

BOYS & GIRLS CLUBS DE LAREDO

R. C. COLA

2024 REGLAS DE LA LIGA DE FLAG FOOTBALL

1. **Obligaciones del entrenador en pretemporada**
 - 1.1 Todos los entrenadores y gerentes de equipo deben completar una verificación de antecedentes de bgcsports.com al ser agregados a una lista y completar el proceso en línea.
 - 1.2 Todos los entrenadores y gerentes de equipo deben completar la capacitación en Prevención del Abuso Sexual Infantil en BGCA.net. Las instrucciones se pueden encontrar en bgcsports.com/downloads.
 - 1.3 Todos los entrenadores deben estar registrados como voluntarios en el campus para el que entrenan.
 - 1.4 Todos los entrenadores deben completar su lista en bgcsports.com (Team Sideline) y todos los padres deben registrar a sus hijos en bgcsports.com (Team Sideline).
 - 1.5 Todos los jugadores deben estar registrados por sus padres como miembros de los Boys & Girls Clubs de Laredo. Para registrarse, visite bgclaredo.com y complete el proceso de registro en Registro del programa.
 - 1.6 Todos los entrenadores deben enviar una foto a sportsdirector@bgcsports.com por correo electrónico con el nombre del equipo (s) para el que están entrenando y el nombre completo. La foto se utilizará para hacer la tarjeta de identificación para los entrenadores con verificación de la finalización de la verificación de antecedentes. Se requieren tarjetas de identificación para los entrenadores para poder entrenar en la línea de banda.
2. **No hay restricciones de altura o peso para los jugadores.**
3. **Divisiones**

1° Grado- No puede tener 8 años cumplidos el 09/01/2024.
2° Grado- No puede tener 9 años cumplidos el 09/01/2024.
3° Grado- No puede tener 10 años cumplidos el 09/01/2024.
4° Grado- No puede tener 11 años cumplidos el 09/01/2024.
5° Grado- No puede tener 12 años cumplidos el 09/01/2024.
6° Grado- No puede tener 13 años cumplidos el 09/01/2024.

Un jugador más joven puede jugar en un nivel de grado más alto, pero un jugador mayor NO PUEDE jugar en una división más joven. Una vez que un jugador juega en un partido, no puede ser ascendido o degradado a otro equipo o división. Un jugador solo puede jugar en un equipo.
4. **Tiempo de juego**
 - 4.1 Si un entrenador lo desea, los 8 mejores jugadores pueden jugar tanto en ataque como en defensa. Sin embargo, todo entrenador debe hacer un esfuerzo para que todos los jugadores jueguen.
5. **Número de jugadores**
 - 5.1 Un equipo solo puede tener 8 jugadores en el campo a la vez.
 - 5.2 Se necesita un mínimo de 6 jugadores para comenzar un juego.
 - 5.3 Si en algún momento, un equipo tiene menos de 6 jugadores en el campo debido a una lesión o expulsión, el juego debe detenerse.
 - 5.4 Cada equipo debe tener al menos un capitán en el campo en todo momento durante el juego. El capitán se dirigirá a los árbitros solo en cuestiones de interpretación y para obtener información.
6. **Duración del juego**
 - 6.1 Dos tiempos de 18 minutos.
 - 6.2 Horas extras (ver Regla #9)

7. **Tiempos muertos**

7.1 Se permite un (1) tiempo muerto en la primera mitad. Se permitió un (1) tiempo muerto en la segunda mitad. Un (1) tiempo fuera permitido en horas extras (si es necesario). ****Los tiempos muertos no se transfieren.**

8. **Jugabilidad**

8.1 **Moneda**

- A) El árbitro convocará a los capitanes de los equipos para lanzar una moneda y decidir la elección de quién comienza en la ofensiva. El capitán ganador tiene la opción.
- B) El equipo ofensivo que inició el juego comenzará con la defensa en la segunda mitad.

8.2 Al comienzo de cada posesión, el equipo ofensivo comenzará en la yarda 45. (No hay patadas iniciales)

8.3 **Downs** (Primer down y zona para ir)

- A) Cada equipo tendrá tres (3) downs consecutivos para avanzar el balón a la siguiente zona o anotar un touchdown.
- B) Una vez que un equipo entra en la siguiente zona, es un primer down y comienza un nuevo conjunto de downs. Si un equipo pierde yardas en una jugada, la zona no se reinicia. La línea a ganar será la misma que en el primer intento.
- C) Un equipo que no logre mover el balón a la siguiente zona perderá la posesión. El equipo contrario ganará la posesión en la yarda 45 y será el primero en down y la zona para irse.
- D) Cuando un equipo ofensivo está dentro de la última zona (zona roja), es primero y gol. La zona roja será territorio de 4 abajo.

8.4 **Eliminación de banderas**

- A) No habrá tackleo del portador de la pelota.
- B) El portador de la pelota está abajo cuando se retira la bandera de su cintura (desbanderización). El jugador defensivo sostendrá la bandera sobre su cabeza y se quedará quieto.
- C) El jugador defensivo no puede sujetar o empujar al portador de la pelota hacia abajo para quitar su bandera. Los toques accidentales del cuerpo o del hombro al alcanzar la bandera no se considerarán una violación.

8.5 **Bloqueante**

- A) No habrá bloqueos.

8.6 **Mover la pelota**

- A) Las jugadas ofensivas deben ser pases hacia adelante más allá de la línea de golpeo.
- B) El campo está marcado a intervalos de 15 yardas con conos o marcadores.
- C) Obligatorio: dos alas cerradas alineadas a menos de 5 yardas del centro.
- D) 3 jugadores deben estar en la línea; el centro y un ala cerrada a cada lado. Hasta 7 jugadores pueden estar en juego.
- E) Todos los jugadores deben estar configurados durante al menos un segundo. Un jugador puede mover a la vez. El movimiento debe ser lateral o hacia atrás. Los cambios ofensivos deben establecerse durante al menos un segundo antes de que pueda ocurrir cualquier otro movimiento. El jugador en movimiento puede estar en movimiento cuando se saca el balón.
- F) La posesión siempre comienza en la yarda 45. Los árbitros deben hacer cumplir la colocación de la pelota de acuerdo con las reglas de la NCAA, una vez que la pelota haya avanzado.
- G) No se impondrá ninguna penalización que exceda la yarda 45. En una jugada ofensiva fallida o exitosa desde la yarda 45 que resulte en una penalización ofensiva: el balón será devuelto a la yarda 45 y el 1er down se convertirá en 2do down; El 2º down se convertirá en el 3º down; y el 3er down resultará en una pérdida de balón.
- H) Las ofensas siempre se mueven en la misma dirección.
- I) El pase inicial debe ser un pase hacia adelante que cruce la línea de golpeo. No se permitirán parpadeos de pulgas ni pases dobles. Una vez que se ha lanzado un pase hacia adelante más allá de la línea de golpeo, se permiten pases hacia atrás (laterales).
- J) No se permitirán jugadas apresuradas.

- K) El portador de la pelota no puede usar sus manos o brazos para proteger sus banderas. El jugador defensivo debe tener la oportunidad de retirar las banderas del portador del balón.
- L) El portador de la pelota no puede bajar la cabeza para conducir o chocar con un jugador defensivo.
- M) El armado rígido por parte del portador de la pelota es ilegal.
- N) El portador de la pelota no puede obstaculizar para evitar que un jugador defensivo retire sus banderas. Está permitido girar.
- O) El portador de la pelota puede correr en cualquier dirección hasta que la pelota sea declarada muerta.

8.7 Centro

- A) El pívot debe chasquear la pelota entre sus piernas.
- B) El pívot debe tener ambos pies en la línea de golpeo, sin ninguna parte de su cuerpo más allá del punto delantero del balón.
- C) El centro puede ajustar la parte larga del balón en ángulo recto con la línea de golpeo una sola vez por jugada.

8.8 Pasajero

- A) Los pases solo se intentarán desde detrás de la línea de golpeo.
- B) Un mariscal de campo tiene una cuenta de 6 del árbitro para lanzar el balón. La cuenta de 6 se demostrará extendiendo el brazo del árbitro.
- C) No habrá jugadas de carrera. Todos los pases deben ser pases hacia adelante que pasen la línea de golpeo.
- D) Un pase hacia adelante es un pase lanzado desde detrás de la línea de golpeo hacia la línea de gol del equipo defensivo y pasa la línea de golpeo.

8.9 Recibir

- A) Todos los jugadores son elegibles para recibir pases hacia adelante.
- B) Un receptor ha completado una atrapada siempre y cuando asegure el control de una pelota viva en vuelo antes de que la pelota toque el suelo y luego mantenga el control de la pelota el tiempo suficiente para realizar un acto común al juego.
- C) Un jugador ofensivo no puede estar fuera de los límites y regresar dentro de los límites para atrapar un pase. Esto se dictaminará como un pase incompleto.
- D) Si un jugador ofensivo y defensivo atrapa un pase simultáneamente, el balón se declara muerto en el deporte de la recepción y el equipo que pasa recibe la posesión.

8.10 Bola muerta - La bola se declara muerta en los siguientes momentos:

- A) Todas las bolas que tocan el suelo mueren inmediatamente. La única excepción está en el chasquido.
- B) Cuando el portador de la pelota toca el suelo con su cuerpo, que no sean las manos o los pies.
- C) Cuando se ha tirado de la bandera del portador de la pelota.
- D) Si a un receptor de pase le falta una bandera, el balón está muerto en el punto de la recepción.
- E) Después de un touchdown.
- F) Cuando la pelota sale fuera del campo por cualquier motivo.
- G) Cuando el balón toca el suelo como resultado de un balón suelto. Excepción: Un mariscal de campo que pierde un balón en el centro, o un mal centro no resultará en un balón muerto, pero el conteo comenzará en el centro.
- H) Si un pase lateral toca el suelo (el balón se declara muerto en ese punto). Si un pase lateral sale fuera de los límites, el balón se declara muerto en el punto en que cruza la línea divisoria.
- I) Una intercepción es un balón muerto en posesión por parte de la defensa. Se otorgarán 3 puntos y posesión a la defensa.
- J) Si el reloj de lanzamiento de 6 segundos de un mariscal de campo expira.

9. Valores de puntuación

9.1 Touchdown: 6 puntos

9.2 Intercepción: 3 puntos

9.3 Puntos después del touchdown:

- A) Desde la yarda 3: 1 punto

- B) Desde la yarda 10: 2 puntos
 - C) Interceptación en intento de conversión: 1 punto
- 8.3 Abandono (el equipo ofendido gana 1-0)
10. Partido empatado al final del tiempo reglamentario
- 10.1 Ambos equipos tendrán una posesión ofensiva.
- 10.2 Después de un lanzamiento de moneda para determinar la primera posesión, los equipos alternarán series desde la yarda 10 e intentarán avanzar hacia la línea de gol con cuatro downs cada uno.
- 10.3 Si el juego sigue empatado al final del período de tiempo extra, el juego se declarará empate.
- 10.4 Solo en los playoffs, los períodos de tiempo extra continuarán hasta que tengamos un ganador. Después del primer tiempo extra, los equipos deben optar por una conversión de dos puntos después de un touchdown.
11. Penas
- 11.1 El equipo ofendido siempre tendrá la opción de aceptar o rechazar un penalti. Si se rechaza la penalización, el down seguirá siendo el mismo que si no se hubiera producido ninguna infracción. Cuando la penalización sea mayor que la distancia a la línea de meta, la penalización será la mitad de la distancia a la línea de meta.
- 11.2 Línea de golpeo – Centrado
- A) Fuera de juego, defensivos u ofensivos: 5 yardas
 - B) Jugada ilegal: 5 yardas
 - C) Incumplimiento de la regla de los 25 segundos: 5 yardas
 - D) Movimiento ilegal: más de una persona en el backfield en movimiento: 5 yardas
 - E) Formación ilegal, ofensa: 5 yardas
- 11.3 Pasajero
- A) Si se lanza e intercepta un pase hacia adelante ilegal: El equipo interceptor tiene la opción de recibir 3 puntos y posesión o aceptar el castigo y hacer que el equipo atacante permanezca en posesión del balón y el castigo de 5 yardas.
 - B) El pasador cruza la línea de golpeo: 5 yardas y pérdida de down.
 - C) Roletazo intencional: 5 yardas y pérdida de down.
 - D) Interferencia de pase ofensivo: 10 yardas desde la línea de golpeo y pérdida de down.
 - E) Interferencia de pase defensivo o agarre: foul puntual y un 1er down automático si es de menos de 10 yardas o 10 yardas y un 1er down automático si la falta ocurre más allá de las 10 yardas.
- 11.4 Retraso del juego
- A) Continuar jugando después de que la pelota está muerta: 5 yardas desde donde la pelota está muerta
 - B) Retrasar el juego por cualquier motivo: 5 yardas
 - C) Una ofensiva no rompe el balón dentro de los 25 segundos dados por el árbitro: 5 yardas.
- 11.5 Colocación y desflagración de banderas
- A) Las banderas deben llevarse en la cintura, a los lados del cuerpo.
 - B) Las camisetas no pueden cubrir las banderas y deben estar metidas por dentro.
 - C) No habrá tackleo del portador de la pelota.
 - D) El portador de la pelota está abajo cuando se retira la bandera de su cintura (desbanderización). El jugador defensivo sostendrá la bandera sobre su cabeza y se quedará quieto.
 - E) El jugador defensivo no puede sujetar o empujar al portador de la pelota hacia abajo para quitar su bandera. Los toques accidentales del cuerpo o del hombro al alcanzar la bandera no se considerarán una violación.
12. Sustituciones
- 8.1 Sustituciones gratuitas. Un jugador puede sustituir a otro jugador en cualquier momento en que la bola esté muerta.
13. Calentamiento y hora de inicio

13.1 Los equipos deben calentar antes de la hora de juego indicada. Los equipos deben estar listos para jugar cuando el árbitro señale el inicio del juego. El reloj comenzará según la dirección del árbitro, pero no antes del comienzo de la hora, a menos que ambos equipos lo acuerden.

14. Etiqueta en el banco

11.1 Solo dos entrenadores por equipo pueden estar entrenando en el banquillo durante un partido.

11.2 Los entrenadores y jugadores deben permanecer entre la yarda 45 y la yarda 15.

11.3 El entrenador es responsable de la conducta de su jugador y de la conducta de los aficionados del equipo.

11.4 Los jugadores y entrenadores deben estar al menos a 1 yarda de la línea lateral para dar espacio a los árbitros y jugadores en la línea lateral.

15. Lineamientos de Campo y Equipo

12.1 Campo

A) El campo será rectangular con líneas y zonas

B) El campo mide 55 yardas de longitud, divididas en 3 zonas de 15 yardas cada una con una zona de anotación de 10 yardas. Tiene 40 yardas de ancho.

C) Los postes de la portería no son necesarios ya que los puntos después de los TD (conversiones) se hacen solo por pase y no se patean goles de campo.

D) Se marcará una línea de conversión a 3 yardas de la línea de gol y a la misma distancia de la línea lateral.

E) Se utilizará el siguiente equipo de campo: Se puede utilizar un marcador de plumas para indicar el número de bajadas. Si un marcador de down no está disponible, los árbitros señalarán el down con sus manos. Se colocarán pilones blandos en las cuatro secciones de las zonas de anotación y las líneas laterales

12.2 Equipo

A) Las banderas y los pantalones cortos deben ser de diferentes colores.

B) Banderas

a) Solo banderas "Sonic Boom" y Velcro. No se permiten banderas de estilo "Shruumz".

b) La punta de las banderas no puede tener forma de triángulo.

c) Cada jugador debe llevar un cinturón con dos banderas.

d) Las banderas se unirán a un cinturón y se extenderán o colgarán de cada lado del cuerpo del jugador.

e) Las banderas serán de 16 a 20 pulgadas de largo y 2 pulgadas de ancho.

f) La fijación de banderas al cuerpo, la cintura o el cinturón es ilegal.

g) Las camisetas no se pueden usar sobre las banderas.

h) Si la bandera de un jugador se pierde inadvertidamente, la pelota está muerta en el deporte en el que atrapa la pelota. Si el jugador atrapa el balón en la zona de anotación, se acepta el touchdown.

C) Talla de fútbol para 1°-3°: **Talla Peewee**; 4°-6°: **Talla Junior**

D) Se permite el casco blando estilo Gamebreaker.

12.3 Uniformes de juego

A) Todos los miembros del equipo deben usar la camiseta del mismo color. Es preferible que los equipos tengan 2 camisetas o que las camisetas sean reversibles, pero no obligatorias. La camiseta principal debe ser el color de su equipo y la camiseta secundaria debe ser blanca.

B) Se puede usar cualquier tipo de pantalones o pantalones cortos. **NO SE PERMITEN BOLSILLOS** en pantalones cortos o pantalones.

C) La camiseta estará metida por dentro en todo momento.

D) Las zapatillas de deporte son los zapatos preferidos, sin embargo, los zapatos no desmontables, con tacos de goma (estilo fútbol están permitidos. Ningún otro calzado es aceptable.

12.4 Anteojos

A) Los anteojos, cuando se usen, deben ser de construcción atlética aprobada con vidrio que no se rompa.

B) Se pueden usar lentes de contacto.

12.5 Equipos prohibidos

- A) Clavos o zapatos de calle
- B) Acolchado de cualquier tipo, incluido el acolchado de superficies duras como hombreras, almohadillas para caderas y cascos duros.
- C) Metal duro o cualquier otra sustancia dura en la ropa de un jugador.
- D) Cualquier cosa que oculte las banderas
- E) Sustancias pegajosas como grasa o pegamento.
- F) Cualquier equipo, en opinión del árbitro, que pueda poner en peligro o confundir a los jugadores.

16. Playoffs

16.1 Torneo de playoffs de fin de temporada

- A) Los 5 mejores equipos llegan a los playoffs en cualquier división con 8 o más equipos. Todos los equipos llegan a los playoffs si la división tiene 7 equipos o menos.
- B) Los desempates se determinarán mediante el proceso de desempate de Team Sideline, que se puede ver haciendo clic en "Lista de desempates" en la página de clasificación.

17. Conducta

17.1 Todos los padres, espectadores y entrenadores deben leer y cumplir con el Código de Conducta de Boys & Girls Clubs of Laredo. El Código de Conducta de los Boys & Girls Clubs de Laredo se puede encontrar en bgcsports.com/downloads

17.2 Entrenadores

- A) No critiques a los jugadores frente a los espectadores
- B) Aceptar las decisiones de los oficiales de juego en el campo como justas y llamadas lo mejor que puedan dichos oficiales.
- C) Abstente de un excesivo "entrenamiento en la línea de banda".
- D) Junto con los oficiales del juego, serán corresponsables de la conducta y el control de los fanáticos y espectadores del equipo.
- E) No critiques a un equipo contrario, a sus jugadores, entrenadores o aficionados de boca en boca o con gestos.
- F) Abstenerse de utilizar lenguaje abusivo y profano.
- G) Abstente de subir el marcador.
- H) No permitas que un jugador no elegible participe en el juego.
- I) No incite deliberadamente a una conducta antideportiva.
- J) Abstenerse de ingerir bebidas alcohólicas tanto en el campo de juego como en el de práctica.

17.3 Padres y espectadores

- A) Los padres y los espectadores no pueden acercarse a la mesa del anotador o a los oficiales (porteros de anotaciones y árbitros) antes, durante o después de un juego. La violación de esta regla podría llevar a una falta personal al banquillo del equipo relacionado y/o la expulsión del campo del padre en cuestión. Los Boys & Girls Clubs de Laredo revisarán cada caso y pueden emitir acciones adicionales.
- B) Los padres y espectadores no están permitidos en el campo a menos que sean invitados al campo debido a una lesión.
- C) Los padres y espectadores no pueden tener contacto con jugadores, padres, entrenadores y espectadores de un equipo contrario.

18. Elegibilidad de los jugadores

18.1 Los jugadores deben ser de la misma escuela

a) Excepciones:

- 1) Cualquier jugador que exhiba la habilidad para subir de nivel de grado puede poder hacerlo, SOLO bajo estas circunstancias:
 - El entrenador debe notificar al Club de Niños y Niñas de Laredo de la situación.
 - El Club de Niños y Niñas de Laredo debe verificar que el jugador está jugando para la escuela secundaria correcta.
 - TODAS LAS DECISIONES FINALES son tomadas por el Club de Niños y Niñas de Laredo.
- 2) Provisión para Necesidades Especiales (ver #16)

18.2 El jugador solo puede jugar en una división de grado. No puede cambiar a otra división de edad una vez que comience la temporada. Si un jugador se transfiere a otra escuela durante la temporada, tiene la opción de jugar para cualquiera de las dos escuelas, pero debe elegir qué escuela.

18.3 El uso de un jugador NO ELEGIBLE hará que el equipo pierda todos los juegos en los que dicho jugador jugó y el entrenador está sujeto a suspensión.

18.4 Si algún entrenador siente que un equipo contrario tiene un jugador no elegible, llame o envíe un mensaje de texto al Departamento de Deportes del Club de Niños y Niñas al (956) 722-7549 o envíe un correo electrónico a_sportsdirector@bgcsports.com . A continuación, llevaremos a cabo una investigación. Para evitar resentimientos, el entrenador que solicite la verificación de la edad se mantendrá confidencial.

18.5 El jugador solo puede jugar para un equipo. Una vez que el equipo es eliminado, los jugadores no pueden transferirse a otro equipo.

18.6 Todos los entrenadores deben verificar la lista.

19. Provisiones para Estudiantes con Necesidades Especiales: Como un servicio al creciente número de estudiantes con necesidades especiales que desean participar en nuestras ligas deportivas, los Boys & Girls Clubs de Laredo desean proporcionar a todos los estudiantes con necesidades especiales opciones para jugar cuando se considere seguro y agradable para el estudiante. Estas condiciones se establecen para que el estudiante se sienta cómodo y parte de un equipo competitivo y de ninguna manera deben usarse para obtener una ventaja sobre otros equipos dentro de la liga. Cuando se cumplan estas condiciones, el estudiante podrá jugar:

- a. El permiso de la escuela que patrocina al estudiante debe obtener la aprobación previa del director
- b. El estudiante debe estar calificado para necesidades especiales
- c. Los estudiantes deben poder practicar el deporte de una manera segura donde no se lastimen a sí mismos ni a otros
- d. El estudiante asiste a una escuela que no tiene equipos participantes en su nivel de grado para un deporte al que está solicitando la transferencia.
- e. El estudiante debe jugar en su nivel de grado en la escuela patrocinadora, siempre que la escuela esté dentro de su distrito escolar "LISD & UISD"
- f. Un estudiante también puede jugar para una escuela a la que tiene la intención de transferirse, o es una escuela secundaria a la que tiene la intención de transferirse, siempre y cuando el director de la escuela patrocinadora haya dado su aprobación.
- g. Toda la aprobación final para los estudiantes que solicitan transferencias de equipo queda a discreción del Boys & Girls Club de Laredo.

20. Director de la escuela

20.1 Los Boys & Girls Clubs de Laredo trabajarán en estrecha colaboración con el director de las escuelas. El director tiene la capacidad de impedir que un jugador (s) y / o un equipo participen en cualquier liga BGC debido a conflictos con las calificaciones, violaciones disciplinarias, etcétera.

21. Conducta de la instalación

21.1 No se permiten alimentos ni bebidas del exterior en ninguno de nuestros gimnasios.

21.2 Las botellas de agua solo pueden ser llevadas para jugadores y entrenadores.

21.3 Los entrenadores son responsables de que los banquillos de los equipos estén limpios después de un partido (es decir, se debe desechar toda la basura). Las botellas deportivas no son responsabilidad del Club de Niños y Niñas de Laredo y se tirarán después del 2º día.

21.4 Se pide a los espectadores que se aseguren de desechar la basura correctamente y que dejen un área limpia después del juego.

21.5 Los bocadillos deben distribuirse fuera de las instalaciones o gimnasios de BGC. Por favor, deseche la basura correctamente.

21.6 Los gimnasios satélites (es decir, los gimnasios escolares) pueden tener sus propias reglas que se espera que se sigan.