REGLAMENTO 2026







CODIGO FLAG FOOTBALL ATF

El **Código de Flag Football ATF** constituye el marco ético fundamental que rige nuestra disciplina y debe ser observado con estricto rigor. Este documento **sirve como guía para jugadores, entrenadores, oficiales y colaboradores en beneficio de la integridad del deporte.** El Flag Football ATF se define como una disciplina competitiva, de naturaleza no agresiva y exenta de contacto físico inecesario. En consecuencia, se exige rectitud, deportividad y una conducta ejemplar de todos los involucrados.

No existe espacio en nuestra liga para tácticas desleales, **actos antideportivos o comportamientos que busquen deliberadamente causar lesiones o faltar al respeto a terceros.** Aquellos participantes que intenten obtener ventajas eludiendo o ignorando las normas de manera intencional contravienen los valores de la ATF. Si bien este reglamento busca prohibir toda forma de **contacto innecesario que esten fuera de juego** y conducta inapropiada, entendemos que las reglas no pueden prever cada situación potencial; por ello, la preservación de nuestros altos estándares éticos depende del compromiso y el mejor esfuerzo de cada integrante de nuestra comunidad..

RESPONSABILIDAD ÉTICA DEL CUERPO DE ENTRENAMIENTO.

Instruir a los jugadores para violar deliberadamente las reglas es una conducta inadmisible. La enseñanza de técnicas de contacto intencional, aiming o interferencia premeditada, solo logran perjudicar la formación y el carácter del deportista. Estas prácticas no solo son desleales hacia el oponente, sino que resultan desmoralizadoras para los jugadores que confían en la integridad de sus mentores.

Los entrenadores deben ser conscientes de la profunda influencia que ejercen sobre sus jugadores. Bajo ninguna circunstancia el valor de una victoria debe anteponerse a la ética o la integridad de los jugadores. La seguridad y el bienestar del equipo deben ser siempre la prioridad absoluta, por encima de cualquier prestigio personal o ambición de éxito. En el Flag Football ATF, quien intente evadir las reglas para obtener una ventaja desleal renuncia al derecho de ser llamado entrenador. El liderazgo debe ejemplificarse en la victoria con humildad y en la derrota con dignidad; el éxito de un entrenador no se mide en el marcador, sino en el respeto ganado de sus jugadores y adversarios.

INTEGRIDAD DEPORTIVA Y RESPETO A LA AUTORIDAD

La simulación de lesiones bajo cualquier pretexto es una práctica deshonesta que atenta contra la ética y el espíritu de competencia. Si bien las reglas garantizan la máxima protección al jugador lesionado, el uso de este recurso para obtener una ventaja táctica se considera un acto antideportivo.

Asimismo, **queda estrictamente prohibido el uso de lenguaje degradante, vulgar, abusivo o peyorativo hacia compañeros, oponentes u oficiales,** así como cualquier intento de incitar respuestas físicas o verbales hostiles. Se exhorta a los entrenadores a fomentar conductas de respeto y a respaldar las decisiones arbitrales de manera proactiva. **Las determinaciones de los oficiales son definitivas y tienen como único fin preservar la integridad del juego; por tanto, deben ser aceptadas sin reserva.** Dirigir comentarios negativos a los oficiales o incitar a los espectadores en su contra constituye una violación grave al reglamento y una conducta indigna de cualquier participante de la ATF.

PRINCIPIOS DE JUEGO Y MITIGACIÓN DE CONTACTO

El pilar fundamental de este reglamento es la erradicación de cualquier contacto significativo o de impacto. Para su cumplimiento, se establecen los siguientes preceptos:

- **Accesibilidad de Flags:** El corredor debe garantizar que sus cintas sean un objetivo accesible, limitándose al uso de giros y tácticas legales. Queda estrictamente prohibido cualquier acto que obstruya el acceso del defensor a las mismas.
- **Responsabilidad Defensiva:** El jugador defensivo deberá emplear todas las medidas razonables para minimizar el contacto físico durante la sustracción de la cinta.
- **Derecho de Posición y Paso:** La prioridad de paso corresponde a la ofensiva hasta el momento previo al pase o entrega del balón; posterior a ello, la prioridad se traslada a la defensiva. La responsabilidad de evitar la colisión recae recíprocamente en el oponente.
- **Estatus del Rusher:** El rusher que señalice levantando la mano sacrifica su postura estática a cambio de la prioridad de paso. La ofensiva está obligada a calcular y respetar su trayectoria para evitar interferencias.

ESTÁNDARES DE UNIFORMIDAD Y EQUIDAD VISUAL

El uso de indumentaria diseñada para obtener una ventaja táctica indebida, tales como pantalones o shorts holgados o cintas que no contrasten, se considera una práctica desleal. La vestimenta inadecuada o cintas que no contrasten claramente con el uniforme del jugador, perjudica la visibilidad del oponente y la labor arbitral. Cualquier intento de vulnerar la equidad mediante el uso de equipo ilegal será sancionado. Un equipo que cumple estrictamente con los estándares de uniformidad (jerseys, pantalones y cintas reglamentarias) proyecta un compromiso con el deporte y el carácter de la liga, valores que prevalecen sobre cualquier criterio estético o ventaja injusta.

USO ÉTICO DEL DERECHO DE PASO (ROW) Y DERECHO DE POSICIÓN

Los derechos de paso y de posición se establecen con el fin de garantizar la equidad y prevenir colisiones innecesarias. **Queda estrictamente prohibido el abuso de estas prerrogativas para forzar contactos, realizar maniobras de aiming (apuntar/embestir) o restringir deliberadamente el espacio de maniobra legal del oponente.** Se exige una conducta proactiva para evitar cualquier interferencia con las acciones legítimas del rival. El contacto intencional hacia un oponente será sancionado penalmente, independientemente de si el infractor gozaba de la prioridad de paso en el momento del incidente.

POLÍTICA DE PREVENCIÓN Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS

El uso de sustancias psicotrópicas o drogas con fines no terapéuticos contraviene los valores del deporte amateur y queda estrictamente prohibido. Bajo ninguna circunstancia el personal técnico podrá autorizar o incentivar el consumo de sustancias prohibidas por parte de los jugadores. El uso de medicamentos o estimulantes se limitará exclusivamente a aquellos prescritos y supervisados por un profesional de la salud acreditado. Se establece que la ignorancia deliberada o la omisión por parte del entrenador ante el abuso de sustancias será interpretada como una forma de respaldo o complicidad, conllevando las sanciones correspondientes. Es obligación del cuerpo técnico conocer e implementar los lineamientos vigentes de la IFAF en materia de dopaje y salud.

SECCIÓN 1 PROVISIONES GENERALES

ARTÍCULO 1. EL JUEGO

El juego será jugado entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno (Varonil, Femenil, Chavorrucos). El juego será entre 2 equipos de no más de 6 jugadores cada uno (Mixto) Los equipos podrán jugar con menos jugadores en campo (4). En caso de que falte más de 1 jugador del número regular, el partido iniciara la tolerancia de juego: (Varonil, Femenil, Chavorrucos).

- 5 minutos 7 puntos a favor del equipo presente.
- 10 minutos 14 puntos a favor del equipo presente.
- 15 minutos 30 a 0 se pierde por abandono por parte del equipo que no logra completarse y será acreedor a una multa de **$600.00MX,** se podrá jugar el encuentro, pero ya no tendrá cambio alguno en el marcador
- **(Este tolerancia se aplicara para reglamento ATF y reglamento IFAF)**

Los equipos podrán jugar con menos jugadores en campo (5). En caso de que falte más de 1 jugador del número regular, el partido iniciara la tolerancia de juego, que se estipula en la parte superior. (Mixto)

- 3 Mujeres y 3 Hombres (6)
- 4 Mujeres y 2 Hombres (6)
- 3 Mujeres y 2 Hombres (5)
- 2 Mujeres y 3 Hombres (5)

Los equipos deberán presentar jugadores de un mismo género (Femenil, Varonil, Chavorrucos +35), Los equipos deberán presentar jugadores de ambos géneros (Femenino y Masculino).

Para participar en la categoría de chavorrucos, los jugadores deberán haber cumplido 35 años o más al momento de su inscripción. Es requisito indispensable acreditar la edad mediante la presentación de una identificación oficial vigente (INE, Pasaporte, Licencia de Conducir o equivalente). Sin este documento, no se autorizará el registro del participante.

El plantel de los equipos consistirá en un máximo de 16 jugadores (5 en el campo con 11 suplentes).

La puntualidad y la asistencia son pilares de la competencia profesional en la ATF. El incumplimiento de los compromisos programados se sancionará de la siguiente manera:

- **Marcador Oficial:** El equipo que no se presente a su encuentro programado perderá automáticamente por un marcador de 30 a 0. **(Aplica para reglamento ATF e IFAF)**
- **Sanción Económica:** El equipo infractor será acreedor a una multa de **$600 MXN.**
- **Destino de la Multa:** Esta sanción es de carácter administrativo para cubrir los gastos de operación y arbitraje; por lo tanto, no será entregada a favor del equipo ganador.
- **Excepciones:** El comité organizador podrá evaluar la condonación de la multa únicamente en casos de fuerza mayor (desastres naturales, contingencias viales extremas o emergencias médicas colectivas) debidamente comprobadas.
- **Condición de Juego:** Un equipo con una multa de forfeit pendiente no podrá disputar su siguiente encuentro hasta haber liquidado el adeudo.

SECCIÓN 1 PROVISIONES GENERALES

ARTÍCULO 2. EQUIPO GANADOR Y MARCADOR FINAL
A cada equipo se le permitirá la oportunidad de avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar acorde a las reglas y el equipo que tenga la puntuación más alta al final del juego, incluidos los períodos extras, será el ganador.

ARTÍCULO 3. SUPERVISIÓN
El partido se jugará bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

ARTÍCULO 4. CAPITANES DE EQUIPO Y ENTRENADORES
Cada equipo designará a su capitán y coaches, no más de 1 jugador como su capitán **(El jugador designado como capitán tendrá que ser un jugador activo, si un jugador esta como inactivo no podrá ser capitán)** y no más de 2 entrenadores. (Ofensivo y Defensivo) **Solamente este capitán y entrenadores podrán solicitarle al Referee clarificación sobre las reglas, tomar decisiones por el equipo o solicitar un desafío** (Con cortesía y sin gritos). En caso contrario se tomará como una actitud antideportiva, sancionando de la siguiente manera:

- Primera llamada de atención y perdida de down (Si es en bola muerta se perderá el down que se estará jugando, si es en bola viva perderá el de down continuo)
- **Se puede ir expulsado sin llamada de atención a criterio de los oficiales.**
- Integrante del equipo que no sea capitán o coach se le marcara primera llamada de atención y perdida de down (Si es en bola muerta se perderá el down que se estará jugando, si es en bola viva perderá el de down continuo)
- **Integrante del equipo que no sea capitán o coach se puede ir expulsado sin llamada de atención a criterio de los oficiales.**

Cada capitán o entrenadores serán responsables de su equipo, que en todo momento se guarde la compostura y pueda haber dialogo dentro del juego.
Se prohíbe estrictamente el uso de lenguaje soez, expresiones despectivas o cualquier tipo de falta de respeto dirigida hacia los oficiales o cualquier integrante de su equipo de trabajo, sin importar si dicha conducta es directa o indirecta (Comentarios dentro de su mismo equipo hacia los oficiales). De lo contrario se castigará como indica en la parte superior de este párrafo)

ARTÍCULO 5. REQUISITOS ADMINISTRATIVOS PARA EL ENCUENTRO
Previo al inicio del juego, cada equipo deberá haber cubierto la asignación de recursos y demostrar que no cuenta con adeudos pendientes en los pagos correspondientes a la temporada actual. El incumplimiento de cualquiera de estos puntos impedirá el desarrollo del encuentro.

- **Adeudos de Temporadas Anteriores para capitanes:** Todo capitán que mantenga adeudos pendientes derivados de equipos registrados en temporadas pasadas quedará inhabilitado de manera inmediata. No podrá participar como jugador ni como cuerpo técnico en ningún otro equipo de la liga, aunque figure de manera oficial en su roster, hasta que la deuda sea saldada en su totalidad.
- **Adeudos en Temporada en Curso para capitanes:** Si un capitán tiene a su cargo dos o más equipos dentro de la temporada corriente y alguno de ellos clasifica a la fase de postemporada (playoffs o finales), no se le permitirá participar en dicha fase hasta que el adeudo total sus equipos registrados sea completamente liquidado.

ARTÍCULO 6. ROSTER

La verificación del roster es facultad exclusiva del capitán o coach del equipo interesado y deberá solicitarse únicamente ante el staff u oficiales **durante la ceremonia de inicio al encuentro**. A partir de la jornada 3, cualquier jugador que no figure en el registro oficial quedará inhabilitado para participar. En caso de que un equipo no presente su roster debidamente registrado, el equipo rival tendrá la facultad de elegir entre disputar el encuentro o acreditar la victoria por forfeit. **Una vez iniciado el juego, se considerará aceptado por ambas partes**, quedando estrictamente prohibida cualquier interrupción para revisiones posteriores.

Para que un equipo pueda reclamar la victoria por ausencia de roster del adversario, es **condición obligatoria** que dicho equipo se **encuentre debidamente registrado y presente con al menos 4 jugadores (femenil, varonil, chavorrucos) y 5 (mixto) en el terreno de juego.** De lo contrario el juego será a favor del equipo que tenga mas jugadores registrados en el campo.

Todo jugador que se presente al terreno de juego posterior al kickoff inicial o durante el medio tiempo estará sujeto a las siguientes disposiciones para poder participar en el encuentro:

1. **Notificación y Validación de Roster:** El capitán del equipo tendrá la obligación estricta de notificar inmediatamente el arribo del jugador al coordinador de campo. Se procederá a revisar el estatus del jugador en el roster oficial.
2. **Período de Gracia para Registros (Jornadas 1 a 3):** Si el encuentro se disputa dentro de las primeras tres (3) jornadas del torneo y el jugador aún no figura en el roster, se le permitirá realizar su registro de manera inmediata al capitan del equipo en el campo, respetando el plazo límite de la semana 3 para la entrega del roster completo por equipo, de lo contrario no podra partcipar.
3. **Requisito Obligatorio de Participación en Campo:** Para habilitar su elegibilidad y derecho a juego, el jugador rezagado deberá participar forzosamente en al menos una (1) jugada durante la primera mitad o, en su defecto, en la jugada del kickoff inicial de la segunda mitad.

Sanción e Inelegibilidad: Si por cualquier circunstancia el jugador que arribó tarde no ingresa al terreno de juego en los tiempos previamente estipulados (primera mitad o kickoff del segundo periodo), quedará automáticamente inhabilitado para el resto del encuentro. Asimismo, no se le contabilizará la asistencia para fines estadísticos ni de elegibilidad en fases finales. Si llega despues del kick off inicial de la segunda mitad ya no podrá incorporarse.

ARTÍCULO 7. ELEGIBILIDAD PARA POSTEMPORADA

La participación en los Playoffs y finales es un derecho que se gana con la permanencia y el compromiso durante el torneo:

- **Requisito de Actividad:** Para que un jugador sea elegible para participar en la postemporada, no basta con estar registrado en el roster oficial; deberá haber participado activamente en por lo menos tres (3) juegos de la temporada regular.
- **Validación de Participación:** Los oficiales y la mesa administrativa llevarán el registro de participación juego a juego. Es responsabilidad del coach asegurar que sus jugadores cumplan con este mínimo de asistencia.

Excepción Médica: *(Opcional, a criterio de la liga)* Solo se podrán evaluar casos especiales de lesiones debidamente comprobadas ante la directiva antes del cierre de la temporada regular.

ARTÍCULO 8. PARTICIPACIÓN EN MÚLTIPLES EQUIPOS (MULTIEQUIPOS)

Un jugador tiene derecho a pertenecer a más de un equipo en la liga, sujeto a las siguientes restricciones de categoría y rama:

a) Misma Categoría (Ej. Varonil Jr / Varonil Jr): Solo se permite un máximo de dos (2) jugadores compartidos entre dos equipos distintos durante la temporada regular.

- Postemporada: Al iniciar los Playoffs, dichos jugadores deberán elegir un solo equipo para representar. Una vez tomada la decisión, no podrán participar con el otro equipo, sin importar que estén registrados en ambos rosters.

b) Diferente Categoría (Ej. Varonil Jr / Varonil Rookie): Se permite un máximo de dos (2) jugadores compartidos entre categorías diferentes.

- Postemporada: Podrán participar con ambos equipos en finales, siempre que estén registrados en los rosters oficiales y que los horarios de los juegos no coincidan. La liga no moverá horarios por este motivo.
- Cada jugador podra partcipar en la categiria que precede a su categoria mas alta:
  -Diamante - Jr
  -Jr - Rookie
  -Diamante - Rookie (No se puede)

c) Diferente Rama (Ej. Varonil / Mixto): Sin restricciones: Los jugadores podrán participar en ambas ramas sin límite de cantidad de jugadores compartidos y podrán jugar postemporada en ambas, siempre que cumplan con el mínimo de juegos de elegibilidad.

d) Participación en Diferentes Equipos y Concurrencia de Horarios: Un jugador registrado en múltiples planteles podrá participar con distintos equipos a lo largo del torneo; sin embargo, en caso de que dos de sus equipos disputen sus encuentros de manera simultánea (en la misma hora y bloque de juego), el jugador estará sujeto a las siguientes restricciones:

- **Exclusividad por Hora:** El jugador deberá elegir un solo equipo para representar durante ese bloque horario. Queda estrictamente prohibido alternar entre campos, salir de un encuentro en curso para integrarse a otro, o jugar una mitad del partido con un equipo y la segunda mitad con el equipo rival o alterno.
- **Aplicación General:** Esta norma aplica sin excepción alguna para todas las categorías de la liga, incluyendo las ramas: Femenil, Varonil, Mixto, Chavorrucos y Kids.
- **Sanción:** El incumplimiento de esta regla se considerará alineación indebida. El segundo equipo en el que el jugador intente participar y le permitan jugar sera acreedor a una multa de $800 que se agregara a su cuenta y el jugador sera suspendido una semana de toda actividad de la liga en torneos nocturnos y dominicales, no podra participar en algun encuentro con sus equipos.

ARTÍCULO 9. CONTROL DE ZONAS DE CAMPO Y LATERALES

El acceso al terreno de juego y las laterales es un privilegio exclusivo para los miembros acreditados del equipo:

- **Personal Autorizado:** Solo podrán permanecer dentro de los límites del campo los jugadores activos, coaches, mánagers y el camarógrafo oficial, todos debidamente registrados en el roster.
- **Restricción de Público:** Cualquier persona no registrada (familiares, amigos o acompañantes) deberá permanecer obligatoriamente en la zona de tribunas o fuera del perímetro delimitado para el juego.
- **Sanción Administrativa:** Queda estrictamente prohibida la presencia de personas ajenas al roster oficial o al cuerpo técnico dentro del terreno de juego y la zona de banca. En caso de detectarse personal no autorizado, los oficiales detendrán el juego de inmediato mientras el cronómetro continúa su marcha regular, y el partido no se reanudará hasta que dichas personas se retiren por completo a la zona de tribunas. La reincidencia en esta falta se sancionará como conducta antideportiva; asimismo, si la persona no autorizada se niega a abandonar el área de juego, el encuentro se dará por finalizado de manera definitiva, decretando la pérdida del partido por forfeit en perjuicio del equipo infractor.

ARTÍCULO 10. PROTOCOLOS DE REANUDACIÓN Y CORDIALIDAD

Para garantizar que el juego se desarrolle con orden y respeto al esfuerzo físico de los atletas, se establecen las siguientes mecánicas:

- **Cambio de Posesión:** Tras un cambio de posesión, la jugada no iniciará hasta que ambas escuadras estén completas y posicionadas en el campo. Esta tolerancia se otorgará únicamente si los equipos realizan la transición de manera rápida y trotando.

SECCIÓN 2. EL BALÓN

ARTÍCULO 1. TAMAÑOS

- Para los juegos varoniles y chavorrucos, se utilizará el tamaño del balón TDS
- Para los juegos femeniles, se utilizará el tamaño del balón TDS o TDY
- Para los juegos de juveniles menores de 16 años, se utilizará el tamaño del balón TDY
- Para los juegos de juveniles menores de 13 años, se utilizará el tamaño del balón de TDJ

ARTÍCULO 2. REGLA GENERAL DE BALONES

Es responsabilidad de los equipos asegurar que los balones presenten una presión adecuada y estén libres de daños o pinchaduras. Queda prohibido el uso de balones desinflados o en mal estado que comprometan la integridad de la competencia.

- **Presentación Obligatoria:** El balón que se utilizará durante el encuentro deberá ser presentado por los equipos ante el cuerpo arbitral en el momento del volado.
- **Inspección de Oficiales:** El Referee verificará que el balón cumpla con el tamaño, presión y estado óptimo para la competencia.
- **Aprobación:** Una vez validado en la ceremonia inicial, el balón se considerará oficial para el desarrollo del partido.

ARTÍCULO 3. DEFINICIÓN DE MÁXIMO AVANCE

El progreso de la ofensiva se mide bajo un criterio único y objetivo:

- El Balón como Referencia: El máximo avance de un jugador será determinado por la posición del balón en el momento en que la jugada sea declarada bola muerta.
- Anotaciones y Primeros Diez: Para que un Touchdown o un primer intento sea válido, el balón debe romper el plano de la línea de meta o la línea de ganancia, **salvo que el jugador se encuentre totalmente dentro de la anotación y sus dos pies estén completamente sobre el campo. (Tomando en cuenta que el jugador esta en los límites de la línea de gol)**
- Balón Muerto por Caída: Si un jugador cae, el punto de avance será donde se encuentre el balón al momento de tocar el suelo con una parte del cuerpo distinta a pies o manos.

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 1. EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO

Los jugadores de equipos rivales deben utilizar los jerseys de colores contrastantes. Si los equipos utilizan jerseys similares, el equipo local tiene la potestad de elegir qué equipo debe cambiar el jersey.

- Los jugadores de un equipo deberán usar jerseys del mismo color, corte, estilo y mismo diseño. Los jerseys deben ser de un largo cuanto menos hasta la cadera y utilizarse por dentro de los pantalones con números arábigos legibles contrastantes. Todos los jugadores de un equipo deberán utilizar números completos desde el 0 al 99. **(No se pueden repetir en ninguna categoría)**

- Los jugadores de un equipo deben usar, pants, short o licras del mismo color **(El color debe ser un 80% más del color del equipo)** sin logos de otros equipos. Los pants, short o licras deberán tener el mismo corte y estilo sin bolsillos, botones de presión o clips. Los jugadores no pueden sujetar con cinta adhesiva o asegurar sus pants, shorts o licras para cumplir con las regulaciones. **Las faldas, pijamas, shorts olgados, pans olgados son ilegales.**

- Si se usa un protector bucal, debe ser de un color visible y ninguna parte se extenderá más de 0.5 pulgadas (1,25 cm) fuera de la boca. Se recomienda firmemente el uso de un protector bucal.

- Los jugadores de un equipo deberán usar cinturones de flags ajustados con pop-sockets y 2 flags idénticos. Se hará todo lo posible para mantener un flag en cada lado de la cadera del jugador. Los pop-sockets se colocarán mirando hacia afuera y hacia abajo.

- Los flags deben ser claramente visibles, colgar libremente y no deben estar cubiertos de ninguna manera por el uniforme del jugador y todos los colores deben contrastar con el color de en los pantalones. **(EJEMPLO: Short negro con cintas azul marino esta prohibido, debe ser un color contrastante claramente)**

- Los flags y los pop-sockets no se pueden engrasar, pegar ni alterar de ninguna manera. Cualquier jugador que manipule deliberadamente sus flags será **descalificado por lo menos 2 juegos.**

- **Se concede a todos los equipos inscritos un período de gracia equivalente a las primeras tres (3) jornadas del torneo regular para cumplir cabalmente con la uniformidad reglamentaria. A partir de la cuarta jornada, el uso de uniforme completo y homologado será de carácter obligatorio para poder ingresar al terreno de juego.**

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 2. IDENTIFICACIÓN EN UNIFORME Y ESTADÍSTICAS

El uso de números visibles es requisito indispensable para el reconocimiento del desempeño individual durante el torneo.

- **Identificación Obligatoria**: Todo jugador en campo debe portar un número legible en su jersey o playera de juego.
- **Restricción de Estadísticas:** En caso de que un jugador no muestre un número en su uniforme, los oficiales de mesa no registrarán sus estadísticas individuales (anotaciones, sacks, intercepciones, etc.).
- **Asistencia:** A dicho jugador únicamente se le podrá contabilizar la asistencia al juego, cumpliendo así con el requisito de elegibilidad para postemporada (mínimo 3 juegos), pero sin derecho a aparecer en los lideratos individuales de la liga.
- **Responsabilidad del Coach o capitán:** Es deber de cada equipo asegurar que sus jugadores estén debidamente identificados antes de iniciar el cronómetro, que cumplan con lo estipulado, bien fajados y todo lo correspondiente para que pueda participar en el encuentro. **NO será obligación de los oficiales.**

La identidad visual es obligatoria para la seguridad de los oficiales y el orden del juego. Ningún jugador podrá ingresar al campo sin el uniforme reglamentario o distintivo de su equipo, salvo bajo el siguiente esquema:

- **Renta de Casacas:** A partir de la jornada 4, si algún jugador no porta el jersey oficial del equipo, la totalidad de los jugadores deberá utilizar obligatoriamente casacas de la liga para mantener la uniformidad, prohibiendo el uso de indumentaria híbrida; o bien, el capitán podrá decidir que los jugadores no uniformados no participen en el encuentro para no afectar al resto del grupo.
- **Costo y Requisitos:** La renta de las casacas tendrá un costo administrativo de **$300.00 MXN**. (Formato ATF), **$1,000** (Formato IFAF)
- **Garantía:** Como medida de seguridad, se deberá entregar una identificación oficial (INE, Licencia, etc.), la cual será retenida por la mesa administrativa y devuelta únicamente cuando el capitán entregue la casaca en buen estado y liquide el costo de renta.
- **Restricción de Estadísticas:** Se recuerda que, al jugar con casaca (generalmente sin número personalizado), solo se le contabilizara la asistencia y no las estadísticas individuales.

ARTÍCULO 3. ESPECIFICACIONES DE LAS FLAGS

Los flags y los pop-sockets estarán hechos del mismo material y del mismo color sin bordes afilados.

Flag:

- Largo desde el punto de anclaje (socket): 15 a 16 pulgadas (38,41- 40,6 cm).
- Ancho: 1.8 a 2 pulgadas (4,6 - 5,1 cm).
- Colores contrastantes pans, short o licras.

Socket: (pop)

- Diámetro externo: 0,7 - 1 pulgada (1,8 - 2,5 cm)
- Longitud del cinturón: 1.4 a 1.6 pulgadas (3,6 - 4,1 cm) desde la parte superior hasta la esquina en escuadra/eje. Si hay excedente tendrá que estar bien ajustado.
- Longitud de la parte del flag: 2.4 a 2.6 pulgadas (6,1 - 6,6 cm) desde la esquina hasta la parte inferior.
- Ángulo de la esquina: 130 a 140 grados.

Fuerza de desprendimiento: máximo 100 Newton (10 kg) para juegos de mayores (hombres, mujeres, mixtos, chavorrucos), máximo 50 Newton (5 kg) para kids.

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 4. EQUIPAMIENTO ILEGAL

- Flags que utilicen velcro o algún otro tipo de anclaje.
- Botines con tacos de más de 0.5 pulgadas (1,25 cm), afilados o puntiagudos de cualquier forma o hechos de cualquier material metálico.
- Cualquier tipo de hombreras, cascos o accesorios para la cabeza **NOTA: Solo en torneos dominicales se podrá hacer uso de Gorras siempre y cuando su posición sea hacia atras o de material StealthForm.**
- Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes afilados).
- Cualquier tipo de anteojo y marco de material que se pueda romper o astillar **NOTA: Todas las gafas para sol quedan prohibidas**
- Las joyas deben quitarse o cubrirse por completo.
- Accesorios de uniformes como toallas o calentadores de manos.
- Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo o a la persona, ropa o accesorio de un jugador que afecte la pelota o a un oponente.
- Cualquier dispositivo de señalización electrónica, mecánica o de otro tipo con el fin de comunicarse con un entrenador o cualquier otra persona.
- **Prohibición de Logotipos Externos:** Está estrictamente prohibido participar con playeras, jerseys o sudaderas que no pertenezcan al equipo o que muestren logotipos de otras ligas, clubes o marcas no autorizadas.
- **Uso de Casacas:** En caso de no cumplir con el uniforme oficial del equipo, el jugador deberá utilizar obligatoriamente una casaca autorizada por la liga (sujeto a las condiciones de renta y depósito de identificación mencionadas en la regla 1.8).
- **Uso de Sudaderas y Prendas Térmicas**: En climas fríos, se permite el uso de sudaderas o prendas térmicas bajo las siguientes condiciones:

  a)Deben ir debajo del jersey de juego o de la casaca autorizada.

  b)El jersey o casaca siempre debe ser la capa más externa para mantener visibles los números y colores del equipo.
- **Uso correcto del uniforme:** Todo jugador debe permanecer debidamente fajado durante todo el encuentro. El jersey o playera debe estar por dentro del pantalón o short; **ya no se permitirá que la prenda cuelgue sobre las banderas, o solo por debajo de las cintas**. Las banderas deben estar posicionadas correctamente en los costados de las caderas. Cintas movidas hacia atrás o adelante serán causa de infracción. Cualquier jugador que no cumpla con estas especificaciones al inicio de una jugada será considerado jugador inelegible para esa jugada. Es responsabilidad exclusiva de cada Coach o Capitán asegurar que sus jugadores cumplan con estas normas. NO es obligación de los oficiales advertir o acomodar el equipo de los jugadores antes del Snap.

- Sanción: *El jugador que se niegue a cumplir con esta disposición no podrá ingresar al terreno de juego.*

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 5. REGISTRO Y GARANTÍA DE LOS EQUIPOS

- **Requisitos de Registro Individual:** Antes de ingresar al partido, todo jugador deberá estar debidamente registrado en la aplicación oficial, su nombre con al menos un apellido y su número de jugador asignado.
- **Responsabilidad del Cuerpo Técnico:** Será responsabilidad exclusiva del capitán o entrenador (coach) realizar el registro de cada uno de sus jugadores en la plataforma autorizada por la liga.
- **Plazo Límite de Registro:** La falta de registro en la aplicación impedirá la participación de los jugadores a partir de la jornada 4.
- **Sanción por Manipulación de Registros:** Cualquier alteración, modificación o manipulación no autorizada de la información del registro original durante la temporada regular o postemporada resultará en una sanción inmediata. El capitán o coach responsable será suspendido por cuatro (4) jornadas y el equipo recibirá una multa administrativa de $2,000.00 MXN.

ARTÍCULO 6. Uso de Banderas Oficiales y Equipamiento en Categoría Diamantes

- En la categoría Diamantes será obligatorio competir únicamente con las banderas reglamentarias proporcionadas por la liga, quedando estrictamente prohibido el uso de flags personales o no autorizados por la administración.

SECCIÓN 4. ÁREAS Y LÍNEAS

ARTÍCULO 1. EL CAMPO
El campo es la superficie comprendida por el área de seguridad y el espacio sobre la misma.

ARTÍCULO 2. CAMPO DE JUEGO
El campo de juego es el área comprendida por las líneas exteriores (líneas laterales y líneas finales) que no son las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. ZONAS DE ANOTACIÓN
Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo de juego entre las líneas de gol y las líneas finales.

ARTÍCULO 4. ZONAS ROJA
Las zonas ROJAS son áreas de 5 yardas en ambos extremos del campo de juego, previas a las líneas de gol. Marcadas con dos conos rojos.

ARTÍCULO 5. LÍNEAS DE GOL
Las líneas de gol, una para cada equipo, estarán establecidas en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y los conos de la línea de gol se encuentran dentro de la zona de anotación. (Color naranja) Cada línea de gol es parte de un plano vertical, el cual separa la zona de anotación del campo de juego y se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que el equipo defiende.

ARTÍCULO 6. LÍNEA DE MEDIOCAMPO
A mitad de camino entre las líneas de gol se encuentra la línea de mediocampo (Marcada por 2 conos azules). La mitad de la línea de mediocampo es la línea por ganar para una nueva serie de intentos y es, por consiguiente, llamada mediocampo para abreviar.

ARTÍCULO 7. DENTRO DEL CAMPO Y FUERA DEL CAMPO
El área comprendida por las líneas laterales y las líneas finales es dentro del campo de juego y cualquier otro lugar (incluyendo las mismas líneas laterales y las líneas finales) son fuera del campo de juego.

ARTÍCULO 8. ÁREAS DE EQUIPO
Las áreas de equipo están por fuera del área de seguridad (3 yardas de distancia de las líneas laterales) y entre las líneas de zona roja. En caso de haber conflicto con el área de seguridad, las áreas de equipos deberán ser reubicadas. Si, debido a limitaciones de espacio, es necesario reubicar las áreas de equipo, ambos equipos deben ser tratados equitativamente. El espacio otorgado a ambos equipos debe de ser aproximadamente del mismo tamaño. Cuando las áreas de equipo sean reubicadas del mismo lado del campo, los dos entrenadores de ambos equipos pueden trabajar en su propia área de equipo, como siempre, y utilizar el área de seguridad entre su área de equipo y la línea de la yarda 5 del otro lado del campo. El uso de dispositivos electrónicos (radios, cámaras de video, smartphones, etc.) dentro del área del equipo es legal. Al no respetar el área de equipo será acreedor a un castigo.

- **CASTIGO:** *Procedimiento ilegal; (Antes de marcar el castigo primero se la dara una notificación al equipo, si renciden serán acredores a ser castigados)*
En Bola Viva: Se castigara con la pérdida down siguente,
Escalación de Sanciones: El cuerpo arbitral tiene la facultad de emitir una **primera llamada** de atención formal o proceder con la **expulsión directa** del infractor, basándose exclusivamente en su criterio profesional y la magnitud de la falta.

SECCIÓN 5. LA BOLA VIVA O MUERTA

ARTÍCULO 1. BOLA VIVA
Una bola viva es una bola en juego. Un pase que aún no haya tocado el suelo es una bola viva en vuelo.

ARTÍCULO 2. BOLA MUERTA
Una bola muerta es una bola que no está en juego**.**

ARTÍCULO 3. CUANDO LA BOLA ESTÁ LISTA PARA JUGAR
El balón se considera bola muerta aun cuando haya sido declarado 'listo para jugar'. La transición a balón en juego ocurrirá únicamente después de que el balón sea colocado en el punto de origen, el oficial (referee) emita la señalización acústica mediante el silbato y el snap sea realizado.

SECCIÓN 6. RÉGIMEN DE PENALIZACIONES Y CASTIGOS

ARTÍCULO 1. INFRACCIONES DE BOLA VIVA (OFENSIVA)
Toda falta cometida por el equipo ofensivo mientras el balón se encuentre en juego resultará en la pérdida del siguiente down.

- **Caso 1:** Si la infracción ocurre durante el 1er down, el equipo perderá el derecho al 2do down, reanudando el juego en 3er down.
- **Caso 2:** Si la infracción ocurre durante el 3er down, se perderá el 4to down, procediendo de inmediato al cambio de posesión. El equipo contrario iniciará su serie en 1er down.
- **Caso 3:** Si la infracción ocurre durante el 4to down, se realizará el cambio de posesión y el equipo receptor iniciará su serie con el beneficio de "doble primera"

ARTÍCULO 2. INFRACCIONES DE BOLA MUERTA (OFENSIVA)
Toda falta cometida por el equipo ofensivo antes del inicio de la jugada o tras la finalización de la misma resultará en la pérdida del down en curso.

- **Caso 1:** Si el equipo se dispone a jugar el 1er down y comete una falta de bola muerta, la jugada se detiene y el equipo reiniciará en 2do down.
- **Caso 2:** Si la infracción ocurre en 4to down, se detendrá la jugada y se otorgará la posesión al equipo contrario en 1er down.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES DE BOLA VIVA O MUERTA (DEFENSIVA)
Cualquier castigo cometido por el equipo defensivo derivará en la repetición del down vigente para el equipo ofensivo, salvo las excepciones marcadas por reglas especiales.

- **Caso 1:** Si la ofensiva se encuentra en 1er down, tras aplicarse el castigo defensivo, se repetirá el 1er down.
- **Caso 2 (Interferencias):** En situaciones de interferencia de pase, se aplicará la sanción como esta estipulada en el reglamento.
- **Caso 3 (Anotaciones):** Si se comete una infracción defensiva durante una jugada que culmine en anotación (Touchdown o punto extra), se aplicará la sanción como esta estipulada en el reglamento.

ARTÍCULO 4. FACULTAD DE ACEPTACIÓN O DECLINACIÓN DE PENALIZACIONES.
El equipo favorecido por una infracción podrá, a su conveniencia, aceptar la sanción impuesta por el cuerpo arbitral o declinarla para mantener el resultado de la jugada. Dicha elección deberá ser comunicada por el capitán del equipo o el entrenador en jefe antes de la reanudación del encuentro.

SECCIÓN 7. SHIFT Y MOVIMIENTO

ARTÍCULO 1. SHIFT

Se define como shift al cambio de posición realizado de manera simultánea por dos o más jugadores ofensivos, ocurrido entre la declaración de 'bola lista para jugar' y el snap. Un shift se considera finalizado únicamente cuando todos los jugadores involucrados han permanecido en estado estacionario durante un segundo completo. No existe un límite numérico para la ejecución de shifts previos al inicio de la jugada.

ARTÍCULO 2. MOVIMIENTO

Se define como movimiento al cambio de posición realizado por un único jugador ofensivo, ocurrido tras la finalización de un shift y previo al snap. Al igual que en el caso de los shifts, no existe un límite reglamentario en la cantidad de movimientos que la ofensiva puede ejecutar antes de poner el balón en juego.

SECCIÓN 8. MANEJO DEL BALÓN

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN DE ENTREGA Y ENGAÑO DE POSESIÓN

Se define como entrega a la transferencia exitosa de la posesión del balón entre compañeros del equipo que no involucre un pase. Por su parte, un engaño de entrega consiste en cualquier movimiento de manos por parte del portador del balón hacia un compañero cercano con el fin de simular dicha transferencia. No se considerarán engaños de entrega los amagos de pase (pump fake), simulaciones de pitch o el simple giro del cuerpo del corredor hacia un compañero sin que exista una acción manifiesta de las manos.

ARTÍCULO 2. DEFINICIÓN Y TRAYECTORIA DEL PASE:

Se define como pase al acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección o permitir que este caiga al suelo. Un pase se caracteriza por el intervalo de tiempo en el que el balón no se encuentra bajo la posesión de ningún jugador. La ejecución del pase inicia en el momento en que el balón es liberado del control firme del pasador mediante un movimiento deliberado de la mano o el brazo. Su estatus como pase se mantiene hasta que es legalmente completado por un jugador o hasta que el balón se declare muerto por contacto con el terreno de juego o fuera de los límites.

ARTÍCULO 3. DEFINICIÓN DE POSESIÓN Y CAMBIO DE POSESIÓN

Se define como posesión el acto de sostener firmemente o mantener el control total de una bola viva. Para que la posesión sea legal dentro del terreno de juego, el jugador debe tener contacto con al menos un pie o cualquier otra extremidad (rodilla, codo, etc.) dentro de los límites del campo al momento de asegurar el balón. Un Cambio de Posesión de Equipo (COP) se dictamina en el instante en que un jugador del equipo oponente obtiene el control y la posesión legal del balón.

ARTÍCULO 4. BATEANDO

Batear el balón es contactarlo intencionalmente con las manos o brazos.

ARTÍCULO 5. PROHIBICIÓN DE PATEAR O AZOTAR EL BALÓN

Se considera un acto ilegal contactar intencionalmente el balón con la rodilla, la parte inferior de la pierna o el pie. Asimismo, azotar el balón con intenciones no deportivas se clasifica como una falta grave. Ambas acciones contravienen los principios de respeto al equipo de juego y deportividad de la ATF, y serán sancionadas conforme al protocolo de conducta antideportiva.

- **CASTIGO:** *Actitud antideportiva;*
  - **En Bola Viva:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento)
  - **En Bola Muerta:** Se aplicará la pérdida del down en curso o por jugarse
  - **Escalación de Sanciones:** El cuerpo arbitral tiene la facultad de emitir **una primera llamada de atención** formal o proceder con la **expulsión directa** del infractor, basándose exclusivamente en su criterio profesional y la magnitud de la falta.

SECCIÓN 9. PASES Y PEACH

ARTÍCULO 1. PASE HACIA ADELANTE Y HACIA ATRÁS
Un pase se clasifica como hacia adelante si el primer punto de contacto del balón ocurre por delante del punto de origen del lanzamiento. Cualquier otra trayectoria se considera un pase hacia atrás, incluyendo los lanzamientos laterales (paralelos a la línea de scrimmage).
Respecto al inicio de la jugada, el snap adquiere el estatus de pase hacia atrás en el instante en que el centro libera el balón. No obstante, si el centro o el quarterback pierden el control del ovoide durante la ejecución inicial del movimiento, la acción se dictaminará como un snap ilegal."

ARTÍCULO 2. CRUZANDO LA LÍNEA DE SCRIMMAGE
Una vez que el portador del balón ha cruzado la línea de scrimmage, cualquier transferencia de posesión entre jugadores ofensivos deberá realizarse mediante un pase lateral o hacia atrás. Si se ejecuta un intercambio hacia adelante (adelantado), la jugada se detendrá de inmediato en el instante en que un jugador del mismo equipo toque o tome posesión del balón. En el punto donde ocurrió el pase ilegalmente lanzado.

- CASTIGO: *PASE ADELANTADO;*
- **EN BOLA VIVA:** SE SANCIONARÁ CON LA PÉRDIDA DEL SIGUIENTE DOWN (INTENTO) EN EL PUNTO DONDE SE DETUVO LA JUGADA.

Nota de Excepción: La restricción de "intercambio adelantado" quedará anulada si ocurre cualquiera de los siguientes escenarios.

- **Desvío Defensivo:** Si el pase adelantado es tocado o desviado en primera instancia por un jugador defensivo, la jugada permanece viva. La ofensiva puede recuperar el balón y continuar con su avance de manera legal.
- **Cambio de Posesión (Intercepción):** Si el primer jugador en obtener la posesión firme del balón tras el lanzamiento adelantado es un defensivo, la jugada continuará su curso natural, permitiendo el retorno de la intercepción.

En ambos casos, el contacto o la posesión por parte de la defensa anula la naturaleza ilegal del pase adelantado para esa acción específica, priorizando la fluidez y la competitividad de la jugada.

ARTÍCULO 3. LEGALIDAD DEL SEGUNDO PASE, TRAS UN BALÓN BATEADO.
En el supuesto de que un pase sea desviado o bateado por un jugador defensivo detrás de la línea de scrimmage y el mariscal de campo (QB) o algúnn otro jugador ofensivo recupere la posesión del balón antes de que este toque el suelo, dicho jugador mantiene la facultad de efectuar un segundo pase. Esta acción es legal siempre que el QB o algún otro jugador ofensivo no tome posesión del balón delante de la línea de scrimmage y el balón no haya hecho contacto con el terreno de juego, permaneciendo la jugada viva y dentro de las restricciones de un segunda pase por oportunidad.

ARTÍCULO 4. RECEPCIÓN E INTERCEPCIÓN
Para validar la legalidad de la posesión, se deben cumplir los siguientes criterios:

- **Contacto con el Terreno:** Un jugador que se despega del suelo para asegurar el balón debe regresar al mismo contactando con cualquier parte de su cuerpo dentro de los límites del campo de juego. (Un pie, sin despegar del terreno de juego)
- **Proceso de Recepción:** El jugador debe mantener un control completo y continuo del balón durante todo el proceso de caída y contacto con el suelo.
- **Finalización de la Jugada:** Si el jugador pierde el control del balón y este toca el suelo antes de que el proceso de recepción sea completado satisfactoriamente, se dictaminará como pase incompleto (no hay recepción).
- **Posesión y Despojo Prematuro de bandera:** Queda prohibido el despojo prematuro de banderas a cualquier jugador ofensivo mientras el balón permanezca en posesión del QB, se encuentre en el aire o el jugador se ubique del lado contrario al desarrollo de la jugada; de incurrir en esta falta, los oficiales marcarán el castigo pero el ofensivo podrá continuar con su avance, obligando a la defensa a retirar la bandera restante si el jugador aún conserva una o a realizar un toque legal únicamente en la espalda, hombros o brazos si fue despojado de ambas para detener la acción en el punto de contacto.

CASTIGO: DESPRENDIMIENTO ILEGAL DE BANDERA;
- **En Bola Viva:** Se sancionará en el punto de avance, repitiendo el down del equipo ofensivo.

CASTIGO: TOQUE INDEVIDO EN CASO DEL DESPOJO DE AMBAS BANDERAS;
- **En Bola Viva**: Se sancionará, repitiendo el down del equipo ofensivo.

NOTA: Si la recepción culmina dentro del área de anotación habiendo existido un desprendimiento ilegal de bandera previo por parte de la defensa, se concederá el touchdown como válido y la penalización por el despojo prematuro se aplicará en el punto extra. Para dicha conversión, el equipo anotador tendrá la opción de hacer cumplir el castigo aproximando el intento de dos puntos a la línea de cono rojo o aplicarlo después del kick off con perdida de down para el equipo contrario entrando directo en segundo down.

ARTÍCULO 5. DEFINICIÓN DE CAPTURA (SACK) Y CRITERIO DE POSESIÓN
Se dictamina una captura o sack cuando un jugador defensivo realiza la sustracción de la cinta (flag pull) al quarterback mientras este mantiene la posesión del balón detrás de la línea de scrimmage en bola viva.

Para determinar el estatus de la posesión en situaciones de contacto, se aplicarán los siguientes criterios:

- **Posesión Confirmada:** Se considerará que el quarterback mantiene la posesión del balón si este se encuentra a la altura del pecho o por debajo de la línea de los hombros al momento del flag pull.
- **Proceso de Lanzamiento:** Si el accionar del quarterback ya se encuentra en el proceso manifiesto de picheo o lanzamiento (brazo en movimiento ascendente o extendido para liberar el ovoide), se dictaminará que la posesión ha cesado.
- **Continuidad:** En caso de que el flag pull ocurra durante el proceso de lanzamiento, la acción se considerará pase legal y se permitirá que la jugada siga su curso natural, independientemente de si el balón es completado, interceptado o cae incompleto.

SECCIÓN 10. SUJETANDO, BLOQUEO, CONTACTO Y AIMING

ARTÍCULO 1. INFRACCIÓN POR SUJETAR (HOLDING)

Se define como sujetar al acto de asir o agarrar a un oponente, su jersey o cualquier parte de su equipamiento, sin liberarlo de manera inmediata. Para que esta acción sea sancionada, el contacto debe afectar el libre movimiento, la trayectoria o el desempeño del jugador afectado. Esta regla aplica tanto para jugadores ofensivos como defensivos durante la vigencia de la jugada.

- **CASTIGO:** *Holding;* El Holding se penalizará de acuerdo con la naturaleza del infractor y el resultado de la jugada:

- **Holding Ofensivo (Bola Viva):** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento). La jugada se detiene o se penaliza desde el punto de origen.
- **Holding Defensivo (Bola Viva):** Se sancionará con la repetición del down ofensivo (intento).
- **Holding en Situación de Anotación:** Si ocurre un holding defensivo pero la jugada termina en anotación (Touchdown), el castigo no se anula; se aplicará, a elección del equipo afectado, durante la ejecución del punto extra o inmediatamente después del Kick-off (inicio de la siguiente serie).
- **Escalación de Sanciones:** Independientemente de la pérdida de down, el cuerpo arbitral tiene la facultad de emitir una primera llamada de atención formal o proceder con la expulsión directa del infractor, basándose exclusivamente en su criterio profesional y la magnitud de la falta (por ejemplo, si el agarre es excesivamente violento o reiterado).

SECCIÓN 10. SUJETANDO, BLOQUEO, CONTACTO Y AIMING

ARTÍCULO 2. DEFINICIÓN Y RESTRICCIONES DE BLOQUEO

Se define como **bloqueo** el acto de obstruir a un oponente sin contacto físico al interponerse deliberadamente en su trayectoria. El bloqueo es una infracción que ocurre cuando un jugador en movimiento impide el Derecho de Paso **(ROW)** de un rival, obstaculiza el avance de un rusher o bloquea el acceso hacia el portador del balón.

Escenarios Específicos de Infracción:

- **Cruce de Trayectorias (Pick):** Se considerará bloqueo si un jugador ofensivo, durante su carrera, cruza por la espalda de un compañero de equipo provocando que este último sirva como pantalla o impida el paso del defensivo hacia el portador.
- **Interferencia al Rusher:** Se dictaminará bloqueo si cualquier receptor o el centro interfiere en la trayectoria directa y legal del rusher hacia el quarterback.

- **CASTIGO:** *Bloque;* El bloqueo se penalizará conforme a la siguiente estructura, priorizando la integridad del juego de no contacto:

- **Bloqueo en Bola Viva:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento). La jugada se detendrá de inmediato en el punto de la infracción, siguiendo el criterio de establecido por la liga para mantener la equidad competitiva.
- **Bloqueo en Situación de Anotación:** Si se comete un bloqueo ofensivo y la jugada culmina en una anotación (Touchdown), dicha anotación será anulada automáticamente. El equipo ofensivo iniciará el siguiente down consecutivo en el punto de origen (donde fue centrado el balón), eliminando cualquier ganancia obtenida mediante la infracción.
- **Escalación de Sanciones:** Independientemente de la sanción táctica (pérdida de down o anulación de puntos), el cuerpo arbitral posee la facultad de emitir una primera llamada de atención formal o dictaminar la expulsión directa del jugador. Esta decisión se basará en el criterio profesional del oficial, evaluando si la falta fue excesivamente violenta, peligrosa o reiterativa.

Nota de Excepción (Regla de las 10 Yardas): La única circunstancia en la que no se penalizará la cercanía entre compañeros como bloqueo es cuando el portador del balón se encuentre a 10 yardas o mas de distancia de su compañero más cercano, situándose en una zona donde la presencia de dicho compañero sea irrelevante para la acción de quitar la cinta (flag pull)

SECCIÓN 10. SUJETANDO, BLOQUEO, CONTACTO Y AIMING

ARTÍCULO 3. NATURALEZA DEL CONTACTO.

Se define como contacto el acto de tocar a un oponente con un grado de fuerza que genere un impacto físico. Para efectos reglamentarios, el contacto incidental (tocar sin impacto) no se considera falta. Una infracción por contacto será sancionada únicamente cuando la acción afecte la trayectoria, el equilibrio o el desempeño del jugador rival de manera deliberada o por negligencia.

- **CASTIGO:** *Contacto;* El contacto se penalizará conforme a la siguiente estructura, priorizando la integridad de los participantes y la naturaleza de "no contacto" de la liga:

- **Contacto Ofensivo (Bola Viva):** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento). La jugada se detendrá de inmediato en el punto de la infracción, eliminando cualquier avance posterior al contacto.
- **Contacto Defensivo (Bola Viva):** Se sancionará con la repetición del down para el equipo ofensivo desde el punto de origen de la infracción
- **Contacto Ofensivo en Situación de Anotación:** Si un jugador ofensivo comete contacto y la jugada culmina en Touchdown, la anotación será anulada automáticamente. El equipo ofensivo juagara su down consecutivo en el punto de origen (donde fue centrado el balón), perdiendo toda ganancia de yardas de esa jugada.
- **Contacto Defensivo en Situación de Anotación**: El Touchdown será válido y subirá al marcador. La penalización por el contacto no se anulará. El castigo se aplicará ya sea durante la ejecución del punto extra o inmediatamente después del Kick-off
- **Escalación de Sanciones:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

Excepciones por Trayectoria y Visión (No Contacto): No se considerará infracción por contacto en los siguientes escenarios de juego fortuito:

- **Disputa del Balón:** Si tanto el jugador ofensivo como el defensivo se desplazan con la intención clara de disputar un pase y, debido a que ambos están enfocados en el balón, ocurre una colisión sin que ninguno haya advertido la presencia del otro.
- **Colisión por Enfoque al Pasador**: Si durante la trayectoria de un pase, ambos jugadores (ofensor y defensor) se impactan mientras mantienen la vista fija hacia el quarterback o el origen del lanzamiento, al no existir contacto visual previo ni intención de obstruir, la acción se dictaminará como un choque accidental y no como falta.

ARTÍCULO 4. AIMING (CONTACTO DELIBERADO Y AGRESIVO)

Se define como Aiming el acto de seleccionar a un rival como objetivo para iniciar contacto o colisionar intencionalmente con él. El Aiming es una falta grave que contraviene la naturaleza de no contacto de la ATF.

Se dictaminará Aiming en los siguientes supuestos:

- Colisión Intencional: Iniciar un choque deliberado incluso si el jugador agresor tiene el Derecho de Paso (ROW). El ROW no otorga permiso para embestir a un rival.
- Fuerza Excesiva: Cualquier contacto evitable ejecutado con fuerza desmedida, ya sea durante un intento de quitar la cinta (flag pull) o mientras se disputa un balón en el aire.
- Ataque al Balón: Atacar directamente el balón cuando este se encuentra en posesión firme de un rival o intentar arrebatárselo (stripping) por la fuerza. El objetivo reglamentario es la cinta (flag), nunca el balón en posesión ni el cuerpo del jugador.

Nota Disciplinaria: Debido a que el Aiming implica una intención de colisión, los oficiales aplicarán de inmediato la **Escalación de Sanciones,** pudiendo proceder a la expulsión directa o llamada de atención si se determina que hubo intención de lesionar o una conducta antideportiva manifiesta.

SECCIÓN 11. QUITAR EL FLAG, PROTECCIÓN DEL FLAG, JUMPING, DIPPING, GIRANDO Y DIVING

ARTÍCULO 1. QUITAR EL FLAG

Se define como quite de cinta o flag pull el acto de remover una o más cintas del rival utilizando una o ambas manos de manera limpia y efectiva.

- **Derecho de Acción Defensiva:** El jugador defensivo posee el derecho legítimo de desplazarse hacia la trayectoria del corredor con el objetivo específico de atacar las cintas.
- **Enfoque del Ataque:** El ataque del defensor debe dirigirse exclusivamente a la cinta del portador del balón. Cualquier contacto excesivo con el cuerpo del corredor, sujeción del uniforme o impacto intencional durante el proceso de quitar la cinta será evaluado bajo las reglas de Contacto o Sujetar (Holding).
- **Finalización de la Jugada:** El balón se declara muerto en el instante exacto en que la cinta se separa del cinturón del corredor, independientemente de si el defensor mantiene o suelta la cinta inmediatamente después.

ARTÍCULO 2. Mecánica de la Detención (Flag Pull)

- **Desprendimiento Prematuro:** Si un defensor retira una bandera a un oponente que aún no posee el balón, se marcara de acuerdo a la sección 9, Art. 4, Punto 4.
- **Entrega de Bandera:** Como norma de cortesía y deportividad, tras quitar la bandera, el defensor deberá entregarla en la mano al rival. En caso de que el ofensivo no preste atención, la bandera debe colocarse en el suelo; queda estrictamente prohibido lanzarla o alejarla.

ARTÍCULO 3. PROTECCIÓN DEL FLAG (AYUDA AL CORREDOR O FLAG GUARDING)

Se define como protección de cinta o flag guarding cualquier intento del corredor por impedir que un defensor le quite la cinta mediante el uso de obstrucciones físicas. El corredor tiene la responsabilidad de mantener el acceso a sus cintas libre para el defensor.

Se dictaminará infracción por protección en los siguientes casos:

- Cobertura Física: Cubrir la cinta con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo, pierna) o con el propio balón para evitar el flag pull.
- Interferencia de Manos: Mover la mano por debajo de la línea de la cadera frente a la cinta de manera previa o durante el intento de sustracción del rival.
- Uso del Brazo (Stiff Arm): Estirar el brazo, con o sin el balón, hacia el rival con el fin de dificultar o bloquear el acceso a la cinta.
- Salto Obstructivo: Cualquier movimiento corporal que, de manera intencional, oculte la cinta tras una extremidad para invalidar el ataque del defensivo.

- CASTIGO: AYUDA AL CORREDOR O FLAG GUARDING;

- **En Bola Viva:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento) EN EL PUNTO DONDE SE DETUVO LA JUGADA.

SECCIÓN 11. QUITAR EL FLAG, PROTECCIÓN DEL FLAG, JUMPING, DIPPING, GIRANDO Y DIVING

ARTÍCULO 4. JUMPING (SALTO DEL CORREDOR)

- **Naturaleza de la Falta:** El salto se considera una modalidad de Protección de Cinta (Flag Guarding) y es estrictamente ilegal.
- **Criterio de Seguridad:** Esta restricción busca prevenir impactos en zonas vulnerables y asegurar que el defensor tenga un objetivo estable para el flag pull.

- CASTIGO: Ayuda al corredor o Flag Guarding;

- **En Bola Viva:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento) EN EL PUNTO DONDE SE DETUVO LA JUGADA.

Excepción: No se considerará Jumping si el corredor salta de manera lateral o vertical para evitar un obstáculo en el suelo o un contacto inminente, siempre y cuando no utilice el salto para ocultar o elevar las cintas fuera del alcance natural del defensor.

ARTÍCULO 5. DIPPING (EVASIÓN POR DESCENSO DE CENTRO DE GRAVEDAD)

Se define como Dipping el movimiento continuo y fluido mediante el cual el corredor flexiona las rodillas más de lo habitual para bajar el nivel de sus cintas en comparación con su carrera normal, con el fin de eludir el intento de flag pull.

- **ILEGALIDAD:** A DIFERENCIA DEL SALTO O LA PROTECCIÓN MANUAL, EL DIPPING ES UNA ACCIÓN ILEGAL Y NO PERMITIDA DENTRO DE LA ATF.

-**CASTIGO**: Ayuda al corredor o Flag Guarding;

- **En Bola Viva:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento) EN EL PUNTO DONDE SE DETUVO LA JUGADA.

SECCIÓN 11. QUITAR EL FLAG, PROTECCIÓN DEL FLAG, JUMPING, DIPPING, GIRANDO Y DIVING

ARTÍCULO 6. MECÁNICA DEL GIRO (SPINNING) Y RESTRICCIONES

Girando es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten el flag mediante una rotación del cuerpo a través del plano vertical. Girar es legal si la altura de los flags no se eleva o baja considerablemente.

Se define como Giro el acto del corredor de rotar su cuerpo sobre su eje vertical para eludir el intento de flag pull.

- Condición de Legalidad: El giro es legal siempre y cuando se realice de manera fluida y la altura de las cintas permanezca relativamente constante (sin elevarse ni bajar considerablemente respecto a la carrera normal).

Combinaciones Legales:

- Jumping: (Saltar después de rotar dentro de la excepción).

Escenarios de Ilegalidad y Sanciones:

- **Giro con Extremidades Extendidas:** Es estrictamente ilegal girar con los brazos o codos abiertos. Esta acción se considera una falta grave, ya que aumenta el riesgo de impactar el rostro o cuerpo del defensor, y será tratada bajo el criterio de **Contacto Ilegal o Aiming.**
- **Combinaciones Prohibidas:** No está permitido combinar el giro con otras maniobras de evasión. Se dictaminará falta si el giro se realiza simultáneamente con:

1. **Dipping:** (Bajar el centro de gravedad mientras se rota).
2. **Jumping:** (Saltar mientras se rota elevando la cadera).
3. **Diving**: (Lanzarse hacia adelante mientras se rota se puede considerar como **Contacto Ilegal o Aiming**).

- **Sanción:** En caso de un giro ilegal o una combinación prohibida, la jugada se detendrá de inmediato y el balón se colocará en el punto donde se cometió la infracción, aplicando el castigo correspondiente de acuerdo a lo que se este penalizando.

ARTÍCULO 7. DIVING (LANZAMIENTO DEL CORREDOR)

Se define como Diving el acto del corredor de inclinar o proyectar el tren superior hacia adelante de manera agresiva, ya sea mediante un salto, un desplante o una caída controlada, con el fin de evitar el flag pull o ganar yardas adicionales dificultando el acceso a las cintas.

- **Naturaleza de la Falta:** El Diving se clasifica como una modalidad de Protección de Cinta (Flag Guarding) y es estrictamente ilegal en cualquier zona del campo.
- **Combinaciones Prohibidas:** La infracción se ratifica si la inclinación del torso se combina con un salto (Jumping), un descenso de cadera (Dipping) o una rotación (Spinning).
- **Seguridad:** Esta regla busca evitar que el corredor exponga su cabeza o espalda a impactos y que el defensor se vea obligado a realizar un contacto físico para detener el avance.

- Sanción: El Diving no se considera una simple infracción técnica, sino una violación directa a la seguridad del juego.

- **Clasificación de la Falta:** Es estrictamente ilegal realizar diving. Debido a que esta acción aumenta exponencialmente el riesgo de impacto directo contra el rostro o el cuerpo del defensor, será tratada bajo el criterio de Contacto Ilegal o Aiming.
- **Penalización Táctica:** La jugada se detiene de inmediato y el balón se coloca en el punto donde se inició la maniobra.
- **Protocolo Disciplinario**: El cuerpo arbitral aplicará la **Escalación de Sanciones**, lo que implica una llamada de atención formal o la expulsión directa del infractor, dependiendo de la magnitud de la colisión o la intención de contacto detectada.

SECCIÓN 12. DERECHO DE LUGAR Y DERECHO DE PASO

ARTÍCULO 1. Derecho de Lugar (ROP)

Se otorga el Derecho de Lugar a cualquier jugador que se encuentre estacionario, mantenga una postura normal de juego y no realice movimientos horizontales para cambiar su posición.

- **Excepción Vertical:** Un movimiento puramente vertical, como saltar o elevarse desde el suelo para lanzar o atrapar un pase, no invalida el Derecho de Lugar obtenido previamente. El jugador tiene derecho al espacio que ocupa desde el suelo hasta el límite de su salto vertical.
- **Jerarquía de Derechos:** En caso de colisión, el Derecho de Lugar tiene prioridad absoluta sobre el Derecho de Paso. Esto significa que la responsabilidad de evitar el contacto recae siempre en el jugador que se encuentra en movimiento (desplazamiento horizontal).
- **Culpabilidad:** Si un jugador en movimiento choca con un jugador estacionario, la falta se le atribuirá al jugador en movimiento, bajo los criterios de Contacto Ilegal o Aiming, según la magnitud del impacto.

ARTÍCULO 2. DERECHO DE PASO (ROW)

Se otorga el **Derecho de Paso** a aquel jugador que ha establecido y fijado su trayectoria en una dirección determinada de manera regular y no la modifica de forma súbita. (Punta A a Punto B)

- **Privilegio de Trayectoria:** Al determinar la culpabilidad de una falta por contacto, el jugador que posee el Derecho de Paso tiene un mayor privilegio jerárquico que el resto de los jugadores en movimiento.
- **Limitación Crítica (Jerarquía Suprema):** El Derecho de Paso siempre es secundario ante el Derecho de Lugar. Un jugador en movimiento, aunque mantenga una trayectoria fija, es responsable de evitar el contacto con cualquier jugador que se encuentre estacionario (Derecho de Lugar).
- **Pérdida del Derecho y Culpabilidad:** Un jugador perderá automáticamente su privilegio de Derecho de Paso si realiza cualquiera de las siguientes acciones:

1. Cambiar su dirección de manera errática o súbita.
2. Realizar movimientos compensatorios para obstruir a un rival.
3. Intentar deliberadamente "buscar" o provocar el contacto físico con un oponente.

- **Atribución de la Falta:** En estos casos, la responsabilidad total de la colisión recaerá sobre el jugador en movimiento que haya perdido su derecho. La falta se sancionará bajo los criterios de Contacto Ilegal o Aiming, dependiendo de la magnitud del impacto y la peligrosidad de la acción.

SECCIÓN 13. COMIENZO DE CADA PERÍODO

ARTÍCULO 1. PROTOCOLO DE INICIO Y SORTEO (KICK-OFF MEETING)

Para garantizar un inicio de jornada puntual y organizado, se establece el siguiente procedimiento obligatorio:

- **Identificación de Liderazgo:** Antes del comienzo del juego, cada equipo deberá anunciar formalmente al Referee a un máximo de dos (2) entrenadores y un máximo de un (1) capitán. Estos serán los únicos interlocutores válidos con el cuerpo arbitral durante el encuentro.
- **El Sorteo (Volado):** Antes del horario programado para el "Kick-off", el Referee realizará el sorteo en la mitad del campo con la presencia exclusiva de los capitanes de ambos equipos.
- **Prioridad del Visitante:** El capitán del equipo visitante tendrá el derecho de elegir (cara o cruz) en el sorteo.
- **Opciones del Ganador:** El ganador del volado tendrá la facultad de elegir entre:
  a. Recibir el balón en la primera mitad.
  b. Patear el balón en la primera mitad.
- **Alternancia Automática:** El equipo que patea en la primera mitad recibirá automáticamente en la segunda mitad, y viceversa, realizando el cambio de campo correspondiente.

ARTÍCULO 2. EJECUCIÓN TÉCNICA DEL KICKOFF

- **Zona de Despegue:** La patada debe realizarse dentro de la zona de anotación sin rebasar la línea de gol (frontera entre el campo y la anotación).
- **Mecánica de Lanzamiento:** La patada debe ser lanzada por arriba del hombro.
- **Alineación Defensiva:** Todos los jugadores del equipo que patea deben estar alineados detrás de la línea de gol hasta que el balón sea efectivamente pateado.
- **Tiempo Límite:** El equipo tiene 10 segundos para efectuar la patada tras la señal.

- **Sanción** El equipo contrario conservará la facultad de declinar la sanción para validar el avance obtenido (en caso de existir) o bien exigir la repetición de la patada, contemplando que en caso de que el ovoide abandone los límites del terreno de juego se aplicará lo estipulado en la Sección 13, Artículo 3, Punto 3 correspondiente a balones fuera del campo, líneas laterales y líneas finales.

SECCIÓN 13. COMIENZO DE CADA PERÍODO

ARTÍCULO 3. EJECUCIÓN TÉCNICA DEL KICKOFF

- **Zona de Despegue**: La patada debe realizarse dentro de la zona de anotación sin rebasar la línea de gol (frontera entre el campo y la anotación).
- **Mecánica de Lanzamiento:** La patada debe ser lanzada por arriba del hombro.
- **Alineación Defensiva:** Todos los jugadores del equipo que patea deben estar alineados detrás de la línea de gol hasta que el balón sea efectivamente pateado.
- **Tiempo Límite:** El equipo tiene 10 segundos para efectuar la patada tras la señal.
- **Sanción por Incumplimiento:** Cualquier falta a estos puntos se penalizará con Doble Primero a favor del equipo ofensivo desde el punto donde termine la jugada.

Reglas de Distancia y Colocación

- **Requisito de Mitad de Campo:** El balón debe rebasar la mitad del campo por aire o con un solo rebote antes de la mitada de campo.

-SANCIÓN: Se penalizará con Doble Primero a favor del equipo ofensivo desde el punto donde termine la jugada.

- **Posicionamiento Ofensivo:** Ningún jugador del equipo que recibe podrá estar posicionado más allá de la mitad del campo antes de la patada.

- SANCIÓN: Si se comete esta infracción, el equipo ofensivo será penalizado con la pérdida de su 1er down. La jugada se detendrá y el equipo iniciará su serie automáticamente en 2do down desde el punto donde se tomó posesión del balón.

Balón Fuera del Campo (Líneas Laterales y Final)

El castigo dependerá de si el balón sale del campo directamente (en el aire) o tras un rebote:

- Sale por lateral después de mitad de campo directo // Doble primero - Cono Verde
- Sale por lateral antes de mitad de campo directo // Doble primero - Cono Azul
- Sale por la parte trasera de la anotación directo // Doble primero - Cono Rojo
- Si el balón rebota antes de mitad de campo y sale del terreno del juego // Doble Primero - Donde salga el balón.

Sin castigo:

- Si el balón rebota antes de salir: Después de mitad de campo: 1er down donde salió el balón..
- Si el balón rebota y sale por la zona de anotación (Touchback): 1er down en cono rojo.

Dinámica del Balón en Juego

- **Balón Vivo/Muerto:** Tras la patada, si el balón rebota y se mueve hacia atrás, es bola viva y la ofensiva puede avanzar. Si el balón rebota hacia adelante o es tocado por un defensivo, la jugada se termina de inmediato.
- **Protección por Altura:** Si la patada es excesivamente alta y pone en riesgo la integridad por la proximidad de jugadores (choque inminente), el oficial detendrá la jugada donde el ofensivo tome el balón o donde haga el primer rebote.
- **Reanudación Rápida:** Tras el Kick-off, la ofensiva puede iniciar su jugada en cuanto el centro esté alineado. No es necesario esperar a que la defensa se posicione, ya que estos deben integrarse trotando o corriendo desde su zona.

SECCIÓN 13. COMIENZO DE CADA PERÍODO

ARTÍCULO 4. ALTERNANCIA Y CAMBIO DE CAMPO (SEGUNDA MITAD)

Cambio de Lado: Para el inicio de la segunda mitad, los equipos deberán intercambiar el lado del campo de juego, defendiendo la línea de gol opuesta a la que protegieron durante el primer periodo.

Alternancia de Posesión: El intercambio de roles en el inicio es obligatorio y automático. El equipo que realizó la patada inicial (Kick-off) en la primera mitad pasará a ser el equipo receptor, y el equipo que recibió originalmente será ahora el encargado de patear para reanudar el encuentro.

ARTÍCULO 5. TIEMPO EXTRA (DESEMPATE PARA REGLAMENTO IFAF Y ATF)

Sorteo de Posesión: Se realizará una nueva ceremonia de volado para determinar qué equipo elige iniciar la ofensiva o defender primero.

Tiempos Fuera: No se contara con tiempos fuera en tiempos extras.

Etapa 1: Cono ROJO

- **Dinámica:** Se jugará una y una jugada por equipo desde el Cono ROJO.
- **Oportunidades:** Cada equipo tendrá dos (2) jugadas para anotar. (AB - AB)
- **Puntos Extra:** En caso de que algún equipo anote, no se aplicara el punto extra.
- **Alternancia:** Se juega una serie completa por equipo hasta que ambos hayan agotado sus oportunidades. Si el equipo A anota, equipo B tendrá la oportunidad de igualar los puntos anotados.

Etapa 2: Muerte Súbita (Cono Rojo)

- **Protocolo:** Si el empate persiste tras la Etapa 1, se realizará un nuevo volado para decidir la posesión.
- **Dinámica:** Se jugará desde el Cono Rojo bajo el formato de una y una jugada por equipo.
- **Definición:** El primer equipo que logre anotar en su turno, será declarado ganador. Se elimina la oportunidad de igualar el marcador del equipo contrario.
- **Nota Técnica:** En esta etapa de Muerte Súbita ya no es necesario realizar el punto extra; la anotación del Touchdown finaliza el encuentro de inmediato.

SECCIÓN 14. TIEMPO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. DURACIÓN DEL JUEGO Y ENTRETIEMPO

El tiempo de juego está diseñado para maximizar la acción en el campo y mantener la fluidez del torneo:

- **Tiempo Total:** El encuentro tendrá una duración de 36 minutos de tiempo corrido.
- **Periodos:** Se dividirá en dos (2) mitades de 18 minutos cada una.
- **Entretiempo:** Al finalizar la primera mitad, se otorgará un descanso de dos (2) minutos para la hidratación y el cambio de campo antes de iniciar el segundo periodo.
- **Reloj:** El cronómetro no se detendrá, salvo por situaciones excepcionales a discreción del Referee.
- **Minuto efectivo:** Se jugara 1 minuto efectivo en cada mitad.

ARTÍCULO 2. DISPOSITIVOS DE CRONOMETRAJE

- **Responsabilidad del Oficial:** Tanto el reloj de juego (36 minutos totales) como el reloj de jugada (15 segundos entre snaps) y minuto efectivo serán controlados directamente por el Oficial Principal mediante un cronómetro oficial.
- **Tiempo de Jugada:** Una vez que el balón sea declarado bola muerta, el Referee dara el silbatazo de "listo para jugar", el equipo ofensivo dispondrá de 15 segundos para colocar el balón en la línea frente al Referee e iniciar el siguiente snap.
- **Excepción de Perímetro:** Este reloj de 15 segundos se mantendrá de forma constante, salvo que el balón abandone totalmente el campo y se encuentre fuera de los perímetros razonables de juego. En dicho caso, el Referee podrá pausar el inicio del conteo hasta que el balón sea recuperado y esté listo en el campo dentro de los perímetros razonables de juego.
- **Sanción por Retraso:** Agotar los 15 segundos sin realizar el snap resultará en una falta por retraso de juego (Delay of Game) en bola muerta y perderán el down la sanción será en bola muerta y se perderá el down que esta en curso.

ARTÍCULO 3. CUANDO COMIENZA EL RELOJ

El Oficial Principal mantiene el control absoluto sobre el cronómetro para evitar cualquier ventaja indebida o retrasos administrativos que afecten el encuentro.

- **El Silbatazo Inicial:** El reloj de juego comenzará a correr oficialmente en el momento en que el Referee dé el silbatazo de autorización para el Kick-off
- **Exclusión de Ceremonia:** Todo el tiempo transcurrido durante la presentación de coaches, capitan y el sorteo inicial se considera "Tiempo Administrativo" y no afecta los 18 minutos reglamentarios de la primera mitad.
- **Activación Prioritaria:** El reloj de juego comenzará a correr a la señal de "bola lista" (antes del snap) solamente cuando el cronómetro haya sido detenido por una decisión discrecional del Referee.

ARTICULO 4. EL MINUTO EFECTIVO Y REANUDACIÓN

La gestión del reloj de juego se vuelve estricta durante el cierre de cada mitad, bajo los siguientes criterios:

- **Regla del Minuto Efectivo (Al Snap):** Siempre que el reloj de juego se detenga por una regla específica (balón sale por las laterales, pase incompleto, cambio de posesión o aplicación de un castigo), este permanecerá detenido y comenzará a correr nuevamente solo hasta que el balón sea legalmente centrado (Snap), siempre y cuando estemos dentro del minuto efectivo de juego.
- **Excepción del Referee (A la señal):** El reloj de juego comenzará a correr en el momento de la señal de "balón listo" (antes del snap) únicamente cuando el tiempo haya sido detenido por decisión u orden directa del Referee (ajuste de equipo, medición, lesión o advertencia administrativa).

Con el fin de mantener el espíritu deportivo y la fluidez del torneo, se aplicará una modificación al cronometraje en caso de marcadores asimétricos:

- **Condición de Activación:** Si al llegar al Minuto Efectivo de la segunda mitad existe una diferencia de 18 puntos o más (equivalente a 3 anotaciones) entre los equipos, el reloj de juego no se detendrá por ninguna circunstancia (tiempo corrido).
- **Restricción de Tiempos Fuera:** El equipo que tenga la ventaja de 18 puntos o más perderá el derecho a solicitar tiempos fuera durante este periodo.

ARTÍCULO 5. CUANDO SE DETIENE EL RELOJ

El cronómetro de juego se detendrá obligatoriamente en los siguientes casos dentro de los 18 minutos de cada mitad:

- **Finalización de Periodo:** Al concluir el tiempo reglamentario de la primera o segunda mitad.
- **Atención Médica (Lesión):** En el instante en que un jugador requiera asistencia médica dentro del campo (Cuando sea de gravedad). El reloj se reanudará a la señal de "Listo" del Referee una vez que el jugador haya sido retirado o estabilizado.
- **Discreción del Referee:** Cuando el Oficial Principal lo determine necesario para corregir una situación administrativa, aplicar una advertencia disciplinaria, aclaración de regla o challenge (Esto no excederá más de 2 minutos) o por causas de fuerza mayor.

Durante el minuto efectivo de cada mitad, el cronómetro de juego se detendrá obligatoriamente bajo los siguientes seis (6) supuestos, reanudándose únicamente hasta el siguiente Snap (salvo indicación contraria del Referee):

- **Cruzando la mitad de campo:** Al otorgar un primer intento (1st Down) o cuando ocurra un cambio de posesión entre equipos.
- **Aplicación de Sanciones:** Para completar la ejecución de un castigo.
- **Fuera de Campo:** Cuando el balón o el corredor con posesión salgan de los límites laterales del terreno de juego.
- **Pases y Balones Sueltos:** Cuando un pase legal o un balón suelto (ya sea hacia adelante o hacia atrás) contacten directamente el suelo.
- **Anotaciones y Conversiones:** Cuando se consiga un Touchdown, manteniéndose detenido durante y después del intento de punto extra.
- **Tiempos Fuera:** Cuando se conceda un tiempo fuera solicitado por cualquiera de los equipos.

SECCIÓN 15. CLASIFICACIÓN Y CONTROL DE LOS TIEMPOS FUERA

ARTÍCULO 1. CÓMO SON CARGADOS

Para mantener el control estricto del cronometraje, el Referee aplicará la siguiente normativa de suspensión de juego:

- **Declaración de Pausa:** El Referee deberá declarar un tiempo fuera siempre que el juego deba ser suspendido por cualquier causa ajena al flujo natural de las jugadas.
- **Asignación de Responsabilidad:** Toda suspensión del reloj deberá categorizarse obligatoriamente bajo uno de estos dos conceptos:
  a. **Tiempo Fuera de Equipo:** Cargado a uno de los equipos tras su solicitud legal (según el cupo permitido por mitad, 2 por mitad).
  b. **Tiempo Fuera de Oficiales:** Designado por el Referee para situaciones administrativas, lesiones de gravedad, corrección de equipo o seguridad, sin cargo a los equipos.
- **Reanudación:** El Referee indicará si el reloj se activa a la señal de "Listo" o al "Snap", dependiendo de la causa de la suspensión.

ARTÍCULO 2. TIEMPO FUERA DE EQUIPO

Cada equipo debe administrar sus recursos de tiempo bajo los siguientes criterios:

- **Cupo y Vigencia:** A cada equipo se le conceden dos (2) tiempos fuera por mitad. Los tiempos fuera no utilizados en la primera mitad se pierden; no son acumulables ni se trasladan al segundo periodo ni al tiempo extra.
- **Protocolo de Solicitud:** Un oficial otorgará el tiempo fuera únicamente cuando sea solicitado durante bola muerta por cualquier coach o jugador que se encuentre dentro del campo.
- **Propósitos del Tiempo Fuera:** Los coaches o el capitán podrán solicitar el tiempo fuera para:
  a. **Aclaración de Reglamento:** Consultar la aplicación de una regla con los oficiales. Si el equipo ya no cuenta con tiempos fuera ya no podrá solicitar su aclaración. Nota: El criterio del oficial no es objeto de aclaración o discusión.
  b. **Gestión de Equipo:** Reorganización táctica o acomodo de jugadores.
  c. **Challenge (Desafío):** Solicitar la revisión de una jugada apretada. Nota: No se pueden revisar castigos (fouls) bajo este formato.
  d. **Control del Reloj:** Detener el cronómetro de juego de manera estratégica.

Tipos de Tiempos Fuera

El equipo deberá especificar al oficial el tipo de pausa requerida:

- **Tiempo Fuera Corto:** Pausa rápida para detener el reloj o ajuste breve.
- **Tiempo Fuera Largo:** Pausa extendida para planeación táctica o hidratación.

NOTA: Si no es especificado por el equipo se dará como tiempo largo.

SECCIÓN 15. CLASIFICACIÓN Y CONTROL DE LOS TIEMPOS FUERA

ARTÍCULO 3. PROTOCOLO DE LESIONES Y TIEMPO FUERA DE OFICIALES

La integridad física de los participantes es la prioridad absoluta de la **ATF.** Por ello, se establece el siguiente protocolo médico:

- **Activación de Emergencia:** Cualquier oficial del campo tiene la autoridad de declarar un tiempo fuera de oficiales de manera inmediata en caso de detectar una lesión de gravedad o que requiera atención técnica.
- **Seguridad Obligatoria:** Si el juego se detiene para atender a un jugador, dicho jugador deberá ser retirado del campo obligatoriamente por al menos un (1) intento.
- **Retorno al Juego:** El jugador lesionado solo podrá reingresar una vez que haya transcurrido al menos una jugada completa y se encuentre en condiciones óptimas para continuar, a discreción de su coach y la observación de los oficiales.
- **Costo del Tiempo Fuera:** Al ser un tiempo fuera de oficiales, no se le restará ninguna de las dos pausas reglamentarias al equipo del jugador afectado.

ARTÍCULO 4. DURACIÓN DE LOS TIEMPOS FUERA

Para asegurar que el espectáculo no se detenga innecesariamente, la duración de los tiempos fuera se regirá bajo los siguientes términos:

- **Tiempo Fuera de Equipo:** Ningún tiempo fuera solicitado por un equipo podrá exceder los **60 segundos.**
- **Agilización del Juego:** El Referee tiene la facultad de reducir la duración de un tiempo fuera cargado a un equipo si, y solo si, ambos equipos manifiestan estar listos y de acuerdo en reanudar antes del minuto.
- **Tiempos Fuera de Oficiales:** La duración de las pausas declaradas por el staff arbitral (lesiones, ajustes técnicos, entre otros) no tendrá un límite fijo; durarán el tiempo que el Referee considere estrictamente necesario para cumplir el propósito de la suspensión.
- **Protocolo de Reanudación:** Una vez expirado el tiempo fuera, el Referee notificará a ambos equipos. Cinco (5) segundos después de dicha notificación, declarará la "bola lista para jugar", activando el reloj de jugada correspondiente.

ARTÍCULO 5. SOLICITUD DE TIEMPOS FUERA AGOTADOS

En caso de que un equipo haya consumido sus dos (2) tiempos fuera reglamentarios de la mitad e intente solicitar uno adicional:

- **Sin Sanción de Downs:** El equipo no será acreedor a un castigo o penalización de downs por la solicitud errónea.
- **Continuidad del Reloj:** Los oficiales simplemente negarán la petición y el reloj de juego seguirá su curso normal (no se detendrá en caso de estar dentro del minuto efectivo).

ARTÍCULO 6. RESTRICCIONES POR VENTAJA (MERCY RULE EN MINUTO EFECTIVO)

Para optimizar el tiempo de competencia y mantener el espíritu deportivo en marcadores abultados:

- **Reloj Corrido:** Si al entrar al minuto efectivo de la segunda mitad existe una diferencia de 18 puntos o más (3 anotaciones), el reloj no se detendrá por ninguna de las reglas de "bola muerta" (incompletos, laterales, etc.).
- **Inhabilitación de Tiempos Fuera:** El equipo que mantenga la ventaja de 18 puntos o más tendrá prohibido solicitar tiempos fuera durante este periodo.
- **Derecho del Rival:** El equipo que se encuentra en desventaja conservará su derecho a utilizar los tiempos fuera que le resten, con el fin de buscar reducir la diferencia o ajustar sus jugadas.

SECCIÓN 16. SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y ANOTACIONES

ARTÍCULO 1. VALOR DEL TOUCHDOWN
Cada anotación (Touchdown) equivale a 6 puntos.

ARTÍCULO 2. OPCIONES DE PUNTO EXTRA
Tras un Touchdown, el equipo ofensivo podrá elegir entre tres distancias para la conversión, identificadas por el sistema de conos:

1. Cono Rojo: Equivale a 1 punto.
2. Cono Verde: Equivale a 2 puntos.
3. Cono Azul: Equivale a 3 puntos.

ARTÍCULO 3. VALIDACIÓN DE ANOTACIÓN (POSESIÓN EN ZONA)
Si un jugador ya se encuentra establecido dentro de la zona de anotación y obtiene la posesión legal del balón (recepción con control y dos pies dentro), se otorgará la anotación de forma automática, incluso si el balón no ha cruzado el plano de la línea de meta.

ARTÍCULO 4. EXTENSIÓN POR PUNTO EXTRA
En caso de que se realice un Touchdown con el reloj en ceros (00:00) al final de la primera o segunda mitad, se concederá obligatoriamente la oportunidad de realizar el intento de punto extra. Esto se aplicará sin excepción, aunque el resultado de la conversión ya no sea relevante para el marcador final del encuentro.

ARTÍCULO 5. AVANCE TERRESTRE EN ZONA ROJA.
Se define esta área como zona de no carrera, por lo que todo avance deberá realizarse obligatoriamente mediante un pase que cruce por aire la línea de scrimmage antes de ser atrapado, especificando que únicamente se considerará un pase legal si el receptor obtiene la posesión completa del balón del otro lado de dicha línea, ya que si el receptor o corredor asegura la posesión del ovoide por detrás de la línea de scrimmage y cruza la línea de scrimmage la acción será sancionada como una jugada de carrera no permitida.

- **Penalización:** Pérdida del siguiente down (oportunidad) y el balón se colocará en la yarda de origen.

SECCIÓN 17. SAFETY

ARTÍCULO 1. PUNTAJE Y VALOR

- Valor: Cada safety suma 2 puntos al marcador del equipo defensivo.

ARTÍCULO 2. REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Posesión: El equipo que recibió el safety (el que estaba a la ofensiva y perdió los puntos) debe entregar el balón.
- Acción: Se realiza una patada de kickoff para reiniciar el partido.

ARTÍCULO 3. CRITERIOS PARA MARCAR UN SAFETY

Se considera safety en las siguientes situaciones:

- **Flag Pull:** Cuando a un jugador ofensivo le quitan la bandera mientras tiene la posesión del balón dentro de su propia zona de anotación.
- **Balón Suelto**: Si el jugador ofensivo pierde el control del balón y este cae directamente en su anotación.
- Si el mariscal de campo (QB) deja caer el balón dentro de la zona de anotación, se declara bola muerta inmediatamente y también se marca como safety. (Siempre y cuando tenga posesión del balón)
- Cuando se marque un castigo dentro de la zona de anotación. (OFENSIVO)

SECCIÓN 18 . DEFINICIONES DE EQUIPOS Y POSICIONES

ARTÍCULO 1. IDENTIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

Ofensiva: Se define como el equipo que mantiene la posesión del ovoide y pone el balón en juego mediante un snap (centro). Su objetivo principal es el avance territorial para la obtención de puntos.

Defensiva: Se define como el equipo que no tiene la posesión del balón y se alinea de forma opuesta a la ofensiva. Su objetivo es impedir el avance rival, recuperar el balón o forzar la pérdida de oportunidades.

ARTÍCULO 2. SISTEMA DE AVANCE Y OPORTUNIDADES

- **Ciclo de Juego:** Cada equipo dispondrá de un máximo de cuatro (4) oportunidades (downs) para avanzar el balón hacia la zona de anotación adversaria.
- **Primero y Gol:** Se otorgará de forma automática el "Primero y Gol" al momento de cruzar la línea de medio campo (delimitada por el CONO AZUL).
- **Posesión Simultánea:** En caso de una recepción dividida donde el ofensivo y el defensivo aseguran el balón al mismo tiempo, la jugada se declarará muerta y se otorgará la posesión legal al jugador ofensivo.

ARTÍCULO 3. EQUIPAMIENTO Y ESTADO DE LAS BANDERAS

- **Banderas Desprendidas:** Si un jugador inicia la jugada sin una o ambas banderas, o si estas caen por sí solas durante la acción (sin contacto defensivo), antes de tener posesión del balón.
- **Banderas Desalineadas:** Cualquier jugador que inicie la jugada con las banderas fuera de su posición reglamentaria (costados de la cadera) y tenga posesión del balón.

-**CASTIGO:** DESPRENDIMIENTO ILEGAL DE BANDERA SIN INTERVENCIÓN DEFENSIVA.

- **En Bola Viva**: la jugada se detendrá de inmediato en el punto exacto donde el ofensivo tenga posesión del balón, dándose por buena la recepción e iniciando la siguiente oportunidad desde esa posición exacta con la pérdida del down consecutivo; **asimismo**, en caso de que dicha acción culminara en anotación, el touchdown quedará completamente anulado y el balón se colocará en la marca inicial de la jugada para reanudar el juego con la correspondiente pérdida del down consecutivo.

    - **Nota de Responsabilidad:** Es obligación exclusiva del coach y su capitán verificar que su equipo esté listo antes del centro. Los oficiales no emitirán avisos preventivos, ni se les otorgara la obligación de hacerlo.

- **Accesorios y Objetos Caídos:** Si durante la posesión del balón cae al terreno de juego cualquier accesorio (gorras, guantes, viseras, etc), dicho objeto será considerado una extensión de la bandera. La jugada finalizará en el punto donde el objeto haga contacto con el suelo.
    - **Excepción:** Los lentes de graduación médica no están sujetos a esta regla por seguridad. **NOTA:** Anteojos deportivos certificados hechos de material sintético bajo especificaciones estandarizadas están permitidos, los lentes de sol estan prohibidos.

- **Uso de Toallas y calentadores de manos:** No están permitidas.

-SANCIÓN: Se tomará como un hombre inelegible y se iniciara la siguiente jugada en el punto de origen, perdiendo el down en curso.

ARTÍCULO 4. MECÁNICA DE MOVIMIENTO.

- Movimiento Pre-Centro (Shift): No se penalizará el movimiento múltiple de jugadores antes del inicio de la jugada, siempre que ningún jugador ofensivo no cruce la línea de scrimmage antes del centro.
- Falso arranque (Offside): Si un jugador ofensivo realiza un movimiento de salida en falso (salida falsa hacia el frente) estando ya alineado con el centro, la jugada se detendrá

NOTA: Tiene que cruzar la línea de scrimmage para que se considere falso arranque.

-CASTIGO BOLA MUERTA: *Procedimiento ilegal;* la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

ARTÍCULO 5. APLICACIÓN DE PENALIZACIONES EN ANOTACIÓN BOLA VIVA

- **Castigo Defensivo Que Culmine En Touchdown Ofensivo:** La ofensiva podrá elegir entre:
  a. Ejecutar la conversión de 2 puntos desde el CONO ROJO.
  b. Se aplicar el castigo en la siguiente serie, después del kickoff, obligando al rival a iniciar en 2do down.

NOTA: No son acumulables, se aplica el de mayor gravedad.

- **Castigo Defensivo en Conversión:** Se aplicará el castigo en la siguiente serie, después del kickoff, obligando al rival a iniciar en 2do down.

ARTÍCULO 6. CENTRO
Jugador responsable de poner el balón en juego mediante el snap. Es el único jugador autorizado para iniciar el movimiento del ovoide desde el suelo.

A) Alineación y Colocación

- El jugador que desempeñe la función de Centro deberá alinearse estrictamente sobre la marca señalada por el oficial principal.

-**CASTIGO BOLA MUERTA:** Procedimiento ilegal; la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

- El balón debe estar en contacto con el suelo. Una vez colocado el ovoide y tras el silbatazo del oficial, el centro no podrá levantarlo, moverlo o realizar amagues que simulen el inicio de la jugada.

-CASTIGO BOLA MUERTA: *Procedimiento ilegal;* la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

B)Mecánica del Snap

- El centro se ejecutará mediante un movimiento fluido y continuo hacia atrás, dirigido a cualquier jugador elegible en el campo.

-**CASTIGO BOLA MUERTA:** *Procedimiento ilega*l; la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.
Nota técnica: No es obligatorio que el balón pase entre las piernas del jugador; el centro lateral o externo es legal siempre que se realice desde el suelo y hacia atrás.

C) Tiempos y Protocolo (Delay of Game)

- Tiempo de ejecución: La ofensiva dispone de 15 segundos reglamentarios para realizar el snap una vez que el oficial principal indique el inicio del reloj con su silbato.

-CASTIGO BOLA MUERTA: *Retraso de juego*; la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

- **Snap prematuro:** Si el balón es centrado antes del silbatazo oficial, la jugada se detendrá de inmediato.

-***CASTIGO BOLA MUERTA:*** *Procedimiento ilegal;* la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

D) Movilidad del Centro tras el Snap
Tras poner el balón en juego, el centro debe seguir estas normas de desplazamiento para evitar castigos por obstrucción:

- **Movimiento del centro:** El centro podrá moverse hacia cualquier lado del campo y quedarse en el mismo punto sin movimiento siempre respetando el derecho de paso (ROW) y el derecho de lugar (ROP) **Sección 12.**

-CASTIGO EN BOLA VIVA: Bloqueo; en caso de generarse un bloqueo, la siguiente jugada iniciara en el punto de origen, perdiendo el down siguiente.

- Apoyo al Quarterback: Se permite que el centro regrese hacia su Quarterback como opción de pase o apoyo, respetando el derecho de paso (ROW) y el derecho de lugar (ROP) Sección 12.

ARTÍCULO 7. QUARTERBACK

Jugador que recibe el snap y lidera la ejecución de la jugada, ya sea mediante pase o entrega de balón.

a)Posicionamiento y Recepción del Balón

- Distancia Reglamentaria: El QB deberá alinearse a una distancia mínima de 3 yardas respecto a la línea de scrimmage o de la posición de su Centro. Fuera del límite será castigado.

-**CASTIGO EN BOLA MUERTA:** *Procedimiento ilegal;* la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

- Prohibición de Entrega Directa: Queda estrictamente prohibido recibir el balón mano a mano (under center). El snap debe ser forzosamente un pase o trayectoria aérea hacia atrás desde el piso.

-**CASTIGO EN BOLA MUERTA:** *Procedimiento ilegal;* la jugada se detendrá y se perderá el down en curso.

- Snap Fallido: Si el QB no logra asegurar la posesión del balón en el primer contacto tras el snap, la jugada se declarará muerta como pase incompleto. El siguiente down iniciará desde la línea de scrimmage original.

b)Reloj de Lanzamiento (7 Segundos)

- Tiempo Límite: El QB dispone de 7 segundos para efectuar un pase.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA**: *Procedimiento ilegal*; la jugada se detendrá y se perderá el down siguiente.

- **Ruptura del Reloj:** La cuenta de los 7 segundos se anula automáticamente si el QB realiza alguna de las siguientes acciones:
  - Un intercambio de balón (handoff).
  - Un pase lateral o "pitch".
  - Un amague o engaño de entrega (fake), ya sea por el frente o por la espalda.

c) Mecánica de Engaños y Fumbles

- **Pérdida de Balón en Engaño:** Si durante la ejecución de un engaño (fake), el balón se desprende de las manos del jugador y toca el suelo, la jugada termina en ese instante. El siguiente down comenzará en el punto exacto donde el balón hizo contacto con el terreno.
- **Bloqueo por Trayectoria:** Si un jugador cruza por delante del QB tras el snap en la mecanica del engaño y obstruye el derecho de paso (ROW) **SECCION 12.**

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** Bloqueo; Se perderá el down siguiente en el punto de inicio de la jugada.

  - **Criterio:** Esta regla se aplicará si dicha trayectoria obstruye al rusher o a cualquier defensor con posibilidad de realizar la tackleada.

d) Movilidad y Restricciones de Carrera

- Regla de Carrera: El QB está facultado para correr en cualquier momento del juego para ganar yardaje.
  - **Excepción:** Esta regla está sujeta a modificaciones en la Categoría Mixta (ver reglamento específico de categoría).

- **Posicionamiento Post-Engaño**: Tras efectuar un engaño de entrega, el QB no podrá desplazarse siguiendo la espalda del corredor (trayectorias paralelas). Deberá desplazarse hacia el lado contrario o permanecer en su posición para evitar ser sancionado por bloqueo ilegal, **NOTA:** siempre que existan defensivos en la zona de acción.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Bloqueo;* la jugada se detendrá y se perderá el down siguiente.

ARTÍCULO 8. RECEPTORES Y CORREDORES

Corredor: Jugador cuya función principal es recibir una entrega directa o pase lateral para avanzar mediante carrera.

Receptor: Es un jugador de ataque que se alinea en la parte posterior o lateral del quarterback y tiene como principal función llevar el balón en jugadas de carrera.

a)Alineación y Posicionamiento

- Referencia de Alineación: Todos los receptores deberán posicionarse sobre o detrás de la línea de scrimmage. El criterio oficial para validar la alineación será la posición de la cadera del jugador.
- Distancia respecto al Centro: Los receptores deben mantener una distancia mínima de 3 yardas hacia afuera respecto a la posición del Centro para evitar obstrucciones o bloqueos accidentales.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Bloqueo;* Se perderá el down siguiente en el punto del foul.

  - Criterio: Esta restricción se aplicará rigurosamente cuando existan defensores que obstruyan el derecho de paso **(ROW) SECCION 12.**

b) Conducta y Contacto Físico

- **Contacto ilegal:** Queda estrictamente prohibido el "manoteo" o forcejeo constante con el jugador defensivo durante la trayectoria.

-**CASTIGO BOLA VIVA:** *Contacto;* El contacto se penalizará conforme a la siguiente estructura, priorizando la integridad de los participantes y la naturaleza de "no contacto" de la liga:

1. **Contacto Ofensivo:** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento). La jugada se detendrá de inmediato en el punto de la infracción, eliminando cualquier avance posterior al contacto.
2. **Contacto Ofensivo en Situación de Anotación:** Si un jugador ofensivo comete contacto y la jugada culmina en Touchdown, la anotación será anulada automáticamente. El equipo ofensivo juagara su down consecutivo en el punto de origen (donde fue centrado el balón), perdiendo toda ganancia de yardas de esa jugada.
3. **Escalación de Sanciones:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

- **Desplazamiento del Defensor:** El receptor no podrá empujar, desplazar o utilizar los brazos para apartar al defensivo con el fin de facilitar la captura del balón.

-**CASTIGO:** Contacto; El contacto se penalizará conforme a la siguiente estructura, priorizando la integridad de los participantes y la naturaleza de "no contacto" de la liga:

1. **Contacto Ofensivo (Bola Viva):** Se sancionará con la pérdida del siguiente down (intento). La jugada se detendrá de inmediato en el punto de la infracción, eliminando cualquier avance posterior al contacto.
2. **Contacto Ofensivo en Situación de Anotación:** Si un jugador ofensivo comete contacto y la jugada culmina en Touchdown, la anotación será anulada automáticamente. El equipo ofensivo juagara su down consecutivo en el punto de origen (donde fue centrado el balón), perdiendo toda ganancia de yardas de esa jugada.
3. **Escalación de Sanciones:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

ARTICULO 9. Participación sin Banderas

- **Ingreso Legal**: Ningun jugador podra ingresar sin banderas o con las banderas desalineadas.
- **Restricción en Intercepción:** Si un defensor en las condiciones mencionadas (sin banderas o desalineadas) intercepta el balón, la posesión se considera válida, se detendra la jugada de inmediato y se aplicara la sanción correspondiente

-**SANCIÓN:** La jugada se detendrá en el punto exacto donde el jugador tenga el control del balón y su ofensiva inicara en segundo down. **NOTA:** Si la intercepción se realiza dentro de la zona de anotación se dara como buena la intercepción y su ofensiva iniciara en segundo down en cono rojo.

SECCIÓN 18 . DEFINICIONES DE EQUIPOS Y POSICIONES

ARTICULO 10. RESTRICCIONES DE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE.

- Invasión (Offside): Ningún defensivo podrá cruzar la línea de scrimmage antes de que se realice el snap.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Offside;* la jugada se detendrá y se repetirá el down ofensivo.

- Distancia: Para cruzar la línea de scrimmage y presionar al QB, el defensor deberá estar alineado a una distancia mínima de 5 yardas del balón.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Offside;* la jugada se detendrá y se repetirá el down ofensivo.

- **Ruptura de la Distancia:** El defensor podrá cruzar la línea desde cualquier punto (incluso desde la yarda 1) si ocurre un intercambio real de balón (handoff o pitch) entre jugadores ofensivos.

Nota: Los amagues o engaños de entrega (fakes) no anulan la regla de las 5 yardas.

- **Protección al Centro:** Ningún defensor podrá alinearse directamente frente al centro o sus costados a una distancia menor de 3 yardas, garantizando el espacio de salida del mismo.

-CASTIGO EN BOLA VIVA: Procedimiento ilegal; la jugada se detendrá y se repetirá el down ofensivo.

ARTICULO 12. CONTACTO ILEGAL Y CONDUCTA

- Prohibición de Agarre: Queda estrictamente prohibido sujetar, jalar o detener el avance del ofensivo mediante el contacto con el jersey, short o extremidades para facilitar el retiro de la bandera.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Offside;* la jugada se detendrá y se repetirá el down ofensivo.

- **Tackleada Agresiva:** No se permitirá quitar la bandera de forma violenta que implique jalonear o aventar al jugador. El contacto debe ser dirigido exclusivamente a la cinta de la bandera.

-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

- **Balón en Posesión:** Una vez que el ofensivo tiene control total del balón, el defensivo tiene prohibido intentar "manotear" o arrebatar el ovoide de las manos del rival. El objetivo debe ser siempre la bandera.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Contacto o Aiming;* se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.

-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

- **Disputa del Balón:** Se prohíbe atravesar el cilindro corporal de un oponente para intentar interceptar o batear el balón. El contacto por "atropellamiento" será sancionado. En detalle si el jugador defensivo viene por la espalda del jugador ofensivo.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** Contacto o Aiming; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.

-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

ARTICULO 11. ENGAÑO VERBAL O AGRESIÓN VERBAL

- **Pedido Ilegal de Balón, Burla o Insulto al Equipo Contrario:** Ningún defensor podrá solicitar el balón verbalmente (gritar "mío", "pásame", etc.) simulando ser un compañero del equipo ofensivo durante una jugada en vivo, quedando estricamente prohibido insultar o burlarse del equipo contrario.

·**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Actitud antideportiva;* se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo o en caso contrario donde se realizo el snap.

·**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

ARTÍCULO 12. RUSHER

- Un defensivo que se alinea con todo su cuerpo a 5 yardas de la línea de scrimmage y 2 yardas por fuera de los hombros del centro al momento del snap puede establecerse como un rusher con una señal legal, levantando claramente una mano por encima de la cabeza por al menos dos segundos previos a que el snap sea realizado. Esto le otorga el derecho de paso (ROW), **NOTA:** (Al levantar la mano indica que carril será su derecho de paso (ROW), mano derecha carril derecho, mano izquierda carril izquierdo) **SECCIÓN 12 SIEMPRE SE TENDRA QUE RESPETAR EL DERECHO DE LUGAR (ROP) Y EL DERECHO DE PASO (ROW)**
- Para mantener su derecho de paso, la persecución de un rusher debe de ser inmediata, luego del snap, rápida y en línea recta hacia donde el quarterback recibe el snap. (Punto A - Punto B)
- **El rusher perderá su derecho de paso (ROW)**, pero aun así podrá participar como cualquier otro jugador defensivo, si sus movimientos son:

1. Carrera lenta
2. Carrera tardía
3. A un punto diferente
4. Cambia de dirección durante su carrera
5. No se dirige hacia el quarterback
6. Si no presenta ninguna de las dos manos.
7. Si se presentan dos o mas jugadores como rushers.

- Todo jugador que cruce la línea de scrimmage sin haber realizado la señalización correspondiente no se tomara como rush.

-**SANCIÓN:** Pierde su derecho de paso.

- ·Todo jugador que este como rush si no se encuentra debidamente alineado, será sancionado como un rusher fuera de norma.

-**CASTIGO:** *Offside*: Pierde su derecho de paso; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo o en caso contrario donde se realizó el snap.

- En situaciones donde se presenten dos jugadores alineados en posición de carga, solo uno será reconocido como rusher oficial, siempre que cumpla con los lineamientos técnicos establecidos.

-**SANCIÓN:** Pierde su derecho de paso.

- **Mecánica de manos:** El jugador que realiza el rush está autorizado a entrar con las manos en alto para intentar desviar o bloquear la trayectoria del balón, respetando un espacio considerable que permita al QB completar su movimiento natural de pase (mecanismo de lanzamiento).

- **Restricción de Contacto:** El uso de las manos en alto es legal siempre y cuando no exista contacto físico con el Quarterback. Golpear el brazo, manos o cuerpo del QB mientras este intenta lanzar será penalizado como Contacto Ilegal.

- **CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Contacto o Aiming*; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.
- **ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

- ·**Espacio de Maniobra (Cilindro del QB)**: El defensor debe respetar un espacio considerable que permita al QB completar su movimiento natural de pase (mecanismo de lanzamiento). Si el defensor invade este espacio provocando un contacto o impidiendo el seguimiento del brazo, se aplicará el castigo correspondiente.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** Contacto o Aiming; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.
-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

- **Espacio de Maniobra (Cilindro del QB):** El defensor debe respetar un espacio considerable que permita al QB completar su movimiento natural de pase (mecanismo de lanzamiento). Si el defensor invade este espacio provocando un contacto o impidiendo el seguimiento del brazo, se aplicará el castigo correspondiente.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** *Contacto o Aiming;* se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.
-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

·ARTÍCULO 13. CORNERS, SAFETYS Y LINEBACKER

- **Linebacker (Apoyador):** Jugador posicionado en el segundo nivel de la defensa, encargado de cubrir pases cortos o detener carreras.
- **Cornerback (Esquinero)**: Defensivo especializado en la cobertura de los receptores en las zonas laterales del campo.
- **Safety (Libero)**: Jugador situado en la parte más profunda de la formación, responsable de la última línea de defensa contra pases largos o escapadas.

ARTÍCULO 14. CONTACTO ILEGAL EN COBERTURA

- Uso de Manos: Los defensivos secundarios (corners y safetys) tienen estrictamente prohibido el "manoteo", el uso de las manos para desviar la trayectoria del receptor o cualquier tipo de contacto físico deliberado durante la ruta de pase.

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** Contacto o Aiming; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.
-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

ARTICULO 15. INTERFERENCIA DE PASE

- **Definición:** Se sancionará como interferencia de pase cualquier contacto físico iniciado por el defensivo que obstruya la capacidad del receptor para capturar el ovoide, siempre que el balón se encuentre en el aire y el pase sea dirigido hacia dicho receptor.
- **Manos en Alto:** Si el defensor mantiene las manos en alto durante la disputa del balón, solo se marcará castigo si existe un contacto físico real que afecte la recepción. Si no hay contacto, la acción se considera legal (defensa limpia).

-**CASTIGO EN BOLA VIVA:** Contacto o Aiming; se repetirá el down ofensivo donde tenga posesión de balón el jugador ofensivo.
-**ESCALACIÓN DE SANCIONES:** Independientemente de la penalización táctica, el cuerpo arbitral tiene la autoridad total para emitir una primera llamada de atención o ejecutar la expulsión directa del jugador. Este criterio se aplicará de forma inmediata si la falta es considerada excesivamente violenta, peligrosa o si el jugador muestra una actitud reiterativa en el contacto.

ARTICULO 18. APLICACIÓN DE LA PENALIZACIÓN (INTERFERENCIA)

- **Sanción General**: La interferencia de pase se penalizará otorgando Primer Down automático en el punto exacto donde ocurrió la infracción (Spot Foul).

La sanción por interferencia dentro de la zona de gol se aplicará bajo los siguientes criterios, dependiendo de la posición original del balón:

- **Caso A (Fuera de la Zona Roja):** Si el equipo ofensivo realiza el snap desde cualquier punto detrás de la yarda 5 (cono rojo) y ocurre una interferencia en la zona de anotación, se otorgará Primer Down automático en la yarda 5 (CONO ROJO).
- **Caso B (Dentro de la Zona Roja):** Si el equipo ofensivo ya se encontraba dentro de la Zona Roja (delante del cono rojo) al momento de iniciar la jugada y ocurre la interferencia en la zona de anotación, se otorgará Primer Down automático en el punto previo (la marca original del snap).

Razón de la regla: Esto garantiza que el castigo nunca resulte en un retroceso para la ofensiva si está ya había logrado avanzar más allá de la yarda 5 por mérito propio.

SECCIÓN 19 . REGLAMENTACIÓN CATEGORÍA MIXTA

·ARTÍCULO 1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

- Alineación Estándar: El encuentro se disputará con 6 jugadores en campo (3 hombres y 3 mujeres).
- Mínimo de Jugadores: Se permite iniciar o continuar el juego con un mínimo de 5 jugadores.
- Unicidad de Dorsales: No se permite que dos jugadores utilicen el mismo número de jersey, independientemente de si son hombre o mujer.

ARTÍCULO 2. RESTRICCIONES DE ANOTACIÓN (REGLA DE GÉNERO)

- Prohibición de Conexión Directa: No se otorgará validez a un Touchdown derivado de un pase directo de un jugador hombre a otro jugador hombre.

-**CASTIGO BOLA MUERTA:** *Procedimiento ilegal;* La anotación será anulada automáticamente. El equipo ofensivo juagara su down consecutivo en el punto de origen (donde fue centrado el balón), perdiendo toda ganancia de yardas de esa jugada.

- **Excepciones para Validar Anotación:** La restricción de hombre-a-hombre se anula si ocurre cualquiera de los siguientes supuestos:
  a. **Intercambio previo:** Si antes de la anotación existe un intercambio (handoff o pitch) donde participe una mujer o un hombre adicional (segundo intercambio).
  b. **Deflexión Defensiva:** Si el balón es tocado o bateado por un jugador defensivo antes de la recepción; esto "limpia" la jugada y permite la anotación.
- **Anotación en Zona Roja:** Dentro de la Zona Roja, sí se permite la anotación de hombre a hombre, siempre que el pase cruce la línea de scrimmage de primera instancia.

ARTÍCULO 3. RESTRICCIONES DE CARRERA PARA EL QB HOMBRE

- **Prohibición de Avance Terrestre:** Un Quarterback hombre no puede cruzar la línea de scrimmage corriendo con el balón, a menos que una jugadora (mujer) le entregue el balón previamente mediante un intercambio legal.

-**CASTIGO BOLA VIVA:** *Procedimiento ilegal;* Se pierde el down continuo.

- **Interpretación de Carrera:** Si el QB hombre lanza un pase lateral o "pitch" a otro hombre detrás de la línea de scrimmage y este último cruza corriendo, la jugada se contabilizará como una carrera de hombre a hombre y será sancionada según las reglas de avance terrestre.

-**CASTIGO BOLA VIVA:** Procedimiento ilegal; Se pierde el down continuo.

·Excepciones para Validar la Carrera: Complementando la restricción de avance terrestre, se establece la siguiente excepción para habilitar el acarreo de un jugador masculino:

1)**Habilitación por Género:** La restricción que impide a un hombre cruzar la línea de scrimmage con el balón se anula si una mujer (ya sea en funciones de Quarterback o mediante un intercambio previo) es quien le entrega el balón de manera legal.

2)**Validación del Avance:** Bajo este supuesto, el jugador hombre que recibió el balón de manos de una mujer está plenamente facultado para cruzar la línea de scrimmage y avanzar yardaje o anotar mediante la vía terrestre.

ARTÍCULO 4. INCLUSIÓN DE JUGADORES MENORES

- Estatus Especial: Cualquier jugador o jugadora menor de 8 años cumplidos podrá ser considerado(a) bajo el estatus de "mujer" para efectos de las reglas de intercambio y anotación.
- Responsabilidad: La integridad y participación del menor es responsabilidad absoluta del equipo al que pertenece.

SECCIÓN 20. SISTEMA DE REVISIÓN EN VÍDEO (CHALLENGE)

ARTICULO 1. REQUISITOS TÉCNICOS Y REGISTRO

- **Acreditación**: Para tener derecho al uso del Challenge, el equipo debe presentar su equipo de grabación (cámara o dispositivo móvil) durante la ceremonia protocolaria de inicio.
- **Operador:** El camarógrafo debe ser un jugador o staff debidamente registrado ante la liga. Solo se permite el registro de una (1) cámara por equipo.
- **Independencia**: Cada equipo es responsable de su propio material; queda prohibido solicitar el uso del video del equipo contrario para una revisión propia.
- **Ubicación:** La cámara debe encontrarse a nivel de campo. No se aceptarán como evidencia videos provenientes de tribunas, público o cualquier ubicación ajena al área técnica.

ARTICULO 2. PROTOCOLO DE SOLICITUD

- **Jerarquía de Mando:** La solicitud de revisión solo puede ser realizada por el Head Coach. En caso de que el equipo no cuente con coach, el Capitán asumirá esta facultad.
- **Costo del Challenge:** El equipo debe contar con al menos un tiempo fuera (timeout) disponible.
  - Si la decisión arbitral es revertida (a favor del equipo), el tiempo fuera se conserva.
  - Si la decisión original se mantiene, se le restará el tiempo fuera al equipo solicitante.
- **Frecuencia:** Cada equipo tiene derecho a un (1) challenge por cada mitad del encuentro. Los challenges no son acumulables.

ARTICULO 3. PROCESO DE REVISIÓN

- **Comité de Revisión:** El análisis del video será realizado exclusivamente por los dos oficiales (refereés) de campo y el Coordinador de Árbitros en turno.
- **Acceso Restringido:** Ningún jugador, coach o personal ajeno al cuerpo arbitral podrá estar presente o intervenir durante la visualización de la toma.
- **Revisiones de Oficio (Staff):** Los oficiales tienen la facultad de revisar jugadas cerradas utilizando el material de los equipos o del propio STAFF de la liga, sin que esto le cueste un challenge a los equipos.

ARTICULO 4. RESTRICCIÓN DEL MINUTO EFECTIVO

- Bloqueo de Solicitud: Una vez que el juego entra en el minuto efectivo (último minuto del partido), el Coach o Capitán ya no podrán solicitar el challenge.
- Facultad Arbitral: Durante este periodo, la decisión de revisar una jugada queda bajo el criterio exclusivo de los oficiales de campo.

ARTICULO 5. RESTRICCIÓN DEL MINUTO EFECTIVO

- Bloqueo de Solicitud: Una vez que el juego entra en el minuto efectivo (último minuto del partido), el Coach o Capitán ya no podrán solicitar el challenge.
- Facultad Arbitral: Durante este periodo, la decisión de revisar una jugada queda bajo el criterio exclusivo de los oficiales de campo.

ARTÍCULO 6. REVISIÓN DE JUGADAS (CHALLENGE)

Estará restringido exclusivamente a jugadas de alta complejidad o apreciación difícil.

- **Criterio de Aplicación:** Únicamente se admitirán revisiones en situaciones que impacten directamente el marcador o el cambio de posesión, siempre que el oficial principal lo considere necesario para garantizar la justicia deportiva.
- **Restricción:** No se permitirán revisiones por apreciaciones subjetivas de rutina, castigos o sanciones; la decisión final recaerá en el juicio del oficial de campo a menos que la jugada sea clasificada como "difícil" por su naturaleza o velocidad.

SECCIÓN 21. MULTAS Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

ARTÍCULO 1. JURISDICCIÓN Y SANCIONES

Todo jugador, miembro del staff o coach que sea **expulsado** de un encuentro quedará automáticamente a disposición del **Comité de Honor y Justicia de ATF**. Este organismo será el encargado de evaluar la gravedad de la falta y dictaminar la sanción correspondiente, la cual podrá consistir en:

- **Sanción Económica:** Multa administrativa que oscila entre los **$600.00 y los $3,000.00 MXN**, dependiendo de la gravedad de la infracción.
- **Suspensión Deportiva**: Inhabilitación para participar por un número determinado de jornadas.
- **Expulsión Permanente:** Suspensión indefinida de cualquier actividad organizada por la liga en casos de faltas gravísimas o reincidencia.

ARTÍCULO 2. ALCANCE DE LA SANCIÓN

- **Carácter Personal:** La sanción recae sobre el individuo infractor, .
- **Universalidad en ATF:** La suspensión tendrá efecto inmediato y total en todas las categorías, ramas o torneos vigentes de ATF en los que el infractor se encuentre registrado. Un jugador sancionado en una categoría no podrá participar en ninguna otra hasta cumplir su castigo.

ARTÍCULO 3. REINCORPORACIÓN A LA LIGA

Para que un jugador o coach pueda ser habilitado nuevamente en el sistema de competencia, deberá haber cumplido con la totalidad de la sanción (tanto económica como deportiva) antes del kickoff del siguiente encuentro en el que pretenda participar.

Nota: El pago de las multas económicas deberá acreditarse ante la coordinación de la liga para que el nombre del infractor sea removido de la lista de inhabilitados.

ARTÍCULO 4. PROTOCOLO DE EXPULSIÓN Y FALTA DE GARANTÍAS

- Abandono del Área Técnica: Una vez que un jugador, coach o miembro del staff sea expulsado, deberá abandonar de forma inmediata y total la zona de banca y el perímetro del campo, trasladándose al área de tribuna o fuera de las instalaciones.
- Continuidad de Incidencias: Si el individuo expulsado continúa con agresiones (verbales o físicas) desde la tribuna, o si otros integrantes del mismo equipo (jugadores o porra) persisten en conductas antideportivas tras la expulsión, el oficial principal determinará la Finalización del Encuentro por Falta de Garantías.
- Resultado Administrativo: En caso de que un partido se detenga por falta de garantías debido a la conducta del equipo infractor, este perderá el encuentro por un marcador oficial de 30 - 0.

ARTÍCULO 5. REINCIDENCIA DISCIPLINARIA Y EXPULSIONES

Todo jugador que acumule faltas administrativas durante el transcurso de la temporada regular o postemporada estará sujeto a un límite máximo de tres expulsiones. Una vez excedido este umbral, el jugador quedará inhabilitado para participar en el resto de la campaña en curso. No obstante, el Comité de Honor y Justicia de la liga se reserva la facultad de evaluar la gravedad de cada incidente de forma individual, pudiendo ratificar o extender las sanciones según la naturaleza de las infracciones cometidas.

SECCIÓN 21. MULTAS Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

1. REINCIDENCIA POR CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

- **Primera Incidencia** (Acumular 2 faltas antideportivas en un mismo partido):
  - **Sanción:** Expulsión inmediata del juego en curso.
  - **Multa:** $600 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)* No podrá jugar hasta cumplir con lo estipulado.
- **Segunda Incidencia** (Segunda expulsión en la temporada, en partidos distintos):
  - **Sanción:** Expulsión del juego en curso más inhabilitación total por una (1) semana de toda actividad en los torneos nocturnos y dominicales (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $800 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)* No podrá jugar hasta cumplir con lo estipulado.
- **Tercera Incidencia** (Tercera expulsión en la temporada, en partidos distintos):
  - **Sanción:** Expulsión definitiva del torneo. Inhabilitación total de los torneos nocturnos y dominicales durante la temporada corriente. En caso de alta recurrencia, la Comisión podrá dictar una expulsión indefinida. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $1,600 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)* No podrá participar en ninguna actividad de la liga.

2. AGRESIONES E INCITACIÓN A LA VIOLENCIA

- **Agresión Verbal:**
  - **Sanción**: Expulsión inmediata del juego en curso más tres (3) semanas de suspensión posteriores. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $1,000 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)*
- **Agresión Física:**
  - **Sanción:** Expulsión inmediata del torneo en curso e inhabilitación total de la liga por un (1) temporada completa. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $3,000 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)*
- **Incitar a la Violencia:**
  - **Sanción:** Expulsión inmediata del torneo en curso e inhabilitación total de la liga por un (1) temporada completa para los involucrados. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $3,000 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)*

3. SUSTANCIAS PROHIBIDAS Y ESTADO INCONVENIENTE

- **Presentarse en Estado de Ebriedad:**
  - **Sanción:** Expulsión inmediata del encuentro en curso. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $2,000 MXN. *(Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)*
- Consumo de Alcohol o Estupefacientes en las Instalaciones/Juego:
  - **Sanción:** Expulsión inmediata del juego y suspensión por tiempo indefinido de la liga. (aplica para todos los equipos en los que participe).
  - **Multa:** $3,000 MXN. (Se cargara en el estado de cuenta del equipo donde el jugador fue expulsado)

Nota de la Comisión Disciplinaria: Ningún jugador suspendido o con adeudos de multas activas podrá ser alineado en ningún equipo de la liga. El equipo que alinee a un jugador inhabilitado perderá el encuentro en automático por la vía del forfeit.

SECCIÓN 22. PROTOCOLO DE CONTINGENCIA SANITARIA

ARTÍCULO 1. DISPOSICIONES DE BIOSEGURIDAD

Cualquier jugador que manifieste síntomas o padezca una enfermedad infectocontagiosa deberá retirarse de inmediato de las instalaciones para salvaguardar la integridad física de los demás competidores, el cuerpo arbitral y el personal de staff. La reincorporación del atleta a las actividades de la liga estará condicionada a la presentación de un certificado médico oficial que acredite un estado de salud óptimo y confirme que el individuo no representa un riesgo de transmisión para terceros.

- **Uso de Protección:** Es obligatorio el uso de cubrebocas en todo momento para cualquier persona que se encuentre dentro de los límites del campo (jugadores en activo o en zona de banca). El dispositivo deberá cubrir correctamente nariz y boca.
- **Uso de Buff:** Si un jugador decide utilizar un "buff" o protector de cuello, deberá portar obligatoriamente un cubrebocas reglamentario debajo de este.
- **Higiene de Manos:** Queda estrictamente prohibido que cualquier jugador se lama las manos o realice actos que comprometan la higiene del balón. De ocurrir, el oficial ordenará al jugador retirarse del campo inmediatamente para sanitizarse.
- **Cupo Limitado:** El acceso al área técnica estará restringido a un máximo de 16 jugadores y 2 coaches por equipo.

ARTÍCULO 2. GRADUACIÓN DE SANCIONES POR INCUMPLIMIENTO

El incumplimiento de las normas de bioseguridad (especialmente el uso de cubrebocas) se penalizará bajo el siguiente esquema:

1. **Primera Infracción:** Indicación verbal del oficial para corregir la posición del cubrebocas.
2. **Segunda Infracción**: Llamada de atención oficial registrada.
3. **Tercera Infracción:** Expulsión inmediata del jugador, quien deberá retirarse a la zona de gradas conforme al protocolo de expulsión

ARTÍCULO 3. MODIFICACIONES A LA LOGÍSTICA DEL ENCUENTRO

- **Ceremonia de Inicio:** Se cancela el volado y la ceremonia protocolaria. El equipo designado como local (ofensivo) recibirá el balón, y el visitante (defensivo) realizará la patada inicial en automático.
- **Finalización del Juego:** Se prohíbe el saludo físico cordial entre equipos al término del encuentro. Los equipos deberán desalojar el área de forma ordenada y sin contacto.

ARTÍCULO 4. ÁMBITO DE APLICACIÓN

Las disposiciones descritas en este artículo entrarán en vigor únicamente cuando la organización o las autoridades de salud declaren un estado de contingencia sanitaria activa.

SECCIÓN 23. AUTORIDAD Y CUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO

ARTÍCULO 1. FIGURA DEL COORDINADOR DE CAMPO

- **Asistencia Técnica:** En cada campo de juego se designará a un Coordinador Oficial, cuya función será brindar apoyo, asistencia y resolver consultas técnicas referentes a la interpretación de este reglamento.
- **Intervención y Colaboración:** El coordinador tiene la facultad de colaborar con el cuerpo arbitral e intervenir en cualquier marcación o situación que lo requiera. Su objetivo primordial es garantizar la justicia deportiva y la excelencia en el servicio arbitral de ATF.

ARTICULO 2. OBLIGATORIEDAD Y CRITERIO DE APLICACIÓN

- **Cumplimiento Estricto:** Todo jugador, coach y miembro del staff perteneciente a ATF tiene la obligación de conocer y respetar lo descrito en este documento. El incumplimiento de cualquier norma será motivo suficiente para revocar el derecho de participación en los encuentros.
- **Apreciación Oficial:** Todas las reglas explicadas en este reglamento están sujetas a la apreciación del Staff y de los Oficiales en turno. Sus decisiones, basadas en la observación directa y el criterio deportivo, son definitivas para asegurar el flujo y la integridad del juego.