

CLUB NACIONAL DE TOCHO

REGLAMENTO DE JUEGO

Capítulo 1. Planilla de Árbitros.

1. Los partidos serán controlados por 2 árbitros en juegos de temporada regular, comodines y semifinales (sí el staff lo considera pondrá 3, la final será con 3 árbitros, uno de ellos tendrá la autoridad total del encuentro (Referee).
2. Se permite un máximo de 2 coach en la banca, siempre y cuando los presenten al inicio del juego. (volado).

Capítulo 2. Consideraciones especiales.

1. Las cintas con las que se puede jugar son tipo Flag-A-Tag y el color de ellas debe contrastar con los shorts/pants del jugador. **(en caso de alterar los chupones el jugador serán expulsado).**
2. El balón reglamentario para la categoría VARONIL será TDS, y cómo tamaño mínimo TDY.
3. El balón mínimo reglamentario para las categorías FEMENIL y MIXTO será TDJ (JUNIOR).
4. El uso de gorras, diademas **(no duras)**, gafas **(solo con aumento)**, 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; esto es que, si cae alguno de ellos, la jugada seguirá viva.**
5. El cinturón deberá quedar visible y libre de cualquier objeto. (toallas, guantes, playera, etc.), (deberán estar fajados)

6. No se deben utilizar aretes grandes, esto es para evitar accidentes **(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, lentes de sol, etc.

7. No se permite el uso de chicle

8. **Queda estrictamente prohibido los shorts o pants con bolsas y los shorts tipo falda, 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.

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. Se hará una marca física en la yarda 5 que indicará la conversión equivalente a un punto.
4. Se hará una marca física en la yarda 10 que indicará la conversión equivalente a dos puntos.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

Capítulo 4. El Partido (Previo).

1. Solo puede haber 5 jugadores dentro del campo.
2. El equipo visitante tiene la oportunidad de elegir en el volado y de ahí se define como se comenzará el juego.
3. 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.
4. Un equipo puede empezar el juego con mínimo 4 jugadores (en la rama mixta siendo 3 el máximo de varones, se podrá jugar 1 niño y 3 o 4 niñas) **(las niñas no podrán reforzar categorías varoniles)**
5. El tiempo máximo es de 20 minutos de tolerancia, una vez transcurridos se marcará forfait. Cuando un equipo pierde por forfait el marcador queda 42 - 0 en contra y deberá cubrir una multa de \$800
6. Todos los jugadores deben de llegar antes de que termine la primera mitad y entrar por lo menos una jugada para que pueda participar en la segunda mitad. No se podrá pedir ni a los oficiales, ni al otro equipo que se le deje participar. **(EN LOS NOCTURNOS EL JUGADOR QUE LLEGÓ TARDE DEBERÁ ENTRAR EN LA PRIMERA JUGADA DE LA SEGUNDA MITAD PARA PODER PARTICIPAR)**
7. Por cordialidad se les pide a los equipos que entreguen las banderas a los jugadores que han sido tacleados.

Capítulo 5. El Partido (Durante).

1. Todas las ofensivas iniciarán a partir de su propia yarda 5 excepto en una intercepción.
2. No existen fumbles.
3. 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.**
4. 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 la categoría femenil.
5. El tiempo oficial es el que lleva la planilla de árbitros presentes, mismos que **NO DEBERÁN USAR CELULARES.**



CLUB NACIONAL DE TOCHO

6. El tiempo se detendrá únicamente cuándo:

a) Un jugador está lesionado dentro del campo de juego (a consideración del oficial y como máximo 2 minutos).

b) Dentro de los últimos 2 minutos de la segunda mitad:

I. Se solicite un tiempo fuera.

II. El balón o un jugador con posesión del balón abandone el campo.

III. Se marque un pase incompleto.

IV. Después de cualquier anotación y en cambio de posesión del balón.

V. Cuando se consiga el primero y gol.

VI. En conversiones de punto extra.

VII. Para la aplicación de un castigo.

VIII. A criterio del oficial.

7. 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. Excepto: Cuando un castigo se comete con el reloj andando, se detiene para la aplicación del mismo y comenzará a correr cuando se declare por silbatazo bola lista.

8. 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. **(para evitar que los juegos se salgan de control, los oficiales no continuarán con el arbitraje)**

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

a) El centro del equipo ofensivo está alineado y el Rush que se coloca a 5 yardas está en posición.

b) A criterio del oficial

10. Los equipos tienen derecho a 2 tiempos fuera por mitad **(NO SON ACUMULABLES)** y tendrán una duración de 1 minuto como máximo. Si hay una diferencia de 21 puntos -dentro de los últimos 2 minutos de juego, este será tiempo corrido y el equipo con ventaja no podrá pedir tiempo fuera.

NOTA: Existen tiempos fuera CORTOS que solo detendrán el reloj. El reloj se reiniciará al centro.

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

12. Todos los jugadores son responsables de ir por su bola.

13. Los jugadores que no estén participando en una jugada deben permanecer en el área designada como banca, (entre las yardas 5 y 5 de cada lado) y una yarda atrás de la línea lateral. O bien, lo que dicte la planilla de árbitros en turno o la administración de CNT.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

14. Para ingresar al campo todos los jugadores deberán entrar cambiados, con las banderas visibles sin que las obstruyan la playera o Jersey (**fajados**)

15. 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 5 y 5 de cada lado) de lo contrario se castigará como retraso de juego.

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

17. No hay patadas de salida ni de despeje.

18. En los Tiempos Extra el equipo visita iniciará con su ofensiva y el local escogerá el lado del campo en el que se disputaran las series.

19. Tiempos Extra (**únicamente en playoffs**): 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 por cada equipo para un máximo de 5, todas las series se juegan con puntos extra; finalmente si no hay diferencia se declara empate.

NOTA: Es válida la intercepción.

Capítulo 6. Ofensiva

1. En el caso de no poder pasar la línea del primero y gol, el equipo contrario iniciará su ofensiva en su yarda 5.

2. Ningún jugador puede ingresar al campo una vez que el balón ha sido centrado. (Sustitución ilegal)

3. 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**).

NOTA: El centro podrá cargarse a cualquiera de las bandas si las condiciones del campo complican centrar la bola y el árbitro lo permite.

4. El balón debe estar apoyado en el suelo por lo menos 1segundo antes de ser centrado. (Procedimiento ilegal)

El balón podrá no ser apoyado en caso de que las condiciones del campo no sean óptimas.

5. Ningún ofensivo puede rebasar la línea de scrimmage antes de que el balón sea centrado. (Offside) (**si el jugador sale, pero no rebasa, NO es castigo**).

6. El QB puede correr en cada oportunidad sin necesidad de hacer un engaño en todas las modalidades.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

7. 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)

8. Las zonas de “**no-carrera**” son las delimitadas entre la línea de gol y la línea de la yarda 5 del equipo defensivo.

9. No existen carreras si el balón al iniciar la jugada está dentro de la yarda 5 para conseguir la anotación (Sólo por pase)

10. Dentro de la zona de no carrera el pase debe de ser completado dentro de la zona de anotación; en caso de no ser así será bola muerta donde cacha.

11. A la ofensiva se permiten todos los pases hacia adelante antes de la línea de la línea de scrimmage, sin tiempo límite para hacer dicho pase, una vez rebasada ya no podrán hacerlo. (Pase ilegal adelantado)

12. Los pases laterales o hacia atrás son ilimitados, antes o después de la línea de scrimmage.

13. El QB no puede lanzar el balón al suelo para evitar el sack. (Pase ilegalmente lanzado).

14. 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).

15. La referencia para el máximo avance será tomada por el pie en contacto con el campo más cercano a su línea de gol.

16. 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)

17. Si cualquier jugador recibe un pase y alguno de sus pies esta sobre cualquiera de las líneas laterales es pase incompleto.

18. 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.

19. Si un jugador sale del campo no podrá volver para participar en la jugada a menos que:

a) Haya sido sacado por un jugador defensivo y regrese inmediatamente.

b) El balón durante esa jugada haya sido tocado por un jugador contrario.

20. La jugada terminará al ser desprendida la bandera del jugador que porta el balón, se caiga sola, se le muevan las cintas y lo toquen o haga Down. (En caso de desprender ambas flags cuando el jugador ya no cuente con posesión de la bola, será castigado como retraso de juego defensivo, del punto anterior +5y y repetimos down)



CLUB NACIONAL DE TOCHO

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

22. 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).

23. 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 colocará en el punto donde toca el campo.

24. 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.

25. 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.**

26. 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 esta antes de centrar el balón).**

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

28. Si a un jugador le quitan la bandera y la jugada sigue viva, este seguirá siendo elegible y se le tendrá que quitar la otra, en caso de no contar ya con ninguna deberán tocarlo de la cintura a las rodillas (no hay swinging). **(En caso de desprender ambas flags cuando el jugador ya no tenga posesión de la bola, será castigado como retraso de juego defensivo, del punto anterior +5y y repetimos down)**

29.

30. El cinturón deberá estar correctamente ajustado, en caso de que las banderas NO se encuentren en la zona lateral de las caderas, deberán de tocar al jugador de la cintura a las rodillas (no hay swinging).

31. Solo el desprendimiento de las banderas genera bola muerta, **la caída de accesorios no finaliza la jugada.**

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

33. 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). Se permite lanzarse para atrapar un pase siempre y cuando no exista riesgo de contacto. (Contacto ofensivo).

34. 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 y gol o para anotar un touchdown. (Procedimiento ilegal).



CLUB NACIONAL DE TOCHO

35. 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)

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

37. Patear el balón es ilegal, no si podrá utilizar el pie para evitar que la bola toque el piso. (Bateo ilegal). En caso de ser accidental la bola sigue viva.

38. Bloquear es ilegal. (Bloqueo)

39. Bajar el cuerpo para evitar el tackleo es permitido, siempre que no se involucren las extremidades superiores, el movimiento sea uno solo y las cintas estén totalmente descubiertas para brindar la oportunidad al defensivo de efectuar el tackleo.

40. Aventar los hombros y/o agacharse no es válido. (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). Un Rush pierde su derecho de paso si sus movimientos son:

- ✓ Carrera lenta
- ✓ Carrera tardía
- ✓ A un punto diferente
- ✓ Cambia de dirección durante su carrera
- ✓ No se dirige hacia el QB

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 el (Sujetando).



CLUB NACIONAL DE TOCHO

6. Cualquier jugador puede penetrar siempre y cuando estén a 5 yardas del centro, los jugadores que no se encuentren a 5 yardas pueden entrar hasta que exista cualquier engaño o entrega de balón. (invasión defensiva)

7. En caso de que haya posesión del balón por 2 jugadores (ofensivo y defensivo) se determinará como recepción compartida, dándole la preferencia al ofensivo.

8. Se marcará un "safety" cuando:

a) El jugador de la ofensiva que porta el balón sea 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 de 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 (***Para faltas luego de un cambio de posesión de equipo, cometidas por un equipo en su propia zona de anotación y antes que el balón salga de la misma, la aplicación del castigo es el punto del Touchback***)

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 caso de 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 entre la cintura y las rodillas.

10. Al ir al tackleo, 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 tackleo para auxiliar a los oficiales.

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

13. Si un jugador está malabareando el balón y le quitan la bandera (o en su caso lo tocan por no traerlas), en cuanto completa la recepción la bola se declara muerta en el punto donde se quitó la bandera.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

Capítulo 8. Castigos

1. Todos los castigos pueden ser declinados.
2. Los castigos no excederán la mitad de la distancia de la línea de anotación. (Media distancia)
3. Solamente el capitán o coach 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 y tribuna, cualquier castigo cargado a estas, será para los capitanes.
9. El down finaliza hasta que todos los castigos son aplicados.

Castigos Ofensivos:

1. *Punto anterior y entra el siguiente down.*

- 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.*

- Offside: jugador en movimiento hacia adelante que rebasa la línea de scrimmage, si no la rebasa no hay castigo.
- Retraso de juego: más de 10 segundos para sacar la jugada.
- Sustitución ilegal: se aplica cuando el jugador entra después de que el balón fue centrado.
- Procedimientos ilegales del centro: cuando el balón no es apoyado en el piso antes de ser lanzado o centrar a un jugador que no está a más de 3 yardas.

3. *5 yardas del punto básico y entra el siguiente down.*

- Participación ilegal: más de 5 jugadores en el campo cuando es centrado el balón.

CLUB NACIONAL DE TOCHO

4. *5 yardas del punto de foul y entra el siguiente down.*

- Bloqueo: cuando el centro estorba el paso al jugador que presiona al QB o cuando algún jugador evita al defensivo con ayuda de un compañero de equipo o con algún árbitro.

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

- Pase ilegal adelantado:
 - ✓ Cuando un jugador con posesión del balón está delante de la línea de scrimmage y lanza pase adelantado.
 - ✓ Un jugador con posesión de la bola regresa atrás de la línea de scrimmage y lanza un pase adelantado.

NOTA: la jugada no se mata en el momento ya que la bola puede ser interceptada.

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

- ✓ Pase ilegalmente lanzado: Se aplica cuando el QB lanza el balón a las 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 está atrás de la línea de scrimmage y desatendido de la jugada por completo para evitar una captura.

6. *10 yardas del punto anterior y entra el siguiente down.*

- Interferencia ofensiva: sujetar, jalar o empujar al jugador defensivo para evitar que atrape el balón.
- Contacto ofensivo: no pararse para evitar el contacto con el jugador defensivo o brincar para evitar ser tackleado.
- Foul personal: cualquier contacto realizado de manera desmedida, el jugador que lo cometa puede ser expulsado de manera directa.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

Castigos Defensivos:

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

- ✓ Invasión defensiva: jugador pasando la línea de scrimmage antes de que el balón sea centrado, cuando el rush presiona al QB antes de la marca de 5 yardas o cuando cualquier otro jugador rebasa la línea de scrimmage sin estar alineado y antes de un engaño o cambio de posesión.

2. 5 yardas del punto básico y repite down.

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

3. 10 yardas del básico y repite down.

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

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

- Rudeza al QB: Cualquier contacto al QB.
- 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.

- Foul personal: Cualquier contacto realizado de manera desmedida, el jugador 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 de CNT).

- 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 cazar 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.
- El holding “excesivo” será castigado como actitud anti-deportiva. -10y.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

- 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.
- 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.
- 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.

Las tribunas de los equipos están sujetos a las reglas y son responsabilidad de los mismos equipos.

Situaciones no contempladas.

Para cualquier situación no contemplada en el presente reglamento de juego, se deberá recurrir al reglamento IFAF Flag Football vigente y en su caso al reglamento NCAA Football vigente.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

Reglamento para Oficiales.

Todos los árbitros que estin representando a esta liga, deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Respeto y buena actitud hacia jugadores, entrenadores, staff de la liga, compañeros oficiales y público en general.
- Presentarse con uniforme completo y limpio (gorra, playera de árbitro, pantalón o short, calcetas y zapato tenis).
- Traer sus instrumentos de trabajo completos (cronometro digital, pañuelo, marca down, marca de campo, silbato, papel y pluma).
- Estudiar constantemente los reglamentos necesarios y aprobar los exámenes que se realicen.
- Estar presente en hora y forma a su campo asignado, mínimo 10 minutos antes de la hora programada de juego.
- Llenar correctamente la cidula de juego. Todos los oficiales involucrados deben estar presentes en el acto.
- No distraerse o distraer a sus compañeros durante el juego. No traer telefono, radio, audífonos o cualquier otro distractor. No descuidar el juego por estar platicando.

Cualquier falta a los lineamientos anteriores puede derivar en una sanción:

- Multa o descuento de su pago.
- Suspensión de juegos
- Cualquier otra sanción que la directiva de la liga crea pertinente.



CLUB NACIONAL DE TOCHO

ESTATUTOS DE LA LIGA

1. CNT, **solo proporcionará el servicio técnico de urgencias médicas de primera instancia**; 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 servicio médico y/o esperar la llegada de alguna unidad de “Emergencias y Rescate” proporcionada por el *911.

2. Después de Jornada 3, CNT no hará reembolso de la temporada.

3. Responsiva de Juego: Los jugadores registrados en la app de la liga aceptan la carta responsiva de la liga.

4. Si por alguna lesión o enfermedad un jugador no puede presentarse a tomar la foto de equipo deberá presentar un comprobante médico.

5. Tanto la tribuna como la banca de un equipo pueden ser sancionados por ofender o provocar a árbitros, staff de la liga o a miembros de otros equipos; estas sanciones pueden ser:

- a) Multa económica (establecida por la directiva de la liga).
- b) La pérdida del juego por falta de garantías.
- c) No poder tener tribuna por algunos juegos o por el resto de la temporada.

- d) Expulsión de jugadores o entrenadores por ciertos juegos o el resto de la temporada.

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 forfait y se harán acreedores a una multa correspondiente. MXN \$800.0

ROTER Y UNIFORME

- ✓ Todos los equipos deberán contar con 4 asistencias para poder jugar playoffs, estas se toman con la asistencia que toma el oficial y/o la foto. **(si para jornada 3 los equipos no han mandado roster, solo se tomará la asistencia por foto).**
- ✓ Todos los jugadores para la jornada 4 deberán estar uniformados (no importa que los jerseys o playeras sean de temporadas distintas, siempre y cuando sean del equipo) **(NO se podrá pedir al equipo contrario que se les dejen jugar).**



CLUB NACIONAL DE TOCHO

CRITERIOS DE DESEMPATE/ POSICIÓN DE TABLA/PLAYOFFS

- I. Juegos jugados.
- II. Juegos ganados
- III. Puntos a favor.
- IV. Puntos en contra.
- V. Diferencia de puntos (PF-PC).

Jugador que sea expulsado deberá de pagar una multa de 500 más un juego posterior, si el jugador es reiterativo (**3 expulsiones**) será dado de baja del torneo y el capitán será responsable de pagar esa multa.

En CNT los playoffs se juegan de la siguiente manera:

- 1 y 2 pasan directo a semifinales.
- Los comodines se juegan 3 & 6 y 4 & 5,
- Para las semifinales el 1ero. de la tabla se enfrenta al ganador de los comodines que quedó menor ranqueado.
- El 2do. Se enfrenta al ganador del segundo menor ranqueado.
- Se podrá jugar semifinales directas siempre y cuando el staff avise con tiempo

Staff CNT

- ✚ Franky.
- ✚ Mafer – SaCu
- ✚ Gerardo Jiménez
- ✚ Benjamín Sánchez
- ✚ Bruno Flores
- ✚ Itzel Soria
- ✚ Diego Rodríguez

