



RESUMEN REGLAMENTO IFAF 2023

Puntos importantes

- Derecho de paso y derecho de lugar.
- El QB no puede correr de primera opción.
- El QB tiene 7 segundos para pasar o entregar el balón luego del centro.
- la entrega de mano a mano con el centro está restringida solo cuando es hacia adelante.
- El bloqueo es llamado "shielding".

El reglamento IFAF 2023 en su prefacio declara que el reglamento debe mantener cierta similitud con el reglamento IFAF tackle, esto hace referencia a algunas situaciones y procedimiento no especificados en el reglamento IFAF como la zona de gol extendida, procesos de recepción, entre otros.

El futbol bandera es un juego modificado del futbol americano, en proceso para constituirse como deporte independiente. Es una disciplina deportiva con una normatividad y un reglamento totalmente pensado en la dinámica del juego. **No depende ni se sustenta del reglamento de la NFL ni de la NCAA, aun cuando procede el espíritu de algunas reglas, su interpretación y aplicación son diferentes.**

Se busca mantener el resumen lo más breve y sencillo posible, por lo que se invita encarecidamente a leer el reglamento 2023 de flag football de la IFAF. Jugadores, entrenadores y oficiales se les solicita que interpreten las reglas de acuerdo a los principios que las rigen.

CÓDIGO ÉTICO

Deportivismo

Este es el origen y desarrollo de la regla del juego honrado y cortés. El jugador que viola las reglas, es culpable de jugar sucio con una conducta antideportiva, que desacredita al futbol bandera como jugador.

El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero sigue siendo un deporte competitivo. Rectitud, deportividad y buena conducta es esperada por parte de los jugadores, entrenadores, oficiales y otros asociados con el juego...

El reglamento intenta prohibir todas las formas de contacto innecesario, tácticas desleales y conductas antideportivas, sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las situaciones potenciales. Solo con el mejor esfuerzo de los entrenadores, jugadores y oficiales, se pueden mantener los altos estándares éticos.

Extracto del reglamento IFAF 2023

A pesar de ser un deporte sin contacto, existen ciertos momentos donde el roce incidental suele presentarse. Es importante tener presente la definición de contacto como tocar a un oponente con impacto. Tocar sin impacto no es considerado falta.

Hablar con los oficiales

Cuando los oficiales aplican un castigo o toman una decisión, están cumpliendo con su deber al señalar lo que ven. Están en el campo para cuidar la INTEGRIDAD DEL JUEGO, por lo que sus decisiones son finales y concluyentes, debiendo ser aceptadas por jugadores y entrenadores. Únicamente capitanes y coaches



pueden dirigirse a los oficiales para cualquier duda o aclaración sobre reglamento. Jugadas de apreciación son inapelables.

Hablar con los oponentes

Hablar con los oponentes no está prohibido por las reglas, pero usar un lenguaje abusivo o insultante NO LO HACE UN BUEN DEPORTISTA. Debemos recordar que hay familias como espectadores y debemos actuar con RESPETO E INTEGRIDAD.

Derecho de paso y derecho de lugar

El derecho de lugar es otorgado a cualesquiera jugadores estacionarios que mantengan una postura normal de jugador y no realicen movimientos en dirección horizontal para cambiar su posición. Un movimiento puramente vertical, incluyendo una elevación desde el suelo, para poder lanzar o atrapar un pase no significa que se haya perdido un derecho de lugar obtenido previamente.

El derecho de lugar tiene prioridad por sobre el derecho de paso al determinar la culpabilidad de una falta.

Acorde a la regla el derecho de paso se le otorga a un jugador que ha fijado su movimiento en una dirección establecida de manera regular y no la modifica.

Al determinar la culpabilidad de una falta, un jugador con derecho de paso tiene un mayor privilegio que el resto de los jugadores, excepto quienes tienen derecho de lugar.

REGLAS

Las reglas a destacar del reglamento son:

- Regla 2 – Definiciones
- Regla 5 – Serie de intentos
- Regla 7 – Centrando y pasando el balón
- Regla 9 – Conducta de los jugadores
- Regla 10 – Aplicación de los castigos

REGLA 2 – Definiciones

Sección 1. Artículo 4. Zonas de no-carrera: Las zonas de no-carrera son áreas de 5 yardas en ambos extremos del campo de juego, previas a las líneas de gol.

Sección 1. Artículo 8. Áreas de equipo: Están por fuera del área de seguridad (3 yardas de distancia de las líneas laterales) y entre las líneas de la yarda 5, con una profundidad de 5 yardas.

Sección 2. Artículo 3. QuarterBack: El Quarterback es el primer jugador ofensivo en obtener posesión del balón luego que este sea centrado. También es el primer corredor.

Sección 2. Artículo 6. Blitz: Un defensivo que se alinea con todo su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap puede establecerse como un blitz con una señal legal, levantando claramente una mano por encima de la cabeza por lo menos un segundo previo a que el snap sea realizado.



Para mantener su derecho de paso, la persecución de un blitzer debe ser inmediata, luego del snap, rápida y en línea recta hacia donde el quarterback recibe el snap.

El blitzer perderá su derecho de paso, pero aun así podrá participar como cualquier otro jugador defensivo, si sus movimientos son:

- carrera lenta
- carrera tardía
- a un punto diferente
- cambia de dirección durante su carrera
- no se dirige hacia el quarterback

Sección 3. Artículo 3. Jugada de Pase hacia Adelante: Una jugada de pase hacia adelante legal es el intervalo entre el snap y cuando un pase hacia adelante legal que cruza más allá de la línea de scrimmage es completado o interceptado. Así mismo, cualquier pase hacia adelante lanzado por detrás de la línea de scrimmage que resulta incompleto o es tocado por la defensa es considerado como una jugada de pase hacia adelante.

Sección 3. Artículo 4. Jugada de Carrera: Es cualquier acción en bola viva que no sea durante una jugada de pase hacia adelante legal. Pases completados detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

Sección 9. Artículo 1. Entrega: Es una transferencia de posesión exitosa entre un compañero de equipo a otro que no involucra un pase. Un engaño de entrega es cualquier movimiento de manos por parte del corredor hacia un compañero cercano que simula una transferencia de posesión. Un engaño de pase (pump o simulación de pitch) o el voltear el cuerpo hacia un compañero por parte del corredor sin movimiento de las manos no es un engaño de entrega.

Sección 9. Artículo 2. Pase: Es un acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección o dejarlo caer al suelo. Un pase se caracteriza porque hay un período en donde el balón no se encuentra en posesión de ningún jugador. Un pase comienza con la liberación del balón del firme control durante un movimiento intencional de la mano o el brazo. Un pase continúa siendo un pase hasta que es completado a un jugador o el balón se convierte en muerto.

Sección 10. Artículo 3. Recepción e interceptación: Una recepción es el acto de establecer y mantener control firme de una bola viva en vuelo. Una recepción de un pase o balón suelto de un rival es una interceptación. Un jugador que se despega del suelo para realizar una recepción o interceptación debe de controlar firmemente el balón cuando regresa al suelo con cualquier parte de su cuerpo dentro del campo de juego; y luego debe mantener completo y continuo control del balón a través del proceso de contactar el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde control del balón y el balón toca el suelo antes que el proceso de la recepción sea completado, no es una recepción

Sección 11. Artículo 1. Sujetando: Sujetar es agarrar a un oponente o su equipamiento, sin soltarlo inmediatamente y afectando al mismo.

Sección 11. Artículo 2. Shielding: Shielding es obstruir a un oponente sin contacto al interponerse en su camino. Un jugador en movimiento sin el derecho de paso que impide a un oponente correr su trayectoria de pase, llegar al corredor o impide el paso a un blitzer legal es culpable de shielding. Un jugador estático (con derecho de lugar) no está cometiendo shielding, inclusive si el jugador obstruye a un oponente.



Sección 11. Artículo 3. Contacto: Es tocar a un rival con impacto. Tocar sin impacto no es falta.

REGLA 3 – Periodos y tiempos

Sección 2. Artículo 4. Cuándo comienza el reloj: Cuando el reloj de juego se detiene por regla deberá comenzar la próxima vez que la bola sea legalmente centrada.

Excepción: El reloj de juego comenzará a la bola lista solamente cuando haya sido detenido por decisión del Referee o cuando el equipo haya cometido una falta para conservar tiempo.

REGLA 4 – Bola viva y Bola muerta

Sección 1. Artículo 2. Bola Viva se convierte en Muerta: (inciso g.) Un jugador en posesión del balón con menos de dos flags. (inciso h.) Un jugador en posesión del balón que no cuenta con sus flags correctamente posicionados y él mismo es responsable por ello.

REGLA 7 – Centrando y pasando el balón

Sección 1. Artículo 2. Comenzando con un snap: Un snap legal es entregar o pasar el balón hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos que resulta en la pérdida de posesión del balón. No es necesario que el snap sea por entre las piernas del centro.

Sección 1. Artículo 3. Requisitos del equipo ofensivo: (inciso d.) Un jugador ofensivo podrá encontrarse en movimiento al inicio del snap, siempre y cuando este movimiento no se realice hacia la línea de gol del oponente. Cuando el snap comienza y 2 o más jugadores se están moviendo, es un shift ilegal.

Sección 1. Artículo 4. Requisitos del equipo defensivo: (inciso d.) Un máximo de 2 jugadores podrán establecerse como blitzers. Si un jugador que realiza una señal se encuentra a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage o si un jugador se encuentra dando una señal inválida o si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente después que el centro haya tocado el balón, es una falta por señal ilegal. (Inciso e.) Cualquier jugador defensivo que tiene todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage al snap, podrá cruzar dicha línea múltiples veces hasta que la bola muera. No hay requisito para un jugador que solicita derecho de paso para establecerse como un blitz y cualquier jugador (> 7 yardas) podrá presionar al quarterback durante la jugada.

REGLA 9 – Conducta de los jugadores

Sección 1. Artículo 1. Contacto ilegal: (inciso e.) El corredor no tiene derecho de paso (ROW) y por ello es completamente responsable de evitar el contacto. Si el corredor y defensivo contribuyen equitativamente al contacto, la falta es ofensiva.

•VALLARTOCHO Powered by POFF - Modalidad y formato (Categorías Máster):

En el torneo Vallartochito, **las categorías Máster** jugarán bajo la modalidad **IFAF 5v5 con pitch** rigiéndose bajo los lineamientos oficiales de esta estructura de juego.



Resumen de castigos

LEYENDA: "O" se refiere al número de señal de oficiales, "R-S-A" es la regla con la sección y el número de artículo, "E" se refiere al punto de aplicación.

	O	R-S-A	E
PÉRDIDA DE 10 YARDAS con LOD o AFD			
Interferencia de pase.....	33	7-3-3	BS
Contacto ilegal.....	38	9-1-1	BS
Interferencia con el juego.....	38	9-1-2	BS

PÉRDIDA DE 10 YARDAS

Actos antideportivos.....	27	9-2-1	DB
---------------------------	----	-------	----

PÉRDIDA DE 5 YARDAS con LOD

Patada ilegal por un corredor.....	19	6-1-1	DB
Carrera ilegal, jugada de carrera ilegal.....	19	7-1-3	SL
Entrega ilegal.....	19	7-1-5	SF
Pase hacia atrás ilegal.....	35	7-2-1	SF
Pase hacia atrás bateado hacia adelante por el equipo pasador.....	19	7-2-5	SF
Pase hacia adelante ilegal.....	35	7-3-2	SF
Jumping o diving.....	51	9-2-2	SF
Protección del flag.....	52	9-2-2	SF

PÉRDIDA DE 5 YARDAS

Centro ilegal.....	19	7-1-2	DB
Retraso de juego.....	21	7-1-1	DB
Centro ilegal.....	19	7-1-2	DB
Invasión, arranque en falso.....	19	7-1-3	DB
Shift ilegal, Movimiento ilegal, Carrera ilegal, Jugada de carrera ilegal.....	19	7-1-3	SL
Fuera de lugar, señal desconcertante, señal de blitz ilegal.....	18	7-1-4	DB
Rush ilegal.....	18	7-1-4	SL
Shielding.....	43	9-2-2	BS
Quite de flag ilegal.....	52	9-2-2	BS
Patear ilegalmente un pase.....	19	9-2-2	BS
Participación ilegal.....	22	9-2-2	SL
Interferencia de la línea lateral.....	27	9-2-2	SL
Carga de un tiempo fuera sin tiempos fueras restantes.....	21	9-2-2	DB
Sustitución ilegal.....	22	9-3-1	SL

PÉRDIDA DE INTENTO (LOD)

Retraso de pase.....	21	7-1-3	SL
Toque ilegal.....	19	7-2-5	SL

CARGA DE TIEMPO FUERA

Jugador utilizando equipamiento ilegal que no abandona el campo.....	3	9-2-2	DB
Jugador que no tiene equipamiento obligatorio que no abandona el campo.....	3	9-2-2	DB
Jugador con una herida sangrante que no abandona el campo.....	3	9-2-2	DB
Desafío de entrenador fallido.....	3	12-1-4	DB



Señales de los oficiales de Flag Football

S 1 1 Listo para jugar	S 2 Comenzar el reloj S 3 Parar el reloj	S 5 5 Anotación	S 6 6 Safety
S 8 8 Primer intento	S 9 9 Perdida de Intento	S 10 10 Pase incompleto	S 14 14 Final de periodo
S 18 18 Fuera de juego Blitz ilegal	S 19 19 Arranque en falso Procedimiento ilegal	S 21 21 Retraso de juego Retraso de pase	S 22 22 Participación ilegal Sustitución ilegal
S 27 27 Conducta antideportiva	S 33 33 Interferencia de pase	S 35 35 Pase ilegal hacia adelante o atrás	S 38 38 Contacto ilegal
S 43 43 Shielding	S 47 47 Descalificación	S 51 51 Jumping Diving	S 52 52 Protección de flag Quite ilegal de flag