



REGLAMENTO DE JUEGO FLAG FOOTBALL EFAF - NFL EL FLAG FOOTBALL ES SIN CONTACTO, LOS BLOQUEOS Y PLACAJES NO ESTAN PERMITIDOS

1. INDUMENTARIA

- Los tacos están permitidos, pero deben ser de plástico. Las inspecciones deben realizarse antes del inicio de los partidos.
- Los uniformes oficiales para un torneo deben ser llevados durante el juego.
- Las protecciones para el cuerpo, así como pañuelos o gorros en la cabeza no deberían ser permitidos.

2. DIMENSIONES DEL CAMPO Y MARCAS

LONGITUD: 60 yardas = 54 metros.

ANCHO: 30 yardas = 27 metros.

END ZONE: Máximo 10 yardas de profundidad y mínimo 7 yardas.

ZONAS DE NO CARRERA: Deben estar marcadas a 5 yardas de las End Zones.

3. POSESIÓN

- Un sorteo mediante una moneda determinará la primera posesión. El equipo perdedor del sorteo tiene la opción de escoger la End Zone a defender.
- El equipo que pierde el sorteo dispondrá de la posesión del balón al inicio de la segunda parte empezando a atacar desde su propia yarda 5.
- No hay chuts. El equipo ofensivo toma la posesión del balón en su propia yarda 5 y tiene 4 downs para atravesar el medio del campo. Si lo consigue dispondrá de cuatro downs más para tratar de hacer touchdown. Si el ataque falla en su propósito, la posesión del balón cambia y el nuevo equipo atacante iniciará su posesión desde su propia yarda 5. Un primer down automático por penalización dejará sin efecto el resto de requerimientos y el ataque dispondrá de cuatro nuevos downs para pasar de medio campo o anotar.
- En todos los cambios de posesión (a excepción de las intercepciones), el nuevo equipo de ataque comienza en su yarda 5.
- Los equipos cambian de End Zone después de transcurridos 20 minutos (en la media parte).

4. NUMERO DE JUGADORES

- Los equipos se componen de 6 jugadores, 5 en el campo y un sustituto. Esta regla puede cambiar de acuerdo a la reglamentación de cada torneo.
- Los equipos pueden seguir jugando con un mínimo de 4 jugadores (debido a lesiones).
- Si menos de 4 jugadores están disponibles, el partido quedará suspendido.





5. DURACIÓN / PRÓRROGA

- La duración del partido es de 40 minutos en dos partes de 20.
- En un partido donde sea necesario un ganador (eliminatoria, final, etc.), se jugará una prórroga. El tiempo entre el final del partido y el inicio de la prórroga será de dos minutos.. Un sorteo con una moneda determinará la primera posesión para la prórroga. El equipo ganador del sorteo empezará su ataque desde su yarda 5. Se jugará hasta que uno de los dos equipos anote, momento en que finalizará el partido. No hay tiempos muertos para la prórroga.
- Cuando la pelota quede lista para jugarse, el equipo atacante dispone de 30 segundos para realizar el snap.
- Cada equipo tiene dos tiempos muertos de 60 segundos por parte. Estos no pueden ser conservados para la siguiente parte o para la prórroga.
- Los tiempos muertos pueden ser pedidos por el entrenador principal o por un jugador que esté en el campo.
- El árbitro puede parar el reloj si lo considera oportuno.
- El reloj se parará para que el árbitro avise a los dos equipos de que restan dos minutos para que finalice la segunda parte del partido.

6. ANOTACIONES

- TOUCHDOWN: 6 puntos.
- PUNTO EXTRA: 1 punto, jugado desde la yarda 5.
- PUNTO EXTRA: 2 puntos, jugado desde la yarda 12.
- SAFETY: 2 puntos.

NOTA: Una intercepción retornada hasta la End Zone contraria en cualquier jugada de punto extra sumará 2 puntos al marcador de la defensa y le dará a este equipo la posesión en su yarda 5 en la siguiente jugada.

7. CARRERA

- Para iniciarse la jugada, se debe realizar el snap en el que el balón debe pasar por entre la piernas del center.
- El center no puede recibir un handoff del QB inmediatamente después de que haya realizado el snap.
- El quarterback es el jugador que recibe el snap del center.
- El quarterback no puede atravesar la línea de scrimmage corriendo con la pelota.





- En la misma jugada de ataque se pueden realizar varios handoffs por detrás de la línea de scrimmage siempre y cuando sean pase hacia atrás o bien lateralmente. Si se realiza hacia adelante será considerado un pase (solo se puede realizar uno por jugada).
- Los pases hacia atrás por detrás de la línea de scrimmage están permitidos y son jugadas de carrera.
- Las Zonas de No Carrera están localizadas 5 yardas por delante de cada End Zone. Cuando la pelota esté en o dentro de la línea de 5 yardas, el ataque no puede realizar jugadas de carrera.
- El jugador que toma un handoff puede posteriormente pasar el balón siempre y cuando se encuentre por detrás de la línea de scrimmage.
- Todos los jugadores de defensa podrán entrar a presionar en el momento en que se produzca un handoff o un pase hacia atrás, y también cuando el ataque las simule en una jugada de engaño.
- Rotar sobre sí mismo por parte del jugador que lleva el balón está permitido, pero no podrá ni saltar ni lanzarse al suelo para evitar a un contrario.
- La pelota será situada para la siguiente jugada donde estaba el pie del jugador que llevaba el balón cuando le quitaron el flag, no donde estuviese el balón.

8. RECEPCIÓN

- Todos los jugadores son elegibles para recibir un pase, incluido el QB si anteriormente ha entregado el balón a un compañero por detrás de la línea de scrimmage.
- Como en la NFL, un jugador puede estar en motion, pero no en dirección a la End Zone rival en el momento del snap.
- Un jugador debe tener por lo menos un pie dentro de los límites del campo cuando reciba un pase para que sea completo.

9. PASE

- Solo los jugadores de la defensa que estén a 7 o más yardas en el momento del snap pueden entrar a presionar al QB.
- El QB dispone de 7 segundos para pasar el balón. Si el pase no ha sido realizado transcurridos los 7 segundos, la jugada finaliza. El ataque pierde el down y el balón si sitúa en el punto del snap anterior. Una vez que el balón ha sido entregada en un handoff o un pase hacia atrás, hay un amago de carrera, esta regla deja de tener efecto.
- Solo se permite un pase hacia adelante por down.
- Las intercepciones cambian el equipo que tiene la posesión.
- Las intercepciones pueden ser retornadas por la defensa.





- Cuando se intercepta un balón en la propia End Zone la jugada finaliza y el equipo que ha recuperado el balón inicia su ataque en la yarda 5. En caso de que el jugador que intercepta saliese de la End Zone corriendo, la siguiente jugada comenzará en el punto hasta el que ese jugador haya avanzado. De todas formas, si el jugador que abandona la End Zone después de interceptar volviese a entrar y allí le quitasen el flag, supondría un safety para el otro equipo, que además recuperaría la posesión del balón.

10. PELOTA MUERTA

- Las sustituciones solo se pueden realizar a pelota muerta.
- La pelota se considera muerta cuando:
 - i. Un árbitro hace sonar su silbato.
 - ii. Al portador de la pelota se le quita un flag.
 - iii. Se produce una anotación.
 - iv. Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la pelota que no sea manos o pies toca el suelo.
 - v. Si un flag del portador de la pelota se cae, la jugada será parada por el silbato del árbitro, la pelota será declarada muerta y la siguiente jugada se iniciará en el punto donde cayó el flag.
 - vi. Los jugadores que hayan perdido alguno de sus flags son inelegibles para recibir un pase.

NOTA: No se pueden recuperar los fumbles. La siguiente jugada se iniciará desde el punto donde se le cayó la pelota al jugador que la llevaba.

11. PRESIÓN AL QB

Todos los jugadores que presionen al QB deben estar como mínimo a 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap. No hay número máximo de jugadores que pueden estar defendiendo en la línea. Una vez que la pelota es entregada en handoff o en un pase hacia atrás o bien se simula una de estas acciones en una jugada de engaño, la regla de las 7 yardas deja de tener efecto y todos los defensores pueden cruzar la línea. Una marca especial o un árbitro indicará la distancia de 7 yardas al inicio de cada jugada. LOS BLOQUEOS Y LOS PLACAJES NO ESTÁN PERMITIDOS.

12. CONDUCTA ANTIDeportiva / CONTACTO ILEGAL

- Si el árbitro observa cualquier acción donde haya contacto flagrante, placar, dar un codazo, empujones bloqueos o cualquier conducta antideportiva, se detendrá el juego y el jugador será expulsado del torneo.





· NO SE TOLERARÁ EL JUEGO SUCIO.

· Las provocaciones, insultos, palabras malsonantes o burla hacia los árbitros, rivales, equipos o espectadores no están permitidas. Lo árbitros determinarán cuando esto ocurre. Si esto sucede, el árbitro dará un aviso al jugador. Si continuase, el jugador o jugadores serán expulsados del partido.

13. PENALIZACIONES.

Todas las faltas acarrearán 5 yardas de penalización.

· El down será repetido (salvo excepciones) y las 5 yardas se contarán desde la línea de scrimmage.

· Todas las faltas podrán ser declinadas por el equipo rival.

· El árbitro será quien determine si un contacto se ha producido en un lance normal del juego con lo que no será considerado falta. Todas las faltas se aplicarán desde la línea de scrimmage.

· Solo el capitán del equipo podrá preguntar al árbitro acerca de la aplicación del reglamento.

· Un partido no puede finalizar con una falta de la defensa a excepción de que el ataque la decline. Se jugará otra jugada aunque el reloj esté a cero.

· Las faltas después de una intercepción se aplicarán desde el punto de la intercepción.

FALTAS EN DEFENSA

· Fuera de juego.

· Sustitución ilegal. Un jugador entra en el campo después de que el balón esté listo para ser jugado, engañando al contrario o 6 jugadores en el campo.

· Señales para despistar: Cualquier señal que pueda distraer al contrincante o simular señales de ataque antes del inicio de la jugada.

· Interferir a un rival o tocar el balón antes del snap.

· Presión ilegal. Presionar al QB desde una distancia inferior a 7 yardas.

· Interferencia en el pase: Implica primer down automático para el ataque.

· Contacto ilegal: Implica primer down automático para el ataque. Agarrar, bloquear, placar, etc.

· Tirar ilegalmente del flag: Implica primer down automático para el ataque. Quitarle el flag a un jugador antes de que haya recibido el pase.





FALTAS EN ATAQUE

- Esconder el flag o impedir con la mano al rival que le quite el flag.
- Retraso del juego: Más de 30 segundos para iniciar la jugada.
- Sustitución ilegal.
- Agarrar a un rival.
- Motion ilegal. Más de un jugador en movimiento antes del snap o un jugador en movimiento hacia la End Zone rival.
- Recolocación ilegal. Uno o varios jugadores cambian de posición antes del inicio de la jugada y no están en su nueva posición por lo menos un segundo antes del snap.
- Tirarse al suelo.
- Jugador fuera de límites. Si un jugador sale de los límites del campo, no puede volver a entrar para recibir el balón.
- Pase ilegal hacia adelante. Pérdida de down. Se produce más de un pase hacia delante en la misma o se realiza una vez atravesada la línea de scrimmage.
- Carreras en la Zona de No Carrera: Pérdida de down y siguiente jugada desde donde se inició la anterior.

14. SISTEMA DE DESEMPATE EN TORNEOS

1. Resultados en los partidos de los equipos empatados.
2. Diferencia total de puntos a favor y en contra.
3. Jugar un periodo extra.

