

Reglamento de Liga de Football Americano



**Mini
Juvenil
Varsity
Flag Femenino**

2021

Reglamento de Liga de Football Americano

Prometemos que trabajaremos juntos en equipo. El respetar y el seguir todas las reglas. Siempre esforzándonos ganar, pero sobre todo jugando limpio. Ganemos o perdamos haremos nuestro mejor esfuerzo del buen deporte, para la gloria del Football y el honor de nuestro equipo

DEDICADO ESPECIALMENTE A:

Todos los Entrenadores y Administradores de la Liga de Football Americano Kiwanis

Usted proporciona la primera experiencia verdadera en el Football para los niños que usted entrena. Recuerde lo importante que esta experiencia será para ellos, tanto ahora como en el futuro.

Mantengan el juego seguro y divertido para ellos, y se lo recompensarán en los años por venir.

Todos nosotros en la Organización Kiwanis le damos las gracias por los esfuerzos a favor de los niños y de este grandioso deporte de FOOTBALL.

Contenido

1.	Introducción.....	5
2.	Estructura de la Liga de Football Americano Kiwanis (KFL)	6
2.1.	Definiciones	8
3.	Reglas y Normas de la KFL	9
3.1.	Introducción	9
3.2.	Participación en otras Ligas y Torneos de Football Americano	9
3.3.	Excepciones Administrativas	9
3.4.	Requisitos para los Entrenadores	10
3.4.1.	Código de Conducta de los Entrenadores	11
3.5.	Requisitos para Inscripción de los Jugadores	12
3.5.1.	Consentimiento de los Padres o Acudientes	12
3.5.2.	Revisión Médica	12
3.5.3.	Prueba de Edad	12
3.5.4.	Educación Escolar	12
3.5.5.	Negación de Juego hasta completar Requisitos	12
3.6.	Formación de Equipos	13
3.7.	Causas de Expulsión de la KFL	13
3.8.	Certificación.....	13
3.9.	Retención de Elegibles.....	14
3.10.	Inclusiones.....	14
3.11.	Prácticas	15
3.12.	Asistencia Médica	16
3.13.	Protestas.....	16
3.14.	Equipos Requeridos (Vestimenta: Pantalónetas y Camisetas)	16
3.15.	Comportamiento en el Día del Juego	16
3.16.	Revisión Anual Obligatoria	16
3.17.	Refuerzos de Equipos	17
3.18.	Normas de Draft en la Liga Varsity.....	19
3.19.	Rosters de Equipos	19
3.20.	Nuevos Equipos por sumarse a la KFL	20
4.	Política de Cumplimiento	21
5.	Reglas de Liga Varsity, Juvenil y Mini.	22
5.1.	Edades y Peso	22
5.1.1.	Corte de Edad de la KFL	22
5.1.2.	Esquema de Operación de Edades, Peso y Derribe	22
5.1.3.	Determinación de Peso en Temporada (Categorías Mini y Juvenil).....	22
5.1.4.	Aumento de Peso durante la Temporada (Categorías Mini y Juvenil)	23
5.1.5.	Jugadores con Peso Superior (X – Man)	23
5.1.6.	Dar de Baja a Jugadores (Categorías Mini y Juvenil)	24
5.2.	Certificación de los Jugadores	24
5.3.	Lista Certificada (Roster)	24
5.3.1.	Máximo y Mínimo Listado de Jugadores	24
5.4.	Jugadas Mínimas (Categorías Mini y Juvenil)	25
5.5.	Campos y Marcos	25
5.6.	Bola de Juego.....	26
5.7.	Designaciones de los Jugadores	27
5.8.	Equipo Requerido	27
5.9.	Restricciones en el Bloqueo y Derribo.....	27
5.10.	Duración del Periodo	28
5.11.	Duración de las Interrupciones	28
5.12.	Tiempo Reloj.....	28
5.13.	Tiempo Fuera.....	28
5.14.	Los Jugadores	28
5.15.	Jugadores Inelegibles	29

5.16.	Valores de la Puntuación	29
5.17.	Anotación Abultada de la Puntuación (Mercy Rule)	29
5.18.	Personal en el Sideline.....	30
5.19.	Equipos de Radios de Comunicación	30
5.20.	Exploración (Scouting).....	30
5.21.	Prácticas	30
	5.21.1.Pre-Temporada.....	30
	5.21.2.Precauciones para evitar Calor Extremo	30
	5.21.3.Descansos Reglamentarios	31
	5.21.4.Equipo de Protección Requerido.....	31
	5.21.5.Choques Controlados entre Equipos.....	31
5.22.	Horarios	31
	5.22.1.Juegos Programados.....	31
	5.22.2.Prohibiciones en la Programación de los Juegos:.....	31
	5.22.3.Requisitos comunes-toda la Programación:.....	32
5.23.	Juegos de Jamboree, Temporada Regular, Post-Temporada y Campeonato.....	32
5.24.	Empate de los Juegos	33
5.25.	Contacto con los Oficiales y Árbitros.....	33
6.	Reglas de Flag Femenino Juvenil	34
6.1.	Diagrama del Campo	34
6.2.	El Partido, el Balón y Equipo de juego	34
6.3.	Definiciones	36
	6.3.1. Áreas y Líneas	36
	6.3.2. Designación de los equipos y jugadoras.....	36
	6.3.3. Down, Scrimmage y Clasificación de jugadas	37
	6.3.4. Bola viva y bola muerta	37
	6.3.5. Shift y Motion	37
	6.3.6. Manejo de Balón	38
	6.3.7. Pases.....	38
	6.3.8. Holding, Bloqueo, y Bandera	38
	6.3.9. Diving y spinning.....	39
6.4.	Periodos y Tiempo	39
	6.4.1. Inicio de cada período	39
	6.4.2. Administración del Reloj de Juego.	40
	6.4.3. Timeouts.....	40
6.5.	Bola Viva y Bola Muerta	41
6.6.	Series y Downs.....	41
	6.6.1. Una serie: Inicia, Termina, Renueva.....	41
	6.6.2. Down y posesión después de una Falta	41
6.7.	Snap y Pases del Balón	42
	6.7.1. El scrimmage	42
	6.7.2. Pases y fumble.....	44
	6.7.3. Pase hacia adelante. (Forward Pass)	45
6.8.	Anotaciones.....	46
	6.8.1. Valor de las Anotaciones	46
	6.8.2. Touchdown.....	46
	6.8.3. Punto extra.....	46
	6.8.4. Safety.....	47
	6.8.5. Touchback.	47
6.9.	Conducta de los Jugadores en el Juego	47
	6.9.1. Faltas sin contacto.....	47
	6.9.2. Faltas con contacto.....	48
6.10.	Aplicación de las Faltas.....	49
	6.10.1.Faltas múltiples.....	49
	6.10.2.Faltas de bola muerta	49

1. Introducción

1. La misión de la Liga de Football Americano Kiwanis (en adelante KFL) es que los jóvenes que participan en él deporte de Football Americano jueguen en un ambiente seguro y se diviertan.
2. Las reglas de las actividades de la KFL están publicadas en el presente reglamento y tienen que ser practicadas minuciosamente. Infringir estas reglas podrá ocasionar medidas disciplinarias, según evaluación de la Comisión de Disciplina.
3. Cada familia y cada adulto voluntario del programa debe procurar estar cubierto por pólizas de seguro médico de algún tipo, que incluyan coberturas para riesgos de los participantes.
4. Las actividades de la KFL están abiertas solo para niños y jóvenes.
5. El Reglamento de la KFL está diseñado para mantener a cada equipo u organización, actualizado en todos los asuntos administrativos de los torneos. Este Reglamento no se debe convertir en propiedad personal. El presente Reglamento es propiedad de la KFL y el Club Kiwanis de Panamá.
6. La KFL es un programa deportivo para beneficio de los jóvenes participantes. Desde 1972 la filosofía de este programa ha sido que los asuntos académicos y atléticos vayan de la mano. A todo nivel la KFL busca desarrollar a los jóvenes, para que aprendan no solo lo fundamental en football americano, sino que también le den importancia a la educación dentro de una atmósfera donde se pueda desarrollar la actividad mental, cuerpo y carácter y por supuesto teniendo tiempo de diversión.
7. El objetivo principal de la KFL es inspirar a la juventud, dejando de lado la raza, el credo, religión, clase social o nacionalidad del participante, para practicar los ideales del buen deporte, escolaridad y ejercicio físico.
8. La KFL se esfuerza en hacer los juegos divertidos para los jóvenes. Los entrenadores deben tener siempre en mente las edades de los participantes. Este programa también va más allá, incluye lecciones como disciplina para trabajo de equipo, concentración amistad, liderazgo, buen deporte y la práctica de valores.
9. Con dichas metas en mente y proveyendo esta oportunidad a los jóvenes para participar en un medio ambiente organizado y supervisado, con énfasis en una máxima seguridad y participación, la KFL les ofrece a los jóvenes una experiencia única.
10. La KFL será administrada por el Club Kiwanis de Panamá, a través de la Comisión de Football Americano.

2. Estructura de la Liga de Football Americano Kiwanis (KFL)

11. La Comisión de Football Americano del Club Kiwanis de Panamá es el grupo de socios del Club Kiwanis de Panamá que organizan la Liga de Football Americano Kiwanis (KFL). La Comisión de Football Americano del Club Kiwanis de Panamá la conforman todos los socios del Club Kiwanis de Panamá que voluntariamente participan en la organización de la KFL.
12. La Junta Directiva de la Comisión de Football Americano del Club Kiwanis de Panamá (en adelante la Junta Directiva) es la entidad en quien el Club Kiwanis de Panamá delega la administración y control de la KFL.
13. Es función de la Junta Directiva de la Comisión regular, coordinar, controlar y gestionar la KFL.
14. La Junta Directiva de la Comisión de Football Americano estará conformado por socios del Club Kiwanis de Panamá, vinculados con las actividades deportivas y recreativas. Asimismo, formarán parte de la Comisión, en igualdad de derechos y deberes, otras personas que no sean socios del Club Kiwanis de Panamá, pero que estén vinculadas a actividades deportivas y recreativas.
15. El número total de miembros de la Junta Directiva de la Comisión será no menor a 5 miembros. La mayoría numérica de la Comisión deberá estar compuesta por socios del Club Kiwanis de Panamá.
16. Todos los miembros de la Junta Directiva de la Comisión tienen derecho a voz y voto.
17. La Junta Directiva de la Comisión realizará reuniones ordinarias, como mínimo una vez al mes en las ubicaciones donde se estime conveniente. No obstante, cuando haya algún asunto que requiera atenderse con urgencia, podrá convocar a reuniones extraordinarias.
18. Las reuniones de la Junta Directiva de la Comisión serán convocadas por el Secretario de la Junta Directiva de la Comisión con cinco (5) días hábiles de anticipación a la fecha de la reunión. En la convocatoria se informará los temas a tratar en la reunión.
19. En las reuniones de la Junta Directiva de la Comisión podrán participar otras personas vinculadas a la KFL, o invitados de la Comisión, cuando a su criterio puedan ilustrar el debate con sus aportes personales.
20. El quórum reglamentario se constituirá con al menos 5 miembros de la Junta Directiva de la Comisión.
21. El cargo de la Presidente de la Junta Directiva de la Comisión, será ejercido por uno de sus miembros, que sea socio del Club Kiwanis de Panamá. El rol de la Presidencia es liderar y controlar las discusiones en las reuniones de la Junta Directiva de la Comisión, así como liderar todas las actividades de la KFL.
22. En ausencia de la Presidencia, la Junta Directiva de la Comisión podrá sesionar, presidido por algunos de los miembros de la Junta Directiva de la Comisión que sean socios del Club Kiwanis de Panamá.

23. La Secretaría del Junta Directiva de la Comité le corresponderá a cualquiera de los miembros que sean socios del Club Kiwanis de Panamá, quien deberá coordinar y asegurar los recursos necesarios para que se realicen las reuniones del Comité. En su ausencia, la Secretaría de la Junta Directiva de la Comisión la asumirá quien la Presidencia designe.
24. Las funciones de la Secretaría de la Junta Directiva de la Comisión son:
 - a. Redactar las actas.
 - b. Dar seguimiento a las decisiones acordadas.
 - c. Evitar que los temas se dilaten.
25. Se redactará un Acta de las reuniones de la Junta Directiva de la Comisión, en la que se hará constancia de las intervenciones, propuestas, recomendaciones y decisiones de los miembros. Las Actas serán documentadas por el Secretario y suscritas por los miembros.
26. La misión de la KFL es que la juventud que participan en él deporte de Football Americano jueguen en un ambiente seguro y se diviertan. Las reglas de las actividades de la KFL están publicadas en este documento y tienen que ser seguidas muy minuciosamente. Infringir estas reglas puede ocasionar medidas disciplinarias.

2.1. Definiciones

27. Liga: La KFL se define como torneos de equipos de la misma edad y peso (jugando dentro de divisiones) y regidos por un horario., con un mínimo de cuatro (4) equipos participantes de la misma división de edad y peso, en un torneo.
28. Organización: Una Organización se define como un grupo de voluntarios de entrenadores, padres de familia, y otras personas, respaldados en la mayoría de las ocasiones por un Colegio o Escuela, organizados para apoyar a los Equipos participantes en la KFL.
29. División: El término División puede tener varios significados. La más común se refiere a categorías de peso y edad, y que pueden participar en diferentes torneos. Actualmente la KFL organiza tornos para la División Juvenil, Mini, Varsity y Micro (La división Micro no están reguladas en el presente Reglamento). La definición de edades y peso por cada división se regulan más adelante.

3. Reglas y Normas de la KFL

3.1. Introducción

30. Las reglas y normas contenidas en este Reglamento deben ser seguidas por todos los Equipos y Organizaciones integrantes de la KFL.
31. Para todos los propósitos, las temporadas de la KFL iniciará desde el 1ero de Enero. A partir del 1ero de enero, todos los Equipos, Organizaciones, Entrenadores, jugadores y demás participantes de la KFL estarán sujetos a las acciones disciplinarias por violaciones de las reglas y normas establecidas en el presente Reglamento.
32. Ninguna regla será añadida después del 1ero de Abril, a menos que sea por asuntos de seguridad y por otros asuntos no reglamentados, sin disminuir el nivel de rigurosidad y severidad de las normas establecidas.
33. La KFL, entre otros de sus poderes, tiene la obligación y la autoridad de hacer cumplir y poner en vigor las reglas y normas de la KFL. En caso de surgir situaciones o circunstancias no previstas en este Reglamento, la KFL podrá establecer normas para regular dichas situaciones o circunstancias, sin debilitar las normas ya establecidas.

3.2. Participación en otras Ligas y Torneos de Football Americano

34. Por motivos de seguridad de los jugadores, se recomienda que éstos no participen en más de una liga organizada de Football Americano en un año calendario. De esta forma se evitan sobre entrenamientos y lesiones que pueden afectar la salud de los jugadores.

3.3. Excepciones Administrativas

35. Son Excepciones Administrativas aquellas excepciones aprobadas por la KFL al cumplimiento de normas previstas en este Reglamento. No habrá Excepciones Administrativas para las normas de Edades y Pesos.
36. Las Excepciones Administrativas solo se permiten mediante una aplicación por escrito juramentada y será ejecutada y verificada por la Comisión justificando que esta excepción es en el mejor interés de la KFL y sus participantes.
37. Todas las excepciones de la temporada del año anterior serán revisadas y analizadas para futuras referencias.
38. Ninguna excepción será tomada en consideración si no viene por escrito y por parte de los directivos del equipo o de la escuela.
39. Las excepciones solo serán efectivas cuando se hagan por escrito y solo duran por permanencia de la temporada

3.4. Requisitos para los Entrenadores

40. Todos los Entrenadores (Principal, Asistentes y Aprendices), deben ser registrados y certificados, brindando copia de su Cédula o Pasaporte y completar el formulario preimpreso establecido por la KFL.
41. El cuerpo de Entrenadores (Coaching Staff) estará bajo la dirección y liderazgo de un Entrenador Principal (Head Coach). Los demás Entrenadores serán llamados Entrenadores Asistentes (Assistant Coach).
42. Un Equipo puede tener un equipo de Entrenadores con un mínimo de 4 y un máximo de 10, repartidos entre Entrenadores Asistentes y Entrenadores Aprendices.
43. El Entrenador Principal debe tener al menos 21 años de edad. Todos los demás entrenadores deberán ser mayores de edad (18 años).
44. El Entrenador Principal determinara las asignaciones de los Entrenadores Asistentes.
45. En ausencia de una persona especializada y entrenada para el equipo, en el área de la medicina o primeros auxilios (doctor paramédico, voluntario especialmente entrenado), uno de los Entrenadores debe tener un certificado de la Cruz Roja en primeros auxilios, o equivalente al mismo.
46. Los Entrenadores deben ser seleccionados mediante los métodos aprobados por las reglas de la KFL.
47. Una vez aprobado un Entrenador, deja de estar afiliado a la KFL automáticamente al final de la temporada. Para entrenar él próximo año en la KFL debe aprobar de nuevo los requisitos. Alguna violación a las reglas del Reglamento por un entrenador durante la temporada, será causal para que no pueda participar en la KFL en la siguiente temporada.
48. Los Entrenadores no hacen las reglas y normas de la KFL o del Equipo, sin embargo en los juegos y campos de practica el cuerpo de Entrenadores están completamente a cargo y no deben ser interferidos excepto en caso de las violaciones de las reglas o alguna otra conducta que demande de una mayor autoridad.
49. Para ser elegible Entrenador de la KFL deberá obtenerse la certificación de USA FOOTBALL. La Junta Directiva mantendrá seguimiento del proceso de certificaciones.
50. Los Entrenadores (Coaches) de los Equipos son responsables de los jugadores cuando estén en prácticas, en juegos, o viajando, en actividades grupales.
51. Todos los Entrenadores deben asistir obligatoriamente a la clínica de reglas y normas que dicta Panamá Refs.

3.4.1. Código de Conducta de los Entrenadores

Para todos los Entrenadores y participantes del programa Football de la Liga Kiwanis se registrarán bajo las normas de conducta que incluyen las siguientes condiciones. Si algunas de estas condiciones se incumplen, la Comisión de Disciplina tiene la autoridad para imponer a los Entrenadores sanciones.

52. No fumar y/o usar tabaco de masticar en el campo de práctica y de juego.
53. los Entrenadores y participantes del programa Football de la Liga Kiwanis no criticarán a los jugadores y participantes del programa en frente de los espectadores, a su vez reservar las críticas constructivas para más tarde, en privado, o en la presencia del equipo si es que otros se benefician
54. Aceptar las decisiones de los árbitros y oficiales de los juegos como correctas y equitativas, ya que son llamadas de acuerdo a su mejor esfuerzo y habilidades.
55. No criticar un equipo contrario, sus jugadores, seguidores, entrenadores o fanáticos de forma verbal, visual o con gestos.
56. Enfatizar en que los buenos atletas se esfuerzan por la excelencia escolar y que ambas son importantes en el desarrollo del joven, tanto físico como mental.
57. Esforzarse para hacer que la práctica del Football, sirva como un entrenamiento de lección para la vida y que sea la base para una buena salud tanto mental como física.
58. Acentúe que el ganar es el resultado de trabajo en equipo.
59. No utilizar lengua abusiva o vulgar en ningún momento.
60. No recomendar o distribuir cualquier medicamento, ya sea por receta o sobre el mostrador, excepto aquella recomendada por el doctor participante.
61. No permitir que ningún jugador o participante no elegible participe de ninguna forma en algún juego.
62. No promocionar deliberadamente conducta antideportiva.
63. Abstenerse de poseer o tomar algún tipo de bebida alcohólica o cualquier sustancia no legal durante los juegos y practicas
64. Remover del juego o cualquier práctica al jugador del cual se pueda tener la más mínima sospecha que tiene algún problema de salud, y no admitirlo de vuelta hasta que tenga un diagnóstico médico que diga que todo está bien.
65. No incitar a sus fanáticos, y apoyar a controlar las conductas inadecuadas. Recuerde que, como Entrenador del Equipo, los fanáticos y los jugadores en muchas ocasiones van a reaccionar a sus emociones y reacciones.
66. Cumplir con todas las reglas y regulaciones con respecto al Football de la KFL.

67. Cumplir con la regla de jugadas mínimas, cuando aplique esta regla (categorías Mini y Juvenil). En la categoría Varsity no se aplica la regla de jugadas mínimas, por lo que se exceptúa esta norma la categoría Varsity.

3.5. Requisitos para Inscripción de los Jugadores

3.5.1. Consentimiento de los Padres o Acudientes

68. Se requerirá una autorización escrita de cualquiera de los dos padres o acudientes, a través del formulario de inscripción a la Liga, en donde se establezca que el joven tiene el consentimiento o permiso para participar de la KFL y en donde también se eximirá de responsabilidad por cualquiera lesión que pueda sufrir el jugador durante su participación en la KFL. La KFL debe suministrar el formulario para este propósito. Ningún jugador podrá participar sin haber entregado el formulario de inscripción con el consentimiento.

3.5.2. Revisión Médica

69. Es requerido un certificado de revisión por un médico, que garantice que el candidato está físicamente sano, y que no hay observaciones de condiciones que pueda estar contraindicados para él juego.

Si él examen regular médico fue realizado en el plazo de 3 meses previos, una copia de dicho certificado puede ser usado en lugar de una nueva revisión.

El joven con alguna pérdida de miembro puede participar, siempre y cuando provea un certificado médico, donde conste que la prótesis que utiliza no es peligrosa para los otros jugadores y que tampoco los coloca en una situación desventajosa.

3.5.3. Prueba de Edad

70. Se requiere certificado de nacimiento original sellado del Registro Civil o Cédula Juvenil del jugador. Copia notariada del pasaporte también son aceptados en caso de extranjeros.

3.5.4. Educación Escolar

71. La Organización o Colegio/Equipo al que pertenece el candidato jugador se reserva el derecho de aceptar o no a los jugadores con calificaciones menores a 3.0.
72. Se podrá solicitar una prueba del progreso satisfactorio del estudiante. Una calificación de 3.0 o el equivalente por materia será el mínimo aceptable para aceptar al candidato o jugador.

3.5.5. Negación de Juego hasta completar Requisitos

73. Un candidato a jugador no puede comenzar a practicar con su Equipo hasta que haya completado la documentación requerida, tal y como se establece más adelante. Para registrarse, él candidato debe firmar un formulario estándar suministrado y aprobado por la KFL.

3.6. Formación de Equipos

74. Solo se podrán realizar pruebas de habilidad, para determinar la posición en que los jóvenes se pueden desempeñar mejor. Las pruebas de habilidad no deberán ser utilizadas para ningún otro fin.
75. Las normas de formación de equipo quedan de la siguiente forma:
- Categoría Varsity: Cada Equipo tendrá un máximo de 40 jugadores con lista de reserva de 5 jugadores y un mínimo de 26 jugadores en el roster. El día de juego deberán presentarse un mínimo de 18 jugadores.
 - Categorías Mini y Juvenil: Cada Equipo tendrá un máximo de 36 jugadores y un mínimo de 26 jugadores en el roster. El día de juego deberán presentarse un mínimo de 16 jugadores.
 - Categorías Flag Varsity, Juvenil, Mini: Cada Equipo tendrá un máximo de 30 jugadores y un mínimo de 20 jugadores en el roster. El día de juego deberán presentarse un mínimo de 12 jugadores.

3.7. Causas de Expulsión de la KFL

76. Cualquier jugador será expulsado cuando:
- Se descubra que firmó por presión de algún padre de familia, acudiente o pariente o le dice al Entrenador Principal del Equipo que no quiere participar. Esta norma no aplica, si el jugador participa en la categoría Varsity y es mayor de edad.
 - Si rehúsa a completar los requisitos indispensables para poder inscribirse: Consentimiento de los parientes, certificado médico, prueba de edad y prueba de la calificación escolar.
 - Si el joven intimida a los otros jóvenes con palabras o agresiones (Bulling)
 - Problema extremo de indisciplina dentro o fuera de la cancha de juego.
77. Un jugador puede ser considerado para una renuncia voluntaria cuando no se presenta a las prácticas o juegos bajo su propia voluntad.
78. Si los Entrenadores promueven actividades de malas prácticas para provocar la renuncia voluntaria de los jugadores, no pasará a mayores siempre y cuando estas malas prácticas no sean recurrentes, ya que si son recurrentes son penables.
79. Si un Equipo pierde el 20% o más de sus jugadores, previo a la certificación, es una obligación que la KFL investigue las causas, por las cuales los participantes están renunciando al Equipo o grupo y tomar la acción necesaria. Los resultados de esta investigación deberán ser reportada y la Comisión de Disciplina tendrá la responsabilidad final para tomar las decisiones.

3.8. Certificación

80. Certificación es el proceso por el cual el equipo completa el listado de los jugadores de su Equipo y lo presenta a la KFL (Roster), adjuntado todos los documentos requeridos por la KFL.

Una copia certificada de cada lista será enviada a la KFL. Esta es una Lista Certificada (Roster) en la cual la liga ha aceptado la información de las secciones de la pretemporada con sus Equipos y grupos, basado en la información suministrada en los equipos y grupos donde consta los

participantes restringidos para él balance de la temporada. Esto será completado en los formularios aprobados por la KFL.

81. La Lista Certificada (Roster) y la documentación completa tiene que entregarse 7 días calendario antes del Jamboree. Para estar certificado dentro de un Equipo, un candidato a jugador deberá calificar dentro de lo siguiente:
- La elegibilidad de acuerdo al equipo al cual pertenece.
 - Una vez el jugador ha participado en un juego regular de la categoría Juvenil no puede participar en la categoría Mini. Asimismo, si el jugador ha participado en la categoría Varsity no podrá jugar en la categoría Juvenil.
 - Cuando aplique la norma de pesos, será responsabilidad de los miembros directivos de la KFL efectuar una revisión de pesos antes de cada juego (incluyendo el Jamboree). Para esto los participantes deben llevar pantalones cortos de gimnasia. Esa norma no aplica para la categoría Varsity.

3.9. Retención de Elegibles

Una vez certificado un participante en un Equipo debe reunir los siguientes requisitos para retener su elegibilidad:

82. Una vez él jugador haya ‘participado legítimamente’ para un Equipo determinado durante un juego de la temporada regular de la KFL, este jugador deberá seguir participando en dicho Equipo en las siguientes temporadas siempre y cuando se mantenga matriculado en el Colegio o Escuela de la Organización a la que pertenece el Equipo o su nueva Escuela no tenga su propio Equipo. Sin embargo, se considerará ‘participación legítima’ que no haya quebrantado las normas de refuerzo de equipos.
83. Aquellos jugadores que se graduaron de la división Mini a la Juvenil y de la Juvenil a la Varsity, se considerarán parte del “sistema” y por ende podrán mantenerse jugando para el Equipo de la categoría Juvenil que representaron en la Mini. En la eventualidad que el Colegio o Escuela del jugador, que se considere dentro del “sistema”, decida conformar su propio equipo, de inmediato el jugador debe pasar a representar a su propio Colegio o Escuela.
84. Aquellos jugadores graduados de la división Micro deberán jugar para el equipo que le corresponde en la división Mini según el colegio donde este matriculado y las reglas de refuerzo de equipo.

3.10. Inclusiones

85. Un Equipo puede añadir Jugadores a su Lista Certificada (Roster), tantos como para llegar al máximo número permitido por la KFL, o para reponer aquellos originalmente certificados y que no están más con el equipo por una razón válida.
86. Los equipos podrán añadir jugadores o participantes en su Lista Certificada (Roster) hasta antes de jugar la segunda fecha de la temporada regular de la liga. Deberán entregar los documentos para la Certificación del Jugador.

3.11. Prácticas

87. Se podrá iniciar las prácticas de temporada en cuanto se anuncie el inicio de la respectiva liga, aun cuando no hay fecha real. Sin embargo, las prácticas con equipo completo no deben iniciar hasta 3 semanas antes de la fecha de inicio de la liga. La fecha real del inicio de la liga será determinada por el clima y otros factores determinados por la KFL.
88. Definición de Práctica: Para prevenir posible incumplimiento de las reglas y como una protección para los jugadores, las Prácticas son definidas tomando en cuenta los jugadores o participantes sin un número mínimo, en la presencia de al menos un entrenador donde una o más de las siguientes actividades toman lugar:
- Conferencias o intercambio de ideas
 - Ver películas de fundamentos.
 - Condiciones físicas de grupo.
 - Sesiones individuales de actitudes o habilidades.
 - Sesiones en grupo.
 - Otro contacto inanimado
 - Correr sin la indumentaria reglamentaria (pantalónetas y suéter)
 - Correr o jugar a correr con él equipo, pero sin contacto
 - Entre equipos con toda la indumentaria puesta

Por ejemplo, una “supuesta fiesta” en una casa de Entrenador con la videos de entrenamiento y jugadas son presentados, o donde los Equipos han hablado acerca de las prácticas, pueden ser consideradas como una sesión de práctica, como también una fiesta en la casa de los padres donde estén los Entrenadores presentes puede ser considerada igual. El uso de los campos de juego no es requerido para satisfacer la definición de sección de Práctica. La KFL recomienda que los Equipos no tengan fiestas o prácticas en las casas de los entrenadores. Todas las actividades/sesiones de práctica que están referidas en este reglamento, deben incluir un mínimo de dos Entrenadores para atender la sección completa

89. Todas las prácticas deben ser atendidas por una persona que tenga una certificación vigente de la Cruz Roja, CPR, o su equivalente o medico voluntario.
90. Golpes Controlados entre Jugadores: Después de la primera semana de practica (10 horas) para acondicionar y luego la segunda semana de práctica (10 horas) en pantalóneta y camiseta en la cual ha habido contacto, los Equipos estarán disponibles para tener sesiones de prácticas entre sus jugadores. Estas serán llamadas golpes controlados entre jugadores. Para evitar una mala interpretación, 20 horas de práctica son requeridas antes de que los golpes controlados puedan ocurrir.
91. Cualquier jugador añadido después de que él equipo ha sido formado y después de que la temporada ha comenzado, debe ser sujeto a las mismas 20 horas de acondicionamiento.
92. Los siguientes ejercicios están prohibidos en todas las prácticas y precalentamientos de prácticas y juegos:
- Levantamiento de piernas
 - Puente con él cuello

Piernas levantadas con rodillas pueden ser aceptadas.

3.12. Asistencia Médica

93. La KFL tiene la responsabilidad de proveer la cobertura de ambulancia a cada juego al igual que un paramédico.
94. Cada equipo será responsable de tener un manual de procedimiento en caso de una emergencia, como por ejemplos:
 - Teléfonos de los padres o acudiente responsable del jugador.
 - Teléfono del Médico de cabecera del jugador.
95. Cada equipo es responsable de practicar su plan de emergencia y repetirlo algunas veces a través de la temporada. Se les recomienda a todos los Equipos tener personas encargadas de todo lo que se refiera a emergencias médicas y tener un listado con todos los números telefónicos de los participantes para avisar a sus familiares en caso de emergencias. También se recomienda tener el número de teléfono del médico de la familia.

3.13. Protestas

96. Solo serán aceptadas aquellas Protestas de un jugador por elegibilidad. Todas las decisiones tomadas por el equipo arbitral dentro del terreno de juego en el transcurso del partido son finales y no admiten reconsideraciones ni reclamos de ningún tipo una vez finalizado el encuentro.
97. Las Protestas son decididas de acuerdo con los procedimientos administrativos de la KFL.
98. Los Equipos, tienen la responsabilidad de comunicar por escrito las Protestas tan pronto como ocurran al Comisionado de la Liga, y a más tardar antes de jugar la segunda fecha de juego de la División a la que pertenece el jugador. Demoras en la prontitud de la notificación de las Protestas pueden traer como resultado la negación de las mismas.

3.14. Equipos Requeridos (Vestimenta: Pantalinetas y Camisetas)

99. Todos los jugadores de la KFL deben utilizar la vestimenta autorizada en cada juego y competencia de Football Americano. Los jugadores deberán vestirse en las áreas designadas por la KFL.

3.15. Comportamiento en el Día del Juego

100. El Responsable de la Organización tiene la responsabilidad final de los jugadores, del cuerpo de Entrenadores, los familiares y demás miembro de la barra y fanaticada del Equipo. Cuando el Equipo no tiene una Organización, esta responsabilidad será del Entrenador Principal.

3.16. Revisión Anual Obligatoria

101. Todos las reglas de la KFL serán revisadas anualmente junto a los Entrenadores, miembros de la Comisión y alguna otras persona invitadas por la Comisión de Football Americano Kiwanis.

102. La revisión anual deberá ser finalizada antes del 31 de marzo, de forma que los Entrenadores, jugadores, y demás miembros de la KFL asuman sus roles.
103. Ninguna Equipo u Organización, así como la KFL permitirá a ninguna persona participar en los torneos y divisiones de la KFL, cuando el proceso de Certificación haya revelado algún tipo de crimen o delito menor.
104. La KFL puede prohibir a cualquier individuo participar como voluntarios, si se considera que él individuo no debe trabajar con menores. Se podrá requerir que todos los voluntarios sean investigados. La KFL está capacitada para hacer una búsqueda o investigación de dicho voluntario para saber si tiene alguna prohibición de acuerdo con la ley.

3.17. Refuerzos de Equipos

105. Si algún equipo necesita reforzarse de alguna forma y la Comisión de la KFL considera que esto se amerita, se puede otorgar este permiso. En el caso de los Colegios, se les asignara de qué Colegios estos pueden buscar jugadores. En el caso de la categoría Varsity se aplicará la norma de Draft, que será normada por la Comisión de la KFL.
106. A partir de la fecha de emisión del presente reglamento las normas de refuerzos de equipos quedan como se describen a continuación y no será válido o aceptable ningún acuerdo previo a la presente norma:
- Academia Interamericana de Panamá: Podrán participar los jugadores matriculados en la Academia Interamericana de Panamá Costa del Este y Academia Interamericana de Panamá Cerro Viento.
 - Colegio Brader: Podrán participar los jugadores matriculados en el Brader. No tiene refuerzo.
 - Colegio La Salle: Además de los jóvenes matriculados en el Colegio La Salle (prioridad), podrán recibir refuerzos de las siguientes escuelas:
 - Canadian School.
 - Lincoln School.
 - Oxford School.
 - Oxford International School
 - El Colegio de Panamá: Además de los jóvenes matriculados en El Colegio de Panamá (prioridad), podrán recibir refuerzos de las siguientes escuelas:
 - Smart Academy
 - Panama Preparatory School
 - Instituto Justo Arosemena
 - Colegio Bilingüe de Panamá.
 - Instituto Bilingüe de Cerro Viento.
 - Balboa Academy: Además de los jóvenes matriculados en Balboa Academy (prioridad), podrán recibir refuerzos de las siguientes escuelas:
 - St. Mary's (Clayton)
 - Cross Road (Clayton)
 - San Vicente de Paul (Camino a Clayton)
 - MET (Clayton)
 - Atenea (Albrook)
 - Isaac Rabin (Clayton)

- Colegio Javier (Clayton)
- Kiwanis Black Tigers: Equipo abierto para jóvenes en los planteles educativos descritos previamente y que residan en las siguientes jurisdicciones geográficas:
 - Distrito de San Miguelito
 - 24 de Diciembre
 - Alcalde Díaz
 - Caimitillo
 - Chilibre
 - Don Bosco
 - Ernesto Córdoba Campos
 - Las Cumbres
 - Las Garzas
 - Las Mañanitas
 - Pacora
 - Pedregal
- Kiwanis Kolts: Equipo abierto para jóvenes que no estudien en los planteles educativos descritos previamente y que residan en las siguientes jurisdicciones geográficas:
 - Ancón
 - Betania
 - Bella Vista
 - El Chorrillo
 - La Exposición o Calidonia
 - Curundú
 - Juan Díaz
 - Parque Lefevre
 - Pueblo Nuevo
 - Río Abajo

107. Está prohibido dar preferencia a un joven de una escuela de refuerzo en perjuicio de un jugador matriculado en la escuela o colegio al que pertenece el equipo. El 80% del roster del equipo deben ser jóvenes matriculados en la escuela o colegio al que pertenece el equipo. En el caso de los refuerzos de los equipos de escuelas y colegios, los jugadores de refuerzo de otras escuelas no deben superar el 20% del roster oficial en todo momento. Si se descubren faltas a esta norma, la Comisión de la KFL podrá expulsar al azar a un jugador de la escuela de refuerzo para mantener el porcentaje de participación y el Coach será sancionado por las medidas que establezca la Comisión de Disciplina.

Solo podrán ir a buscar jugadores de refuerzo después de la primera semana de práctica, en base a la disponibilidad de jugadores de la escuela o colegio al que pertenece el equipo.

108. En el caso de la liga Micro, se mantiene la norma de refuerzos de equipos. Sin embargo, si un joven de la categoría Micro no pasa las pruebas de los try-outs (y es cortado), el mismo podrá reforzar otro equipo de la categoría Micro, siempre y cuando el joven así lo quiera y el otro equipo lo reciba. Bajo ninguna interpretación se podrá entender que este joven formará parte del sistema del equipo reforzado y en la siguiente temporada deberá volver al try-out del equipo al que debe

formar parte. Se deberá procurar que el joven en esta condición no sea refuerzo por 2 años seguidos.

3.18. Normas de Draft en la Liga Varsity

109. Los jugadores que participarán del Draft son aquellos que nunca hayan jugado en las categorías Mini o Juvenil que tengan equipo en Varsity, y que no estén matriculados en ninguna de las de los grupos de escuelas establecidos en las normas de refuerzo de equipos.
110. Los equipos tienen derecho a participar del Draft si así desean, sin embargo, no están obligados a participar.
111. El orden del Draft será determinado por la tabla de posiciones finales de la temporada anterior (Es decir, la tabla de posiciones después del campeonato). El primer pique le corresponde al equipo que llegó último.
112. Todos los equipos deben entregar al comisionado de la liga un "Pre draft roster" a más tardar dos días antes del Draft. El propósito del pre draft roster será el de determinar cuántos piques puede hacer cada equipo.
113. Los equipos podrán picar hasta llegar a un máximo de 40 jugadores en su "Post draft roster" durante las rondas regulares del draft. Luego el equipo que guste seguir picando hasta llegar a un número de 45 jugadores podrá hacerlo, continuando el mismo orden del draft. Estos últimos 5 jugadores entrarán al equipo bajo el estatus de "Reservas".

La KFL revisará el máximo de jugadores que pertenecerán en el Roster.

114. Se permiten intercambio de jugadores elegidos en el Draft (trades).
115. Solo se podrá intercambiar (tradear) a jugadores que hayan sido picados en el Draft. Es decir, ningún jugador que venga del sistema de las ligas menores de Kiwanis, ni que pertenezca a una de los grupos de escuelas podrá ser intercambiado (tradeado) por su equipo.
116. Los jugadores solo podrán ser intercambiados (tradeados) por piques. Para poder ejecutar un intercambio (trade), tanto el jugador como los Entrenadores de los equipos involucrados tienen que estar de acuerdo con el intercambio. Deberá formalizarse y documentarse un acta donde firmen ambos Entrenadores, dirigida a la Comisión de la KFL.
117. El equipo que desee intercambiar (tradear) a un jugador tiene el derecho de hacer el intercambio con el equipo que mejor oferta le brinde, siempre y cuando el jugador esté de acuerdo con ser intercambiado a ese equipo.

3.19. Rosters de Equipos

118. Una vez pase la segunda fecha de juego de la temporada si algún jugador no cumple con algunos de los reglamentos de la liga, el equipo no será penalizado de ninguna forma. Si este jugador se verifica su inelegibilidad puede ser retirado del equipo. La decisión final de penalización la tendrá la KFL.

119. Los equipos no pueden cambiar su Lista Certificada (Roster) después de la segunda fecha de juego de la KFL.

3.20. Nuevos Equipos por sumarse a la KFL

120. Los nuevos equipos que quieran ingresar a la KFL deberán iniciar en la categoría MICRO, para que sus jugadores sean formados en el deporte.

121. Para cualquier equipo que quiera subir de categoría en la Liga Kiwanis de Football Americano, el mismo deberá jugar dos años en la categoría Micro y subir a la Mini, deberá jugar dos años en la Mini y subir a la Juvenil, siempre y cuando tengan los números y hayan sido competitivos en la categoría donde estaban.

122. La Categoría Micro no alimenta los Sistemas o Programas, pero se recomienda a los Entrenadores no tomar jugadores que no sean de su escuela, ya que es el semillero de otros Sistemas y Programas.

4. Política de Cumplimiento

123. La Junta Directiva de la Comisión de la KFL será responsable de:
- Resolver disputas entre miembros de la organización o individuos
 - Tomar acción para El cumplimiento de las reglas y regulaciones cuando no haya acuerdo entre la liga y los representantes de los equipos.
 - Disciplinar a adultos y jóvenes cuando la KFL considere que se amerite
124. Ofensas realizadas por miembros del Coaching Staff, Familiares, Fanáticos y cualquier adulto en general serán sancionadas:
- Abultar puntuación: el que se encuentre culpable será sancionado. Si la conducta es intencional se le debe amonestar por escrito. Si la acción es repetitiva el caso se le debe pasar a la Comisión para que a su criterio tome las medidas del caso.
 - Arriesgar a los jóvenes: suspensión por 1 juego, si la conducta es repetitiva suspensión a criterio de la Comisión.
 - Prohibido enseñar ofensas verbales, psicológicas y físicas: amonestación escrita. Si es repetitiva, suspensión por 1 juego y si repite por 1 año.
 - Peleas: suspensión por 1 año, y permanente si es repetitiva
 - Engañar: suspensión a criterio de la Comisión de Disciplina.
 - Golpes mal intencionado: suspensión por 1 juego y a criterio del comité de disciplina si es repetitiva.
 - Apuestas para un juego venidero: suspensión por un año.
 - Tardanza en la cooperación u obstrucción: suspensión hasta resolver la queja.
 - Violación de las reglas del juego obligatorio: primera violación (amonestación); segunda violación (suspensión de un partido).
125. Después de una suspensión provista de acuerdo con los puntos de arriba un acusado deberá ser expuesto a un periodo probatorio, dentro de las condiciones en las cuales pueden ser: 1) que el acusado permanezca o tenga una buena conducta y que cumpla todas las reglas y regulaciones de la KFL; y (2) que el acusado prepare y someta su plan escrito para supervisar la implementación del plan de regla obligatoria.
126. Ofensas de Jóvenes que serán sancionadas incluyen peleas, intimidaciones, o irrespeto de las autoridades pueden ser causa de expulsión en un juego. Cualquier jugador o participante que sea expulsado de algún juego por alguna razón puede ser inelegible para su participación en los siguientes juegos. Una segunda expulsión durante la misma temporada puede causar la baja del jugador del Equipo durante esa misma temporada.

5. Reglas de Liga Varsity, Juvenil y Mini.

127. Excepto las especificaciones modificadas por la KFL, todos los juegos tienen que ser jugados bajo las reglas de la NFHS.

5.1. Edades y Peso

128. Las normas sobre peso solo aplican para los jugadores de las categorías Mini y Juvenil. En la categoría Varsity no se aplica control de peso.

5.1.1. Corte de Edad de la KFL

129. La edad del jugador al 31 de diciembre (inclusive) del año previo al año de temporada debe ser igual a la edad mínima o máxima de la categoría para la que jugará. Por tanto, el jugador tendrá que haber cumplido hasta el 31 de diciembre del año previo a la temporada 15 años para la liga Juvenil y 12 años para la liga Mini.

5.1.2. Esquema de Operación de Edades, Peso y Derribe

130. El esquema provee una serie uniforme de edad, la calificación para cada división de juego.

Nombre División / Categoría	Edades	Certificación / Rango de Peso
Varsity	Mayor de 15	No aplica
Juvenil	11 – 12	Mínimo: 140 lbs – Máximo: Peso ilimitado
	13 - 14	80 – 165 lbs.
(mayor/liviano)	15	95 – 155 lbs.
X – Man	13 – 15	Máximo: 175 lbs.
Mini	10-12-	70 – 130 lbs.
X – Man	10-12-	Máximo: 140 lbs

131. Cualquier jugador de Liga Juvenil que pese más de 175 libras al momento del Jamboree será automáticamente descalificado por el resto de la temporada y deberá jugar en categoría Varsity. Igualmente, cualquier jugador de Liga Mini que pese más de 140 libras al momento del Jamboree será automáticamente descalificado por el resto de la temporada y deberá jugar en categoría Juvenil.

5.1.3. Determinación de Peso en Temporada (Categorías Mini y Juvenil)

132. El control de Peso aplica en las categorías Mini y Juvenil, por lo que esta sección del reglamento no aplica para la Categoría Varsity.

133. Cada equipo tendrá sus jugadores chequeados antes de cada juego durante la temporada para asegurar que el estándar de los pesos se ha mantenido.

134. La KFL designará un Maestro de Pesaje para cada juego y será el único que tendrá la responsabilidad de pesar a los jugadores y determinar la elegibilidad de estos. Podrán estar presente durante en el pesaje sólo un (1) representante de cada Equipo. Esto no es un requerimiento obligatorio.

135. El pesaje oficial será dentro del plazo de una hora antes de cada partido o según se acuerde con el Comisionado de la Liga o el Kiwanis encargado del partido. Se podrá pesar antes de una hora, siempre y cuando lo haya aprobado el Maestro de Pesaje de la KFL en acuerdo los dos equipos.
136. Se realizará un solo pesaje y este será definitivo en día del juego. El jugador no podrá subirse dos o más veces a la pesa.
137. El Pesaje Oficial de cada fecha de juego se cerrará 15 minutos antes del inicio de cada partido.
138. El método ideal de chequeo de peso en la temporada puede ser usado cuando todas las posibilidades de juego incluyen las facilidades de vestir. Si es así el pesarse en el pre-juego con pantalonetas será hecho antes de cada juego, y será programado para que finalice 15 minutos antes del partido. Una balanza médica será usada. Si no hay balanza medica disponible, otra pesa puede ser usada si su balance puede ser revisado contra algo que su peso sea conocido.
139. El siguiente método alternativo de una revisión de peso de una temporada puede ser usada donde las facilidades para vestirse no estén disponibles. Tener en cuenta que el peso será en pantaloncitos.
140. Chequeos de pesos sin ropa solamente serán permitidos si lo aprueba y está presente uno de los padres o tutores legales del jugador. Sin la aprobación y presencia de uno de los padres o tutores legales no se puede pesar sin ropa al jugador. El pesaje de esta forma será conducido con dignidad lejos del personal innecesario.
141. Para facilitar el proceso de pesaje la pesa debe tener establecidos los límites de máximo de la división. Por ejemplo: aquella que se pueda programar puede ser que sea capaz de balancear el máximo y mínimo teniendo en cuenta el peso establecido por la división. De esta manera la fila de jugadores podrá parase en la escala y de esta manera obtener rápidamente su peso y ser juzgados
142. Si al revisar el peso del participante, este no está dentro del método arriba descritos, no será aceptado.
143. Una vez que ha sido conducido un pesaje ningún Equipo (Roster) debe ser cambiado,

5.1.4. Aumento de Peso durante la Temporada (Categorías Mini y Juvenil)

144. No hay aumento de peso durante la temporada.

5.1.5. Jugadores con Peso Superior (X – Man)

145. Se conoce como X – Man a aquel jugador que pese más del peso máximo permitido en la categoría correspondiente para la que jugará.
146. Una vez que un jugador es considerado X – Man seguirá en dicha clase hasta el siguiente pesaje oficial.

147. El X – Man solo podrá jugar como Liniero Ofensivo dentro de la zona de bloqueo: Centro, Guard o Tackle.
148. El X – Man no podrá avanzar el balón. En caso de que un X – Man tome posesión del balón, la jugada se considerará muerta en el instante.
149. El X – Man llevará la etiqueta X – Man autorizada por Kiwanis en la parte posterior del casco y deberá usar un número de camiseta inelegible (entre el 50 y el 70), para que los árbitros lo puedan identificar fácilmente.
150. El X – Man no podrá participar en los siguientes Special Teams: Punt, Punt Return, Kickoff, Kickoff Return, Extra Point, Field Goal Block, ni podrá ser pateador.
151. El X – Man si podrá participar en Field Goal y Extra-Point, siempre y cuando sea en calidad de Long Snapper, Guard o Tackle.
152. La consecuencia de violaciones en las reglas de X – Man será la imposición de una penalización automática de 15 yardas por conducta antideportiva y la expulsión del jugador del partido.

5.1.6. Dar de Baja a Jugadores (Categorías Mini y Juvenil)

153. En adición a las razones enlistadas en otros artículos, un jugador de las categorías Mini y Juvenil puede ser dado de baja por:
 - Pesar más de 10 libras sobre el peso máximo para la División escogida de un juego en el tiempo de la práctica inicial de la temporada.
 - Pesar 5 o más libras menos que el mínimo peso para la división seleccionada de juego en el tiempo de la sesión inicial de práctica.

5.2. Certificación de los Jugadores

154. En adición a las estipulaciones encontradas en los correspondientes artículos y reglas, para ser certificado o enlistado en un equipo un jugador debe calificar dentro de lo siguientes:
 - Un jugador debe reunir los requisitos de edad como se especifica en el esquema en la edad y peso aplicable.
 - La Liga no podrá variar la certificación de peso establecida en temporada, aduciendo el aumento en la contextura de los jugadores.

5.3. Lista Certificada (Roster)

5.3.1. Máximo y Mínimo Listado de Jugadores

155. Las normas de formación de equipo quedan de la siguiente forma:
 - Categoría Varsity: Cada Equipo tendrá un máximo de 40 jugadores con lista de reserva de 5 jugadores y un mínimo de 26 jugadores en el roster. El día de juego deberán presentarse un mínimo de 18 jugadores.
 - Categorías Mini y Juvenil: Cada Equipo tendrá un máximo de 36 jugadores y un mínimo de 26 jugadores en el roster. El día de juego deberán presentarse un mínimo de 16 jugadores.

156. La KFL tendrá la opción para determinar cuándo o un Equipo que reprueba a vestir el mínimo número de jugadores deben declarar el juego “incumplimiento en la asistencia” o sea perdido.

5.4. Jugadas Mínimas (Categorías Mini y Juvenil)

157. Las normas sobre Jugadas Mínimas solo aplican para los jugadores de las categorías Mini y Juvenil. En la categoría Varsity no se aplica control de jugadas mínimas obligatorias.

158. Cada Equipo puede programar un número mayor de jugadas obligatorias, pero nunca menos que el mínimo programado por KFL.

- 16-36 jugadores – 3 jugadas

159. Las siguientes deberán ser las reglas obligatoria mínimas para todos los equipos de la KFL.

- Los jugadores deben estar desde la línea del enfrentamiento.
- Patadas, puntos extras y patadas libres serán usadas para llenar los requisitos de Jugadas Mínimas.
- No se considerará una jugada mínima, aquella que haya sido penalizada antes de ejecutarse.
- Knee down no cuenta como jugada mínima.
- Todos los jugadores deben ser provistos con las reglas obligatorias por participación en un juego activo sin el intento de minimizar la acción o integridad de los juegos. Juegos tales como, pero no limitados a teniendo el jugador central el balón al lanzador principal y luego el lanzador principal cae al piso, mientras los demás están jugando otras posiciones, no debe ser considerado como una jugada activa.
- Cada equipo establecerá su propio sistema de cumplimiento de Jugadas Mínimas, y debe imprimir un escrito completo describiendo sus Jugadas Mínimas en cantidad suficiente, para que una copia le sea entregada a representante de la Liga asignado a su equipo.
- Cualquier intento de evitar el cumplimiento de las jugadas mínimas será sancionado por la comisión de KFL.

160. En caso de que se detecte que un Equipo no cumple con la regla de jugada mínimas en sus juegos, la KFL se reserva el derecho de imponer la regla del tercer cuarto. En caso de determinada esta situación se aplicará sanción sobre el Head Coach.

161. La regla del tercer cuarto establece que todos los jugadores deben recibir sus jugadas obligatorias para el final del tercer periodo.

162. La comisión de la KFL tomará las sanciones que amerite cada caso de incumplimiento de las jugadas mínimas.

5.5. Campos y Marcos

163. La KFL es el responsable por la preparación de los campos de juego y de todos los accesorios requeridos. Todos los campos serán equipados y marcados de acuerdo con los estándares de las escuelas secundarias.

164. El área de la banca está reservada para los jugadores, entrenadores y personal autorizado del equipo únicamente. Las áreas laterales son reservadas para los médicos, jugadores de reemplazo,

conocimiento que los laterales deben tener claro, excepto para la presencia de médicos y personal de la ley y miembros autorizados de la prensa.

165. No podrá haber más de 15 personas, entre Entrenadores, aguateros, fotógrafos y otros. Aguateros, fotógrafos y demás deberán pagar su entrada (solamente Entrenadores están exentos del pago de la entrada).

166. Todas las personas autorizadas deben tener un gafete, que será proporcionado por la KFL.

5.6. Bola de Juego

167. La bola debe ser de un buen cuero, caucho o material compuesto con especificaciones en las áreas de:

Para la Categoría Varsity

Fábrica	High School Ball
	Bantam
Baden Cuero (caucho)	Equivalente a estos modelos: FX500 FX550 FX400
Rawlings	ST5PRO
Spalding	Top-Flite J5
Wilson	TDP

Para la Categoría Juvenil

Fábrica	Junior Ball	Intermediate Ball	High School Ball
	Jr. Pee wee / Pee wee	Jr. Midget / Midget / Jr. Bantam	Bantam
Baden Cuero (caucho)	BF 100L BF100-03	BF200L F200-03	Equivalente a estos modelos: FX500 / FX550 /FX400
Rawlings	RF5J	RF5Y	ST5PRO
Spalding	Top-Flite J5J	Top-Flite J5Y	Top-Flite J5
Wilson	TDJ	TDY	TDP

Para la Categoría Mini

Fábrica	Junior ball	Intermediate Ball	High School Ball
	Jr. Pee wee / Pee wee	Jr. Midget / Midget / Jr. Bantam	Bantam
Baden Cuero (caucho)	BF 100L BF100-03	BF200L F200-03	Equivalente a estos modelos: FX500 / FX550 /FX400
Nike	YOUTH 1000		
Rawlings	RF5J	RF5Y	ST5PRO
Spalding	Top-Flite J5J	Top-Flite J5Y	Top-Flite J5

Wilson	TDJ	TDY	TDP
--------	-----	-----	-----

Se podrán utilizar balones equivalentes, pero las especificaciones deben estar dentro del rango de las especificaciones aprobadas para cada división de juego.

168. No son permitidos el uso de calcomanías sobre las bolas o la aplicación de estas en las manos de los jugadores.

5.7. Designaciones de los Jugadores

169. Cada jugador usará un número entre 1 y 99 inclusive. Números "0" y "00" son ilegales y no deberán ser usados.

5.8. Equipo Requerido

170. Los siguientes artículos deberán ser usados por todos los jugadores comenzando con él contacto físico en las sesiones de práctica:
- Casco: Solo cascos que muestren el sello de certificación NOCSAE puede ser usado. Todos los cascos deben mostrar la etiqueta NOCSAE aprobada, en una posición visible del casco. Este sello de advertencia es el mismo sello que es fabricado por todos los fabricantes de cascos y de condiciones de calidad
 - Hombros
 - Pantalones:
 - Protector Caderas
 - Protector de Coxis
 - Protector de Muslos
 - Rodilleras
 - Camiseta
 - Protector de dientes
 - Suspensorio Atlético
 - Zapatos: en todas las divisiones del juego las zapatillas con suela de caucho moldeada estilo del balón pie, o (football style) o suela desprendible de caucho son permitidas. Las suelas de metal No son permitidas. Las suelas no deben exceder ½" pulgada de alto.
 - Lentes: Cuando son usados deben ser de una construcción aprobada atléticamente con un material irrompible o también puede usarse lentes de contacto.
 - No se permite utilizar visores en los cascos.
 - Algún equipo adicional usado por los jugadores deberá ser aprobado por la liga.
 - Joyería de cualquier tipo está totalmente prohibido, menos médicos o religiosos los cuales deben ser cubiertos por el uniforme del jugador.
 - Los ornamentos usados para la cabeza están totalmente prohibidos.
 - El sello oficial autorizado Kiwanis debe estar en cada uniforme para los juegos y competencias. Estos parches solo pueden ser colocados en áreas determinadas por la liga.

5.9. Restricciones en el Bloqueo y Derribo

171. La NFHS establece libros de reglas con normas estrictas sobre este tema.

172. El Libro de Reglas contiene el lenguaje extremadamente fuerte en bloqueo y derribo. Es la responsabilidad de cada entrenador de KFL, estar informado y seguir todas las reglas de la (NFHS) y revisar las mismas cada año.
173. En adición a otras prohibiciones específicas en la NFHS, las técnicas de bloqueo de cabeza, bloqueo de pique y derribo de cara no son permitidas. Si dichas técnicas u otras técnicas prohibidas por la NFHS son seguidas por los entrenadores, dichos entrenadores serán expulsados del programa después de haberles comprobado su culpabilidad por la Comisión de Disciplina.

5.10. Duración del Periodo

174. La máxima duración de periodo de juego por división es:
- Mini: 4 periodos de 8 minutos cada uno.
 - Juvenil: 4 periodos de 10 minutos cada uno.
 - Varsity: 4 periodos de 12 minutos cada uno.
 - Flag Femenino Juvenil: 2 periodos de 20 minutos.

5.11. Duración de las Interrupciones

175. La máxima duración de las interrupciones es:
- Entre primer/segundo & tercer/cuarto periodos: 2 minutos
 - Entre segundo & tercer periodo: 12 minutos

5.12. Tiempo Reloj

176. El árbitro decidirá y controlará el tiempo si el campo no está equipado con un tablero de anotaciones. Durante el evento el árbitro tiene la autoridad para llevar el tiempo de juego si piensa que el operador del reloj de casa no está calificado.

5.13. Tiempo Fuera

177. Cada equipo tendrá derecho a tres tiempos fuera por cada mitad de juego según las reglas de la NFHS.

5.14. Los Jugadores

178. La regla de la libre sustitución siempre está vigente.
179. Les está prohibido a los jugadores de una División, participar en partidos o sesiones de prácticas con jugadores de otra División de juego sin supervisión.
180. Jugador lastimado: Una vez el jugador lastimado sea retirado del campo de juego no podrá entrar de nuevo al campo, hasta que el paramédico o persona certificada en Primeros Auxilios le dé la aprobación, como por ejemplo si se sospecha de una contusión cerebral. En el caso de contusión cerebral jugador no debe entrar más a jugar. El paramédico o persona certificado en Primeros Auxilios no deberá dar la aprobación si tiene una duda de que existe una lesión grave.

5.15. Jugadores Inelegibles

181. La pérdida de todos los juegos por incumplimiento será la pena aplicada a los equipos que aceptan jugadores inelegibles. No habrá excepciones.
182. Son seis (6) las definiciones inequívocas para calificar a un jugador inelegible:
- Sobre peso o bajo peso, cuando aplique la regla de peso (categoría Mini y Juvenil)
 - Sobre la edad o bajo la edad.
 - Jugar para un equipo al que no le corresponda por la escuela en la que está matriculado o al Sistema al que pertenece.
 - Falsificación de la información concerniente a lo mencionado anteriormente.
 - Participación en algún partido de Football Americano de una división superior o inferior de la KFL a la vez. Un participante podrá practicar con un equipo de secundaria hasta el primer juego, pero no podrá participar o enlistarse en un equipo de escuela y a la vez en listarse en otro programa.
 - Fracasar en la prueba de elegibilidad

Nota: Después de jugar la segunda fecha de temporada, no habrá reclamo de inelegibilidad de un jugador por peso y edad.

5.16. Valores de la Puntuación

183. Los valores de la puntuación en la liga Varsity es:
- Touchdown: 6 points
 - Point after TD by run or pass: 2 point
 - Point after TD by Kick: 1 point
 - Safety (awarded to opponent): 2 points
 - Field goal: 3 points
 - Forfeit (offended team wins by): 1-0
184. Los valores de la puntuación en la liga Juvenil y Mini son:
- Touchdown: 6 points
 - Point after TD by run or pass: 1 point
 - Point after TD by Kick: 2 points
 - Safety (awarded to opponent): 2 points
 - Field goal: 3 points
 - Forfeit (offended team wins by): 1-0

5.17. Anotación Abultada de la Puntuación (Mercy Rule)

185. Las normas sobre Anotación Abultada (Mercy Rule) solo aplican para los jugadores de las categorías Mini y Juvenil.

En la categoría Varsity no se aplican las normas de Anotación Abultada (Mercy Rule). La aplicación de esta norma para Varsity estará regulada por el Comisionado.

186. Si un equipo va arriba por 28 puntos o más, ocurrirá lo siguiente:
- El Mercy Rule toma efecto a partir de la segunda mitad del juego. Si la diferencia de 28 puntos se reduce la diferencia, se dejará sin efecto el Mercy Rule.

- El reloj oficial comenzará a correr una vez se inicie el partido; solo podrá ser parado cuando un jugador se lastime o a discreción del árbitro, no se puede retroceder el reloj para él recorders del juego. No se concederá tiempo fuera (time out) a ninguno de los equipos.
- La ofensa del equipo que va ganando podrá jugar de forma regular o abierta.
- No habrá patadas iniciales, o patada de saque inicial del juego. El Equipo que va perdiendo debe empezar en su yarda 40 automáticamente.
- La defensa del equipo ganador no podrá avanzar el balón luego de haber sido interceptado o una pérdida de balón; la bola quedará muerta inmediatamente. La ofensiva puede comenzar la acción de juego desde su punto.
- El equipo que este ganando deberá poner sus esfuerzos en reemplazar jugadores por sus reservas. No seguir estas reglas traerá investigaciones y suspensión si es encontrado culpable.
- Se les pide a los equipos que cumplan las reglas del juego.
- Una investigación será conducida si el juego termina con una diferencia de 28 puntos o más.

5.18. Personal en el Sideline

187. En adición al cuerpo de entrenadores (Coaching Staff) un equipo puede tener un personal adicional posicionado dentro del grupo del equipo, en el momento del juego. El número total del personal de soporte incluyendo los entrenadores del equipo no debe exceder a 11 personas.

5.19. Equipos de Radios de Comunicación

188. Serán permitidos equipos de radio y comunicación en las gradas siempre y cuando sea manejado por Entrenadores oficiales del Equipo. Esto deberá ser notificado a la KFL encargado del partido antes del mismo, y deberán dar el nombre del Entrenador que tendrá el radio en las gradas.

5.20. Exploración (Scouting)

189. La exploración (Scouting) de los términos de Football Americano es permitida en videos, películas y reportes de línea. La exploración es solo permitida durante el juego. Explorar algún tipo de práctica está totalmente prohibida.

190. Se prohíbe filmar, fotografiar o usar otro método para robar señales de un Equipo.

5.21. Prácticas

En adición a los requisitos para prácticas en la sección 3.11, también aplican las siguientes:

5.21.1. Pre-Temporada

191. En todas las categorías, la primera semana de práctica debe ser tomada exclusivamente para acondicionarse y debe usarse el equipo, las ligas podrán adicionar más tiempo de práctica para el acondicionamiento de los jugadores.

5.21.2. Precauciones para evitar Calor Extremo

192. Los equipos deben protegerse de los serios problemas de calor. Los programas y equipos deberán:

- Limitar o eliminar las vueltas por completo. No asignar vueltas por razones disciplinarias.

- Programar las practicas temprano o después de que él sol haya bajado.
- Proporcione a los jugadores toda el agua que quieran tomar cuando ellos así lo requieran. No sustituya él agua por bebidas.
- Cada entrenador debe observar a los jugadores y a los otros entrenadores para saber si están cansados, extenuados o fatigados.
- Se deberá cumplir con los Descansos Reglamentarios.

5.21.3. Descansos Reglamentarios

193. Un descanso obligatorio de 10 minutos después de cada hora de práctica es obligatorio. El tiempo de descanso no es contado contra las horas por semana o por día permitido en él tiempo de práctica.

5.21.4. Equipo de Protección Requerido

194. Para todas las prácticas de temporada y pretemporada, cada jugador debe estar vestido con todo el equipo protector requerido y descrito en la sección 6.8 “Equipo Requerido”.

5.21.5. Choques Controlados entre Equipos

195. Después de la segunda semana de práctica con los equipos protectores, cuando se haya practicado jugadas de contacto, se podrá realizar scrimmage entre los equipos de la KFL. en scrimmage controlado por los equipos debe haber un acuerdo previo entre los entrenadores:
- El Coaching Staff estará permitidos en el campo de juego, durante el scrimmage.
 - Tiempos fuera de juego de larga duración, serán permitidos entre jugadas para que los entrenadores puedan instruir y corregir a los jugadores
 - El Coaching Staff se pueden comunicar e instruir informar entre ellos de los juegos las jugadas que van a realizar, para que un equipo pueda concentrarse en su ofensiva mientras que él otro mejora su defensa y viceversa.
 - Los árbitros oficiales deben estar presente durante los choque.
 - La puntuación durante el partido no será llevada, la puntuación no es la meta principal.
 - El tiempo oficial no es llevado para poderse asegurarse de que él tiempo máximo no es violado. deben tomarse 10 minutos obligatorios de descanso debe ser tomado después de una (1) hora de scrimmage. dicho tiempo de descanso no deberá ser contado en contra del tiempo de la practica permitida.
 - A ningún jugador de un equipo le será permitido choques controlados o contactos que involucren a jugadores de otras divisiones, de diferentes pesos y edades.

5.22. Horarios

5.22.1. Juegos Programados

196. La KFL deberá entregar a cada equipo él programa de los juegos de la temporada con la información completa: lugar, día, hora, etc. Esto podrá ser modificado por la Liga en caso de que sea necesario y deberá ser notificado por escrito a todos los entrenadores.

5.22.2. Prohibiciones en la Programación de los Juegos:

197. En ninguna circunstancia le es permitido jugar juegos de choque (scrimmage) o practicas contra equipos de otras divisiones (Varsity).
198. Ningún equipo debe programar algún juego en contra de otro equipo de las cuales la edad y peso de los jugadores no se hayan verificado previamente contra él libro de las reglas.

5.22.3. Requisitos comunes-toda la Programación:

199. Los siguientes requisitos aplican para toda la programación de los juegos comenzando con las prácticas y terminando con los juegos o campeonatos de postemporada:
- Ningún equipo puede por sus propios medios programar un juego. Todos los juegos deben ser programados bajo las normas y sanciones de la KFL.
 - Para el inicio de la temporada, se hará un juego de Jamboree donde participaran todos los equipos de la KFL en juegos entre sí. Las reglas del Jamboree las decidirá la Liga Kiwanis antes de este.

5.23. Juegos de Jamboree, Temporada Regular, Post-Temporada y Campeonato

200. Todos los jugadores del equipo deberán haber pagado su membrecía a la KFL. Todos los documentos (certificados médicos, inscripción, etc.) de los integrantes del equipo deberán estar entregados de forma completa, el 30 de marzo.
201. En las categorías Mini y Juvenil siempre debe haber un pesaje oficial de acuerdo con la KFL.
202. Las reglas de la KFL y de la NFHS serán las que se pondrán en efecto en los campeonatos.
203. Cualquiera equipo que programe un juego sin la aprobación de la Comisión de KFL o su designado, será sujeto a sanción disciplinaria la cual será impuesta por la Comisión de KFL.
204. En las categorías Mini y Juvenil los equipos que clasificaran a la Semi Final y Final de la Liga se basaran en lo siguiente:
1. Mejor récord de juegos ganados.
 2. Si hay empate, mejor récord en la temporada entre ambos equipos (ganados/perdidos o Head To Head)
 3. Si el récord del (los) juego(s) "Head To Head" es igual, el 2do. "tie breaker" debiese basarse en el diferencial de puntos en los partidos "head to head". Es decir, a cada equipo se le deben sumar los puntos anotados y restar los puntos permitidos ("allowed"). El diferencial de mayor valor debe prevalecer.
 4. Si hay empate en el punto 3, menor cantidad de puntos en contra en la temporada regular.
 5. Si hay empates en el punto 4, mayor cantidad de puntos a favor en la temporada regular.
 6. El orden en que se enfrentarán los equipos que pasen a la Post-Temporada (Semi-Final y Final) es el siguiente:
 - Mini y Juvenil
 - 1er vs. 4to Mejor Record
 - 2do vs. 3er Mejor Record
 - Varsity
 - 1er Directo
 - 2do vs 3er Mejor Record Semifinal

205. En la Categoría Varsity los equipos que clasificaran a la Semi Final y Final de la Liga se basaran en lo siguiente:
1. Mejor récord de juegos ganados.
 2. Si hay empate, mejor récord en la temporada entre ambos equipos (ganados/perdidos o Head To Head)
 3. Si el récord del (los) juego(s) "Head To Head" es igual, el 2do. "tie breaker" debiese basarse en el diferencial de puntos en los partidos "head to head". Es decir, a cada equipo se le deben sumar los puntos anotados y restar los puntos permitidos ("allowed"). El diferencial de mayor valor debe prevalecer.
206. La clasificación de los juegos de posttemporada será definida cuando se entregue el calendario oficial de la KFL.

5.24. Empate de los Juegos

207. Los juegos de Post-Temporada deberán ser desempatados. En los juegos de campeonato se usarán las reglas de desempate de la NFHS o la que Panama Refs aplique.
208. Empates durante la temporada de juegos regular son permitidos. Sin embargo, si como resultado de algún otro empate de la temporada, una situación donde dos equipos son empatados en el primer lugar y un equipo tiene que ser seleccionado para que se presente en la serie del Post-Temporada, un juego de desempate será jugado a mitad de la semana entre el último juego programado y el primer juego de Post-Temporada.
209. En los juegos de Post-Temporada el proceso de sobre tiempo de 10 yardas, para desempatar, será usada sin excepción o según las normas de la NFHS.
210. La muerte súbita para desempate es prohibida.

5.25. Contacto con los Oficiales y Árbitros

211. Si un jugador, entrenadores o adulto golpea o agrede verbalmente a un oficial, árbitro del juego o miembro del Club Kiwanis de Panamá, el agresor será sujeto a suspensión de las actividades de la KFL, temporal o permanentemente dependiendo de la gravedad, por la Comisión de Disciplina

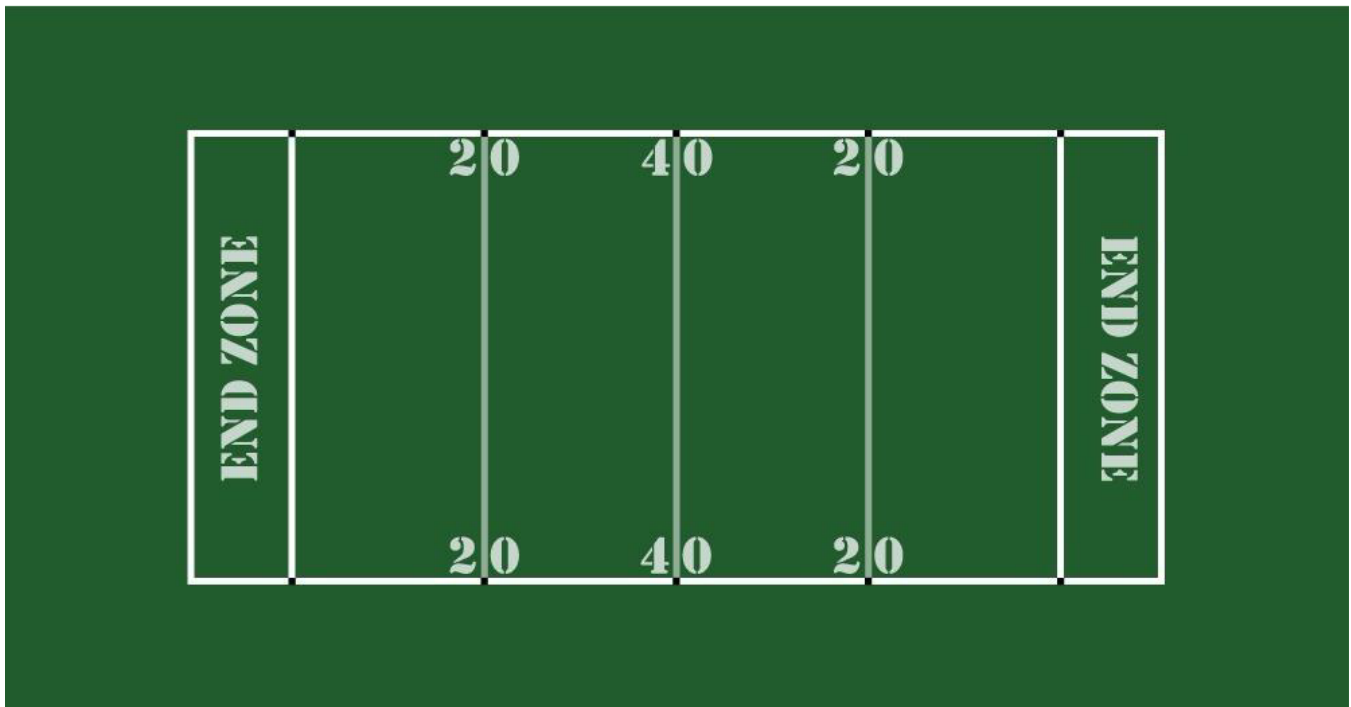
6. Reglas de Flag Femenino Juvenil

6.1. Diagrama del Campo

212. Las dimensiones del campo de juego son las siguientes:

- La longitud del campo de juego es de 80 yardas
- El ancho del campo de juego 40 yardas.
- Las zonas de anotación (end zones) 10 yardas,
- Área de seguridad de 2 yardas afuera de las líneas laterales (side lines) y las líneas finales (end lines). El ancho de las líneas es de 4 pulgadas.

Si dos campos de juego están uno junto al otro la distancia mínima entre ellos es 6 yardas.



213. Los conos y marcadores de yardas se deben colocar en las esquinas de las intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol, líneas de las yardas 20, y 40 y las líneas finales.

214. El indicador de oportunidades (down box) y el tablero de anotación se deben operar a un mínimo de 2 yardas fuera de las líneas laterales.

6.2. El Partido, el Balón y Equipo de juego

215. El Partido. Se juega entre dos equipos de 8 jugadoras cada uno.

Se puede iniciar y jugar la primera mitad del partido con un mínimo de 6 jugadoras. Se pierde el partido por forfait:

- Si no cuenta con 6 jugadoras disponibles a la hora programada de inicio del partido.
- Si por expulsión o lesiones u otras causas queda con menos de 6 jugadoras.
- Si no completa las 8 jugadoras para el inicio de la segunda mitad.

216. Equipo ganador y Puntuación final. Cada equipo tiene la oportunidad de avanzar el balón y cruzar la línea de gol del equipo contrario. Se le otorgarán puntos de acuerdo a la regla y el equipo con la puntuación mayor al terminar el tiempo gana el partido.
217. Supervisión. El partido será supervisado por 3 o más árbitros.
218. Capitanes y Entrenador. (coach) Cada equipo debe designar ante el referee no más de 4 capitanes y un entrenador jefe (head coach).
219. Especificaciones de Balón. El balón debe ser de cuero, cuero sintético o composición, nuevo o casi nuevo con un tamaño, peso y presión regular, sin alteraciones. Los árbitros del partido son los únicos autorizados para aprobar los balones de juego.
220. Tamaños especiales de Balón. Para partidos con jugadoras menores de 17 años deben usar balones de tamaño youth ejemplo: Wilson TDY.
221. Equipo Obligatorio. Las jugadoras de equipos contrarios deben llevar camisetas de colores contrastantes. Si los equipos están usando camisetas similares el equipo de casa tiene la opción de elegir cual equipo debe cambiar camisetas.
- Las jugadoras de un equipo deben llevar camisetas del mismo color y diseño. Debe ser de cuerpo entero y metido dentro de los pantalones y contar con números contrastantes.
 - Las jugadoras deberán usar pantalones cortos o largos sin bolsillos (en el área comprendida entre la cintura y las rodillas). No pueden utilizar cinta adhesiva en sus pantalones ni voltearlos para cumplir con este reglamento.
 - La correa de las banderas debe estar firmemente fijado a la cintura, con sockets y 2 banderas (pop-flags). La jugadora debe mantener una bandera en cada lado de su cintura. Estas banderas no deben ser alteradas o cortadas. Los sockets no deben ser modificados y se colocan mirando hacia abajo y afuera. Las banderas deben estar claramente visibles, colgar libremente y no deben ser cubiertas por el uniforme de la jugadora. Las banderas deben tener un color diferente en contraste con el de los pantalones incluyendo sus franjas. Los jugadores que manipulen deliberadamente sus banderas serán sancionados.
 - El uso del protector bucal es obligatorio, puede ser de cualquier color y todas las jugadoras deben llevarlo puesto al ingresar al campo de juego.
 - Todas las jugadoras de línea deben utilizar guantes. (Excepción: la center (snapper) puede tener sin guante su mano de entrega de balón)
222. Está prohibido el siguiente equipo:
- Calzado con taquillos metálicos.
 - Pantalones con bolsillos en el área entre la cintura y las rodillas. Aunque los bolsillos tengan zipper o estén cosidos no se podrán utilizar.
 - Cualquier tipo de protectores de plástico o metal con bordes filosos que ponga en peligro a otras jugadoras.
 - Gafas sin receta médica y que no estén hechas de material flexible.
 - La Joyería debe ser retirada por completo. Si se trata de una prenda de carácter religioso o médico debe estar cubierta y adherida al cuerpo, previamente consultado y autorizado por el árbitro jefe del partido.

La jugadora que esté utilizando equipo ilegal será penalizada y debe salir del campo mínimo por una jugada y hasta que corrija su falta. Penalty: illegal equipment 5 yardas.

223. Todas las decisiones tomadas por el equipo arbitral dentro del terreno de juego en el transcurso del partido son finales y no admiten reconsideraciones ni reclamos de ningún tipo una vez finalizado el encuentro.

6.3. Definiciones

6.3.1. Áreas y Líneas

224. Campo de juego. Es el área dentro de las líneas de contorno, líneas laterales (side lines) y las líneas finales (end lines), que no sean las zonas de anotación (end zones).
225. Zonas de anotación. (end zones) Son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo entre las líneas finales (end lines) y las líneas de gol (goal lines).
226. Líneas de gol. (goal line) Una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y sus marcadores (pylons) se encuentran dentro de la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego. La línea de gol de un equipo es la que está defendiendo.
227. Dentro del campo (inbounds), fuera del campo. (out of bounds): La zona delimitada por las líneas laterales y las líneas finales se encuentra inbounds y sus alrededores incluyendo las líneas están out of bounds.
228. Área de los equipos. (team box): Se encuentra fuera del área de seguridad (2 yardas del side line) y entre las líneas de la yarda 20.
229. Zona neutral (neutral zone): Es el espacio entre las dos líneas de scrimmage, se establece con el pitazo de ready for play.
230. Zona de bloqueos libre (free blocking zone): Es el rectángulo imaginario de área extendido 4 yardas lateralmente hacia cada lado desde el punto donde se encuentra el balón y 3 yardas detrás de cada línea de scrimmage. En esta zona se permite el bloqueo (contención) de lado y por la espalda entre las linieras únicamente.

6.3.2. Designación de los equipos y jugadoras

231. Ofensa y Defensa. Ofensa es el equipo que inicia la jugada con el snap, la defensa es el equipo contrario.
232. Snapper. Es la jugadora de la ofensa que hace el snap.
233. Quarterback o QB. Es la primera jugadora de la ofensa que logra posesión de la bola después del snap.
234. Passer. Jugadora de la ofensa que lanza un pase legal.
235. Corredor. Jugadora en posesión de una bola viva.

236. Elegible. Jugadora habilitada para atrapar pase.
- Todos los jugadores con banderas son elegibles.
 - Las jugadoras de la línea defensiva son elegibles.
 - Las jugadoras de la línea ofensiva se vuelven elegibles después de que el balón toque a una jugadora de la defensa.

Nota: Si una jugadora pierde su flag de manera accidental durante el desarrollo de una jugada deberá ser tocada en un punto entre sus hombros y su cintura para detener su avance.

237. Jugadora. Cada una de las 16 participantes de una jugada, 8 para cada equipo.
238. Sustituto. Es el miembro del equipo que entra al campo a reemplazar a una jugadora o a llenar una vacante de jugadora.

6.3.3. Down, Scrimmage y Clasificación de jugadas

239. Down. Es una unidad del juego que comienza con un snap legal después de que el balón esté listo para jugar y termina cuando el balón se declara muerto. Entre Downs es el intervalo durante el cual la bola está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un down.
240. Línea de scrimmage. Para cada equipo, cuando el balón esté listo para jugar, es la línea de la yarda y el plano vertical que pasa a través del punto de la bola más cercana a su propia línea de gol y se extiende a las líneas laterales.
241. Jugadas de pase adelantado. (forward pass) Es el intervalo entre el snap y un pase lanzado en dirección de la línea de scrimmage, puede ser completo, incompleto o interceptado.
242. Jugadas de corrida (running play). Es toda acción de bola viva que no sea durante una jugada de pase hacia adelante.

6.3.4. Bola viva y bola muerta

243. Bola Viva. Es una bola en juego. Un pase que no ha tocado el suelo es un balón vivo en vuelo.
244. Bola muerta. Es una bola que no está en juego.
245. Bola lista para jugar. (ready for play) Una bola muerta está lista para jugar cuando se coloca sobre el terreno de juego y el árbitro suena el silbato dando la señal de ready for play.

6.3.5. Shift y Motion

246. Shift. Es un cambio simultáneo de posición por 2 o más jugadoras de la ofensiva después de que el balón esté listo para jugar y requiere reposicionarse un (1) segundo antes del snap.
247. Motion. Es el movimiento continuo de una jugadora de la ofensiva después de que el balón esté listo para jugar y todo el equipo esté detenido (set) antes del snap.

6.3.6. Manejo de Balón

248. Handoff. Transferencia de posesión de una compañera de equipo a otra sin tirar el balón. Solo las jugadoras ofensivas con banderas (elegibles) pueden recibir handoff.
249. Pase. Acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección. Un pase continúa siendo un pase hasta que sea atrapado o interceptado por una jugadora o el balón se declare muerto. Solo las jugadoras con banderas (elegibles) pueden recibir pases.
250. Fumble. Pérdida de posesión. No existe diferencia, si la posesión se pierde intencional (pase o handoff) o involuntaria (fumble), un balón vivo en vuelo será considerado como pase. Si un jugador defensivo captura un balón que se le escapa al contrario sin que toque el suelo esto se considera intercepción. El equipo que intercepta inicia en ofensiva en el punto donde se encuentra el balón cuando le quiten la bandera a la jugadora que tuvo la última posesión. Todo balón suelto al hacer contacto con el terreno de juego se declara muerto.
251. Posesión. Sostener firmemente y mantener el control de un balón vivo.
252. Patear. (kicking) Es golpear intencionalmente el balón con la rodilla, la pierna o el pie, es ilegal en cualquier circunstancia. Patear el balón se considera una conducta anti deportiva. (Penalty: unsportmanlike conduct 15 yardas).

6.3.7. Pases

253. Pase Adelantado (forward pass) y Pase hacia atrás (backward pass). Un pase adelantado está determinado por el punto donde el balón golpea algo más allá del punto donde se lanzó el pase. Todos los demás pases se consideran hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de scrimmage). El snap es un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la bola, incluso si se le resbala de la mano.
254. Atrapada (catch), intercepción. Una atrapada es el acto de establecer posesión de un balón vivo que está en vuelo. La captura del pase de un oponente es una intercepción. Una jugadora que salta para hacer una atrapada o una intercepción debe tener posesión del balón y mantenerla cuando vuelva a tener contacto con el suelo. Solo es necesario tener posesión del balón con un pie dentro del campo, si salta debe ser el primer pie que cae el que hace contacto dentro del terreno de juego o cualquier parte de su cuerpo. Solo las jugadoras elegibles pueden atrapar pases.
255. Sack. Acto de quitarle la bandera al quarterback detrás de su línea de scrimmage antes de que pase o entregue el balón.

6.3.8. Holding, Bloqueo, y Bandera

256. Holding. Acto de utilizar las manos, brazos o piernas o cualquier otra parte de su anatomía para abrazar agarrar o enganchar en un esfuerzo por detener el avance del oponente. Penalty: 10 yardas.

257. Bloqueo (Contención). Debe ser con las palmas de las manos abiertas y los brazos extendidos, sin impulso. Por la parte frontal del contrario entre la cintura y los hombros, el que realiza el bloqueo (contención) debe mantener sus brazos y manos dentro del contorno frontal de su cuerpo.
258. Flag Pull. Es quitar uno o más banderas de un oponente con la mano. Al quitar las banderas la jugadora debe devolverle en sus manos al oponente sus banderas o dejarlo en el punto donde se lo quitó. Penalty: Delay of game 5 yardas y si se considera una actitud antideportiva se sancionará con 15 yardas.

6.3.9. Diving y spinning

259. Diving. Intento de la corredora ofensivo para ganar yardas saltando e inclinando su cuerpo hacia adelante. Diving es ilegal. Penalty: 10 yardas. [S30] y Pérdida de down
260. Spinning. Intento de la corredora para evitar un flag pull girando su cuerpo sobre su eje vertical. Spinning es permitido.

6.4. Periodos y Tiempo

6.4.1. Inicio de cada período

261. Primera mitad. 3 minutos antes de la hora programada del partido, el árbitro lanzará una moneda (coin toss) en el centro del campo en presencia de los capitanes de cada equipo, el capitán del equipo visitante canta en el sorteo de la moneda. El ganador del sorteo tiene la opción de iniciar en ofensa la primera o la segunda mitad.

El equipo que no inicie la primera mitad en ofensiva determinará qué lado del campo defenderá.

El primer equipo en ofensa iniciará desde su propia yarda 20. Tiene una serie de 4 oportunidades (downs) para llegar a la marca del first down y ganarse otra serie. Las marcas de la yarda 40 y 20 otorgan una nueva serie (first down). Si el equipo en ofensiva no logra anotar o logra un first down durante sus 4 downs el equipo contrario iniciará su ofensa en su propia yarda 20.

262. Segunda mitad. Los equipos deben defender las líneas de gol opuestas a las que defendieron en la primera mitad.
263. Período extra (overtime). Se utilizará cuando el partido termina empatado y un ganador tiene que ser determinado, aplica solo en post temporada.
- Después de 2 minutos de descanso, en presencia de los capitanes, el árbitro lanzará una moneda en el medio del campo. El equipo de casa canta en este sorteo de la moneda.
 - El ganador del sorteo elegirá si quiere ir primero en ofensa o defensa, o el lado del campo donde se jugará el overtime.
 - El perdedor del sorteo elige la opción que el ganador no tomó.
 - Solo se concede 1 timeout por overtime.
 - Un overtime estará compuesto por 2 series ofensivas, una para cada equipo, iniciando en la yarda 10 hacía la línea de gol.

- Cada equipo mantiene el balón en una serie hasta que anote, incluidos los puntos extra (1 ó 2) o hasta que el equipo en defensa gane posesión. Si la defensa gana posesión la serie termina, no hay retorno de intercepción.
- Si después de un overtime el partido sigue empatado, un nuevo overtime se jugará alternando el orden. El equipo en ofensa en el overtime anterior inicia en defensa el siguiente overtime.
- A partir del tercer overtime después de anotar touchdown los puntos extras se jugaran de 2 puntos.
- El equipo con mayor cantidad de puntos después de que ambos tengan la misma cantidad de series ofensivas es declarado el ganador.

6.4.2. Administración del Reloj de Juego.

264. Duración e intermedios. El tiempo total de juego será de 40 minutos, 2 mitades de 20 minutos por 5 minutos de descanso entre mitades (halftime).
265. Extensión de los períodos. Se extenderá hasta que un down libre de faltas de bola viva se ha jugado si la falta ocurrió durante la bola viva al expirar el reloj. Cuando una penalización se acepta o se producen offseting fouls durante un down en que el tiempo expira, el down se repetirá. Ninguna mitad finalizará hasta que el balón se declare muerto y el árbitro decrete que terminó.
266. Inicio del reloj. El tiempo de juego inicia con el pitazo de listo para jugar (ready for play).
267. Reloj de juego. El tiempo total de juego es corrido hasta sus últimos 2 minutos de cada mitad, el árbitro detendrá el reloj y dará una advertencia (2 minute warning), el reloj reinicia con el snap.
268. Dentro de los últimos 2 minutos de cada mitad el reloj se detiene:
- Para otorgar un primer down. Inicia con ready for play o el snap (dependiendo del resultado de la última jugada)
 - Para administrar una penalización. Inicia con ready for play o el snap (dependiendo del resultado de la última jugada) excepto después de una penalización por false start o un delay of game en cuyo caso inicia a criterio del árbitro.
 - Después de un cambio de posesión. Inicia con el snap.
 - Cuando un corredor sale del campo de juego. Inicia con el snap.
 - Por pase incompleto. Inicia con el snap.
 - Por timeout de un equipo. Inicia con el snap.
 - Por Anotación. El reloj no corre durante la jugada de punto extra en los últimos 2 minutos.
 - A discreción del árbitro.

6.4.3. Timeouts

269. Otorgar un timeout. El referee declara un timeout para suspender el juego por alguna razón. Cada timeout se cargará a uno de los equipos o a un tiempo de los árbitros. [S3]
270. Timeout otorgado a un equipo. Cada equipo tiene derecho a 2 timeouts de 30 segundos en cada mitad, no pueden ser prorrogados a la siguiente mitad ni al tiempo extra. Solo el head coach y los jugadores que están dentro del campo pueden solicitar timeout y los mismos pueden ser consecutivos. El timeout inicia cuando es concedido por los árbitros del partido.

271. Timeout por lesión. En caso de una jugadora lesionada, el referee puede declarar un timeout oficial para su atención médica, la jugadora por la cual se otorgó debe salir del juego por lo menos un down.

6.5. Bola Viva y Bola Muerta

272. Bola muerta. Es la bola que no está en juego, se mantiene muerta durante el intervalo entre downs. Se convierte en una bola viva con un snap legal después del pitazo de ready for play. Si hay snap antes del ready for play o el snap es ilegal la bola permanece muerta.
273. Bola viva. Es una bola en juego. Se convierte en bola muerta cuando:
- Toca cualquier cosa out of bounds.
 - La bola o el corredor salen out of bounds.
 - Cualquier parte del cuerpo del corredor, a excepción de su mano o pie, toca el suelo.
 - Un pase o bola suelta golpea el suelo.
 - Un touchback o una anotación ocurre.
 - Un árbitro suena su silbato.

Si ocurre un pitazo inadvertido por un árbitro, la bola queda muerta y el equipo en posesión puede elegir poner la bola en juego donde es declarada muerta o repetir el down si fue corrida, en el caso de un pase (bola suelta) se repite el down.

6.6. Series y Downs

6.6.1. Una serie: Inicia, Termina, Renueva.

274. Cuando otorgar una serie. Una serie de 4 downs consecutivos será otorgada al equipo que pone el balón en juego mediante un snap en el inicio de cada mitad, después de una anotación, Touchback o cambio de posesión. [S8]

Una nueva serie se otorgará a la ofensiva si:

- Cuando el balón en posesión legal de una jugadora rompa la línea o se encuentre más allá de la línea de first down cuando es declarada bola muerta. Si una penalización de bola viva lleva el balón detrás de la línea a ganar no se otorgará un first down. Si una penalización de bola muerta lleva el balón detrás de la línea a ganar, el equipo deberá avanzar dos líneas para obtener otro first down.
- Una penalización aceptada incluye otorgar un first down. (AFD)

Una nueva serie se otorgará a la defensa en su propia yarda 20, si después de 4 downs, la ofensiva no ha logrado anotar o ganar un first down.

Una nueva serie se otorgará a la defensa en el spot donde la bola se declara muerta después de una intercepción.

6.6.2. Down y posesión después de una Falta

275. Falta antes de cambio de posesión. Si la falta se produce durante un down antes de cualquier cambio de posesión y es aceptada, el balón pertenece a la ofensa y el down se repetirá, a menos que la falta implique pérdida de down, primer down automático o deja el balón más allá de la línea de first down.
276. Falta después del cambio de posesión. Si la falta es aceptada y ocurrió durante un down después de un cambio de posesión, el balón le pertenece al equipo que estuvo en posesión cuando ocurrió la falta.
277. Falta Declinada. Si la falta se declina, el número del down será el que habría sido si esa falta no se hubiera producido.
278. Falta Entre Downs. Si una falta ocurre entre Downs, el número del siguiente down será el mismo que el establecido antes de que ocurriera la falta, a menos que la administración de la misma deje la bola más allá del first down o lleve un primer down automático.
279. Faltas por ambos equipos. Si los dos equipos cometen faltas durante un down y ambas son aceptadas, el down se repetirá. (offsetting fouls).

6.7. Snap y Pases del Balón

6.7.1. El scrimmage

280. Balón ready for play.
- Ninguna jugadora podrá poner el balón en juego antes del pitazo de ready for play.[S1]
Penalty: false start 5 yardas. [S7+S19]
 - El balón debe ponerse en juego antes de cumplirse 30 segundos después del pitazo de ready for play. **Penalty: delay of game 5 yardas. [S7+S21]**
 - Las jugadoras deben retornar el balón de juego a uno de los árbitros después de cada jugada para el ready for play de la siguiente jugada, cualquier demora atribuible a una jugadora tanto de defensa como de ofensa se considera un delay of game. . **Penalty: delay of game 5 yardas. [S7+S21]**
281. Iniciando con un snap.
- Después de que el snapper toca el balón, no puede levantarlo, rotarlo en un ángulo de 180 grados, moverlo hacia delante o simular el inicio de una jugada.
 - Antes del snap, el eje largo de la bola debe estar perpendicular a la línea de scrimmage.
Penalty: false start 5 yardas. [S7+S19]
- Un snap legal ocurre al entregar o pasar el balón hacia atrás desde su posición en sobre el terreno con un movimiento de retroceso de la mano o las manos, rápido y continuo, y soltar el balón durante este movimiento.
282. Requerimientos del equipo Ofensivo. La Quarterback puede correr con la bola cuando lo desee. **(QB keeper)**
- Después de que la snapper toque el balón y antes del snap todos las jugadoras deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage. **Penalty: encroachment 5 yardas desde la línea de scrimmage. [S7+S18]**

- Todas las jugadoras ofensivas tienen que llegar a una parada absoluta y permanecer inmóviles en sus posiciones durante al menos 1 segundo antes del snap. Penalty: illegal shift 5 yardas desde la línea de scrimmage. [S20]
- Ninguna jugadora ofensiva hará un movimiento que simule el inicio de una jugada. Penalty: false start 5 yardas. [S7+S19]
- Solo una (1) jugadora puede estar en movimiento al momento del snap.
- Si la jugadora en movimiento inicia sobre su línea de scrimmage debe estar a 5 yardas detrás de esta al momento del snap. Penalty: illegal motion 5 yardas desde la línea de scrimmage. [S20]
- Si la jugadora inicia detrás de su línea de scrimmage su movimiento puede ser paralelo a esta al momento del snap.

283. Formaciones y Bloqueos (Contenciones) Ofensivos:

- Las 3 jugadoras de línea ofensiva deben alinearse con un máximo de una yarda de separación lateral entre ellas de forma balanceada, una a cada lado del snapper alineadas de cadera a hombro como distancia máxima de separación hacia la línea de scrimmage.
- Se requiere de un mínimo de 5 jugadoras en la línea de scrimmage al momento del snap. Penalty: formación ilegal 5 yardas. [S19]
- Las jugadoras de línea ofensiva no pueden avanzar a más de 5 yardas en jugadas de pase que crucen la línea de scrimmage. Penalty: ineligible down field 5 yardas. [S37]
- Las bloqueadoras pueden moverse manteniendo la posición legal de bloqueo (contención).
- No se permite bloquear (contener) a una jugadora que ya está en el suelo, ni bloquear (contener) por la espalda ni de lado fuera del free blocking zone. Un bloqueo (contención) legal se determina con el primer contacto siempre y cuando se mantenga. Penalty: bloqueo ilegal 10 yardas. [S43]
- Cuando una línea de ofensa bloquea (contiene) a una línea de defensa y la lleva atrás de las 5 yardas permitidas manteniendo la contención, no se considerará falta.
- Toda jugadora de línea debe utilizar guantes en ambas manos con excepción de la center (snapper) que puede tener solamente su mano de entrega del balón sin guante. Penalty: equipment 5 yardas y deberá retirarse del partido hasta que corrija la falta, debe permanecer mínimo un down fuera del partido antes de retornar con la falta corregida.

284. Requerimientos del equipo defensivo.

- Antes del snap todas las jugadoras defensivas deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage. Penalty: offside 5 yardas desde la línea de scrimmage. [S18]
- Después que el balón se declara listo para jugar y antes del snap ninguna jugadora de defensa puede tocar el balón o a una jugadora del equipo contrario, o provocar con un movimiento a una oponente que esté frente a ella. Penalty: encroachment 5 yardas desde la línea de scrimmage. [S7+S18]
- Ninguna jugadora de la línea defensiva podrá usar palabras, gritos o señales que desconcierten a la ofensiva cuando se está preparando para poner la bola en juego. Penalty: delay of game 5 yardas la primera [S7+S21] unsportmanlike conduct 15 yardas la segunda [S7+S27].

285. Formaciones y Bloqueos defensivos:

- Las 3 jugadoras de línea defensiva no usan banderas.

- Las líneas defensivas deben estar posicionadas exactamente al frente de las líneas ofensivas y deben mantener ambos pies paralelos entre si y perpendiculares a la línea de scrimmage. Penalty: formación ilegal 5 yardas. [S19]
- Solo las 3 jugadoras de la línea defensiva pueden hacer un sack. Luego que la quarterback entregue el balón todas las jugadoras defensivas pueden cruzar su línea de scrimmage. Si la quarterback hace un engaño (fake) solo las jugadoras de línea defensiva pueden cruzar. Penalty: ilegal blitz 5 yardas. [S19 + S18]
- Las líneas defensivas no podrán entrar con la cabeza u hombro al frente del cuerpo (Ripping). Penalty: contacto ilegal 15 yardas. [S38]
- Las líneas de defensa no podrán caer en cobertura (Sin embargo, tendrán una zona de 3 yardas donde podrán retroceder). Cuando alguna jugadora de la ofensiva capture un pase o si la jugada es una corrida, podrán salir del área de las 3 yardas. Cuando una línea de ofensa bloquea a una línea de defensa y la lleva atrás de las 3 yardas permitidas, no se considerará falta. Penalty: formación ilegal 5 yardas. [S19]
- Las jugadoras defensivas deben evitar el contacto con la passer. Cualquiera contacto, ya sea incidental o no, atribuible a la defensiva es una falta. Si una línea de defensa utiliza sus brazos para desviar un pase, e incurre en contacto atribuible a ella luego de que el pase haya sido lanzado, también se considerara como falta. Penalty: roughing the passer 15 yardas + AFD [S34 + S8] Desde la línea de scrimmage.
- Toda jugadora de línea defensiva debe utilizar guantes en ambas manos. Penalty: equipment 5 yardas y deberá retirarse del partido hasta que corrija la falta, debe permanecer mínimo un down fuera del partido antes de retornar con la falta corregida.

Si una línea defensiva hace una intercepción, solo bastará tocar a la jugadora entre los hombros y la cintura para detener la jugada.

286. Entregando el balón. Cualquier jugadora puede entregar el balón (handoff) hacia atrás en cualquier momento. La ofensiva puede utilizar handoffs detrás de su línea de scrimmage en cualquier dirección. No se puede entregar el balón hacia adelante:
- Para la ofensiva después de pasar la zona neutral.
 - Para ningún equipo después de un cambio de posesión. Penalty: illegal forward handing 5 yardas + LOD. [S35 + S9] desde el punto de la falta.

Ningún jugador inelegible puede recibir un handoff o pitch. Penalty: illegal touching 5 yardas + LOD. [S16 + S9] desde el punto de la falta.

6.7.2. Pases y fumble

287. Backward pass. Una corredora podrá pasar el balón hacia atrás en cualquier momento. Solo las jugadoras con bandera, elegibles, pueden recibir un backward pass.
288. Pase completo. Cualquier pase atrapado por una jugadora elegible dentro del campo se considera pase completo y el balón sigue en juego a menos que lo atrape en la zona de anotación del oponente.
289. Pase Incompleto. Cualquier pase se considera incompleto si el balón toca el suelo antes de ser controlado por una jugadora. También es incompleto cuando una jugadora salta atrapa el pase, pero primero toca afuera del campo de juego o en las líneas laterales o finales. [S10]

290. Cuando un pase hacia adelante es incompleto, el balón pertenece al equipo ofensivo en el punto desde donde salió la jugada a menos que haya cambio de posesión.
291. Cuando un pase hacia atrás es incompleto, el balón pertenece al equipo ofensivo en el punto donde hace contacto con el terreno de juego.
292. Fumble. Cuando una corredora pierde posesión del balón:
- Si el balón cae hacia adelante, se coloca en el punto donde perdió la posesión.
 - Si el balón cae hacia atrás, se coloca en el punto donde toca el terreno de juego.
293. Illegal Touching. Las jugadoras de línea ofensiva no pueden atrapar pase a menos que una jugadora de defensa haga contacto con el balón primero. En este caso, solo bastará tocar a la jugadora entre sus hombros y su cintura para detener la jugada. Penalty: 5 yardas + LOD.

6.7.3. Pase hacia adelante. (Forward Pass)

294. Pase hacia adelante legal. Una jugadora puede hacer solamente un pase hacia adelante en cada down antes de un cambio de posesión, siempre que el pase se lance desde un punto detrás de la línea de scrimmage.
295. Pase hacia adelante ilegal. Un pase hacia adelante es ilegal si:
- Es lanzado por una jugadora ofensiva pasado su línea de scrimmage.
 - Si es el segundo pase hacia adelante por la ofensa durante el mismo down.
 - Es lanzado después de que la posesión ha cambiado de equipo durante el down. **Penalty: 5 yardas + LOD. [S35 + S9]**
296. Intentional Grounding. Ocurre cuando la Quarterback, para evitar un sack, realiza lo siguiente:
- Dentro del pocket lanza un pase en un área donde no tenga receptor elegible y que el pase no cruce la línea de scrimmage
 - Fuera del pocket lanza un pase que no cruce la línea de scrimmage. Penalty: 10 yardas + LOD. [S36 + S9] Desde el lugar de la falta. En caso de que la falta se cometa en su propio end zone y es aceptada, resultará en un safety.

NOTA: No se considera intentional grounding lanzar un pase hacia el suelo inmediatamente después de recibir un snap de mano a mano (under the snapper) para detener el reloj.

297. Interferencia de pase. (Pass Interference) Las reglas de interferencia de pase aplican para jugadas de forward pass atrapable. Si una jugadora interfiere con la oportunidad de un contrario para atrapar un pase, pero a juicio de los árbitros la bola era inatrapable, no existirá falta por pass interfiere, pero puede existir falta por contacto ilegal.

Si las jugadoras hacen contacto accidental, y a juicio del árbitro ambas están tratando de ir por la bola, no habrá falta.

No se requiere contacto físico para establecer la interferencia, impedir la visión del contrario alzando las manos se considera interferencia. (face screening)

- Offensive Pass Interference Si una jugadora ofensiva, para tener una ventaja sobre el defensor al momento de recibir un pase, bloquea, engancha, separa, empuja o utiliza ilegalmente sus manos. Penalty: 10 yardas + LOD [S33 + S9]

- Defensive Pass Interference Si una jugadora defensiva, al tratar de cubrir a una jugadora ofensiva en busca de un pase (Si no lanzan el pase puede ser defensive holding o contacto ilegal) interfiere con su oportunidad de atrapar un pase. Penalty: El balón se colocará en el punto donde ocurrió la falta + AFD [S35 + S8] Si la falta ocurre en el end zone el balón se colocará en la yarda 1.

6.8. Anotaciones

6.8.1. Valor de las Anotaciones

298. Jugadas de anotación.

- Touchdown - 6 Puntos [S5]
- Punto extra desde 5 yardas - 1 Punto [S5]
- Punto extra desde 10 yardas - 2 Puntos [S5]
- Safety - 2 Puntos (otorgado al oponente) [S6]
- Safety en punto extra - 1 Punto (otorgado al oponente) [S6]
- Retorno de un intento de punto extra - 2 Puntos [S5].

Cualquier falta de bola muerta que ocurra después de jugar el punto extra, en la siguiente serie ofensiva, se considerará como Primer Down la yarda 40 y después de administrada la penalización correspondiente.

6.8.2. Touchdown

299. Cómo se anota Touchdown (TD). Un TD se anota cuando:

- El balón en posesión de una corredora penetra el plano imaginario de la línea de gol del oponente. Se considera la posición del balón para determinar si penetró la línea.
- Una jugadora atrapa un pase en la zona de anotación del oponente.

6.8.3. Punto extra

300. Como se anota el Punto Extra. Es una oportunidad que se juega después de anotar un touchdown con la posibilidad para anotar 1 o 2 puntos.

301. Oportunidad de anotar.

- El balón se pondrá en juego por el equipo que anotó un touchdown. Si un touchdown se anota en un down en el que el tiempo expira, el punto extra se intentará. El equipo que anotó tiene que decidir si va a ir por 1 o 2 puntos antes del ready for play.
- El snap será en el medio entre las líneas laterales a 5 yardas (1 punto) o 10 yardas (2 puntos) de la línea de gol del oponente.
- Si el punto extra se repite después de una falta, mantiene el mismo valor que antes. Ningún cambio de decisión (1 ó 2 puntos) se hará antes de que el punto extra termine. d. Un intento de punto extra puede ser interceptado y devuelto por la defensa, en caso tal de anotar se le concede 2 puntos.

302. Siguiendo Jugada. A no ser que se aplique un castigo después de un punto extra, el balón será puesto en juego por el equipo contrario en su yarda 20.

6.8.4. Safety

303. Un safety ocurre cuando:
- Una jugadora lleva la bola hacia su propio end zone y la bola se declara muerta dentro del mismo o la corredora en posesión del balón sale por los sidelines o end lines de su propia zona.
 - Una jugadora del equipo ofensivo comete una falta en su propio end zone y la misma es aceptada por la defensa.
304. Snap después de un safety. La bola se pone en juego por el equipo que lo anota en su propia yarda 20.

6.8.5. Touchback.

305. Un touchback ocurre cuando. Una jugadora defensiva intercepta un pase dentro de su propio end zone o el momentum al interceptar un pase la lleva a su propio end zone y la jugada se decreta muerta mientras se encuentra dentro de la zona.
306. Jugada después de un touchback. Se pone en juego por el equipo que estaba en defensa en su propia yarda 20.

6.9. Conducta de los Jugadores en el Juego**6.9.1. Faltas sin contacto.**

307. Flag Guarding. Es el intento de la corredora para evitar un flag pull cubriendo la bandera con cualquier parte de su anatomía (mano, brazo o pierna) o con el balón. También ocurre al estirar su mano (stiff arm) o bajar los hombros para que sea más difícil para el defensor quitar la bandera. Penalty: 10 yardas + LOD. [S52 + S9]

No se considerará flag guarding, cuando la corredora en posesión el balón realiza el movimiento normal de manos y brazos para correr e interfiera de manera no intencional en el momento que le traten de quitar la bandera.

308. Illegal Flag Pull. Quitar la bandera a un oponente que le han lanzado un pase y que aún no ha tenido posesión del balón. A la jugadora que se le quitó la bandera antes de tener posesión del balón, se le debe tocar con una mano entre sus hombros y su cintura o quitarle la otra bandera de tenerlo para detener su avance. Penalty: 5 yardas desde el próximo punto de bola muerta.
309. Flag Tampering: es el acto de manipular los flags para hacer más difícil que se los puedan quitar. Penalty: 15 yardas + LOD. Si la jugadora reincide, será expulsada del partido.
310. Taunting. Burlarse abiertamente de un oponente. Penalty: 15 yardas desde el próximo punto de bola muerta.
311. Excessive Celebration Se incurre cuando una o varias jugadoras, lleven a cabo celebraciones prolongadas, coreografías excesivas. El castigo es 15 yardas. No se considera falta "Spikear" la bola después de una anotación.

312. Unsportsmanlike Conduct. Todo acto verbal o físico contra el equipo contrario, fanáticos u árbitros, que vaya contra la moral, buenas costumbres o espíritu deportivo. El castigo será de 15 yardas. Si los árbitros determinen que la misma fue flagrante, al castigo se le sumará la expulsión automática de la jugadora.
313. Side Line Warning. [S15] Toda jugadora, coach o persona apoyando al equipo que se encuentre fuera de su team box, se penalizara de la siguiente forma:
- La primera vez se penalizará con 5 yardas
 - La segunda vez con 15 yardas.
 - La tercera vez con 15 yardas y el head coach será expulsado del juego.

Si las condiciones del terreno no permiten la distancia de las 2 yardas, el árbitro indicará la distancia prudente a la cual se deben mantener.

Nota: El team box para todas las jugadoras y staff se encuentra entre las yardas 20.

314. Sustitución ilegal. Entre downs cualquier cantidad de sustituciones son permitidas.
- Todas las jugadoras deben abandonar el campo de juego por el side line de su team box.
 - Ningún sustituto puede entrar al campo y volver a salir y ninguna jugadora puede salir del campo y volver a entrar antes del inicio de un down.
 - Ningún equipo debe tener una formación con más de 8 jugadores. **Penalty: 5 yardas. [S7 + S22].**
315. Participación ilegal. Se considera participación ilegal:
- Cuando una jugadora ingresa al terreno de juego durante el desarrollo de una jugada.
 - Cuando una jugadora lesionada no es reemplazada por lo menos un down.
 - Cuando una jugadora expulsada se mantiene en su team box. (toda jugadora expulsada de un partido debe ubicarse alejada del terreno de juego a una distancia de visión y sonido)
 - Jugar un down con más de 8 jugadoras.

6.9.2. Faltas con contacto.

316. Unsportmanlike conduct. Cualquier acto que vaya en contra de la integridad física y moral como tacklear, golpear con manos, brazos, codos, pies o piernas, cheap shots, insultar, la jugadora además de ser penalizada podrá ser expulsada del partido. [S47]. Penalty 15 yardas. [S27]
317. Charge. Falta que ocurre cuando la corredora impacta a una defensiva, siempre y cuando la jugadora defensiva haya establecido previamente su posición en el campo dando oportunidad la corredora de cambiar su dirección. Penalty 15 yardas + LOD.
318. Tackling. Falta que ocurre cuando una jugadora en su intento por quitar las banderas choca contra la oponente o intenta derribarla. Penalty 15 yardas +AFD. [S27].
319. Illegal Contact. Falta que ocurre cuando una jugadora defensiva, contacta a la corredora alrededor o directamente a la bola con la intención de provocar un “fumble” o impedir que complete una atrapada o cuando una jugadora, derribe o empuje la corredora para sacarla fuera del terreno de juego. Penalty: 15 yardas + AFD [S38]

320. Holding. Falta que ocurre cuando una jugadora impida el avance de su oponente, tenga o no el balón. Penalty: 10 yardas

6.10. Aplicación de las Faltas

6.10.1. Faltas múltiples.

321. Cometidas por el mismo equipo. Cuando un equipo comete 2 o más faltas de bola viva, el capitán del equipo ofendido solo puede escoger una para aplicar la falta.
322. Offsetting fouls. Si ambos equipos cometen faltas de bola viva, las faltas se anulan (offset) y el down se repetirá.

Si durante una jugada de cambio de posesión hay faltas de ambos equipos y el último equipo en posesión no cometió falta antes de ganar la posesión puede declinar la falta del contrario hecha antes de ganar la posesión, para mantener la posesión y se le aplicará el castigo por la falta que cometió posteriormente.

6.10.2. Faltas de bola muerta

323. Faltas de bola muerta. Se aplicarán separadamente y en el orden que ocurrió, todas las faltas de bola muerta son administradas, aunque ocurran durante o después de la misma jugada.
324. Faltas después de una anotación.
- Las faltas cometidas después de un touchdown no anulan la anotación y el equipo ofendido puede escoger si el castigo se aplica en la jugada de punto extra o en la siguiente serie.
 - Las faltas cometidas después de un punto extra no anulan la anotación y el castigo se aplicará en la siguiente serie.
 - Si el equipo defensivo comete una falta después de una jugada de anotación y el contrario decide aplicar el castigo en la siguiente serie el first down será en la yarda 40.