



2022 Asociación Internacional de Flag Football de Mujeres (IWFFA)

Reglas & Regulaciones

OFICINA DE IWFFA - Tel: + 1 (305)-293-9315 / Cell +1 (305) 896 - 8678

Email: IWFFA@IWFFA.COM.com / Web: IWFFA.com (reglas en el sitio web)

Arbitros principales: - Briseida Beltran – America Latina / Escandinavia - Lena Johansson

Definiciones y sumario de penalidades se pueden encontrar en pg 16

Propósito e Intención de la Asociación Internacional de Flag Football de Mujeres (IWFFA)

La IWFFA es una unidad internacional de Jugadoras, Equipos y Ligas de Flag Football. En nuestra sociedad el ganar tiende a tener mayor énfasis que la competencia en sí y pueden perderse los valores o beneficios de competir. El deseo de la IWFFA, a través de sus juegos, es el promover, organizar, ofrecer competencias, incrementar las habilidades, desarrollar un liderazgo y carácter fuerte, alta autoestima, alentar la deportividad así como la camaradería entre los atletas y profesionalizar el deporte para las mujeres. El espíritu del juego vive en el bloqueo efectivo, toma agresiva de la bandera, búsqueda incansable, correr hábilmente, pases y patadas, y una estrategia de juego bien planificada. Esta atmósfera positiva no puede mantenerse a menos que se observen el espíritu y el cumplimiento de las reglas.

Estableciendo Principios y Deportividad

Mientras que el código intenta a través de reglas y penalidades prohibir toda forma de rudeza innecesaria, tácticas desleales y conducta antideportiva, es imposible enumerar todos los posibles actos deshonorables o no éticos que puedan tomar lugar. Es responsabilidad de las jugadoras, entrenadores, árbitros y gente apoyando al equipo el mantener los más altos estándares de ética. Violar las reglas deliberadamente en la esperanza o intención de no ser detectados es deplorable e indefendible. Ningún verdadero atleta debería violar ninguna de las reglas no escritas que existen para el bien del juego. Los entrenadores deben ser responsables de la conducta de sus jugadoras ya que ellos son un reflejo de la IWFFA y todos sus atletas. Las acciones negativas de pocos individuos podrían arruinar la reputación, disfrute e integridad del deporte para todos.

Código de Ética

- Respeto a los oponentes, árbitros, organizadores y compañeras de equipo – fuera y dentro del campo.
- Fanáticos que muestren falta de respeto a las jugadoras del equipo contrario se convierten en una responsabilidad más en vez de un bien. Por lo tanto, los fanáticos necesitan ser educados e incluidos en el código de ética para promover una atmósfera sana y positiva para todos los involucrados.
- Trato cortés a todas las jugadoras del equipo contrario, fanáticos, árbitros y administración.
- Abstenerse de actos de descortesía, como comentarios despectivos dirigidos hacia las jugadoras, burlarse de las acciones o abuchear las decisiones tomadas por los árbitros contra el equipo contrario, aceptar las decisiones de árbitros.
- Ser humilde en la victoria y aceptar la derrota.

Reglas Generales

El árbitro, director del torneo y director de liga tienen la autoridad de aplicar las reglas prontamente en cualquier situación no especificada en las reglas. Estas decisiones son finales en todos los ámbitos concernientes al juego.

RESPONSABILIDADES DEL ANFITRION (Durante juegos regulares de liga): El equipo en casa debe enviar por fax o email las estadísticas del juego a la oficina de IWFFA al terminar el juego para propósitos de archivo (durante las 48 horas después del juego).

SEGURO MÉDICO - La IWFFA no proporciona seguro médico. Los Jugadores, entrenadores y todo el personal del equipo son responsables de proveer su propio seguro médico, si opta por su propio personal médico. Ellos están bajo su propio riesgo.

LIBERACIÓN DE RESPONSABILIDAD: Cada jugadora, entrenador, y árbitro debe firmar: las partes de un formulario de membresía de IWFFA sobre la liberación de responsabilidad, reconocer que ellos participan en un evento de Flag Football y están de acuerdo en no hacer responsables a la IWFFA o cualquier liga sancionada de IWFFA en caso de cualquier lesión o daños resultados por su participación, una vez firmado los formularios de membresía serán honradas por un año, siendo requisito que los miembros firmen una vez al año para acelerar la participación en torneos adicionales por el resto de ese año.

Descripción breve y simple del juego de IWFFA- 8 jugadoras en el campo por equipo. 4 oportunidades para ganar 10 yardas y obtener el primer down. El centro y dos guardias son jugadoras inelégibles para recepción de pase. Es permitido el bloqueo entre los hombros y la cintura (bloqueo en campo abierto es permitido). Los goles de campo, patadas de punto extra, patadas falsas y patadas de despeje están permitidos. La línea defensiva puede entrar y cargar al (QB) Mariscal de Campo tan pronto el balón haya sido entregado por el centro y de igual forma la línea defensiva puede alinearse justo detrás del punto de la bola más cercano a ellas. Se puede cargar al QB durante las patadas de despeje, no se permiten cascos, balones sueltos (fumbles), almohadillas de protección, ni tackleo.

REGLAS IWFFA

OBJETIVO DEL JUEGO: Para comenzar el juego, El equipo que recibe (A) va a recibir la patada por el equipo que patea (B). El equipo ofensivo (A) tendrá 4 series de 4 oportunidades para avanzar 10 yardas con el balón. Al ganar 10 yardas (o más) se recompensará al equipo ofensivo (A) con una nueva serie o "primero y diez". Cada avance trae al equipo ofensivo (A) más cerca de anotarle a su oponente (B). Los puntos son anotados al cruzar la meta (zona de anotación) del equipo opuesto ya sea acarreado o atrapando la bola a través de la línea de meta (zona de anotación) del oponente, o quitando la bandera del oponente en su propia zona de anotación que se denomina "safety". Los goles de campo, conversión y patadas de punto extra a través de goles en posición vertical también suman puntos. El equipo con mayor cantidad de puntos gana.

NOMINA: Límite de 20 jugadoras, 4 entrenadores, 1 gerente, 1 asistente de gerente y 2 preparador físico. Sólo las personas autorizadas se admitirán en las líneas laterales y campo de juego.

ELEGIBILIDAD DE LA JUGADORA: Todas las jugadoras, entrenadores, gerentes deben ser miembros activos de la IWFFA y estar enlistados en la lista del juego. Si se descubre durante la competencia que un miembro del equipo en realidad no lo es:

PENALIDAD: Inelegibilidad de la jugadora- el juego se dará como forfait. Si el equipo contrario estuviese ganado, el marcador del juego permanece así. De otro modo el marcador será 8-0 a favor del equipo contrario.

CERTIFICADO DE REGISTRO DEL EQUIPO - Los equipos campeones del torneo recibirán un certificado de inscripción del equipo - para pagar por 1/2 cuota de la inscripción equipo para cualquier torneo de IWFFA, válido por un año desde la fecha de emisión. 51% de la lista del equipo campeón debe estar en la lista del equipo del torneo, el cual decidirá el usar el certificado. El certificado del equipo no incluye cuotas de membresía de IWFFA

ÁRBITROS/ OFICIALES Deben ser miembros activos y certificados por la IWFFA.

La IWFFA requiere 3 árbitros por juego en la división de mujeres. Las posiciones son: Árbitro, Juez de línea, Juez detrás de defensa (backjudge).

La IWFFA sugiere en los partidos de final de Campeonato de mujeres – 4 árbitros.

La IWFFA requiere a 2 árbitros en la división de niñas y juniors. Las posiciones son Juez de línea, Juez detrás de defensa (backjudge).

El árbitro tiene la autoridad de aplicar las reglas con prontitud, y en el espíritu de deportividad, en cualquier situación no específicamente contenida en las reglas.

Las decisiones del árbitro son finales en todos los asuntos relacionados al juego.

Los árbitros tienen la autoridad de: tomar acción / control, penalizar cualquier equipo por comportamiento indisciplinado de los miembros de cada equipo, sus fanáticos, espectadores que se consideren antideportivos dentro o fuera del campo durante la competencia.

CAPITANAS: Cada equipo ofensivo, defensivo, patada de despeje o recepción de patada, deberá designar un capitán de campo quien es el único jugador que se le permite hablar con los árbitros (la excepción sería solicitador "tiempo fuera" - cualquier jugador puede pedir tiempo fuera). Durante las penalidades, el Réferi se dirigirá al capitán para aceptar o rechazar la penalidad.

Brazaletes u otros artículos pueden usarse para designar a los capitanes del equipo. El color del brazalete debe contrastar con el color de la camisa del equipo.

Penalidad que se ofrecen: Puede consistir en pérdida de yardas, pérdida de down (combinación de ambos), expulsión de jugadora, pérdida del juego (forfeit) o advertencia del árbitro.

La oficial ofrecerá al capitán del equipo ofendido, elegir entre aceptar o declinar la penalidad.

Una vez una decisión ha sido declarada, para poder cambiar la decisión del equipo, debe primero declararse un tiempo fuera.

REGLA DE UN SOLO EQUIPO: Un jugador no puede jugar en dos equipos diferentes durante el torneo. (A no ser prestado al Equipo de "Jugadoras Libres (Loose Women)").

Penalidad: inelegibilidad del jugador - Segundo equipo perderá el juego.

Oficial suena el silbato, lanza la bandera amarilla, la arbitro central se acercará al director del torneo y a los entrenadores para explicar, luego aplica la penalidad.

EQUIPO FEMENINO DE JUGADORAS LIBRES - La IWFFA invita a todas las mujeres a jugar, esto incluye a las jugadoras individuales. En el torneo, un equipo "de Jugadoras Libres" será creado para ellas. Sin embargo, si el equipo de Jugadoras Libres tiene menos de 8 jugadoras, al equipo se le permite pedir prestado a los demás equipos participantes del torneo sus jugadoras para completar las 8 jugadoras, lo que les permite competir en el torneo. Todas las mujeres de equipo "jugadoras libres" deben ser miembros actuales de la IWFFA.

CAJA DEL EQUIPO: Las jugadoras, y demás miembros del equipo, pueden permanecer entre las líneas de 20 yardas. Los equipos deben utilizar los banquillos opuestos.

Penalidad - Primera ofensa - el equipo recibirá un llamado de atención del árbitro.

Penalidad - Segunda ofensa y demás: Penalidad de banca -pérdida de 5 yardas desde la línea de golpeo.

Si la penalidad es durante una jugada: Oficial lanza la bandera amarilla y aplica la penalidad cuando termina la jugada, Si la penalidad es durante balón muerto: la oficial suena el silbato, lanza la bandera amarilla, 5 yardas de penalidad-se repite el down

SUSTITUCIONES: Se les permite a los equipos cuantas sustituciones ellos quieran durante el juego, y durante intervalo de bola muerta (bola no en juego). Una vez la jugadora entra en el campo, se comunica con las jugadoras para conocer la jugada en curso (a discreción del árbitro). La jugadora saliendo del campo, a los banquillos, debe permanecer afuera por una jugada.

Penalidad: Sustitución ilegal - 5 yardas y repetir el down. Oficial suena el silbato, lanza la bandera amarilla, aplica 5 yardas de penalidad,

REUNIÓN DE EQUIPO EN CAMPO (HUDDLE): En caso de que un equipo rompa el grupo o el HUDDLE con más de 8 jugadores

Penalidad: Sustitución ilegal - 5 yardas y se repite el down, falta de balón muerto.

En ofensiva la oficial sonará el silbato y lanzará la bandera amarilla

En defensiva la oficial lanzará la bandera amarilla, aplicará la penalidad al final de la jugada. Equipo ofensivo puede declinar la penalidad y aceptar el resultado de la jugada

EQUIPO / UNIFORMES

BALÓN: Balón oficial de la IWFFA, WILSON #TDJ, balón de cuero, no compuesto.

Ningún otro balón podrá ser usado, ni para las patadas. Es prohibido aplicar sustancia que alteren comportamiento del balón en el balón o manos de las jugadoras

Penalidad: Equipo o accesorios ilegales- Penalidad de 5 yardas y se repite el down.

Durante el torneo la IWFFA proveerá un balón para cada campo, con 13 lb de presión.

La oficial suena el silbato, lanza la bandera amarilla-retraso de juego-al equipo que cometió la falta-5 yardas de penalidad.

BANDERA Y CINTURON: Sólo los cinturones FLAG-A-TAG Sonic Boom (que suenan) están permitidos. Longitud de 15 pulgadas (sin manipulación) por 5 cm de ancho.

Penalidad: Falta Por Conducta Antideportiva - Las jugadoras que manipulen el equipo serán expulsadas y el equipo recibirá penalidad de 15 yardas desde el lugar donde se detecta la penalidad.

Primera penalidad la oficial suena el silbato y lanza la bandera amarilla. Le pedirá a la jugadora dejar el campo y usar una bandera/ cinturón legaly regresar en la siguiente jugada. Si la misma jugadora regresa con bandera/cinturón ilegal, sera a discreción de la oficial expulsar a la jugadora.

UNIFORME DE JUGADORAS:

Todas las jugadoras en equipos ofensivos, defensivos, y equipos especiales deben usar banderines todo el tiempo.

- Deben usar banderines a los lados, de las caderas de la jugadora
- El sujetador del banderín debe estar posicionado hacia afuera.
- El cinturón debe estar ajustado (no flojo)
- CAMISA DEL UNIFORME DEL EQUIPO - Todas del mismo color, números en la espalda (no duplicados).
- Las camisas deben estar metidas dentro de short o pants en todo momento.
- El centro y dos guardianas deben vestir Pennies, o camisas de diferente color, para designar su inelegibilidad, cuyos números en las camisas deben ser visibles.
- Se permite utilizar lentes si son plásticos o de vidrio de seguridad.
- Gorras - Debe ser suave, de lo contrario la visera debe voltearse hacia atrás.
- Joyas - No permitidas en ningún momento. (Si no puede verse, no puede usarse, cubrir con cinta está permitido) • Uñas largas - deben ser cubiertas con cinta
- Protectores bucales - son opcionales.
- Almohadillas: No está permitida ningún tipo de almohadilla. Las únicas excepciones son las rodilleras. Son permitidos accesorios ortopédicos.
- Pantalones o shorts – No deben tener bolsillos, si los tuvieses deben de ser tapados.
- Zapatos - No se permiten tacos de metal.
- Son permitidos los guantes, siempre y cuando no tengan almohadillas ni sustancias agregadas.

PRIMERA PENALIDAD - Advertencia oficial / **SEGUNDA PENALIDAD** (y en adelante)-Atraso del juego-penalidad de 5 yardas.

Penalidad en balón muerto. La oficial suena el silbato-lanza la bandera -hará la señal de retraso de juego.

CAMPO: Campo de Football reglamentado: 50 yardas de ancho x 100 yardas las cuales incluyen (2) zonas de anotación de 10 yd (2) postes de gol 20 pies de ancho, travesaño de 10 pies de alto (colocado al final de cada zona de anotación). Si existen postes permanentes de gol en el campo, entonces estas dimensiones pueden usarse (el ancho puede variar), y las patadas para goles de campo y patadas de punto extra serán ajustadas a las distancias apropiadas. El campo puede ser rayado cada 10 yardas, y marcado con pequeñas líneas cada 5 yardas con la yarda 40 como medio campo. Nota: en ausencia de las pequeñas líneas, el balón será posicionado en la línea de yarda apropiada, aproximado de la mitad del campo, que es definido 25 yardas en cada lado.

EZ / GL / 10 / 20 / 30 / 40 / 30 / 20 / 10 / GL / EZ

JUGADORAS EN EL CAMPO: Los equipos deben tener 8 jugadoras en el campo para comenzar el juego: Equipo ofensivo: Mariscal de Campo (QB), 2 receptoras (WR), 2 corredoras (RB), 2 guardianes (G) y la Centro (C). Equipo defensivo: Línea defensiva – rushers (DL), Apoyadores (LB), y Esquinero/Safety (CB/FS)

SE PIERDE EL JUEGO (FORFEIT): Si hay menos de 8 jugadoras en el campo:

Un minuto después de la hora de juego, si el equipo tiene menos de 8 en el campo, el juego se perderá y la puntuación será de 8 - 0. Si ambos equipos no tienen 8 jugadores, juego se da por perdido y la puntuación será un empate 0-0.

Más de 8 jugadoras en el campo - Si están más de 8 jugadores en el campo durante una jugada.

Penalidad: Equipo ofendido elige: 10 yardas hacia atrás / repita el down / o declinar la penalidad y aceptar el resultado de la jugada.

Penalidad durante balón vivo, oficial lanza la bandera amarilla, deja que continúe la jugada. Cada equipo puede declinar o aceptar el resultado de la jugada o aceptar la penalidad

Durante un juego un equipo tiene menos de 8 jugadoras (ej. lesión) y al menos 7, tienen la opción de continuar el juego o forfitear.

CONTINUAR EL JUEGO - El resultado del juego será oficial.

FORFEIT DEL JUEGO - Si el equipo opositor estaba ganando, el marcador del juego permanece. De otro modo el marcador será 8 - 0. (Gana equipo opositor)

Jugadora lesionada - Una jugadora que este sangrando, o tenga una herida abierta se considerará lesionada, debe abandonar el campo y no se le permitirá ingresar de vuelta hasta que el sangrado haya parado y la herida haya sido cubierta.

Una vez un árbitro ordena tiempo fuera por lesión. La jugadora lesionada debe salir del campo por al menos una jugada. No hay penalidad para la jugadora lesionada de salir del campo a menos que sea una lesión en el equipo ofensivo durante los últimos dos minutos del juego.

Leer cumplimiento de reglas bajo Advertencia de dos minutos.

TIEMPO DE JUEGO / RELOJ Dos mitades de 25 minutos. / Medio tiempo 5 minutos.

Durante el juego, el reloj correrá continuo y se detendrá para: Tiempo fuera de árbitros / Tiempos fuera de equipos/ lesiones y Tiempos fuera de los medios de comunicación.

(Excepción, advertencia de los dos minutos antes de que finalice el juego - leer en las reglas en advertencia de dos minutos)

TIEMPOS FUERA: Cada tiempo fuera será de 30 segundos. Cualquier jugadora o entrenador puede solicitar tiempo fuera y el árbitro debe reconocer el tiempo fuera Los entrenadores y las jugadoras de la línea lateral (sideline) pueden entrar a la cancha, pero deben estar fuera del campo cuando el tiempo fuera haya expirado, sino será

Penalidad: 5 yardas - demasiadas jugadoras en el campo - repetir el down.

Falta durante balón muerto- la oficial sonará el silbato-lanza la bandera amarilla-aplica la penalidad

A cada equipo se le permiten en total cuatro (4) tiempos fuera durante el juego. Dos tiempos fuera por mitad.

Penalidad: Equipo que solicite tiempo fuera, cuando ya no le resta ninguno en el juego, será penalizado con 5 yardas por retraso de juego (y no se le otorgará el tiempo fuera).

El reloj comenzará a correr una vez las 5 yardas hayan sido deducidas.

La oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- ubicará el balón con las 5 yardas perdidas-repite el down.

ADVERTENCIA DE DOS MINUTOS - Aun, cuando el árbitro principal haya dicho a los dos equipos que quedan (cerca de) dos minutos en la primera mitad. El reloj continúa,

En la segunda mitad el árbitro sonará el silbato y anunciará la advertencia de dos minutos, en ese momento, el reloj se detendrá por 30 segundos. El silbato del árbitro declarará el balón listo para jugar luego después los 30 segundos (este no cuenta como tiempo fuera de equipos)

Dentro de los últimos dos minutos del juego: el reloj se detendrá para: Pase incompletos, fuera de los límites de las líneas laterales, penalidades, tiempo fuera del árbitro, tiempo requerido para establecer cadenas, se le permite al Mariscal de campo (QB) detener el reloj rematando el balón hacia el suelo, cambio de posesión, y anotar Touchdowns o Safety. El reloj comenzará con la entrega del balón o cuando cualquier kickoff es legalmente recibido por la jugadora.

Si el tiempo expira durante el último down del juego

La jugada continuará hasta que termine el down. Ninguna señal o silbato debe ser sonado mientras el balón esté viva.

Un plazo deberá prolongarse por un down sin límite de tiempo, (a excepción de faltas antideportivas o faltas que no sean producto de las jugadoras)

Si durante el último down cronometrado se presenta una de las siguientes situaciones:

- Hubo una falta por el equipo defensivo y la penalización es aceptada
- Hubo un silbato inadvertido
- Si se anota un touchdown, la conversión o (punto extra) debe ser intentado. • Hay una doble falta

Lesiones por parte del equipo Ofensivo dentro advertencia de los dos minutos:

Si hay una lesión dentro de los dos últimos minutos del partido, se va deducir automáticamente 10 segundos del reloj del juego. El equipo tiene la opción de la deducción de los 10 segundos o tomar un tiempo fuera del equipo. Si no hay tiempos fuera para el equipo, entonces se deduce automática 10 segundos del reloj de juego.

Inicio del Juego

LANZAMIENTO DE MONEDA: Al comienzo del juego, juego de desempate y muerte súbita en tiempo extra.

OPCIONES: (Comienzo del juego) Patear balón a equipo contrario (KICKOFF), Recibir el balón de parte del otro equipo o defender un gol. / No hay opción de diferir.

Equipo que recibe la patada para comenzar la primera mitad, automáticamente será quien reciba la patada para comenzar la segunda mitad. Los equipos cambiarán de posición de cancha para la segunda mitad.

PATADA INICIAL (KICK OFF):

- Se da al comienzo del juego y al comenzar de la segunda mitad, después de un gol de campo exitoso, safety o conversión de punto extra.
- El balón puede ser pateado utilizando una T de pateo, o sujeta verticalmente en el suelo por otra jugadora
- Los equipos se alinean en su yarda 30 (con 20 yardas de distancia entre ellas)
- Kick Off después del safety. El equipo que haya anotado safety alineará un mínimo de 5 jugadoras en la yarda 40 en su propio lado de la cancha (para recibir la patada), el equipo opuesto (al que le acaban de anotar) se alinea en la yarda 20 para patear la pelota.
- El balón no debe viajar ninguna distancia específica para convertirse en bola viva.
- El balón pateado debe permanecer dentro de los límites, en el campo - si no

Penalidad: El equipo receptor tiene la opción de aceptar el balón a donde salió de los límites (el balón se colocara en el hash o pequeña raya al medio en el campo), o será pateada nuevamente con una penalidad de 5 yardas mientras el equipo permanece con 20 yardas de separación previo a patear (el equipo que patea en la yarda 25 de su propio lado del campo y el que recibe en la yarda 35 de su lado del campo). Para penalidades después de un safety (Equipo que patea lo hará en la yarda 15 de su propio campo y el equipo que recibe en la yarda 35 del lado del de equipo que patea).

Oficial suena el silbato-lanza la bandera-declara la penalidad-pregunta al equipo que recibe si ellas aceptan la penalidad o la declinan-posiciona el balón.

EQUIPO DE PATADA

- 7 jugadoras se alinean 1 yardas atrás de la línea de 30 yardas (Línea de patada asumiendo no existe una penalidad previa)
- El pateador hará una señal en el aire para informar que esta lista para realizar la patada de despeje
- El réferi pitará su silbato dando autorización para la patada de despeje
- Ningún jugador podrá pasar la línea de golpeo hasta que el balón haya sido pateado
- El pateador puede ubicarse hasta 10 yardas atrás de la línea de despeje de balón
- Una vez el balón haya sido despejado el equipo de patada pueden bajar a quitarle el banderín a la jugadora que haya recuperado el balón
- Si el equipo de patada tiene mas de 7 jugadoras en la línea de scrimmage:
- Penalidad: formación ilegal, 5 yardas de penalidad, se volverá a realizar la patada, es falta de bola muerta, la defensiva no puede declinar la penalidad.
- Si el equipo de patada de despejo pasa la línea de scrimmage antes de que el balón sea pateado,
- Penalidad: Invasión a la zona neutral, atraso de 5 yardas, la patada se repite, y la defensa no puede declinar penalidad.

Oficial suena el silbato y lanza la bandera amarilla

Después que el balón es pateado - si el equipo que patea atrapa o toca el balón antes que el equipo receptor llegue a ella, el balón estará muerta en el punto donde el equipo que pateo la toque, y ahí mismo el equipo que recibe tomará posesión del balón y será primer down y diez yardas para avanzar.

El equipo receptor siempre recibirá el balón, a menos que una jugadora reciba o atrape el balón claramente y tenga posesión completa del mismo y trate de hacer un pase lateral a su compañera de equipo la cual es interceptada por el equipo que patea.

Entonces es una interceptación el balón se mantiene vivo y continua la jugada.

Oficial lanzará la bandera de cambio de posesión.

Si la jugadora que recibe la patada inicial (KICKOFF) hace un pase hacia adelante, esto es una falta o penalidad, el castigo será de 5 yardas, puede ser rechazado por el equipo que patea y el equipo que recibe retiene posesión del balón.

EL EQUIPO RECEPTOR

Se alinearán un mínimo de 5 jugadoras en su propia yarda 30. Los jugadores restantes se alinean en su campo trasero. • Si el balón aterriza o se va sobre la zona de anotación, automáticamente se convierte en un "touchback"

TOUCHBACK: Cuando el que devuelve la patada atrapa el balón en su propia zona de anotación y elige no correr fuera de la zona de anotación, significa la elección de un touchback al tocar con la rodilla en el campo. La siguiente jugada automáticamente comienza en la yarda 20 del equipo receptor.

- Un touchback también ocurre automáticamente cuando una pateadora patea el balón sobre la zona de anotación del equipo receptor y el balón pasa sin ser tocado a través de la zona de anotación, o la jugadora "Muff" (es un balón suelto y trata de agarrar el balón y falla en el intento) el balón se va dentro de la zona de anotación.
- Si el balón queda "muerto" en la zona de anotación (nadie toca el balón de ningún equipo), el árbitro sonará el silbato indicando la jugada muerta y colocando el balón sobre la yarda 20 del equipo receptor, es un touchback y será primero y diez para el equipo receptor.
- Durante la jugada, si el defensor intercepta el balón, en su propia zona de anotación, o recupera una patada en su propia zona de anotación; el balón está vivo si la jugadora decide correr con ella y avanzar ciertas yardas, o si elige quedarse en la zona de anotación, se convierte en Touchback, hay un cambio de posesión y el balón se colocará en su yarda 20 y será primero y diez para el equipo que interceptó o recuperó la patada en su propia zona de anotación.

Safety: Un safety es una situación donde el equipo ofensivo (A) tiene posesión del balón y le quitan la bandera, suelta el balón (fumble), o hay penalización en su propia zona de anotación. El equipo opositor (B) será recompensado con 2 puntos, después de un safety se hará un Kickoff. El equipo que haya logrado el safety se alineará con un mínimo de 5 jugadoras en la propia yarda 40 (para recibir la patada), el equipo opositor (a quien recién le anotaron) se alinea sobre su propia yarda 20 para patear el balón.

La oficial lanza la bandera, deja que continúe la jugada, declara el Safety, posiciona el balón en la yarda 40.

Escenarios de un safety Si la que atrapa el balón es atrapada en la zona de anotación, no se ha puesto fin a la jugada arrodillándose y se le quita la bandera en la zona de anotación por el equipo que patea, se convierte en un safety para el equipo que patea. Excepción: Si el receptor es llevado a la zona de anotación, por el impulso de la jugada y se le quita la bandera, Es considerado un touchback y el balón será colocado en la yarda 20 de su propio campo. Ej.: sobre la yarda 4, un receptor está retrocediendo para atrapar el balón, y el impulso de la jugada lo lleva dentro de la zona de anotación con el balón, un defensor le quita la bandera al receptor, entonces la jugada será patada muerta y considerada un touchback y el balón sale de la línea de la yarda 20. Si en otro caso, el receptor que con impulso se desvanece en la zona de anotación, elige intentar correr el balón fuera de la zona de anotación, y el equipo que patea le quita la bandera en la zona de anotación, entonces se convierte en un safety para el equipo que patea.

MUFFS: Un muff es tocar un balón suelto (o pateado) por la jugadora en un intento no exitoso de asegurar la posesión. En patadas iniciales, si las jugadoras que reciben no tienen posesión completa, o control del balón, ella puede levantar el balón y continuar su jugada.

POSICIÓN DEL BALÓN: El balón será colocado para la siguiente jugada en la posición donde estaba el balón al momento que se le quita la bandera a un jugador. No será en la posición donde la bandera de la corredora fue quitada. La corredora puede extender su brazo, con el balón, mientras corre para ganar posición. (No debe confundirse con braceo rígido o stiff arm)
Todos los balones serán colocados en el "hash" (punto de pintura en el medio del campo)

JUGADA DE LINEA

RELOJ DE JUEGO / HUDDLE:

30 segundos – La oficial sonará el silbato (después de establecer cadenas) para comenzar el reloj de 30 segundos. El equipo ofensivo tiene 30 segundos para reunirse, llamar la jugada, alistar formación y encaminar la bola (poner la bola en juego) si se tardan más de 30 segundos será

Penalidad: Retraso del juego, menos 5 yardas y se repite el down. Penalidad en balón muerto

Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera-aplica la penalidad (penalidad no puede ser declinada)

LÍNEA DE GOLPEO: Hay dos puntos en cada punta de la bola: Un punto marcará la línea defensiva de golpeo, el otro punto marcará la línea ofensiva de la línea de golpeo. La línea de golpeo para cada equipo es un plano vertical a través del punto de la bola más cercano a la línea de anotación. Ésta línea imaginaria se extiende desde un lado del campo hacia el otro.

ZONA NEUTRAL: Es la longitud del balón.

LÍNEA OFENSIVA, FORMACIÓN Y PROCEDIMIENTOS

Línea Ofensiva

- Exactamente 5 jugadoras ofensivas deben estar en la línea de golpeo al momento de la entrega del balón.
- El centro debe estar entre dos guardias, debe estar protegida cuando saque el balón.
- Deben utilizar pennies, o camisas de diferente color, para que se entienda que son jugadoras no elegibles para recepción de pases. (Se debe utilizar un distintivo notable)
- Las receptoras pueden sobrecargar hacia un lado o dividirse en cada lado.
- Las corredoras podrían ir "arriba" a la línea en una posición de ranura (1 yarda detrás de la línea de golpeo), pero no estar de hecho sobre la línea. Si está en la mera línea será

Penalidad - Formación ilegal menos 5 yardas desde la línea de golpeo y se repite el down. Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- (penalidad no puede ser declinada)

La formación adecuada para la línea ofensiva, 5 en la línea: El centro debe estar entre las dos guardias, y dos receptoras. Los hombros de las 5 jugadoras deben estar paralelos a la línea de golpeo. El centro y las guardianas pueden estar en una postura o posición de, dos, tres o una postura de cuatro puntos mientras el balón esté listo antes de sacar la jugada, el centro puede estar sobre la pelota, pero sus pies deben estar detrás de la zona neutral y ninguna parte de su cuerpo, que no sea sus manos / puede estar más allá del punto más externo del balón (solo para mejor agarre). Una vez que el Centro se encuentra en una "Posición abajo", la cabeza o el pie de cada jugadora deben estar adelante de la cintura del centro, pero no más allá de la línea de golpeo sino será,

Penalidad: Procedimiento ilegal / o formación ilegal, menos 5 yardas / Penalidad de balón muerto (no en juego) / se repite el down. Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- (penalidad no puede ser declinada)

Manejo del balón del la Centro previo al "set" - El centro podría inclinar o rotar el balón lateralmente para tener un mejor agarre (el balón no debe dejar el suelo) y no debe rotar de extremo a extremo el balón, cambiar la posición o no lograr mantener el eje largo de la bola en ángulos rectos a la línea de golpeo.

Penalidad: Procedimiento ilegal, penalidad de 5 yardas, repetir down. Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- (penalidad no puede ser declinada). Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- (penalidad no puede ser declinada)

SAQUE DE BALON(SNAP) una vez el centro esté listo para sacar la jugada: Después del silbato indicando que están listas, el centro no podrá retirar las dos manos del balón o hacer cualquier movimiento que simula el snap o saque de balón. Ninguna guardia puede recibir el snap o el balón de manera directa.

Snap Directo: (QB directamente detrás del centro, intercambio de balón de mano a mano) o snap en formación escopeta (Centro hace un snap con el balón entre las piernas y el balón se desplaza una distancia) son legales.

Penalidad: Snap o saque de balón ilegal menos 5 yardas, penalidad en línea de golpeo / Repetir el down / Falta Balón muerto (balón no en juego).Oficial sonará el silbato-lanzará la bandera- (penalidad no puede ser declinada)

Durante Snap o Saque de Bola - El balón debe ser agarrado limpiamente / no puede tocar el suelo. En caso de que el balón toque el suelo, se considera muerto en el punto donde toca el suelo y cuenta como un down.

Oficial suena el silbato para terminar la jugada.

La centro y dos guardias pueden:

- Durante jugadas de corrida- salir de línea de golpeo inmediatamente después del snap o sacada la jugada a bloquear abajo en la cancha.
- Se les permite recibir un pase "lateral/ hacia atrás – a lo largo del campo.

Restricciones para el centro y dos guardias:

- Durante las jugadas de pase - Centro y guardias no pueden bajar hacia el campo (más de 3 yardas) antes de que se lance el balón.
- (Después que el balón se lanza-pueden bajar al campo a bloquear)

Penalidad: Receptora no elegible, menos 5 yardas desde a línea de scrimmage /Falta de Bola Viva –Oficial lanza la bandera amarilla y deja continuar la jugada. Repetir el down si la penalidad es aceptada por la defensiva, si la declina, se acepta el avance de la jugada

Guardias y centro No se les permite tocar o recibir un pase hacia adelante

Penalidad: toque ilegal del balón menos 5 yardas / es una penalidad de balón vivo / Pérdida de down. Oficial lanza la bandera amarilla y deja continuar la jugada. Defensiva puede aceptar la penalidad o declinarla. 5 yardas de la línea de golpeo y se repite el down, o declinarla y acepta el avance del balón.

POSICIONADAS O SET - Todas las jugadoras de la ofensiva debe estar en una posición de "listo", durante 1 segundo mínimo antes de que un jugador pueda ir "en movimiento" o (MOTION). El movimiento o MOTION se define como una jugadora en el campo de atrás que corre en forma paralela, alejándose o acercándose donde harán el snap o saque de balón.

Penalidad: SALIDA EN FALSO: Una salida en falso (false start) ocurre si después de haber sido o estado en "set" y antes del snap un jugador (que no sea el jugador en movimiento) finge, mueve o levanta la vista de su postura. Penalidad: Salida en falso (false start), falta de balón muerto (no puede ser rechazada por el equipo defensivo) menos 5 yardas y repite el down. Oficial suena el silbato y lanza la bandera amarilla.

DESPLAZAMIENTO - El desplazamiento no está permitido. Es la acción de uno o más jugadores ofensivos que después de haber tomado posiciones, se mueven a una nueva posición antes de que el balón sea entregado por el centro.

Penalidad -Desplazamiento ilegal menos 5 yardas desde la línea de golpeo / repetir el down / falta de bola muerta.

Oficial suena el silbato y lanza la bandera amarilla. Posiciona el balón 5 yardas, desde la línea de golpeo

MOVIMIENTO ILEGAL – a) si más de un jugador esta en movimiento al momento del snap, b) si un jugador en movimiento se esta movilizandohacia la línea de golpeo al momento del snap.

Penalidad: Movimiento ilegal – falta de bola viva, la defensiva tiene la opción de aceptar la penalidad la cual seria atraso de 5 yardas, desde la línea de golpeo, o declinar la penalidad, y aceptar el resultado de la jugada. Oficial suena el silbato para finalizar la jugada y lanza la bandera amarilla. Hace la señal de movimiento ilegal – posiciona el balón 5 yardas atrás.

INVASION: La jugadora defensora puede cruzar sobre la línea de golpeo antes de que el snap suceda, mientras: • La defensora no haga contacto con nadie del equipo ofensivo y • Haya regresado a su zona defensiva antes de el snap. Si la defensiva atraviesa la línea de golpeo antes del snap (no hace contacto con la defensiva) y hace que la ofensiva se mueva antes del snap, **Penalidad en contra de la ofensiva** “Salida en falso”- falta en balón muerto (penalidad no puede ser declinada por la defensiva) 5 yardas desde la línea de golpeo y se repite el down. Oficial suena el silbato para terminar la jugada-lanza el pañuelo/hace la señal de salida en falso y aplica la penalidad.

Penalidad en contra de la defensiva: defensiva hace contacto con la ofensiva antes del snap- falta en balón muerto (penalidad no puede ser declinada por la ofensiva) 5 yardas de castigo desde la línea de golpeo y se repite el down.

Defensiva cruza la línea de golpeo antes de el snap y la durante el snap se encuentra invadiendo la zona, sobre la línea de golpeo (no hace contacto con la ofensiva)-penalidad en balón vivo – la oficial lanza el pañuelo inmediatamente – al finalizar la jugada el equipo ofensivo tiene la opción de aceptar o declinar la penalidad. 5 yardas desde la línea de golpeo -se repite el down. O si declina la penalidad- aceptan a donde quedo el balón antes de finalizar la jugada.

Invasión – 5 yardas desde la línea de golpeo-se repite el down o se declina (falta en balón vivo)

BLOQUEO DE LÍNEA OFENSIVA Y DEFENSIVA

Se le permite: Bloquear a su oponente entre sus hombros y su cintura, en frente de ella / o de lado. La bloqueadora debe permanecer dentro del área de su cuerpo (no puede extender los brazos a los lados para bloquear).

Puede empujar con las manos abiertas / usar parte superior del brazo / cruzar sus brazos para usar antebrazos / bloqueo de 2 jugadoras contra 1 jugadora está permitido.

No se le permite: Golpear, sujetar, usar codos, entrelazar brazos con la oponente, bloquear por la espalda / bloquear por arriba de los hombros / bloquear debajo de la cintura. Penalidad: Técnica de bloqueo ilegal / bloqueo entrelazado / sujetando de línea ofensiva / sujetando de la línea defensiva menos 10 yardas de la línea de golpeo / se repite el down.

Falta en balón vivo- Oficial lanza el pañuelo, la jugada continúe, el equipo contrario puede aceptar la penalidad o declinarla (acepta el resultado de la jugada)

Goles de campo-Punts-Patadas de Punto extra- Defensiva no se le es permitido cargar a la centro (ella debe ser protegida en estos snaps)

Penalidad: Contact ilegal – 10 yardas desde la línea de golpeo / se repite el down. Falta en balón vivo.

Oficial lanza el pañuelo, aplica la penalidad cuando la jugada termina. Equipo ofensivo decide si declina la penalidad y acepta el resultado de la jugada.

BLOQUEO DE CLAVADO: No puede dejar los pies para bloquear. (no se permite lanzarse para bloquear)

Penalidad defensiva: Bloqueo de clavado / menos 10 yardas desde el punto de falta y automático primera y diez.

Penalidad Ofensiva: Bloqueo de Clavado / menos 10 yardas del lugar de la falta y se repite el down.

Oficial lanza el pañuelo, deja que continúe la jugada. El equipo contrario puede aceptar o declinar la penalidad.

BLOQUEO POR LA ESPALDA: Un bloqueo contra un oponente cuando el contacto inicial es por la espalda, en el interior de los hombros y entre el cuello y la cintura. Penalidad: menos 10 yardas desde el punto de la falta.

CORRER

La jugadora que lleva el balón, debe correr al campo despejado o abierto. La jugadora que lleva el balón y corra hacia una jugadora defensiva que ha establecido posición para quitar el flag o banderín, será penalizada. **Penalidad:** Embestida de corredor - menos 10 yardas desde el punto de la falta y cuenta el down.

Falta en balón vivo- Oficial lanza el pañuelo, deja que la jugada continúe. La penalidad se aplica al finalizar la jugada. La Defensiva puede aceptar la penalidad o declinarla (toma el resultado de la jugada). Si es aceptada, la oficial posiciona el balón 10 yardas desde donde la falta fué cometida, Perdida de down.

Si la defensora no ha establecido su posición, y ambas jugadoras están corriendo, entonces la que lleva el balón puede hacer contacto inadvertido con la defensora y no hay penalidad.

- Los giros están permitidos.
- La que lleva el balón puede saltar sobre jugadoras que estén caídas (para evitar contacto/pararse sobre ellas).
- La que lleva el balón puede pasar el balón a los lados o hacia atrás cuantas veces quiera.

EMPUJADA FUERA DE LOS LÍMITES - Si la corredora es sacada o empujada del campo por la defensora.

Penalidad: empujar fuera de los límites de forma ilegal -se agrega 10 yardas, al final de la jugada a favor de la ofensiva / cuenta el down / y si es muy notorio la acción de la jugada defensiva, podría ser expulsada del juego.

La oficial lanza el pañuelo, suena el silbato una vez que la que lleva el balón sale de los límites. Posiciona el balón 10 yardas Adelante de donde la jugadora salió, siguiente down.

NOTA: Si el avance deja el balón, delante de adonde el equipo ofensivo hacia primer down, se aplica el primer down. De lo contrario, solo se toma como un avance.

NOTA 2: Si el caso es que una jugadora de la ofensiva saca del campo a una jugadora defensiva con alevosía, se aplica la penalidad a favor de la defensiva. Menos 10 yardas al equipo ofensivo, contando desde el lugar de la falta.

FUERA DE LOS LIMITES: Las líneas laterales marcan el campo. El pie no debe tocar las líneas, Si cualquier parte del pie toca la línea, entonces la corredora está fuera de los límites. Cuenta el down, siguiente jugada arranca desde el lugar donde salió la corredora. La oficial lanza el pañuelo, suena el silbato una vez la que lleva el balón sale del campo, posiciona el balón 10 yardas adelante de donde la jugadora salió. Siguiente down.

PARTICIPACION ILEGAL: Cuando una jugadora sale por su propia cuenta (sin que haya sido bloqueada) y regresa al campo y toca el balón. Penalidad: menos 10 yardas desde el lugar donde la jugadora regresó en los límites del campo. Si la jugadora es golpeada o empujada fuera de los límites de la cancha, puede regresar y participar en el juego inmediatamente.

TAMBIEN ES PARTICIPACION ILEGAL: Si se descubre a un equipo jugando con más de 8 jugadoras, después del inicio del juego. Esto es una falta en balón vivo. **Penalidad:** Si es en la ofensiva, la defensa puede aceptar la penalidad, sería menos 10 yardas desde el punto anterior y repite el down o declina la penalidad y acepta el resultado de la jugada. Si es en la defensa, la ofensiva puede aceptar la penalidad, menos 10 yardas desde el punto anterior y se repite el down o declina la penalidad y acepta el resultado de la jugada.

ASISTIENDO A LA CORREDORA: La corredora no debe agarrarse de una compañera de equipo o ser agarrada por una compañera de equipo, empujada o arrastrada por esta misma, **Penalidad:** asistiendo a la corredora- menos 5 yardas desde el lugar de la falta y se repite el down. La oficial lanza el pañuelo y deja continuar la jugada. La penalidad se aplica al final de la jugada.

EXTENDER EL BRAZO (STIFF ARM)- Es ilegal que la portadora del balón extienda sus brazos para impedir o empujar a una defensiva que intenta quitarle la bandera. **Penalidad:** Extender el brazo-10 yardas desde el lugar de la falta -el down cuenta- falta durante balón vivo. La oficial lanza el pañuelo y deja continuar la jugada. La penalidad se aplica al final de la jugada. La oficial lanza el pañuelo y deja que la jugada continúe. La Penalidad se aplica al final de la jugada

SUJETANDO EN CAMPO ABIERTO: Las defensivas inadvertidamente podrían agarrar o sujetar el short/patalón de la que lleva el balón en un intent por tomar la bandera y no debería confundirse con un "sujetando intencional". Si la "sujeción inadvertida" no le quita velocidad a la corredora o impide en cualquier forma, entonces esa situación no debe penalizarse. La sujeción intencional por cualquier equipo es ilegal. **Penalidad:** Sujetando ofensiva menos 10 yardas-falta en el punto de la penalidad y se repite el down. La oficial lanza el pañuelo y deja que la jugada continúe. La Penalidad se aplica al final de la jugada- hace la señal de sujetando.

SUJETANDO EN CAMPO ABIERTO POR PARTE DEL EQUIPO DEFENSIVO: Penalidad 10 yardas añadido al final de la Carrera y cuenta el down. Si ocurre un sujeción obvio, sin ningún otra jugadora defensiva cerca para participar en la acción, y para apreciación arbitral se previno una anotación, el balón se ubicará en la yarda 5 siendo primera y gol.

PROTECCION DE LA BANDERA: Es ilegal para la corredora que lleva el balón usar la mano, balón, brazo o rodilla para evitar que la bandera sea removida. No debe bajar los hombros para poner el brazo sobre el cinturón para prevenir que la bandera sea quitada. Penalidad: Protección de la bandera- menos 10 yardas desde el punto de la penalidad -cuenta el down. La oficial lanza el pañuelo y deja que la jugada continúe. La Penalidad se aplica al final de la jugada

LA BANDERA SE CAE INADVERTIDAMENTE (POR ACCIDENTE): La defensiva usará ambas manos para "tocar" a la corredora dentro del marco de su cuerpo (Adelante o atrás) o agarrar la bandera que aún queda.

RODILLA AL PISO: Si la rodilla de la jugadora que lleva el balón toca el piso mientras corre y cae, y tiene campo abierto, puede levantarse y avanzar el balón hasta que su bandera sea removida. Si cae y hay una o mas jugadoras defensivas cerca suyo, la defensiva simplemente necesita "tocar" la jugadora (con una mano) para bajarla o parar la jugada.

SILBATO INADVERTIDO: Al momento de un silbatazo inadvertido, el equipo con posesión del balón tiene la opción de repetir el down o tomar posesión del balón donde estaba cuando el silbato sonó.

BALON SUELTO O (FUMBLE): Pérdida de la posición del balón ocurre cuando la jugadora que lo lleva lo bota, Una vez el balón toca el suelo, se considera muerto.

BALON MUERTO: Los fumbles son o balones sueltos están Muertos en el lugar donde caen, Esto incluye los snaps malos o cuando se intenta sacar el balón por parte del centro, pero el balón toca el suelo.

Si el balón cae frente a la jugadora que lo llevaba, se colocará el balón donde la jugadora que lleva el balón se paró antes de perder posesión.
Si el balón cae detrás de la jugadora que lo llevaba, se colocará el balón donde este tocó el suelo.
Si el balón se pierde en el aire (no toca el suelo) la defensora puede recobrar el balón antes que toque el suelo y avanzar (intercepción).

GOLPEAR EL BALON: Es ilegal golpear el balón o arrebatarlo de la corredora.

Penalidad: la ofensiva mantiene posesión del balón más 10 yardas. Aplicado desde el punto de la falta. Cuenta el down. Falta en balón vivo. La oficial lanza el pañuelo en el lugar de la falta. La penalidad será aplicada al final de la jugada.

LANZARSE: es legal lanzarse para lograr un avance con el balón, Es LEGAL lanzarse para quitar la bandera (bloquear lanzandose o con clavado es ilegal

PASES

PASES HACIA ADELANTE: En cada down, sólo se permite un pase hacia adelante estando detrás de la línea de golpe (línea de scrimmage) Un pase hacia adelante podría ser: pase, shuffle pass (pase aleatorio), forward pitch (echada hacia adelante), hand-off hacia adelante, todo esto es permitido detrás de la línea de golpe o line of scrimmage, una vez el balón cruza la línea de scrimmage, no se pueden lanzar pases hacia Adelante o entregas hacia adelante.

Penalidad: Pase ilegal hacia adelante/Handoff/ menos 5 yardas del lugar del lanzamiento o hand-off/ se pierde el down.

Oficial lanza el pañuelo y aplica las 5 yardas de penalidad desde el lugar de la falta.

PASE INTENCIONAL HACIA EL SUELO: Es ilegal lanzar el balón a cualquier lugar o donde no se encuentre una receptora elegible de su propio equipo, con la intención de evitar que le hagan un sack o le quiten la bandera al mariscal de campo. Penalidad: Pase hacia su elo intencional/ menos 5 yardas desde la línea de golpe/ se pierde el down. Oficial lanza el pañuelo y aplica la penalidad. Siguiendo down. (En los últimos 2 minutos se deja que la mariscal de campo pueda detener el reloj rematando el balón hacia el suelo).

SACK: si el balón está en mano de la persona que pasará (aun estando en movimiento) y este es despojado de su bandera, esto será sack o atrapado atrás de la línea de golpeo y el balón se tendrá por muerto, en ese mismo lugar donde es despojada de la bandera o sacked. La oficial suena el silbato para dejarle saber a los equipos que se termina la jugada. Cuenta el down.

RECEPCIÓN O ATRAPADA LEGAL: Un pie dentro de el límite y posesión o control del balón.

ZONA CHUCKING o intercambio de empujones o bloqueos: Dentro de las primeras 5 yardas desde la línea de golpe o scrimmage line, es un área donde el defensor y atacante pueden tirar o empujar a su oponente tantas veces como puedan, siempre y cuando se encuentren en el área de la zona chucking y la pelota no haya sido lanzada. Una vez el balón está en el área, no se permite más empujones. Penalidad: ilegal chucking o empujones ilegales/ menos 5 yardas/ desde la línea de golpe/ Se repite el down o se acepta el resultado de la jugada. La oficial lanza el pañuelo y aplica las 5 yardas de penalidad y se repite el down si el equipo acepta la penalidad.

INTERFERENCIA DE PASE: Cuando el balón es lanzado, las posibles receptoras no deberían tener ninguna obstrucción por parte del oponente. Esto significa que su visión no debe ser bloqueada y el contacto físico es ilegal. El balón debe ser "atrapable". Dado el caso que ambas jugadoras saltan por el balón e inadvertidamente hacen contacto es legal. Será el árbitro quien decida si el contacto fue legal.

Penalidad ofensiva: (en contra del equipo atacante) menos 10 yardas desde la línea de golpe o / pérdida del down.

Penalidad defensiva: (en contra del equipo defensor) es primer down automático / falta en el lugar. El equipo recibirá el balón donde ocurrió la penalidad. Falta en balón vivo- la Oficial lanza el pañuelo en el lugar de la falta- la penalidad se aplica al final de la jugada.

INTERFERENCIA DE PASE A LA ZONA DE ANOTACIÓN: Interferencia de pase en la zona de anotación, en contra del defensor, la bola se colocará en la yarda 1.

RUDEZA A LA PASADORA. Esto es flag football y los defensores deben ir por la banderín de la mariscal de campo (QB) y no el balón. Cualquier contacto con la mariscal de campo mientras intenta pasar es penalidad.

PENALIDAD: Si es pase Incompleto: menos 15 yardas, desde línea de golpeo/ primer down automático. Si es pase Completo: 15 yardas desde donde termino la jugada/ primer down automático.

Falta en balón muerto- Oficial lanza el pañuelo en el lugar de la falta- la penalidad se aplica al final de la jugada.

EQUIPO DEFENSIVO

No hay una formación legal o formal para el equipo defensor

La defensa puede:

- Poner cuantos defensores quiera en la línea defensiva (o en cualquier otra parte del campo)
- Cruzar la línea de golpeo siempre y cuando no hagan contacto con el equipo ofensivo y regresen a la línea de golpeo antes de que el equipo ofensivo haga el snap o saque el balón.

- Apresurar a la mariscal de campo tan pronto el balón haya sido entregada a ella o se haya realizado el snap.
- Antes del snap- puede la defensiva fingir o mover para lograr una salida en falso en contra del equipo ofensivo.

La defensa no puede hacer contacto con la pateadora o despejadora (punter) PENALIDAD: rudeza a la pateadora o a la jugadora que sostiene el balón para ser pateado / menos 15 yardas desde el punto anterior /primer down automático.

SUJETANDO A LA QUE LLEVA EL BALON PARA QUITAR LA BANDERA: no le es permitido a la defensiva Sujetar a una corredora o su camisa (jersey) mientras se le está quitando los banderines o intentando quitar las mismas. (Queda a discreción del árbitro si el defensivo sujeta o agarra el short o pants conjuntamente con las banderas, cual puede suceder inadvertidamente. Y sea claro que no lo hizo para parar a la jugadora y quitar su banderín(s) si es así, no se aplicara penalidad.) Penalidad: 10 yardas / final de donde termino la jugada/ el down cuenta. Falta en balón vivo- la oficial lanza el pañuelo en el lugar de la falta/ se agregan 10 yardas despues de la corrida, siguiente down.

EL QUITAR LA BANDERA DEL RECEPTOR que no tiene posesión del balón se aplica penalidad. A veces la defensiva puede tomar la bandera de la receptora cuando ella sale de la línea intencionalmente, porque es mas facil de tocar con dos manos que agarrar la bandera .

Si el pase es incompleto - Penalidad: menos 5 yardas desde el punto anterior/se repite el down Si el pase es completo – se agregan 5 yardas al final de la jugada/ se repite el down

Falta en balón vivo- la oficial lanza el pañuelo en el lugar de la falta/ La penalidad se aplica al final de la jugada, la ofensiva puede aceptar o declinar la falta.

PATADA DE DESPEJE (PUNTS)

En cualquier down, el equipo ofensivo puede decidir si no quieren correr o pasar para obtener un primero y diez yardas, o intentar un gol de campo, ellas pueden despejar (punt) el balón al equipo opuesto, para ponerlos en una mejor posición en el campo. No es necesario que el capitán le diga al árbitro que van a despejar.

El equipo que va a despejar

Debe tener 5 en la línea de golpeo, dos jugadoras y la que va despejar (pateadora) deben estar en su propia zona baja.

La centro hara entrega (shotgun) snap entre las piernas a la pateadora quien patea el balón al equipo receptor.

Penalidad: Falta en balón muerto -oficial suena el silbato-lanza el pañuelo- 5 yardas desde la línea de golpeo-se repite el down. No se puede declinar .

En Punts-la defensa no tiene permitido cargar a la centro (debe ser protegida en este tipo de snaps)

Penalidad: contacto ilegal-10 yardas desde la línea de golpeo-se repite el down. Falta en balón vivo.

El primero que toca : Sí el equipo que patea alcanza el balón antes que el equipo receptor, al tocar el balón, estará muerta la jugada en el lugar, y recibirá el balón el equipo receptor y será primero y diez.

Mala entrega - Si la pateadora bota el balón, o si el balón toca el suelo, donde el balón toque el suelo es donde el balón será colocado. Si el intento de patada de despeje fué en el 4to. down, el equipo opuesto tendrá: primero y diez en el lugar donde el balón tocó el suelo.

Patadas de despejes falsas- Están permitidos

Balón sale fuera de los límites- Si el balón sale de los límites, se colocará el balón en el lugar donde cruzó los límites.

GOLES DE CAMPO (Las niñas tienen diferente reglas para los goles de campo ver pagina 17)

- El Capitán deberá notificar el intento de “Gol de Campo” al árbitro/oficial.
- El equipo de gol de campo se alineará: 5 en la línea y 3 en la parte profunda del campo, con el colocador (setter), el pateador (kicker) y un corredor (back).
- El centro deberá sacar el balón (snap) por en medio de sus piernas al colocador (setter).
- El colocador(setter) debe colocar el balón derecho sobre el suelo (no se permitirá utilizar el tee de patear para colocar el balón)
- El equipo puede hacer un “engaño de patada”.
- Si el equipo que patea intenta hacer un gol de campo en el primer, segundo o tercer down es como si estuviera pateando en el cuarto down, pierde el resto de sus downs.
- Para que el gol de campo sea exitoso debe pasar sobre la barra y entre los dos postes – se otorgan 3 puntos.
- Después de un gol de campo exitoso, el equipo deberá hacer una patada de salida (kickoff) desde la línea de la yarda 30.
- Cualquiera del equipo de defensa puede realizar una devolución del balón pateado o terminar la jugada (en caso de un gol de campo no exitoso)
- Si el balón golpea uno de los postes y regresa al campo, se considera fuera de los límites y no puede jugarse.

Equipo de Defensa

Puede presionar en cuanto se hace el snap del balón

- No hay ninguna formación formal y legal para el equipo de defensa, a excepción que no puede alinearse directamente sobre el centro.
- La defensa no puede hacer contacto con el pateador o el colocador.

Penalidad: Rudeza al pateador o colocador: 15 yd/ línea de scrimmage/1er down automáticamente.

Gol de campo fallido

Sí se falla el intento de gol de campo y el equipo contrario no regresa la jugada, o el balón sale de los límites, se colocará el balón desde donde se intentó hacer el gol de campo, o desde la yarda 20 del equipo de defensa, la que esté más lejos a la zona de anotación.

Por ejemplo:

- Intento de Gol de Campo fuera de la línea de la yarda 20- Si se intenta hacer un gol de campo desde la yarda 33, y no se consigue, por haber salido fuera de los límites o por que el equipo de defensa decide no regresar el balón (rodilla al suelo), el balón será colocado en la yarda 33 y será primera y diez.
- Intento de Gol de Campo dentro de la línea de la yarda 20 – Sí se intenta hacer un gol de campo de la yarda 20 o dentro de esta, sin tener éxito si el equipo defensivo decide no regresar el balón o el balón sale de los límites, el balón será colocado en la yarda 20.
- Sí el balón golpea las columnas y cae en el campo de juego – El balón está muerto y será colocado en la yarda 20 o en la línea de scrimmage anterior.

SÍ EL COLOCADOR DEJA CAER EL BALÓN DESPUES DE HABER SIDO RECIBIDO (o el balón pasa sobre su cabeza):

- El balón está muerto en el lugar
- Será primera y diez para el equipo receptor
- Si el balón se cae dentro de las 20 yardas, se colocará en la línea 20 • Sí el balón se cae fuera de las 20 yardas, se colocará donde tocó el suelo.

ALINEACIÓN PARA LA PATADA POR EL PUNTO EXTRA

(las reglas de las niñas son diferentes, revisar adjuntos para torneo infantil)

Equipo de patada deberá tener 5 en la línea, 3 en la parte de fondo del campo incluyendo al colocador, pateador y corredor (running back)

Equipo Defensivo

- Puede Presionar
- No hay ninguna formación formal y legal para el equipo de defensa, a excepción de no poder alinearse directamente frente al centro.
- La defensa no puede hacer contacto con el pateador.
-

De no tener éxito al patear, el balón no puede ser devuelto por el equipo de defensivo, el balón estará muerto, no habrá punto extra. Rudeza hacia el pateador/ colocador en un punto extra –El equipo tiene la opción de aceptar la penalidad y mover el balón la mitad de la distancia hacia los postes de goal y volver a intentar tener un punto extra O dejar la jugada como sucedió y aplicar la penalidad en la patada inicial (kick-off). Sí deciden aceptar la penalidad y mover el balón la mitad de la distancia hacia la zona de goal, deberán intentar obtener el punto extra de la misma manera. (Por ejemplo, sí el intento era por 1 punto extra, será por un punto extra también. Sí el intento era por dos puntos extras, deberán intentar nuevamente por dos puntos extra)

CELEBRACIONES EN LA ZONA FINAL

Son aceptables, si el jugador que celebra no ofende a su oponente. Apreciación del oficial. Penalidad: Primera ofensa-Oficial dará una advertencia verbal. Segunda Penalidad: Conducta antideportiva- penalidad de 15 yardas aplicada durante la patada inicial (kick-off)

PUNTUACIÓN

TOUCHDOWN

6 puntos

- Cuando cualquier parte del balón, teniendo un jugador posesión legal, dentro de las líneas del campo, está dentro, sobre, encima de la línea de gol del equipo contrario.
- El balón solo debe cruzar el plano de la línea de gol.
-

SAFETY

2 puntos

GOL DE CAMPO

3 Puntos

Conversión por punto extra.

- Después de un touchdown, el equipo que anotó tiene la oportunidad de intentar obtener puntos extra. Se les da un down de scrimmage, sin tiempo si es durante la advertencia de los dos minutos. Las penalidades que ocurran serán aplicadas.

- Si hay una interferencia de pase defensivo, en la zona final el balón será colocado en la línea de la yarda 1.
- Si un jugador defensivo “intercepta” el balón durante la jugada de conversión, el balón estará muerto (intentos por punto extra no valen)
- Las penalidades ofensivas se aplican en el siguiente kick-off
- Cualquier penalidad defensiva, en intentos no exitosos, tendrán como resultado mover el balón la mitad de la distancia hacia la línea de goal y repetición del down.
- Todas las penalidades defensivas en intentos exitosos, serán aplicadas en el siguiente kick-off

El equipo que anotó tendrá la oportunidad de:

- Correr/Pasar/ Patear de la línea de 10 yardas para obtener 2 puntos • Correr/Pasar/ Patear de la línea de 3 yardas para obtener 1 punto

Juegos de Liga/Primera ronda de los torneos/ sistema de Puntuación

Durante los partidos de la temporada regular (para las ligas) o la primera ronda de eliminación (en torneos), los partidos pueden terminar en empate. Gane=3 puntos/ Empate= 1 punto/ Pérdidas = 0 puntos.

El conteo de la puntuación dará las posiciones de los equipos. Si después de utilizar el sistema de puntuación existe un empate- se utilizará el Punto para el desempate.

Punto para el desempate

Si se necesita un desempate (Los equipos han acumulado la misma cantidad de puntos en sus partidos, las siguientes estrategias enumeradas según su prioridad serán utilizadas)

1. Puntos ofensivos – Puntos defensivos (el equipo con mayor número de avances) (sí todavía existe un empate).
2. El equipo con menor cantidad de avances en puntos defensivos (sí todavía existe un empate)
3. El equipo con la mayor cantidad de puntos ofensivos (sí todavía existe un empate)
4. Avance del ganador – sí existe un empate entre dos equipos que jugaron en contra a lo largo del torneo, y hubo un ganador entonces el ganador habrá ganado el desempate y avanzará. (sí todavía existe un desempate)
5. Utilizar el Desempate de juegos de la IWFFA

SORTEO DE LOS EQUIPOS DURANTE LA ETAPA DE LOS PLAYOFFS

Los equipos serán sorteados:

(4) equipos: jugarán 1 vs 4/ 2 vs 3

(8) equipos: jugarán 1 vs 8/ 3 vs 5/ 4 vs 6/ 7 vs 2

(16) equipos: jugarán 1 vs 16/ 9 vs 8/ 5 vs 12/ 13 vs 4/ 3 vs 14/ 11 vs 6/ 7 vs 10/ 15 vs 2

- Los playoffs son una ronda de eliminación única
- Los equipos entran a los playoffs con estadísticas limpias
- Las estadísticas anteriores del torneo no aplican. Por ejemplo: Su equipo puede tener estadísticas de 6-0, pero puede perder su primer partido durante los playoffs con un equipo que llevaba estadísticas de 4-2.
- Si pierden algún juego durante los play-off, sale de la competencia (a menos de que exista una carta sorpresa).
- De existir un empate durante la etapa de los play-offs, sólo se consideran los puntos obtenidos durante los play-offs y se utilizará el sistema de desempate de partidos para que un equipo avance.

Desempate durante los partidos de la IWFFA: Durante los partidos de un torneo, durante los play-offs o en una situación de campeonato en donde se debe determinar un ganador al final de la segunda mitad, si los equipos tienen un puntaje igual, el empate deberá resolverse utilizando:

DESEMPATE DE PARTIDO DE LA IWFFA PARA ESTABLECER UN GANADOR

Durante un torneo, en play off o Partido final-el juego finaliza-existe un empate-donde un ganador debe ser determinado y al final de la segunda mitad los equipos tienen puntajes iguales, el empate debe ser resuelto.

- El referi escogerá en que extremo del campo se jugará por el desempate y la muerte súbita.
- Cada equipo tendrá un tiempo fuera para cada periodo que dure el desempate del juego de la IWFFA. Cualquier tiempo fuera que quedará del tiempo reglamentario será anulado.
- Habrá un tiempo fuera de 2 minutos inmediatamente después del tiempo reglamentario de juego.
- Se lanzará la moneda y el ganador escogerá si recibirá el balón o defenderá primero.
- Ambos equipos tienen oportunidad para anotar. Primero juega el equipo A (una serie), luego el equipo B (una serie) esto constituye un periodo de tiempo extra u overtime.
- Cada equipo tiene 4 oportunidades (consideradas serie) a partir de la línea de las 10 yardas para intentar anotar (cruzando la línea de gol)
- Cualquier penalidad que ocurra será evaluada y aplicada (como en las jugadas del tiempo regular)

- No se permiten los goles de campo
- Si el balón es interceptado, no se puede correr hacia el otro extremo del campo, pero el equipo ofensivo pierde la posesión del balón y ese es el fin de la serie para ellos.
- Después de la anotación de un touchdown (6 puntos) seguirá una conversión para puntos extra.
- Si la puntuación es igualada (hay un empate) después de haber terminado el primer período de tiempo extra (ambos equipos han jugado su primera serie), se jugará otro período de tiempo extra. Si el empate se mantiene se jugará un tercer tiempo extra. Si el empate se mantiene después de finalizar el tercer tiempo extra, se procederá con la Muerte Súbita de IWFFA para determinar el ganador.

SI DESPUES DE 3 PERIODOS DE DESEMPATE Y TODAVIA HAY EMPATE

El balón será colocado en la yarda 20

Cada equipo tendrá una serie (4 downs) solo desde la yarda 20, ambos equipos

Tienen la oportunidad de anotar.

Después de anotar-Cada equipo tiene la opción de intentar una conversión

Si después el desempate en la yarda 20 no hay ganador- La muerte súbita se pondrá en juego.

MUERTE SÚBITA

- Si después de el desempate en la yarda 20 de la IWFFA tenemos un empate- el siguiente procedimiento de muerte súbita de la IWFFA será utilizado para elegir un ganador.
- Se lanzará la moneda y el ganador escogerá jugar de ofensivo o defensivo.
- Durante el procedimiento de Muerte Súbita de la IWFFA cada equipo tendrá un tiempo fuera.
- El primer equipo que anote desde la línea de las 10 yardas será el ganador. (ejemplo: Si el equipo A gana el lanzamiento de la moneda, escoge recibir el balón y anota de manera inmediata, serán ganador, aunque el equipo B nunca haya tenido oportunidad).
- El equipo ganador también tendrá la oportunidad de anotar puntos extras después de su touchdown (esto se hace para la calificación global y regional de equipos de la IWFFA)
- De ser necesario, habrá una repetición de serie hasta que uno de los equipos anote.

TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE LA IWFFA

- La IWFFA posiciona a los equipos alrededor del mundo a través de un sistema de calificación único.
- Durante cada torneo de la IWFFA y a finales de temporada de cada liga cubierta por la IWFFA, los equipos suman puntos de acuerdo a los juegos que han ganado o empatado. Cada gane= 2 puntos, cada empate= 1 punto, Pérdidas = 0 puntos.
- Los equipos que permanezcan en primer lugar a lo largo de toda su división o liga obtendrán 3 puntos adicionales.
- Todos los equipos participantes recibirán 1 punto (sin tomar en cuenta los partidos que ganen o pierdan)
- Se tomará en cuenta el número total de los puntos obtenidos en el torneo y serán utilizados para posicionarse con otros equipos de la IWFFA.
- Cualquier empate será ingresado al Desempate de la IWFFA.
- Se posicionarán a las regiones de América del Norte y Nórdica.
- Los equipos que estén en el primer lugar de su división obtendrán el premio Kelly McGillis Classic el siguiente año.

Partidos de división de Mujeres

Cuando se registra un equipo, durante el resto de ese año se utilizará la categoría de su habilidad : Principiante, Medio, Alto, Elite (equipos de tackleo) en cualquiera de los torneos de la IWFFA, para ser clasificado.

Divisiones juniors y de niñas

- La división de niñas incluye las edades entre los 8-12 años.
- La división junior incluye a las edades entre los 13-17 años (competencias internacionales pueden incluir los 16-17 años entre la división de mujeres)
- Las niñas menores pueden jugar en una categoría más alta (con autorización de sus padres) pero las niñas mayores no pueden jugar en una categoría menor.

PROTESTAS Llamadas de Juicio no se puede protestar

No se pueden protestar decisiones tomadas

Las protestas deben hacerse después de la jugada disputada y antes del snap de la siguiente jugada.

1. La interpretación de las reglas se hará en el campo para evitar retrasos innecesarios y el réferi será el que tenga la decisión final.
2. El equipo protestante deberá pedir un tiempo fuera inmediatamente después de ocurrida la jugada a ser cuestionada. Si se pide un tiempo fuera en cualquier otro momento, se considera como tiempo fuera y no se discutirá el "incidente".
3. Todos los oficiales en el campo hablarán con el "protestante". El "protestante" deberá hacer su protesta de manera clara y concisa, diciendo que regla creen que no se esté interpretando de manera correcta. El "protestante" tiene aproximadamente tres minutos para hacer su "protesta" y la regla (es mejor llevar el reglamento de la IWFFA para probar su punto).

4. Los referis después decidirán de manera discreta si la regla fue interpretada de manera correcta.
5. Si los referis determinan que el “protestante” estaba en lo correcto en su interpretación de la regla, no se le contará el tiempo fuera y la jugada será resumida según la interpretación correcta (los ajustes necesarios corregirán la situación.)
6. Si los referis determinan que su interpretación de la regla era correcta y que no existe “protesta”, se le contará el tiempo fuera al “protestante” y la jugada será resumida como hubiera sido antes de llamarse el tiempo fuera.
7. Durante partidos de torneo, la decisión del referi es la decisión final. El dirigirse al Director del Torneo, Presidente de la Liga, etc. No cambiará el resultado de la decisión final del Referi.

INTERVENCIÓN DEL Comité de Grievance Protest (GPC)

El “Equipo Protestante o que proteste” o el director del torneo deberá someter una queja por la regla malinterpretada o cualquier otro incidente ocurrido durante el torneo en un tiempo de 30 días después del incidente.

- El GPC revisará la queja entrevistando a los referi y a representantes o capitanes del equipo “protestante” y “noprotestante”, a los voluntarios del campo, o a cualquier otro involucrado que sea necesario para tomar una decisión justa.
- El GPC revisará las declaraciones de los involucrados y las reglas aplicables para tomar una decisión.
- El GPC notificará por escrito al representante “protestando” su decisión en un periodo de 30 días o en un tiempo razonable determinado a su discreción.

La queja se clasificará en una de las siguientes tres maneras:

QUEJA SIN FUNDAMENTO: GPC está de acuerdo con la decisión del referi al momento del incidente, haciendo saber que se interpretaron las reglas de manera correcta. El director del Torneo y la oficina de la IWFFA serán notificadas de la decisión de la GPC.

QUEJA CON FUNDAMENTO SIN IMPACTO: GPC está de acuerdo con el equipo “protestante” sin embargo la mal interpretación de las reglas no tuvo impacto en el resultado final del juego. Se notificará al director del Torneo, la oficina de la IWFFA y a los oficiales de la decisión del GPC.

QUEJA CON FUNDAMENTO E IMPACTO: GPC está de acuerdo con el equipo protestante y la mal interpretación de las reglas afectaron el resultado final del juego. Se notificará al Director del Torneo y a los oficiales sobre la decisión de GPC y la GPC recomendará al Director del torneo, y la oficina de la IWFFA cambiar el resultado, el puntaje, o las posiciones de la liga.

A continuación se enumeran multas que se cobran a atletas que causen disturbios. Otras acciones serán tomadas por el GPC (Comité de Grievance Protest)

Las multas serán pagadas a la organización que precede. Sí es un partido de liga, entonces la liga recibirá un pago. Sí es un partido de torneo, la IWFFA recibirá el pago. Las multas económicas deberán ser cobradas inmediatamente después del partido, no se permitirá el próximo partido hasta que todas las multas hayan sido cobradas. Los equipos que no paguen una multa, serán descalificados de la competencia y otras acciones serán tomadas por el GPC.

- **Pelea** – expulsión automática del partido y del torneo más una multa de \$100 para cada jugador (pagado por el equipo)
- **Golpear/tocar un oficial** – Expulsión automática del partido y del torneo y multa de \$100 para cada jugador (pagado por el equipo)
- **Ofensa Verbal/ Lenguaje Ofensivo** – Multa de \$25 para cada jugador (pagado por el equipo)
- **Disturbios** - Si un jugador, entrenador, fan o cualquier persona o grupo asociado a uno de los equipos que participe en el torneo o en la liga y que cause un disturbio fuera del campo de juego, el cual perjudique o afecte al torneo o la liga de cualquier manera, el director del Torneo, Presidente de la Liga, u Oficial puede hacer una solicitud con el GPC para determinar si la parte ofensora debe de sufrir alguna consecuencia. Se puede aplicar una Penalidad de conducta Antideportiva a cualquier equipo que esté involucrado en esta acción durante el torneo.

Los Torneos y las ligas son eventos con invitación y se les puede no invitar a equipos/jugadores que tengan historial de disturbios hacia los objetivos de los equipos y ligas establecidas y a la IWFFA. Esto es para asegurar la integridad y el propósito del deporte.

ALGUNAS DEFINICIONES

- **L.O.S. Línea de scrimmage** -Es la línea imaginaria que se traza paralelamente a la longitud del campo, desde el punto en que fuera colocado el balón, hasta las dos líneas que forman las bandas o extremos del campo.
- **Punto o posición anterior** – lugar donde se posicionó el balón en la jugada anterior
- **Siguiente punto o posición**- lugar de donde debería posicionarse el balón si no se hubiera cometido una falta.
- **Falta con balón vivo** – Todas las faltas con un balón vivo pueden ser declinadas y el resultado de la jugada se mantiene. Si ocurren dos faltas con un balón vivo durante la misma posesión estos serán anulados.
- **Falta con balón muerto**- Es una falta que ocurre en el intervalo de tiempo entre lo que termina un down y ocurra el siguiente snap o la patada. Una falta con balón muerto no puede ser utilizada para anular una falta cometida con un balón vivo.

- **Doble faltas-** Si los dos equipos cometen faltas durante la misma jugada, se tratará de un doble faltas, por lo que los árbitros no procederán a castigar ninguno de ellos, y volverá a repetirse el down, llamándose OFFSET. Excepto: Sí 1 o más de las penalidades son conducta antideportiva o sí hubo una intercepción antes de la penalidad. (Regla de Manos limpias, el equipo que intercepta puede declinar la penalidad ofensiva, sancionar la penalidad y mantener la posesión del balón).
- **Faltas Múltiples** - Sí un equipo comete dos o más los faltas durante la misma jugada, sólo una se puede aceptar y penalizar. Será tomada en cuenta la penalidad más grave.
- **Conducta antideportiva-** Penalidad cobrada a un jugador por realizar una acción fuera de las reglas que tiene que ver con su conducta, es penalizada con 15 yardas. Incluye las faltas no de contacto como ser: Provocación o Incitación, Burlas, Uso de gestos o lenguaje vulgar y profano, dirigirse de manera irrespetuosa a un oficial del juego y manipulación del flag. Todas las faltas antideportivas deberán ser penalizadas según ocurran. Todas las penalidades serán sancionadas (éstas no se anulan entre ellas).
- **"Falta personal"** (Contacto personal ilegal) Golpear al oponente con los puños, codos, poner el pie para que se caiga, rudeza al pateador/colocador, contacto con un oficial, tackleo, peleas. La falta será penalizada como se establece en las reglas.
- **Regla de la Mitad de la Distancia-** Sí no hay suficiente distancia disponible en el campo para aplicar la penalidad, deberá aplicarse la mitad de la distancia.
 - o Penalidad de 15 yardas- será la distancia aplicada dentro de la línea de las 30 yardas
 - o Penalidades de 10 yardas- será la distancia aplicada dentro de la línea de las 20 yardas
 - o Penalidades de 5 yardas- será la distancia aplicada dentro de la línea de las 10 yardas

RESUMEN DE LAS PENALIDADES

<ul style="list-style-type: none"> • PÉRDIDA DE DOWN: • Embestida de Jugadora • Flag Guarding (Protección de Banderín) • Pase Ilegal hacia adelante • Pase intencional hacia el Suelo • Braceo Rígido 	<ul style="list-style-type: none"> • Automáticamente Primer Down: • Interferencia de Pase Defensivo • Rudeza Innecesaria a la pasadora • Rudeza Innecesaria al Pateador/Colocador • Contacto Ilegal con la centro en patadas 	
<ul style="list-style-type: none"> • Penalidades de 15 yardas: • Contacto hacia un oficial • Peleas (+ Expulsión) • Manipulación de la Banderín • Falta Personal • Rudeza hacia a la pasadora • Rudeza hacia a la Pateadora • Tacleo • Falta de Etica • Conducta antideportiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Penalidades de 10 yardas: • Bloqueo por la espalda • Embestida a jugadora • Protección del Banderín (Flag guarding) • Sujetar Ofensivo/Defensivo • Contacto ilegal con la centro en Punts y patadas • Participación Ilegal • Empujar afuera del campo • Interferencia de pase ofensivo • Extender el brazo *Stiff arm • Poner el Pie para Que jugador se caiga • Golpear el Balón 	<ul style="list-style-type: none"> • Penalidades de 5 yardas: • Asistiendo a la corredora • Retraso de juego • Invasión • Salida en falso • Quitar la bandera de forma ilegal • Pase Ilegal hacia adelante • Pase intencional hacia el suelo • Procedimiento ilegal • Desplazamiento ilegal (shift) • Snap Ilegal • Substitución ilegal • Procedimiento ilegal • Toque ilegal

INDICE DE LAS REGLAS

<ol style="list-style-type: none"> 1. PROPÓSITO E INTENCIÓN DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE FLAG FOOTBALL FEMENINO ... PÁG. 1 2. ASISTIENDO AL CORREDOR ... PÁG. 9 3. GOLPEAR EL BALÓN ... PÁG. 10 4. BLOQUEO ... PÁG. 8 5. CAPITANES ... PÁG. 2 6. EL CENTRO ... PÁG. 3/6/7/10 7. LINEA DE GOLPEO ... PÁG. 6 8. CÓDIGO DE ÉTICA ... PÁG. 1 9. LANZAMIENTO DE MONEDA ... PÁG. 5 10. EQUIPO DEFENSIVO ... PÁG. 10 11. DEFINICIONES ... PÁG. 15 12. (BREVE) DESCRIPCIÓN DEL JUEGO ... PÁG. 1 13. CLAVADOS...PÁG. 8 14. DIVISIÓN DE JUEGOS ... PÁG. 14 15. INVASIÓN ... PÁG.8 16. CELEBRACIONES EN LA ZONA FINAL... PÁG. 12 17. EQUIPO ... PÁG.4 18. CONVERSIONES POR PUNTO EXTRA... PÁG. 2/4/12/13 19. GOL DE CAMPO ... PÁG. 2/3/10/12 20. DIMENSIONES DEL CAMPO...PÁG. 3 21. PELEAS ... PÁG. 15/16 22. EL BANDERIN SE CAE DE MANERA INADVERTIDA ... PÁG. 9 23. PROTECCIÓN EL BANDERÍN (FLAG GUARDING) ... PÁG.9 24. FORFEITS ... PÁG. 2/4 25. TIEMPO DE JUEGO/RELOJ ... PÁG. 4/6 26. DIVISIÓN DE NIÑAS... PÁG. 14 27. BUENA DEPORTIVIDAD ... PÁG. 1/2 28. COMITÉ DE GRIEVANCE PROTEST ... PÁG. 15 29. SUJECIÓN EN EL CAMPO ABIERTO ... PÁG. 9 30. RESPONSABILIDAD DEL ANFITRIÓN ... PÁG. 1 31. REUNIÓN DE EQUIPO DE CAMPO (HUDDLE) ... PÁG. 3/6 32. PARTICIPACIÓN ILEGAL ... PÁG. 9 33. SNAP ILEGAL... PÁG.7/17 34. SUSTITUCIÓN ILEGAL...PÁG. 3 35. MANEJO DEL BALÓN PREVIO AL SET.PÁG. 7 36. SILBATAZO INADVERTIDO...PÁG. 4/9 37. RECEPTOR NO ELEGIBLE ... PÁG. 7 38. JUGADOR LESIONADO... PÁG. 4 39. PASE INTENCIONAL HACIA EL SUELO ...PAG. 10 40. DESEMPATE DE JUEGO DE LA IWFFA PG.13 41. DIVISIÓN JUNIOR PG.14 42. PATADAS, Puntos, Goles de Campo, Punto extra PG.11 43. PATADA DE DESPEJE (KICK-OFF) PG.5 44. EQUIPO DE PATADA, RODILLA AL SUELO PG.9 45. JUEGO DE LIGA PG.13 46. ATRAPADA LEGAL PG.10 	<ol style="list-style-type: none"> 47. LINEA DE BLOQUEO PG.15 48. LINEA DE SCRIMMAGE PG.15 49. Seguro Médico PG.1 50. Beneficios de Membresía de la IWFFA PG.1/20 51. MOTION (MOVIMIENTOS) PG.7 52. MUFFS PG.6 53. ZONA NEUTRA PG.6 54. OBJETIVO DEL JUEGO PG.2 55. LINEA OFENSIVA PG.6/7 56. OFICIALES PG.2 57. REGLA DE UN SOLO EQUIPO PG.2 58. FUERA DE LOS LÍMITES PG.8 59. EXPULSIÓN DE JUGADOR PG.2/3/8/15/16 60. Exoneración o liberación de culpa del equipo/jugador PG.1 61. INELIGIBILIDAD DE JUGADOR PG.2 62. JUGADORES EN EL CAMPO PG.3 63. SORTEO DE EQUIPOS DURANTE LOS PLAYOFFS PG.13 64. SITUACIÓN DURANTE LOS PLAYOFFS PG.13 65. DESEMPATES DE UN PUNTO PG.13 66. PROTESTAS PG.14 67. PUNTS PG.11 68. EMPUJADO FUERA DE LOS LÍMITES PG.8/9 69. EQUIPO RECEPTOR PG.5/6 70. RECEPCIÓN PG.10 71. NÓMINA DE JUGADORES PG.2 72. RUDEZA HACIA EL PATEADOR/ SOSTENEDOR PG.12 73. RUDEZA HACIA EL PASADOR PG.10 74. CORRER PG.8 75. SACKS PG.10 76. SAFETY PG.12 77. PUNTUACIÓN PG.12 78. DISTRIBUCIÓN DE LOS PLAYOFFS PG.13 79. SET PG.7 80. SNAPS O DESPEJE DEL BALÓN PG.7 81. EXTENDER EL BRAZO PG.9 82. GOLPEAR EL BALÓN PG.10 83. SUSTITUCIONES PG.3 84. MUERTE SÚBITA PG.14 85. RESUMEN DE LAS PENALIDADES PG.16 86. TACLEO PG.1 87. CAJA DEL EQUIPO PG.2 88. CERTIFICADO DEL EQUIPO PG.2 89. TIEMPOS FUERA PG.4 90. EXPIRACIÓN DEL TIEMPO PG.4 91. TOUCHBACKS PG.5/6 92. TORNEOS, 1era ronda PG.13 93. ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS PG.4 94. UNIFORMES PG.3
---	---

Adjunto para patadas para la división junior y de niñas

(para goles de campo y patadas de extra punto- T de pateo se puede utilizar- no se necesita de una que posiciona el balón)

La división Junior y de niñas juega con las mismas reglas que las mujeres, solo que NO se permiten engaños de patadas, las patadas deben ser avisadas y deberán seguir las reglas que se describen a continuación:

PUNTS (para la división de niñas)

En cualquier down, si el equipo ofensivo decide que no quiere correr o hacer un pase para intentar obtener el primer down, o intentar hacer un gol de campo, pueden puntear el balón al equipo oponente, para poder quedar en una mejor posición en el campo. El capitán debe declarar al oficial que harán un punt y los equipos deberán colocarse:

Equipo que puntea: Después de haber declarado que hará un punt, el equipo debe hacer el punt (no se permiten engaños de punt)

- Deben haber 7 jugadores en la línea de scrimmage
- El centro deberá hacer un snap rápidamente entre sus piernas hacia el pateador, quien patea el balón al equipo receptor.
- Una vez el equipo de punteo este posicionado, nadie puede moverse hasta que el balón cruce la línea de scrimmage.
- Penalidad: Procedimiento ilegal – 5 yardas a partir de la línea de scrimmage/ Repetición de Down
- Si el equipo que patea llega al balón antes que el equipo receptor, al tocar el balón este queda muerto en esa posición y será primera y diez para el equipo receptor.

SNAPS: Snap directo (mariscal directamente detrás del centro, intercambio del balón de mano a mano) y snap rápido o de shotgun (El centro hace un snap entre sus piernas y el balón viaja una distancia) son legales. El balón debe ser atrapado limpiamente/ no puede tocar el suelo.

Penalidad: Snap ilegal – Penalidad de 5 yardas desde la línea de golpeo/ Repetición de down.

EQUIPO RECEPTOR EN LOS PUNTS

FORMACIÓN DE LA LÍNEA- Un mínimo de 5 jugadores deberá estar en la línea de scrimmage

PENALIDAD: Formación ilegal/5 yardas/ Repetición de Down

POSICIÓN DE SET: El balón debe de cruzar la línea de scrimmage antes de que alguien se pueda mover.

PENALIDAD: False start/5 yardas/ Se vuelve a patear

PRESIONAR: No se puede presionar al pateador

FUERA DE LOS LÍMITES: Si el balón sale de los límites del campo, ahí se colocará el balón

EL EQUIPO RECEPTOR: siempre recibirá el balón

GOLES DE CAMPO (para la división de niñas)

- El Capitán debe anunciar el intento de gol de campo al Referi/ Oficial principal
- No hay “engaño de patada”
- Si el equipo pateador intenta un gol de campo, en el primer, segundo o tercer down, es lo mismo que patear el balón en el cuarto down, habrán sacrificado el resto de sus downs.
- No se puede presionar al pateador
- El balón debe pasar sobre la barra y las dos columnas para ser un gol de campo- se otorgan 3 puntos.
- Después de haber logrado un gol de campo, el equipo hará el kick-off de la línea de la yarda 30.
- Si no se consigue un gol de campo, cualquiera del equipo defensor puede devolver el balón o terminar la jugada.
- Si el balón golpea una de las columnas y regresa al campo, se considera fuera de los límites del campo y no puede ser jugada.
- Un gol de campo no completada debe ser declarado como un balón muerto- el equipo receptor tomará posesión del balón en la yarda 20 si el gol de campo fue intentado desde dentro de la yarda 20 o la posición anterior/LOS si se intentó hacer fuera de la yarda 20.

ALINEACIÓN DE LOS EQUIPOS PARA EL GOL DE CAMPO (división de niñas)

El Equipo que hará el gol de campo se alineará: Todos los jugadores en la línea de scrimmage excepto el colocador y el pateador:

- El centro deberá hacer el snap del balón entre sus piernas hacia el colocador
- Colocador- Puede utilizar un tee de bloqueo o puede colocar el balón directamente al suelo (No se permite utilizar un tee para patear)
- Una vez el equipo este colocado, nadie se puede mover hasta que el balón cruce la línea de scrimmage.

Equipo Defensivo/Receptor

- Deberán alinear un mínimo de 5 en la línea de scrimmage, el resto de los jugadores estarán en la parte del fondo de su propio campo
- Los jugadores defensivos en la línea no pueden presionar al pateador, pero pueden saltar para intentar bloquear la patada, y no pueden cruzar la línea de scrimmage

ALINEACIÓN PARA UNA PATADA POR PUNTO EXTRA (División de niñas)

- Será el mismo procedimiento de la patada para el gol de campo – Es permitido patear desde la T de pateo
- Una patada fallida no puede ser regresada por el equipo defensivo, el balón estará muerto, el punto extra no será válido.
- Si hay una penalidad defensiva, y la ofensiva falla su patada, el equipo ofensivo tendrá otra oportunidad para patear.



IWFFA

International Women's Flag Football Association

Información útil:

Para ordenar Flag-A-Tag Belts&Flags- Email: IWFFA@IWFFA.COM

Para Ordenar Balones de Football: Wilson TDJ Jr. Size leather ball (con el logo de la IWFFA) Email: IWFFA@IWFFA.COM

Reglamento de la IWFFA descarga gratuita de nuestra página web: <http://www.iwffa.com/>

Teléfono: oficina (305) 293-9315 - celular (305) 896-8678

LISTADO DE LOS TORNEOS DE LA IWFFA <http://www.iwffa.fatcow.com/Tournaments.html>

Contactar la oficina de la IWFFA:

Email: IWFFA@IWFFA.COM/ WEB: IWFFA.COM

Costos de la Membresía Annual de la IWFFA

\$25 : Jugadores, Entrenador, Representantes y Oficiales. (18 años o mayores)

\$20: División junior y de niñas (17 años o menores)

LIGAS AUTORIZADAS POR LA IWFFA RECIBEN TARIFAS CON DESCUENTO

Todos los participantes deben firmar exoneraciones y liberación de culpas dentro de la solicitud de membresía. Las membresías son válidas desde el día que se recibe la solicitud de membresía hasta el 31 de Diciembre de cada año.

Los beneficios de la membresía de la IWFFA incluyen:

Clasificación Internacional para tu país. Invitación a torneos nacionales e internacionales, logo bordado de la IWFFA, suscripción a la revista "forward Pass Magazine" (Revista de flag-football de mujeres y niñas), Descuentos en aerolíneas, hoteles y artículos deportivos, Clínicas de entrenamiento para jugadores y entrenadores, Noticias para jugadoras de la IWFFA enviadas directamente por correo electrónico cada mes. Oficina central y página web del flag football, Promoción Nacional e Internacional del deporte y la creación de nuevas ligas, equipos en Estados Unidos y alrededor del mundo.

¡UNA ORGANIZACIÓN DIRIGIDA POR MUJERES, PARA EL FLAG FOOTBALL DE MUJERES Y NIÑAS!

Contacta nuestra oficina para agendar una clínica de Flag Football para: Jugadoras-Arbitros - Entrenadoras

Contacta la oficina IWFFA: correo IWFFA@IWFFA.COM / SITIO WEB IWFFA.COM