



Asociación Internacional de Flag-Football de Mujeres Reglas y Regulaciones de la asociación (2014)

Oficina Central de IWFFA

25 – A 7th ave / Key West, FL 33040-4077 Tel * USA: 1-888-GO-IWFFA

Tel. (305)-293-9315 / email: IWFFA@IWFFA.COM.com / web: IWFFA.com (las reglas están en el sitio web)

Árbitros Principales: MARK WALKER – Árbitro principal / Birger Klitgaard – Árbitro principal escandinavo

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

La IWFFa es una unidad internacional de Jugadoras de Flag Football, Equipos y Ligas.

En nuestra sociedad ganar tiende a estar más enfatizado que la competición en sí misma y los valores o beneficios de la competición pueden perderse. Es el deseo de la IWFFA, a través de sus juegos, el promover, organizar, ofrecer competición, incrementar el nivel de habilidad, desarrollar un carácter fuerte y liderazgo, alta autoestima, alentar la deportividad así como la camaradería entre los atletas y para profesionalizar el deporte para las mujeres. El espíritu del juego vive en el bloqueo efectivo, toma agresiva de la bandera, búsqueda incansable, correr habilmente, pases y patadas, y una bien planificada estrategia de juego. Esta atmósfera positiva no puede mantenerse a menos que se observen el espíritu y letra de las reglas.

Estableciendo Principios y Deportividad

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

Código de Ética

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

Reglas Generales

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

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

SEGURO MÉDICO

La IWFFA ofrece seguro medico/accidental para torneos. Las participantes deben comprarlo por separado con antelación y para cada torneo IWFFA sancionado. Quienes no comprar este seguro estan a su propio riesgo.

LIBERACIÓN DE RESPONSABILIDAD: Cada jugador, entrenador, y árbitro debe firmar: las parte de la forma de membresia de IWFFA sobre la liberación de responsabilidad, reconocer que ellos participan en un evento flag football y están de acuerdo en no hacer responsables a la IWFFA o cualquier liga sancionada de IWFFA o evento de cualquier lesión o daños resultado de su participación

, una vez firmadas las formas de membresia seran honradas por un año, siendo requerido que los miembros firmen una vez al año para acelerar la participación en torneos adicionales por el resto de ese año.

Breve y simple descripción del juego de IWFFA - 8 jugadoras en el campo. 4 downs para ganar 10 yardas en el primer down. Una central y dos guardianes son receptoras elegibles. El bloqueo entre los hombros y la cintura (bloqueo en campo bajo permitidas). Goles de campo, patadas de punto extra, patadas falsas y patadas de despeje estan permitidas. La línea de defensa puede apresurar al QB tan pronto la bola haya sido entregada por la central y alinearse justo detrás del punto de la bola mas cercano a ellas. Acometidas defensivas en patada. No cascos, no balones sueltos, no almohadillas ni tacleo permitido.

REGLAS DE IWFFA

OBJETIVO DEL JUEGO: Para comenzar el juego, El equipo que recibe (A) va a recibir la patada por el equipo que patea (B). El equipo ofensivo (A) se le daran series de 4 oportunidades para avanzar la bola 10 yardas. Cada ganancia de 10 yardas (o mas) recompensara al equipo ofensivo (A) una nueva serie de "first down". Cada progresion hacia adelante trae al equipo ofensivo (A) mas cerca de anotarle a su oponente (B). Los puntos son anotados al cruzar la meta del equipo opuesto, ya sea cargando o atrapando la bola a través de la línea de meta del oponente, o quitando la bandera del oponente en su propia zona de anotacion (seguridad). Goles de campo, conversión y patadas de punto extra a través de goles en posición vertical tambien anotan putos. El equipo con mayor cantidad de puntos gana.

LISTA: Límite de jugadoras 20, 6 entrenadores, 1 manager, 1 asistente de manager y dos trainers. Sólo personas autorizadas podran estar en el banquillo del campo.

NUMERO DE JUGADORAS PARA COMENZAR EL JUEGO: 8 jugadoras por equipo. Si hay menos de 8 jugadoras en el campo:

PERDER TIEMPO - Tiempo del juego perdido es tiempo perdido. Un minuto despues de el comienzo del juego, si el equipo tiene menos de 8 en el campo, el juego será perdido y el punteo sero 8-0. Si ambos equipos no tienen un mínimo de 8 jugadoras, el juego se anulara y el marcador sera un empata 0-0.

Excepción-Equipo que haya perdido jugadoras - Se permite agregar jugadoras durante el torneo mientras que sean miembros de IWFFA, o pueden prestar jugadores de otros equipos compitiendo en el torneo.

INEGIBILIDAD DE LA JUGADORA: Todas las jugadoras, entrenadores, managers deben ser miembros activos de la IWFFA y enlistados en la lista del juego. si se descubre durante la competición que un miembro del equipo en realidad no lo es:

PENALIDAD: Inegibilidad de la jugadora- el juego será perdido inmediatamente. Si el equipo contrario estubiese ganado, el marcador del juego permanece asi. De otro modo el marcador sera 8-0 a favor del equipo contrario.

REGLA DE UN SOLO EQUIPO - Una jugadora no puede jugar en dos divisiones diferentes, o en dos equipos diferentes.

PENALIDAD: Inegibilidad de la jugadora- El segundo equipo perdera ese juego.

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

EQUIPO / UNIFORMES

BOLA: Bola oficial de la IWFFA, WILSON No. TDJ balón de piel de primera calidad.

Ningun otro balon podrá ser usado, ni para las patadas.

Penalidad: Equipo ilegal- Penalidad de 5 yardas- Jugar hacia abajo nuevamente.

Durante el torneo una bola será usada para cada campo, proveida con 13 lb de presión.

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

Penalidad: Las jugadoras que manipulen el equipo serán expulsadas y el equipo recibirá penalidad de 15 yardas desde la línea de golpeo.

- Todas las jugadoras en ofensa, defensa y equipos especiales deben usar banderas todo el tiempo.
- Deben usar banderas a los lados de las caderas de la jugadora
- Las banderas deben voltearse hacia afuera.
- El cinturón debe estar ajustado (no flojo)
- CAMISOLAS DEL EQUIPO - Todas del mismo color, números en la espalda (no duplicados).
- Las camisolas deben estar metidas en todo momento.
- La central y dos guardias deben vestir Pennies, o camisolas de diferente color, para designar su inelegibilidad, cuyos números en la camiseta deben ser visibles.
- Se permite utilizar lentes si son plásticos o de vidrio de seguridad.
- Gorras - Debe ser suave, de lo contrario la visera debe voltearse hacia atrás.
- Joyas - No permitidas en ningún momento. (Si no puede verse, no puede usarse, cubrir con cinta esta permitido)
- Uñas largas - deben ser cubiertas con cinta
- Protectores bucales - son opcionales.
- Almohadillar: No está permitida ningún tipo de almohadilla. La única excepción son las rodilleras y los guantes (sin almohadilla).
- Pantalones o shorts - Pueden no tener bolsillos, y pueden no estar encintados.
- Zapatos - No se permiten tacos de metal.
- **PRIMERA PENALIDAD** - Advertencia oficial / **SEGUNDA PENALIDAD** (y en adelante)-Atraso del juego-penalidad de 5 yardas.

CAMPO: Campo de football reglamentado: 50 yardas de ancho x 100 yardas las cuales incluyen (2) zonas de anotación de 10 yd (2) postes de gol 20 pies de ancho, travesaño de 10 pies de alto (colocado al final de cada zona de anotación). Si existen postes permanentes de gol en el campo, entonces esas dimensiones pueden usarse (el ancho puede variar), y las patadas para goles de campo y patadas de punto extra serán ajustadas a las distancias apropiadas. El campo puede ser rayado cada 10 yardas, y marcado con pequeñas líneas cada 5 yardas con la yarda 40 como medio campo:

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

ARBITROS:

- Deben ser miembros activos y certificados por la IWFFA.
- La IWFFA requiere 3 árbitros por juego. Las posiciones son Referee, Juez de línea, Juez detrás de defensa (backjudge).
- El referee tiene la autoridad de aplicar las reglas con prontitud, y en el espíritu de deportividad, en cualquier situación no específicamente contenida en las reglas.
- Las decisiones del referee son finales en todos los asuntos relacionados al juego.
- Los árbitros tienen la autoridad de: tomar acción/control, penalizando cualquier equipo de comportamiento indisciplinado del equipo, miembros, sus fanáticos, espectadores que se consideren anti deportivos dentro o fuera del campo durante la competencia.

CAPITANAS

- Cada ofensa, defensa, equipo que patea o recibe deberá designar un capitán del campo quien es el único jugador que se le permite hablar con los árbitros (la excepción sería solicitar "tiempo fuera" - cualquier jugador puede pedir tiempo).
- Durante las penalidades, el Referee se dirigirá al capitán para aceptar o rechazar la penalidad.
- Brazaletes u otros artículos pueden usarse para designar a los capitanes del equipo. El color del brazalete debe contrastar con el color de la camiseta del equipo.

Penalidad: Pérdida de yardas, pérdida de down (combinación de ambos), expulsión de jugadora, pérdida del juego o Advertencia Oficial podría ser aplicada en la infracción de una regla.

El árbitro ofrecerá al capitán del equipo ofendido, escoger entre aceptar o rechazar la penalidad.

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

JUGADORAS EN EL CAMPO: Los equipos deben tener 8 jugadoras en el campo para comenzar el juego: Equipo ofensivo: Quarterback, 2 receptoras, 2 corredoras, 2 guardias, Centro. Equipo defensivo: Línea de defensa (primaria), Line backers (secundaria), Safeties si hay más de 8 jugadoras en el campo:

Penalidad: El equipo ofendido puede escoger - pérdida de 5 yardas desde la línea de golpeo, repetir el down / rechazar la penalidad y tomar el final de la jugada.

Si durante el juego, el equipo tiene menos de 8 jugadoras (ej: lesión) y al menos 7, tienen la opción de continuar el juego o perderlo.

CONTINUAR EL JUEGO - El resultado del juego será oficial.

PERDER EL JUEGO - Si el equipo opositor estaba ganando, el marcador del juego permanece. De otro modo el marcador será 8 - 0.

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

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

CAJA DEL EQUIPO: Las jugadoras deben pararse entre las líneas de 20 yardas. Los equipos deben utilizar los banquillos opuestos.

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

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

SUSTITUCIONES: Se les permite a los equipos cuantas sustituciones ellos quieran durante el juego, y durante intervalo de bola muerta. Una vez la jugadora entra en el campo, se comunica con las jugadoras para propósito de la jugada (a discreción del árbitro), deben permanecer en el campo por al menos una jugada. La jugadora saliendo del campo, a los banquillos, debe permanecer afuera por una jugada.

Penalidad: Sustitución ilegal - 5 yardas y repetir el down.

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

Durante el juego, el reloj correrá continuo y se detendrá para: Tiempo fuera de árbitros / Tiempos fuera de equipo/ **Inmediatamente después de punto extra y por ende la patada / lesiones** / Tiempos fuera de los medios de comunicación.

(excepción, advertencia de dos minutos en la 2da mitad - leer en las reglas en advertencia de dos minutos)

TIEMPOS FUERA:

Cada tiempo fuera será de 30 segundos (no pueden ser más cortos). Las jugadoras en el banquillo pueden entrar al campo para hidratar a sus compañeras, deben estar fuera del campo cuando el tiempo fuera haya terminado. **Penalidad:** 5 yardas - demasiadas jugadoras en el campo - repetir el down.

Cualquier jugadora o entrenador puede solicitar tiempo fuera y el Referee debe reconocer el tiempo fuera. A cada equipo se le permite cuatro (4) tiempos fuera durante el juego, en total. Los equipos pueden usar dos tiempos fuera por mitad.

Tiempos extra - Los equipos tendrán un tiempo fuera para el periodo de tiempos extra. Independientemente si hayan sobrado tiempos fuera del tiempo de juego.

Penalidad: El equipo declarando tiempo fuera, cuando ya no tengan mas tiempos fuera, tendran penalidad de 5 yardas por retraso del juego (y no tendran tiempo fuera). El reloj comenzará una vez la penalidad de yardas haya sido aplicada.

Cualquier jugadora en el campo puede pedir tiempo fuera. Una vez un tiempo fuera es solicitado e indicado por el árbitro, el entrenador de cada equipo puede entrar al campo.

Advertencia de dos minutos - Durante la segunda mitad unicamente

Aun, cuando el Árbitro principal haya dicho a los dos equipos que quedan (cerca de) dos minutos el la primera mitad . el relo continua.

El referee sonara el silbato y anunciara la advertencia de dos minutos.

En ese momento, el reloj se detendra. El silbato del árbitro declarará la bola lista para jugar.

Dentro de los últimos dos minutos del juego, el reloj se detendrá para: Pase icompleto, fuera de los limites, penalidades, tiempo fuera del árbitro, tiempo requerido para establecer cadenas, se le permite al QB a detener el reloj rematando la bola, cambio de posesión, y anotar Touch down o Safety. El reloj comenzará con la entrega del balón o cuando cualquier kickoff is legalmente tocado.

Si el tiempo expira durante el último down del juego

La jugada continuará hasta que el end termine. Ninguna señal debe ser sonada mientras la bola esté viva.

Un periodo debe ser extendido por un down sin limite de tiempo, (excepto por falta anti deportiva o falta sin jugadora), si durante el ultimo down con tiempo, uno de los siguientes ocurre:

- Hubo falta del equipo defensivo y la penalidad es aceptada.
- Hubo un pitazo inadvertido
- Si se anoto un touchdown, el intento (punto extra) debe intentarse.

Lesión ofensiva dentro de la advertencia de dos minutos

Si hay una lesion durante los últimos dos minutos de juego habra una deducción automática de 10 segundos del reloj.

El equipo tiene la opción de la deducción de 10 segundos o tomar un tiempo fuera. Si ya no quedan tiempos fuera, entonces habra una deducción automática de 10 segundos del reloj.

EL JUEGO (Comienza)

LANZAMIENTO DE MONEDA- Sólo debe realizarse al comienzo del juego.

OPCIONES: Kickoff, Recibir, Defender meta. / **No hay opción para aplazar.**

El equipo receptor que comienza la primera mitad, será automaticamente el equipo que patear en el comienzo de la segunda mitad. Los equipos deben cambiar de meta para el segundo tiempo.

KICK-OFF:

- Comienza en cada mitad, o sigue un gol, safety o conversión de punto extra
- La bola puede ser golpeada utilizando una base, o sujetada verticalmente en el suelo por otra jugadora
- Los equipos se alinearan cada linea de 30 yardas (20 yardas de distancia entre ellas)
- **Kick Off Resultara despues del safety. El equipo que haya anotado safety alineará un mínimo de 5 jugadoras en la linea de 40 yd (para recibir la patada), el equipo opuesto (al que le acaban de anotar) se alinea en las 20 yardas para patear la pelota.**
- La bola no debe viajar ninguna distancia específica para convertirse en bola viva.
- La bola pateada debe permanecer dentro de los límites, en el campo - si no

Penalidad: El equipo receptor tiene la opción de aceptar la bola a donde fue fuera de los límites (la bola se colocara en el hash o pequeña raya al medio en el campo), o será pateada nuevamente con una penalidad de 5 yardas mientras el equipo permanece 20 yardas atras previo a patear (el equipo que patear en la yarda 25 / el que recibe en la yarda 35).

El equipo que patea

- 7 jugadoras se alinearan en la línea de yarda 30 (no sobre la yarda 30, no mas de un pie antes de la yarda 30).
- La jugadora le señalara al backjudge la "señal de ready" - extendiendo un brazo en el aire, para señalar que la pateadora está lista.
- Las jugadoras deben alistarse tras el silbatazo del umpire para patear y las jugadoras en la línea no pueden moverse hasta que la pelota es pateada. El equipo que patea estara en una posición "establecida".
- La pateadora puede alinearse 10 yarda detras de la línea de golpeo.
- Una vez la pelota es pateada, el equipo que patea irá abajo en el campo para jalar la bandera de la que lleva el balón.
- Si el equipo que patea tiene mas de 7 jugadoras en la línea de golpeo:
- **PENALIDAD** -Formación ilegal - penalidad de 5 yardas - la bola se pateará nuevamente.
- Si el equipo que patea cruza la línea antes que la pelota sea pateada
- **PENALIDAD** - Fuera de juego - 5 yd - la pelota se pateara nuevamente.

Después que la pelota sea pateada y si el equipo que patea atrapa la pelota o toca la pelota antes que el equipo receptor llegue a ella, la bola estara **muerta en el punto** donde el equipo que recibe tomará posesión del balón (primero y diez).

El equipo receptor siempre recibirá el balón (a menos que un jugador receptor atrape la bola claramente, tenga posesión y ej: laterales a su compañera de equipo la cual es interceptada por el equipo que patea. Entonces es una intercepción).

El equipo receptor

- Se alineará un mínimo de 5 jugadoras en su propia yarda 30. Los jugadores restantes se alinearan en su campo trasero.
- Si la bola aterriza o se va sobre la zona de anotación, automaticamente se convierte en un "touchback"

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

- Un touchback tambien ocurre automaticamente cuando una pateadora patea la bola sobre la zona de anotación del equipo receptor, la bola se va "no tocada" a través de la zona de anotación, o la jugadora "Muff" el balón y va dentro de la zona de anotación.
- Si la bola queda "muerta" en la zona de anotación (nadie toca la bola de ningún equipo), el árbitro sonará el silbato indicando la jugada muerta y colocando el balón sobre la yarda 20 del equipo receptor, primero y diez para un touchback
- Durante la jugada, si el defensor intercepta el balón, en su propia zona de anotación, se convierte en Touch Back, cambio de posesión, la bola se pondra en su línea de 20 yardas. Primero y diez.

Safety: Un safety es una situación donde el equipo ofensivo (A) tiene posesion de la bola y le quitan la bandera, suelta la bola, o hay penalización en su propia zona de anotación. El equipo opositor (B) sera recompensado con 2 puntos, el **Kick Off** será resultado de un safety. El equipo que haya anotado el safety se alineará con un mínimo de 5 jugadoras en la yarda 40 (para recibir la patada), el equipo opositor (a quien recién le anotaro) se alinea sobre la yarda 20 para patear el balón.

Escenarios de safety Si la que atrapa el balón es atrapada en la zona de anotación, no se ha "bajado el balón" arrodillandose y se le quita la bandera en la zona de anotación por el equipo que patea, se convierte en un safety para el equipo que patea. Excepción: Si el receptor es llevado a la zona de anotación, por el impulso de la jugada y se le quita la bandera, Es considerado un touchback y la bola sale de la línea de las 20 yardas. Ej: sobre la línea de 4yd, un receptor esta retrocediendo para atrapar la bola, y el impulso de la jugada lo lleva dentro de la zona de anotación con la bola, un defensor le quita la bandera al receptor, entonces la jugada sera pitada muerta y considerada un touchback y la bola sale da la línea de la yarda 20. Si en otro caso, el receptor que con impulso se desvanece en la zona de anotación, elige intentar correr la bola fuera de la zona de anotación, y el equipo que patea le quita la bandera en la zona de anotación, entonces se convierte en un safety para el equipo que patea.

MUFFS: Un muff es tocar una bola suelta (o patear) por la jugadora en un intento no exitoso de asegurar la posesión. En patadas, si las jugadoras que reciben no tienen posesión, o control de balón, ella puede levantar el balón / continuar su jugada.

COLOCACION DEL BALÓN: La posición de la bola cuando se quita la bandera es el punto donde el referee pondrá la bola para la siguiente jugada. No será la posición donde la bandera de la corredora fue quitada.

- La corredora puede extender su brazo, con la bola, mientras corre para ganar posición. (no debe confundirse con braceo rígido)
- Todas las bolas colocadas serán "hasheadas" (colocadas en el medio del campo)

Jugada de línea

RELOJ DE REUNIÓN:

30 segundos - El árbitro sonará el silbato (después de establecer cadena de grupo) para comenzar el reloj de 30 segundos. El equipo ofensivo tiene 30 segundos para reunirse, llamar la jugada, alistar información y encaminar la bola (poner la bola en juego)

Penalidad: Retraso del juego, 5 yardas, repetir el down.

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

ZONA NETRAL: Es la longitud del balón.

FORMACIÓN DE LINEA OFENSIVA Y PROCEDIMIENTOS

SET - Una vez la centro y todas las jugadoras ofensivas están "abajo" y listas en sus posiciones, la línea ofensiva no podrá moverse hasta que la bola sea entregada por la centro. El "set" tiene un segundo prescrito tiempo.

- La jugadora ofensiva finge o se mueve antes de la entrega, después de "set".

Penalidad: Comienzo falso - 5 yd desde la línea de golpeo / repetir down / la penalidad no puede ser no aplicada / falta de bola muerta

La Centro - Al momento de sujetar el balón, lista para entregar, la centro podría estar sobre el balón, pero sus pies deben estar detrás de la zona neutral y ninguna parte de su persona, además de sus manos sobre el balón puede ser más allá del punto de la bola (para tener agarre de la bola).

Penalidad: Procedimiento ilegal - penalidad de 5 yd - repetir down.

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

Penalidad: Procedimiento ilegal, penalidad de 5 yardas, repetir down.

Correcta formación de la línea ofensiva (Centro, dos guardias y dos receptoras) es medida usando la cintura de la centro una vez ella está en "posición abajo". Cada cabeza o pie de jugadora debe estar adelante de la cintura de la centro pero no más allá de la línea de golpeo.

Penalidad: Procedimiento ilegal / o formación ilegal - penalidad de 5 yardas - repetir down.

La Centro y dos Guardias:

- Deben usar Pennies (números visibles), o camisolas de diferente color que el resto del equipo para señalar su inelegibilidad como receptoras y reconocibles para las penalidades.
- Sus hombros deben estar paralelos a la línea de golpeo
- No se les permite recibir un pase adelantado o una entrega de balón.
- Pueden estar en postura de dos, tres o cuatro
- Jugadas de corrida - se les permite salir inmediatamente después de la entrega de balón para bloquear la zona baja.

- La centro y guardias se les permite recibir "lateral" - zona baja.
- Durante jugada de pase - La centro y guardias podrian no ir a zona baja (no mas de 3 yds) antes que la bola sea lanzada.

Penalidad: Procedimiento ilegal / Formación ilegal / o jugador inelegible en zona baja - penalidad de 5 yardas -repetir down

Línea ofensiva

- Exactamente 5 jugadoras ofensivas deben estar en la línea de golpeo al momento de la entrega del balón.
- La centro debe estar entre dos guardias.
- Las receptoras pueden sobrecargar hacia un lado o dividirse en cada lado.
- Las corredoras de regreso podrian ir "arriba" a la línea en una posición de ranura (1 yarda detras de la línea de golpeo), pero no estar de echo sobre la línea.

Penalidad - Formación ilegal - 5 yardas desde la línea de golpeo / repetir down.

MOVIMIENTO: Solo una jugadora puede moverse en la entrega del balon. El movimiento es la jugadora corriendo paralelo a la línea de golpeo y no puede moverse hacia adelante hasta que la pelota sea entregada.

Penalidad -Movimiento ilegal- 5 yds de la línea de golpeo / repetir down.

CAMBIO - El cambio no esta permitido. Es la acción de uno o mas jugadores ofensivos que después de haberse reunido o haber tomado posiciones, se mueven a una nueva posición antes de la consiguiente entrega.

Penalidad -Cambio ilegal- 5 yds de la línea de golpeo / repetir down / falta de bola muerta.

ENTREGAS: Entrega directa (QB directamente detras de la centro, intercambio de bola mano a mano) y entrega shotgun (la centro entrega el balon entre sus piernas y la bola viaja una distancia) son legales. La bola debe ser atrapada limpiamente/ no puede tocar el piso.

Penalidad: entrega ilegal - penalidad de 5 yardas desde la línea de golpeo / repetir el down

Durante la entrega, la bola que toca el suelo es considerada muerta.

Penalidad: Falta de bolamuerta / la bola esta muerta en el lugar donde toco el piso / perdida del down.

INVASION: La jugadora defensora puede cruzar sobre la línea de golpeo antes de la entrega mientras:

- La defensora no haga contacto con nadie del equipo ofensivo y
- Debe estar detras de la línea de golpeo en la entrega.

Penalidad: Invasion- 5yds de la línea de golpeo /repetir el down o declinar penalidad (falta de bola viva)

BLOQUEO DE LÍNEA OFENSIVO Y DEFENSIVO

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

Puede empujar con las manos abiertas / usar parte superior del brazo / cruzar sus brazos para usar antebrazos / bloqueo 2 sobre 1 esta permitido.

No se le permite: Golpear, sujetar, usar codos, entrelazar brazos con la oponente, viajar, bloquear por la espalda / bloquear por arriba de los hombros / bloquear debajo de la cintura

Penalidad:Técnica de bloqueo ilegal / bloqueo entrelazado / sujeción de línea ofensiva / sujeción de línea defensiva - 10 yardas de la línea de golpeo / repetir el down.

BLOQUEO DE CLAVADO: No puede dejar los pies para bloquear (no clavado o barrida es permitida para bloquear)

Penalidad defensiva: Bloqueo de clavado/ 10 yd / punto de falta / automatico primer down

Penalidad ofensiva: Bloque de clavado/ 10 yd / punto de falta / repetir el down.

CORRER

La jugadora que lleva el balón debe correr el campo despejado. Que la jugadora que lleva el balón corra hacia una jugadora defensiva que ha establecido posición es ilegal.

Penalidad: Carga de corredor - 10 yardas desde el punto de falta. Repetir down.

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

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

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

Penalidad: 10 yd / cuenta el down / y si es muy notorio podría ser expulsada del juego.

FUERA DE LOS LÍMITES - Las líneas laterales marcan el campo. El pie no debe tocar las líneas. Si cualquier parte del pie toca la línea, entonces la corredora está fuera de los límites. Repetir el down.

AYUDAR A LA CORREDORA - La corredora no puede agarrar una compañera o ser agarrada, empujada o jalada por una compañera

Penalidad: Ayudar a la corredora / 5yds del punto de falta/ repetir el down.

BRACEO RÍGIDO - es ilegal. La corredora que lleva el balón no puede extender sus brazos hacia una defensora o empujarla.

Penalidad: Braceo rígido / 10 yardas desde el punto de la falta.

SUJECION EN ZONA BAJA

Las defensoras inadvertidamente podrían agarrar el short/ pantalón de la que lleva el balón en un intento de tomar la bandera, y no debería confundirse con una "sujeción intencional". Si la "sujeción inadvertida" no le quita velocidad a la corredora o impide en cualquier forma, entonces esa situación no debe penalizarse. La sujeción intencional por cualquier equipo es ilegal.

Penalidad: Sujeción ofensiva 10 yd/ falta en el punto / repetir el down

Sujeción en zona baja defensiva - 10 yd/ agregadas a la zona de anotación. / repetir down.

CUSTODIA DE BANDERA:

Es ilegal para la corredora que lleva el balón usar, mano, brazo o rodilla para proteger la bandera de ser quitada. No debe bajar los hombros para poner el brazo sobre el cinturón para prevenir la toma de la bandera.

Penalidad: Custodia de bandera - 10 yardas desde el punto / pérdida del down.

LA BANDERA SE CAE INADVERTIDAMENTE (POR ACCIDENTE):

La defensora usará ambas manos para "tocar" la corredora dentro del marco de su cuerpo, o agarrar la bandera que aún queda.

RODILLA AL PISO: Si la rodilla de la jugadora que lleva el balón toca el piso mientras corre y cae, y tiene campo abierto, puede levantarse y avanzar el balón hasta que su bandera sea tomada. Si se cae y hay una/o más defensoras cerca suyo, la defensora simplemente necesita "tocar" la jugadora (con una mano) para bajarla.

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

FUMBLE: Pérdida de la posesión de balón cuando la que lo lleva lo bota. Una vez la bola toca el suelo, se considera muerta.

- Si la bola se bota en frente de la que lleva la bola, la bola será detenida donde la que lleva la bola se paró antes de perder posesión.
- Si la bola es botada detrás de la que lleva la bola, la bola se detendrá donde la bola tocó el suelo.
- Si la bola es fumble en medio aire, la defensora puede recobrar la bola antes que toque el suelo y avazarla.

BOLA MUERTA:

Los fumbles estan muertos en el lugar. Esto incluye entrega de bola sobre la cabeza del QB/ puntero.

GOLPEAR LA BOLA: Golpear la bola de la corredora es ilegal.

Penalidad: La ofensiva mantiene posesion de la bola mas 10 yardas. Reforzado desde el punto de falta - Automatico primer down.

CLAVARSE: Avanzar la bola es legal. Tomar la bandera es legal (Bloquear con clavado es ilegal)

PASES**PASE HACIA ADELANTE:**

Un tiro hacia adelante por down detrás de la línea de golpeo.

Un pase hacia adelante podría ser un: pase, pase aleatorio, lanzamiento hacia adelante, "hand-off" hacia adelante, estan permitidos detrás de la línea de golpeo.

Una vez la bola cruce sobre la línea de golpeo, no se podrá hacer ningun pase para adelante.

Penalidad: Pase ilegal hacia adelante - 5 yardas de la línea de golpeo / pérdida del down.

BRAZO EN MOVIMIENTO: Si la bola está en la mano del que va a pasarla cuando se quita la bander, el que pasa la bola es saqueado.

RECEPCIÓN o atrapada legal: Un pie en el límite y posesión o control del balón.

ZONA DE TIRADO: Dentro the las 5 primeras yardas desde la linea de golpeo, es un área donde los defensores y atacantes pueden empujar a sus oponentes cuantas veces puedan, siempre y cuando esten en la zona de tirado y la bola no se ha tirado

Penalidad: Tirado ilegal – 5 yardas / línea de golpeo / se repite el down.

ATERRIZAJE ITENCIONAL: Es ilegal evitar ser saqueado al tirar la bola a un área donde no hay receptores.

Penalidad: Aterrizaje intencional – 5 yardas / pérdida del down
(en los últimos 2 minutos el QB puede detener el reloj al rematar el balón)

ABORDAJE FUERTE AL JUGADOR QUE PASA: Daño intencional al quarterback. Esto es flag football y los defensores deben ir por la bandera del QB y no el balón.

Penalidad: 15 yardas del ultimo lugar / primer down automático.

INTERFERENCIA DE PASE: Cuando el balón es tirado, las receptoras potenciales no deberían tener ninguna obstrucción de el oponente. Ésto significa que su visión no debe ser bloqueada y el contacto físico es ilegal. La bola debe ser “capaz de ser atrapada” y es decisión del árbitro. Si ambos jugadores saltan por el balón e inadvertidamente hacen contacto es legal.

Penalidad ofensiva: (en contra del equipo atacante) 10 yd desde la línea de golpeo / pérdida del down.

Penalidad defensiva: (en contra del equipo defensor) primer down automático / falta en el lugar. El equipo recibira el balón donde ocurrio la violación.

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

EQUIPO DEFENSIVO

No hay una formación legal o formal para el equipo defensor

La defensa puede:

- Poner cuantos defensores quiera en la línea defensiva (o en cualquier otra parte del campo)
- Cruzar la línea de golpeo siempre que no hagan contacto con el equipo ofensivo y regresen a la línea de golpeo antes de la entrega de la bola.
- Apresurar al quarterback tan pronto la bola haya sido tomada de la centro.
- Antes de la entrega- trucar la ofensiva al “fingir” o mover para lograr un “comienzo falso” en contra del equipo ofensivo.

- La defensa no puede hacer contacto con el pateador**

Penalidad: Abordaje fuerte al pateador / 15yd desde línea de golpeo. / primer down automatico (afuera on en la yarda 20)

Cuando este dentro de la línea de yarda 15 Media distancia hasta la meta/ primer down

****Penalidad:** Contacto ilegal con el pateador / 15yds / primer down, ver distancia arriba. (expulsion del campo) La decision para la expulsión está basada en la decisión de los árbitros en relación de si el contacto fue intencional, ninguna persona encima o fuera del campo.

La defensa no puede: Sujetar a un corredor mientras sus banderas se estan atoradas con la camiseta de un receptor.

Penalidad: 10 yardas / punto de falta

(Es a discreción del árbitro si el defensor hala la bandera y el short/pantalón al mismo tiempo, que ocurrio inadvertidamente, y no para detener al corredor para tomar la bandera. Entonces ninguna penalidad debe ser aplicada).

Tomando la bandera del receptor Si no tiene posesión del balón se aplica penalidad.

Si el pase es incompleto - **Penalidad:** 5 yardas de la línea de golpeo.

Si el pase es completado - 5 yardas agregadas al final de la jugada.

PUNTS:

En cada down, el equipo ofensivo puede decidir si no quieren correr o pasar para un primer down, o intentar un gol de campo, ellas pueden puntear la bola al equipo opuesto, para ponerlos en una mejor posición en el campo. El capitán no tiene que indicarle al árbitro que van a puntear.

El equipo punteador

- Debe tener 5 en la línea de golpeo, two backs y el punter están en la zona baja.
- La centro hara entrega shot-gun entre las piernas al punter quien patea el balón al equipo receptor.

Penalidad: Procedimiento ilegal - 5 yardas de la línea de golpeo / repetir el down.

El equipo que patea debe alcanzar el balón antes que el equipo receptor, simplemente tocando el balón, estará muerto en el lugar, y recibirá el balón del equipo - primero y diez.

Mala entrega - Si el punter bota el balón, o si se vá sobre su cabeza, donde el balón toque el suelo es donde el balón será colocado para el equipo receptor. Si el intento fué en el 4to. down, el equipo opuesto tendrá: primero y diez en el lugar.

Punts falsos - Están permitidos

Fuera de límites - Si la bola sale fuera de los límites, el plano donde la bola cruzó los límites es donde se colocará la bola.

RECEPCIÓN LIBRE Durante un punt o patada, atrapar limpiamente sin deseo de avanzar el balón, el receptor debe señalar al árbitro que ella intentará una recepción libre, mientras la bola este a medio aire, extendiendo el brazo sobre su cabeza y moviendolo de lado a lado. Una vez declarada una recepción libre, el receptor no debe tratar to avanzar el balón.

Penalidad: Recepción libre ilegal / 5 yardas desde el punto de recepción.

Ningun jugador puede hacer contacto o quitarle la bandera al receptor, una vez la señal de recepción libre se ha dado. **Penalidad:** Contacto ilegal / 5 yardas.

GOLES DE CAMPO

- El capitán puede indicar el intento de "gol de campo" al referee o árbitro principal
- **El equipo de gol de campo** se alineará: 5 en la línea y 3 en la zona trasera con el setter, pateador y back.
- La centro debe entregar el balón entre sus piernas (shot-gun) al setter
- La setter - puede usar una base para el balón o sostener el balón verticalmente sobre el piso (no se permite usar base "T")
- Se puede hacer "fake kick" (patada falsa o fingida)

- Si el equipo intenta un gol de campo en el primero, segundo o tercer down, es lo mismo que patear el balón en el cuarto down, sacrificarían el resto de sus downs.
- El balón debe viajar a través de los dos verticales y sobre la barra para que sea un gol de campo exitoso- se suman tres puntos.
- Después de un gol de campo anotado, el equipo pateará "kick-off" al equipo opuesto desde la línea de 30 yardas.
- Cualquiera en el equipo defensor puede patear de regreso la bola o bajando el balón (si el gol de campo no fue exitoso)
- El balón puede golpear una vertical y regresar al campo y es considerado fuera del campo y no puede ser jugado.

Equipo defensivo

- Puede apresurar
- No hay alineación formal o legal para el equipo defensor, excepción; el equipo defensor no puede alinearse directamente sobre el centro.
- La defensa no puede hacer contacto con el pateador.

Penalidad: Abordaje fuerte al pateador / 15 yardas / línea de golpeo / primer down automático

GOL DE CAMPO NO EXITOSO

Si el intento de gol de campo es no exitoso, y el equipo contrario no regresa el balón, o el balón sale del campo, entonces el balón será colocado en el lugar donde se intentó el gol de campo o la yarda 20 del equipo defensor, lo que esté más lejos de la línea de meta. Ejemplo:

- **Intento de gol de campo fuera de la yarda 20** - Si el gol de campo se intenta en la yarda 33 y es no exitoso, ya sea el balón salga del campo o el equipo defensor decida no regresar el balón (baja el balón), será colocado en la yarda 33 y será primero y diez.
- **Intento de gol de campo dentro de la línea yarda 20** - Si el gol de campo se intenta desde la yarda 20 o adentro, y es no exitoso, el equipo defensor puede decidir no regresar el balón o el balón salga del campo, entonces el balón será colocado sobre la yarda 20, primero y diez.
- **Si el balón golpea la vertical** y cae dentro del campo de la jugada - La bola está muerta y será colocada ya sea en la yarda 20 o la previa línea de golpeo.

SI LA SETTER BOTA LA BOLA ENTREGADA (o la bola pasa sobre su cabeza):

- La bola estará muerta en el lugar
- Será la bola del equipo receptor primero y diez.
- Si la bola se bota dentro de la yarda 20, la bola se colocará sobre la yarda 20.
- Si la bola se bota fuera de la yarda 20, la bola será colocada donde toco el piso.

ALINEARSE PARA PATADA DE PUNTO EXTRA (las chicas tienen diferentes reglas para patada de punto extra, ver adjunto página 15)

El equipo que patea debe tener 5 en la línea, 3 en la zona trasera con el setter, la pateadora y la back corredora.

El equipo defensor - Puede apresurar.

No hay formación legal, o alineación formal para el equipo defensivo, excepto que la defensa no puede alinearse directamente en el centro.

La defensa no puede hacer contacto con el pateador.

Penalidad: Abordar fuerte al pateador / 15 yardas / línea de golpeo.

La patada fallada no puede ser regresada por el equipo defensor, la bola estará muerta, el punto extra no será válido.

Abordaje fuerte al pateador tiene una penalidad de 15 yardas y es un primer down automático.

Abordaje fuerte al pateador en un punto extra - El equipo tiene la opción de aceptar la penalidad y mover el balón a la mitad de la distancia a la meta e intentar de nuevo el punto extra o tomar la jugada como es y que se aplique la penalidad en el kick off. Si aceptan la penalidad y mueven el balón a la mitad de la distancia de la meta, deben intentar el punto extra de la misma manera. (Ej: si el intento fue para un punto, entonces el siguiente intento será de un punto también. Si lo que intentaban era dos puntos entonces el segundo intento será por dos puntos.

CELEBRACIONES EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Son aceptables si la jugadora celebrando no insulta o se burla del oponente. Según criterio del árbitro.

Penalidad: Primera ofensa . El árbitro puede dar una advertencia verbal.

Segunda penalidad: Conducta anti-deportiva- Penalidad de 10 yardas desde el kick-off.

ANOTACIÓN

TOUCHDOWN 6 puntos

Cuando cualquier parte de la bola, legalmente en posesión de una jugadora dentro de las líneas de banda, en, dentro, sobre o encima de la línea de anotación del oponente. La bola simplemente necesita cruzar el plano de la línea de anotación.

SAFETY: 2 puntos

GOL DE CAMPO: 3 puntos

CONVERSION DE PUNTOS EXTRA:

Después de un touch down, el equipo anotador puede intentar por punto o puntos extra. Se les brindará un down desde la línea de golpeo sin límite de tiempo si están dentro de la advertencia de dos minutos. Las penalidades que ocurran serán aplicadas

Si hay una interferencia en el pase en la zona, la bola será colocada en la línea de 1 yarda.

El equipo defensor puede "interceptar" la bola durante la jugada de conversión, la bola estará muerta (el intento por puntos extra no será válido)

Las penalidades ofensivas se aplicarán en el próximo Kick-Off.

Todas las penalidades defensivas, en intentos no exitosos, si se acepta, serán a la mitad de distancia de la meta. Se repite el down.

Todas las penalidades defensivas, en intentos exitosos serán aplicadas en el siguiente Kick off.

El equipo anotador tendrá la opción de:

Correr / Pasar / Patear desde la línea de yarda 10 para **2 puntos**

Correr / Pasar / Patear desde la línea de la yarda 3 para **1 punto**

JUEGO DE LIGA / TORNEOS DE PRIMERA RONDA / SISTEMA DE PUNTOS

Durante los juegos de temporada regular (para ligas), o primera ronda de eliminación (torneo), los juegos pueden terminar empatados.

GANADO=3pts / EMPATE = 1pt / PERDIDO = 0pts.

El punteo va a ranquear a los equipos. Podría existir un empate después del uso del sistema de puntos - Se usará el desempate de puntos:

DESEMPATE DE PUNTOS

Si un desempate es necesario (Si los equipos tienen la misma cantidad de puntos acumulados en los juegos: ganado - 3pt / perdido - 0 pt / empate - 1 pt), para romper el empate en el ranking, el desempate se usará. Se enlistan en orden de prioridad

- 1) Puntos ofensivos - Puntos defensivos (el equipo con mayor número de avances) (si el empate continúa)
- 2) El equipo con menor cantidad de avances de puntos defensivos (si el empate continúa)
- 3) El equipo con la mayor cantidad de puntos ofensivos (si el empate continúa)
- 4) Cabeza a cabeza - si dos equipos empatan, jugaron uno contra el otro durante el torneo, y hubo un ganador, entonces ellos ganarán el punto de desempate y avanzarán (si el empate continúa)
- 5) Usar el juego de desempate de la IWFFA - (ver página siguiente)

DURANTE SITUACIONES DE PLAY-OFF

Los equipos serán cabeza de serie: (4) equipos: 1 vs 4 / 2 vs 3

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

- Los play-off son de eliminación simple.
- Los equipos entran a play-offs con borrón y cuenta nueva.
- Records de torneos anteriores no aplican. Por ejemplo: Su equipo tiene record de 6-0, y durante los play-offs, su equipo pierde el primer juego en contra de otro equipo que llegó a play-offs con un record de 4-2.
- Si pierde cualquier juego en los play-offs, será sacado de competencia (a menos que exista un comodín)
- Podría haber un empate en los play-off, solo los puntos durante los juegos de play-off serán tomados en consideración y se usará el desempate de puntos.
- Si el empate continúa, el total de puntos del torneo para esos equipos serán usados para el desempate de puntos.
- Si el empate continúa, EL JUEGO DE DESEMPATE DE LA IWFFA será usado para avanzar a los equipos.

Juego de desempate de la IWFFA Durante juegos de torneo, en play-off o campeonato donde debe determinarse un ganador y al final del segundo tiempo los equipos tengan punteos idénticos, el empate se resolverá usando el

JUEGO DE DESEMPATE DE LA IWFFA

- Cada equipo recibirá no más de un tiempo fuera adicional durante todo el tiempo del juego (Juegos de desempate de IWFFA y muerte súbita combinados), Y podrían ser agregados a cualquiera de los tiempos fuera del juego regular.
- Habrá un descanso de 2 minutos inmediatamente después del tiempo regular de juego.
- El referee escogerá en que lado del campo jugar.
- Un lanzamiento de moneda se hará y el ganador decidirá ya sea recibir o defender primero.
- Ambos equipos tienen oportunidad de anotar. Primero el equipo A juega, después el equipo B juega
- Cada equipo recibe 4 jugadas desde la yarda 10 e intenta anotar cruzando la línea de anotación
- Cualquier penalidad resultado del juego será evaluada y aplicada (como en un juego regular)
- No se permiten goles de campo.
- Si la bola es interceptada, la bola no podrá ser corrida al otro final del campo, pero el equipo ofensivo pierde la posesión del balón y termina esa serie para ellas.
- Después de que se anote el touchdown (6 puntos) seguirá la conversión de puntos extra.
- Si el punteo se iguala después de primera ronda (ambos equipos han jugado sus series), una segunda ronda tomará lugar. Si hay empate, una tercera ronda tomará lugar y si aún así los equipos tienen punteos iguales, la muerte súbita determinará al ganador.

MUERTE SÚBITA

- Si después de tres JUEGOS DE DESEMPATE DE LA IWFFA aún hay empate - se usará la muerte súbita para determinar al ganador.
- Habrá un lanzamiento de moneda antes de la serie de muerte súbita para determinar quien recibe el balón.
- El primer equipo en anotar desde la yarda 10 será el ganador (ej: Si el equipo A gana el lanzamiento de moneda y recibe la bola, e inmediatamente anota, ellos ganan - aun si el equipo B nunca tuvo oportunidad de lanzar) .
- El equipo que ganó también podrá anotar puntos extra tras el touchdown ganador (esto se hace para el ranking regional y global de equipos de la IWFFA)

RANKING DE EQUIPOS DE IWFFA

- La IWFFA ranquea los equipos alrededor del mundo, usando un único sistema de ranking.

- Durante cada torneo de IWFFA, y resultados de final de temporada de ligas sancionadas por IWFFA, los equipos acumulan puntos de acuerdo con el número de juegos que han ganado o empatado.

Cada ganado = 2pt. Cada empate = 1 pt, Pérdida = 0pt.

- Los equipos que lleguen como primeros en su división o liga reciben 3 pts adicionales.
- Todos los equipos que participan recibirán 1 pt (no importando si ganaron o perdieron juegos).
- El numero total de puntos de torneo serán sumados y usados para ranquearlos entre otros equipos de la IWFFA.
- En cualquier empate se usará el desempate de IWFFA.
- Las regiones de norte américa y nórdicas serán ranqueadas.
- Los equipos que estén en el primer lugar en su división serán premiados en Kelly McGillis Classic el siguiente año.

Divisiones de juego para mujeres

Una vez un equipo registra su nivel de habilidad: Principiante, Intermedio, Alto, Elite (equipos de tacleo) en cualquier torneo de IWFFA, esa será la categoría con la que se ranqueará al equipo durante el resto de ese año.

División de niñas y Juniors

- La división de niñas incluye las edades de 8-14 años.
- La división Junior incluye edades de 14-17 años.
- Niñas mas pequeñas pueden jugar en una división mas alta (con consentimiento escrito de sus padres), pero niñas mayores no pueden jugar en una división mas baja.

OBJECIONES -Decisiones a juicio del árbitro no pueden ser objetadas

Las objeciones deben ser hechas en seguida de la jugada disputada y antes de la entrega de balón de su siguiente jugada

1. La interpretación de reglas se hará en el campo para evitar retrasos innecesarios y es el referee quien tiene la decisión final.
2. El equipo objetante pedirá un tiempo fuera después de que se de la jugada en cuestión. Si un tiempo fuera se pide en cualquier otro momento, se tomará como un tiempo fuera y el "incidente" no será discutido.
3. Todos los árbitros en el campo hablarán con el "objeto". El "objeto" debe decir
4. su "objeción" de forma clara y concisa, indicando cual regla cree que se interpretó incorrectamente.
5. El "objeto" tiene aproximadamente tres minutos para decir su "objeción" y la regla (es mejor si se lleva un reglamento de IWFFA para probar su punto).
6. Los referees van a conferenciar a su discreción, para determinar si la regla se interpretó apropiadamente.
7. Si los referees determinan que el "objeto" estaba correcto en la interpretación de la regla, entonces no se cargará el tiempo fuera al equipo y la jugada se llevará a cabo como hubiera sido antes del tiempo fuera.
8. Durante juegos de torneo, la decisión del referee es final. Discutir la decisión con el Director del Torneo, Presidente de liga, etc. no cambiará la decisión final del referee.

INTERVENCIÓN DEL Comité de protesta de quejas Grievance Protest Committee (GPC)

"Objeto/equipo objetante" o el director del torneo debe llevar registro de una queja en cuanto a la supuesta mala interpretación de la regla o cualquier otro incidente durante el torneo dentro de los 30 días del incidente.

- GPC revisará la queja entrevistando a los referees, los representantes del equipo "objeto" y el no objeto y/o capitanes, y voluntarios de campo, o cualquier otra parte que considere necesario una disposición justa.

- GPC revisará las aseveraciones de las partes y las reglas aplicables para llegar a una decisión.
- GPC notificará al representante "objeto" por escrito su decisión dentro de los 30 días o en un tiempo considerado razonable a su discreción.

Las quejas serán clasificadas en una de las tres formas siguientes:

QUEJAS INFUNDADAS: GPC está de acuerdo con la decisión de los referees al momento del incidente, esto significa que las reglas fueron interpretadas correctamente. El Director del Torneo y la oficina de IWFFA serán notificados de la decisión de GPC.

QUEJA FUNDADA SIN IMPACTO: GPC está de acuerdo con el equipo "objeto", sin embargo la mala interpretación de las reglas no impactó el resultado del juego.

El Director del Torneo, La oficina de IWFFA y los árbitros serán notificados de la decisión de GPC.

QUEJA FUNDADA CON IMPACTO: GPC está de acuerdo con el equipo "objeto" y considera que la mala interpretación impactó el resultado del juego. El Director del Torneo y árbitros serán notificados por GPC y GPC hará una recomendación al Director del Torneo, la oficina de IWFFA, para cambiar la tabla de posiciones o resultados, puntos, etc.

Tarjeta amarilla / Tarjeta roja - expulsión de jugadora

El árbitro sacará una tarjeta amarilla, para dar a entender que la jugadora a recibido una advertencia verbal para una posible expulsión.

El árbitro sacará una tarjeta roja para dar a entender que la jugadora será expulsada del juego. (no requiere una previa tarjeta amarilla)

Debajo estan enlistadas las multas para las atletas perjudiciales.

Medidas adicionales se tomarán por parte de GPC (Grievance Protest Committee).

Las multas se pagan a la organización que preside. Si es juego de liga, entonces la liga recibirá el pago. Si es juego de torneo, entonces IWFFA recibirá el pago. Las multas serán colectadas en seguida después del juego, y el siguiente juego no se llevará a cabo hasta que todas las multas sean colectadas. Los equipos que no pagan multas, serán descalificados de la competencia y medidas adicionales serán tomadas por la GPC.

- **Pelea** - expulsión automática del juego y del torneo y una multa de \$100 por cada jugadora (pagado por el equipo)
- **Golpear/tocar un árbitro** - expulsión automática del juego y del torneo y una multa de \$100 para cada jugadora (pagado por el equipo)
- **Ofensa verbal / falta por lenguaje** - multa de \$25 para cada jugador (pagado por el equipo)
- **Perturbación** - Si la jugadora, entrenador, aficionado o cualquier persona o grupo afiliado al equipo participante en el torneo, o liga que haya causado una perturbación, fuera del campo de juego, que ha dañado o afectado el torneo o liga en cualquier forma, el Director del Torneo, Presidente de Liga, o árbitro pueden referirse a GPC para determinar si algún tipo de consecuencia debe agregarse a la parte ofensiva. Podría aplicarse una penalidad anti deportiva a cualquier equipo implicado en tales actos durante el torneo.

• *Los torneos y ligas son eventos con invitación, y los equipos /jugadoras podrían no ser bienvenidas si sus historiales muestran perturbaciones a las causas y metas de equipos establecidos, ligas y IWFFA. Ésto para asegurar la integridad y propósito del deporte.*

ALGUNAS PENALIDADES (aclaradas)

Doble falta - Ambos equipos cometieron una falta durante la misma jugada. Las penalidades se compensarán para cancelarse mutuamente. Repetir el down. Excepción: Si 1 o mas penalidades son conducta anti deportiva, o si una intercepción fué hecha antes de la penalidad.

Faltas múltiples -Si el equipo comete mas de una falta, sólo una será aceptada y penalizada. La mas fuerte, la penalidad mas severa se aplicará.

Faltas anti deportivas - Serán administradas en el punto como falta de bola muerta.

Todas la faltas anti deportivas serán castigadas (estan no se "cancelan mutuamente", por doble falta)

Regla de la media distancia - Si no hay suficiente distancia en el campo para cubrir la penalidad, entonces se aplicará la mitad de la distancia.

<p>Pérdida del Down:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Custodia de la bandera • Pase ilegal hacia adelante • Aterrizaje intencional 	<p>Primer down automático:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interferencia de pase defensivo • Abordar fuerte a la pasadora • Abordaje fuerte a la pateadora • Conducta anti deportiva • Falta personal • Golpear la bola
--	---

Penalidades de 15 yardas	Penalidades de 10 yardas	Penalidades de 5 yardas
<ul style="list-style-type: none"> • Falta personal • Abordaje fuerte a la pasadora • Abordaje fuerte a la pateadora • Conducta antideportiva • Manipulación de bandera (+ expulsión) • Pelea (+ expulsión) • Falta de ética • Contacto con un árbitro • Taclear 	<ul style="list-style-type: none"> • Braceo rígido • Carga • Agarre - Ofensivo/ Defensivo • Custodia de bandera • Hacer tropeza • Interferencia de pase ofensivo • Bloqueo ilegal atrás 	<ul style="list-style-type: none"> • Pase hacia adelante ilegal • Recepción libre inválida • Retrasar el juego • Entrega del balón ilegal • Formación ilegal • Procedimiento ilegal • Comienzo falso • Aterrizaje intencional • Cambio ilegal • Ayudar a la corredora • Toma de bandera ilegal

Información útil

Para ordenar: banderas y cinturones Flag-A-Tag

Balones: Wilson TDJ Jr. size de cuero (con logo de IWFFA)

Reglamento de IWFFA \$5.00 (también pueden descargarlo gratis en nuestro sitio web:iwffa.com/rules)

Telefono: 1-888-GO-IWFFA o (305)-293-9315 / Se aceptan las mas reconocidas tarjetas de crédito

EMAIL:IWFFA@IWFFA.COM / Web: IWFFA.COM

La tarifa de membresía anual de IWFFA es \$25 :por adulto Jugadora (18 yr + older),
Entrenador, Manager y árbitro.

\$20 por niña + junior (17 años o menos)

Todas las participantes deben firmar la liberación de responsabilidad para la participación dentro de la aplicación de membresía.
La membresía comienza en la fecha de recepción de la aplicación de membresía y termina hasta el 31 de diciembre de ese año.

Los beneficios de membresía de IWFFA incluyen:

Invitación a torneos nacionales e internacionales, logo bordado de IWFFA, suscripción a "Forward Pass" (revista de flag-football de mujeres/niñas). Descuentos en aerolíneas, hoteles y mercancía de deportes / clínicas de entrenamiento para entrenadores y jugadoras. Email mensual de actualizaciones de IWFFA / Flag football. Ranking de los equipos en cada división. Oficina central y sitio web para flag football. Promoción del deporte internacional e internacionalmente y creación de nuevas ligas, equipos en E.E.U.U. y alrededor del mundo.

¡Y una organización dirigida por mujeres, para mujeres y niñas de flag football!