraje, para juegos de comodines y/o semifinales, que es de **MXN $400** por partido. Los equipos que jueguen finales de grupo también deberán cubrir la cuota de arbitraje. Si jugaste comodines/semifinales y pasaste a la final de grupo no pagas; si jugaste semifinal directa y pasaste a la final si pagas arbitraje. (El equipo campeón juega semis y comodines. En la final por trofeo no se paga arbitraje.

c) **CRITERIOS DE DESEMPATE/ POSICIÓN DE TABLA/PLAYOFFS**

I. Juegos jugados.
II. Juegos ganados
III. Diferencia de puntos (PF-PC).
IV. Puntos a favor.
V. Puntos en contra.
VI. Para varonil y mixto en sábados, será tabla general.

d) Jugador que sea expulsado deberá de pagar una multa de 500 más un juego posterior, si el jugador es reiterativo será dado de baja del torneo y el capitán será responsable de pagar esa multa.

CNT juega los playoffs de la siguiente manera 1 y 2 pasan directo a semifinales y los comodines se juegan 3 & 6 y 4 & 5, para las semifinales el 1ero. de la tabla se enfrenta al ganador de 3 & 6 y el 2do. Se enfrenta al ganador de 4 & 5.

En caso de las categorías Rookies A y B, se juega igual su torneo interno y el ganador de cada grupo se enfrenta para jugar la final. (los equipos que jueguen estas finales subirán a intermedia para la siguiente temporada).

DETERMINACIONES DE MVP´S

Con el objetivo de considerar las aportaciones de todos los jugadores a sus respectivos equipos, tanto QB´s, recetores y defensivos, se considera un sistema de evaluación por puntos, asignando un valor a cada acción (PT, TA, Sacks e INT).

Cada jugador podrá acumular puntaje y participar en la carrera para ser MVP.

ACCIÓN	VALOR
Pases de TD	1
TD Aire	2
TD Carrera	3
Intercepción	4
Sack	5

ACCIÓN	VALOR	PUNTOS
Pases de TD: 3	1	3
TD Aire: 6	2	12
TD Carrera: 2	3	6
Intercepción: 1	4	4
Sack: 0	5	0

Staff CNT

Franky (Héctor Gómez) dueño de la liga
Fernanda Sánchez (encargada de pagos, Nighth Lights, sábado y Domingo)
Daniel Cansino (encargado de pagos MixTocho, y rol de juegos sábados y domingo)
Gerardo Jiménez (Encargado de la app CNT)