

Reglamento Campeón de Campeones

El Partido (Durante):

1. El juego constará de 2 tiempos de 18+2 min. cada uno; entre ambos con un descanso de 5 min. los últimos 2 de la primera mitad serán corridos (sin 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.
2. El uso de gorras, diademas (no duras), gafas, etc. son permitidos dentro de la cancha y es responsabilidad de cada jugador portarlos; el uso de este tipo de accesorios no influye en el juego.
3. En el caso de equipos mixtos, la primera mitad se jugará 3 hombres 2 mujeres y en la segunda 3 mujeres, 2 hombres.
4. No existe contacto HOMBRE – MUJER, será castigado como contacto ilegal. Siempre y cuando la mujer no abuse de la regla para sacar beneficio de la misma.
5. El rush se colocará a 5 yardas del centro y a 1 de lado. No puede cambiar de dirección para buscar contacto o la acción de bloqueo del centro. De ser así se castigara con 5 yardas y repite Dawn
6. Se elimina la patada (todas las ofensivas comenzarán en la yarda 5 de cada equipo excepto cuando se realice una intercepción).
7. Atrás de la línea de scrimmage se podrán tener los pases adelantados que sean necesarios, una vez cruzada la línea los pases laterales o hacia atrás serán ilimitados. Caso contrario será PASE ILEGAL y se deja correr la jugada hasta que el balón sea en posesión de otro jugador ofensivo, caiga a la grama, o sea tackleado jugador defensivo en el caso que este se hiciera con la posesión del balón. 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.
8. Se contará con 4 oportunidades para avanzar al primero y gol y otras 4 para poder anotar.
9. El QB podrá correr en cualquiera de las oportunidades excepto si el balón se encuentra dentro de la zona de no carrera. (yarda 5 del equipo contrario).
10. Las zonas de “no-carrera” son las delimitadas entre la línea de gol y la línea de la yarda 5 del equipo defensivo.
11. No existen carreras si el balón al iniciar la jugada está dentro de la yarda 5 para conseguir la anotación (Sólo por pase). 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 cae.
12. El QB no puede lanzar el balón al suelo sólo para evitar el sack. Caso contrario se marcará PASE INTENCIONALMENTE-LANZADO, será sancionado con 10 yardas punto anterior y perdida del Down.
13. El máximo avance será el pie plantado.
14. El centro será centrar por debajo de entre las piernas sin despegar el balón del suelo antes de ser centrada la bola. caso contrario procedimiento ilegal
15. El centro mano a mano no está permitido, deberá de tener mínimo 3 yardas. . caso contrario procedimiento ilegal.
16. El centro del equipo debe dejar pasar libremente al jugador que presiona al QB.
17. 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). El atrapar o cachar una bola significa que un jugador:

Asegura el control de un balón vivo en el vuelo con sus manos o brazos antes de que la bola toque el suelo, y Toque el suelo dentro del campo con cualquier parte de su cuerpo y luego Mantiene el control de la bola el tiempo suficiente para poder realizar un acto común al juego, es decir, tiempo suficiente para pichar o dar la bola de mano o avanzar, evitar o alejarse de un oponente

18. Si existe un desprendimiento de la bandera el jugador seguirá siendo elegible y el equipo contrario tendrá que desprender la otra, si no tiene las 2 tendrá que ser al toque en cualquier parte del cuerpo. Si comienza la jugada sin una o ambas banderas la bola de declarara muerta en cuanto tome posesión.

18. No se permite la participación de ninguna jugador que no este uniformado (al menos playera) bajo ninguna circunstancia

Castigos:

1. Los castigos ofensivos se marcan con yds y repetición de down, excepto el pase ilegalmente lanzado se aplica siguiente down donde fue lanzado el pase (como captura).
2. Los castigos defensivos se aplican con yds y repetición de down, la interferencia se marca primera oportunidad en el punto del foul, en zona de anotación 1ra oportunidad en la yd 1.
3. La llamada de atención o Actitud Antideportiva a la banca se marca, con 10 yds de castigo, esto cuando haya acumulado dos llamadas de atención.
4. Los foules personales son acumulativos para el jugador que los realiza, esto es si hace 2 foules personales será expulsado del juego, sin embargo, los oficiales pueden expulsar desde el primero si a su criterio así lo acredita el jugador.
5. Un jugador que recibe una agresión física, verbal o de señal y la conteste de cualquier forma se expulsará a ambos jugadores del partido, dejando claro el motivo de la expulsión

Los castigos serán determinados de la siguiente manera.

Castigos Ofensivos:

1. Punto anterior, 10 yardas y pérdida de down.
 - a. Jugador inelegible.
 - b. Pase intencionalmente-lanzado
2. -5 yardas del punto anterior y repite down.
 - a. Offside
 - b. Retraso de juego.
 - c. Sustitución ilegal.
 - d. Procedimientos ilegales.
 - e. Sustitución ilegal
- 3.-5 yardas del punto de foul o punto anterior y perdida de down.
 - a. Bloqueo. . AYUDA AL CORREDOR – BLOQUEO. Es la interposición entre un jugador-a ofensivo-a entre jugador-a con posesión de balón y un defensivo-a, con posibilidad clara y obvia o intención de takleo o quitar banderas. Está prohibido. se castiga con 5 yds en el punto donde fue el bloqueo o punto anterior si es antes de la línea de scrimmage y perdida de down.
- 4.- Bola muerta en el punto de foul y perdida de down.
 - a. Pase adelantado.
 - b. Bloqueo a la bandera

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

5.-10 yardas del punto anterior y pérdida de down.

a. Interferencia ofensiva

b. Contacto ofensivo.

c. Foul personal.

Castigos Defensivos:

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

a. Invasión defensiva.

b. Procedimiento ilegal defensivo

2. -5 yardas del punto de foul y repite down.

a. Sujetano.

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

a. Contacto defensivo.

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

a. Rudeza al QB.

b. Interferencia.

c. Foul personal.

Castigos Zona Anotación: Cuando exista interferencia en la Zona de Anotación es primero automático y se coloca el balón en la yarda 1.

TIEMPO EXTRA:

Ok

En caso de llegar empatados al termino del juego el tiempo extra se administrara de la siguiente forma. Se efectuará un volado, tendrá derecho a escoger el equipo visitante, quien gana escoge si abre o cierra, el lado del campo donde se efectuarán las series extras lo determinara el referee; serán 3 rondas de 1 solo snap por equipo, la anotación tendrá el valor de 6 puntos y se juega el extra, por un punto o por dos puntos.

De llegar al final de las 3 rondas empatados se repite el volado; ahora escoge el equipo local, es decir el que no escogió en la ceremonia anterior.

Quien gane el volado gana 6 puntos y con estos el juego.

Situaciones Especiales:

1. Ningún jugador podrá participar en dos equipos de la misma rama.

2. En dado caso que esta situación sede el equipo perderá el encuentro disputado.

3. Toda situación a reclamar tiene que ser antes o durante el juego.

4. El equipo deberá presentarse con el roster actual de la temporada.

5. Para jugar Playoff se tiene que jugar mínimo un juego de temporada

6. Se revisará roster antes de iniciar el juego

7. Para ser legible en playoffs el jugador(a) tendrá al menos que haber participado al menos en un juego de este torneo.