



AFAIM-RFI Temporada Juvenil 2006

Reglamento de juego.

Categorías de competencia: Pee wee, Midget, Jr. Bantam, Bantam.

1. **Se aplicaran las reglas de la NCAA**, con las salvedades y adiciones indicadas en el presente reglamento.
2. **Es de observancia obligatoria el Reglamento de "Administración de Campo"** en el desarrollo de los juegos oficiales, de exhibición o de pretemporada.
3. Los clubes que tengan un campo de juego con las medidas reglamentarias, lo pondrá a disposición de AFAIM-RFI para incluirlo en el programa de competencia.

Durante el desarrollo de los juegos programados, los campos de juego estarán bajo la jurisdicción de AFAIM-RFI.
4. Los clubes que tengan instalado el Sistema de Repetición Instantánea para la revisión de jugadas, pondrán a disposición de AFAIM-RFI la cabina o el lugar en donde se encuentre instalado el Sistema, para el uso y operación adecuada del mismo.

Durante el desarrollo de los juegos programados, la cabina o el lugar en donde se encuentre instalado el Sistema, estará bajo la jurisdicción de AFAIM-RFI.
5. **El arbitro (Réferi) es la máxima autoridad en el campo** y todas las personas dentro del terreno de juego y su alrededor se someterán a su autoridad.
6. La cedula de juego de los árbitros (Réferi) tendrá la validez oficial para las decisiones administrativas de AFAIM-RFI en relación a ese juego.
7. Los equipos contendientes, para cualquier queja, protesta, aclaración o sugerencia, deberán anotarla en la cedula de los cruzados para tener validez oficial para las decisiones administrativas de AFAIM-RFI en relación a ese juego.
8. Si los Presidentes de los clubes a los que pertenecen los equipos contendientes desean presentar alguna queja, protesta, aclaración o sugerencia con relación a ese mismo juego, deberán presentarla por escrito a AFAIM-RFI antes de las 8:00 PM del lunes siguiente al juego de que se trate, anexando las pruebas que considere conveniente, entre las cuales podrá incluir el video del juego, señalando la parte del video (que puede ser en que minuto) que desea mostrar.
9. Para que un **juego sea considerado oficial se deberá jugar con 24 jugadores** mínimo por equipo y se balanceara la cedula ofensiva y defensiva. La falta de cumplimiento de este punto **se sancionara con la declaración de FORFEIT** a favor del equipo que si se presente con el número de jugadores habilitados para jugar un juego oficial.
La cedula de juego deberá presentarse balanceada en igual numero de jugadores ofensivos y defensivos, salvo en caso de ser numero non, en cuyo caso deberá haber solo un jugador mas en cualquiera de estas. En caso de exceder de 30 el numero de jugadores de un equipo, se podrá presentar desbalanceada la cedula de juego, pero en ningún caso podrá haber menos de 15 jugadores ya se a la ofensiva o a la defensiva en dicha cedula. El incumplimiento de lo aquí indicado, **se sancionara con 10 tantos**, y en caso de



- reincidencia del mismo equipo, se sancionara con la suspensión de una jornada al entrenador en jefe del equipo infractor.
El mínimo de jugadores para juego de exhibición es de 22. Los equipos estarán obligados a celebrar este juego de exhibición. Si algún equipo se rehúsa a celebrar el juego de exhibición, se hará acreedor a una sanción de 10 tantos y la suspensión de una jornada al entrenador en jefe de ese equipo.
10. En un juego oficial, se jugaran 12 minutos de tiempo efectivo por cada cuarto.
 11. Todos los jugadores deberán jugar como mínimo 8 jugadas en un juego oficial, solamente en las categorías Peewee y Midget.
La violación a este inciso, se sancionara con la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo y se declarara FORFEIT a favor del equipo contrario. El equipo beneficiado con el FORFEIT podrá no aceptar ganar el juego en la mesa por esta decisión administrativa, lo que hará saber por escrito y en este caso prevalecerá el resultado del juego y se suspenderá una jornada al entrenador en jefe del equipo que no cumplió con el mínimo de jugadas.
 12. Al término del primer y tercer cuarto de juego se cambiaran de campo los equipos contendientes para señalar el cambio de cuarto.
 13. En los juegos oficiales, no habrá acuerdos entre coaches y/o directivos de los clubes, antes, durante o al final del juego.
 14. Como medida de protección a los jugadores, en la ofensiva, cualquier jugador que este colocado por fuera de las alas cerradas, no podrá bloquear hacia adentro, a la altura de la línea y de los linebackers.
 15. Los jugadores defensivos deberán tener un pegote en la parte trasera del casco con tamaño uniforme y de color naranja. No se iniciara el juego ante la falta de este requisito. El equipo que no cumpla con esto, y retrase el inicio del juego, se le aplicara como sanción el equivalente a 10 tantos y en caso de reincidencia del mismo equipo, además de la sanción económica, se aplicara la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo.
 16. Los linieros ofensivos especiales (LOE) jugaran con los números 60's y 70's y con un pegote especial en la parte trasera del casco de color verde limón y solo podrán jugar en la línea ofensiva de tackle a tackle. No se iniciara el juego ante la falta de los pegotes o si traen números diferentes a los señalados. El equipo que no cumpla con esto, y retrase el inicio del juego, se le aplicara como sanción el equivalente a 10 tantos y en caso de reincidencia del mismo equipo, además de la sanción económica, se aplicara la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo.
 17. Los linieros ofensivos especiales (LOE) no podrán participar en equipos especiales de patada de salida, de gol de campo, de punto extra y de despeje.
 18. Al detectar los coaches o los cruzados a un jugador de los llamados linieros ofensivos especiales (LOE) que este jugando en otra posición ofensiva, o en equipos especiales, o dobleteando, se le hará saber al coach de su error y este deberá corregir o retirar de dentro del campo a ese jugador. Si no corrige, o no lo retira, o si se vuelve a detectar a cualquier otro jugador LOE de su equipo infringiendo este reglamento, se hará acreedor, como sanción, a la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo y se declarara FORFEIT a favor del equipo contrario. El equipo beneficiado con el FORFEIT podrá no aceptar ganar el juego en la mesa por esta decisión administrativa, lo que hará saber por escrito y en este caso prevalecerá el resultado del juego y se suspenderá una jornada al entrenador en jefe del equipo que no cumplió con esta regla de juego de los linieros ofensivos especiales.
 19. Regla de no dobleteo. Los jugadores ofensivos no podrán hacerlo a la defensiva y lo jugadores defensivos no podrán hacerlo a la ofensiva. Solo se podrá dobletear, o sea, incluir a cualquier jugador, en los equipos especiales de patada de salida, de gol de campo, de punto extra y de despeje, con la salvedad de los linieros ofensivos especiales indicada en el punto anterior.
Al detectar los coaches o los cruzados a un jugador que este dobleteando, se le hará saber al coach de su error y este deberá retirar de dentro del campo a ese jugador. Si no lo retira o si se vuelve a detectar a cualquier otro jugador de su equipo dobleteando, se hará acreedor, como sanción, a la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo y se declarara FORFEIT a favor del equipo contrario. El equipo beneficiado con el FORFEIT podrá no aceptar ganar el juego en la mesa por esta decisión administrativa, lo que hará saber por escrito y en este caso prevalecerá el resultado del juego y se suspenderá una jornada al entrenador en jefe del equipo que no cumplió con esta regla de no dobleteo.
 20. La jugada de conversión no se considera equipo especial por lo que solo los jugadores ofensivos podrán participar en la ofensiva y los jugadores defensivos en la defensiva.



21. En cuarta oportunidad en donde el equipo ofensivo no se presente en formación de patada de despeje o de gol de campo, no se considera equipo especial, por lo que no se permite el dobleteo y el equipo ofensivo deberá solo incluir a jugadores ofensivos en dicha jugada.
22. El equipo defensivo, en cuarta oportunidad, en donde el equipo ofensivo no se presente en formación de patada de despeje o de gol de campo, podrá incluir a cualquier jugador en esa jugada (equipos especiales), a menos que el equipo ofensivo le notifique con tiempo, antes de que se ponga la bola lista para esa jugada, por medio de los árbitros, que no va a presentarse en formación de patada, con el fin de que pueda hacer las sustituciones correspondientes. En el caso de darse este último supuesto, el equipo defensivo no podrá incluir a su equipo especial y deberá participar solo con jugadores defensivos en dicha jugada.
23. En el intento de punto extra, después de una anotación, en donde el equipo ofensivo no se presente en formación de patada de punto extra, el equipo ofensivo deberá solo incluir a jugadores ofensivos en dicha jugada.
24. El equipo defensivo, en el intento de punto extra, después de una anotación, en donde el equipo ofensivo no se presente en formación de patada de punto extra, podrá incluir a cualquier jugador en esa jugada (equipos especiales), a menos que el equipo ofensivo le notifique con tiempo, antes de que se ponga la bola lista para esa jugada, por medio de los árbitros, que no va a presentarse en formación de patada, con el fin de que pueda hacer las sustituciones correspondientes. En el caso de darse este último supuesto, el equipo defensivo no podrá incluir a su equipo especial y deberá participar solo con jugadores defensivos en dicha jugada.
25. El infringir lo señalado en los puntos 20 al 24 respecto a conversiones, cuarta oportunidad y punto extra, al ser detectados por los coaches o los cruzados, se le hará saber al coach de su error y este deberá corregir o retirar de dentro del campo a el o los jugadores infractores. Si no corrige, o no los retira (a los jugadores), o si se vuelve a detectar cualquier otra situación de su equipo infringiendo lo aquí señalado, se hará acreedor, como sanción, a la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo y se declarará FORFEIT a favor del equipo contrario. El equipo beneficiado con el FORFEIT podrá no aceptar ganar el juego en la mesa por esta decisión administrativa, lo que hará saber por escrito y en este caso prevalecerá el resultado del juego y se suspenderá una jornada al entrenador en jefe del equipo que infringió lo establecido en esta regla de participación en conversiones, cuarta oportunidad y punto extra.
26. Cuando un jugador sea lastimado, estará fuera del campo una jugada, como lo indican las reglas de la NCAA y con las salvedades ahí expuestas, al pedir tiempo fuera, en cambio de cuarto o medio tiempo.
27. Si por motivos de lesiones durante el juego, se requiere dobletear a algún jugador, entrara en función la regla especial de dobleteo por lesiones y el jugador que dobletee jugara invariablemente en la línea de scrimmage de tackle a tackle y en ningún caso se permitirá que dobletee un jugador de los llamados linieros ofensivos especiales.
28. El equipo que requiera dobletear escogerá a los jugadores que desee pero estos deberán ser linieros ofensivos si requiere cubrir a un jugador faltante en la defensiva, sin que estos puedan ser linieros ofensivos especiales. Así mismo deberá escoger a un liniero defensivo para cubrir a un jugador faltante en la ofensiva.
29. Antes de aplicar esta regla de dobleteo especial por lesiones, el head coach del equipo que requiera dobletear, deberá notificar al árbitro en jefe y este al coach en jefe del equipo contrario para su conocimiento y seguimiento.
30. El equipo que dobletee bajo esta regla de dobleteo especial por lesiones, podrá rotar a los jugadores que estén dobleteando observando estrictamente el procedimiento aquí establecido y notificando antes de cada cambio al árbitro, para que este informe al head coach del equipo contrario para su conocimiento y seguimiento.
31. En el supuesto de que el equipo que requiera dobletear no tenga linieros disponibles por lesiones o por contar solo con linieros ofensivos especiales, podrá dobletear a otros jugadores en el siguiente orden:
En la ofensiva, primero las alas cerradas, a falta de estos, las alas abiertas y por ultimo a falta de estos, a los corredores.
En la defensiva, primero las alas defensivas, a falta de estos, los linebackers, a falta de estos, los corners y por ultimo a falta de estos, a los safeties.
32. Bajo esta regla siempre se dobleteara al jugador en la línea de scrimmage de tackle a tackle. Si por los supuestos expuestos se requiere dobletear a un jugador que no sea liniero, este dobleteara en la línea de scrimmage y se retirara a un liniero a otra posición que requiera ese mismo equipo.



33. Si no se respetan los lineamientos para la utilización de la regla especial de dobleteo por lesiones establecidas en los puntos 27 al 32, al detectar los coaches o los cruzados a un jugador que este dobleteando infringiendo lo indicado en los puntos indicados, se le hará saber al coach de su error y este deberá corregir o retirar de dentro del campo a ese jugador. Si no corrige o no lo retira, o si se vuelve a detectar a cualquier otro jugador de su equipo dobleteando inadecuadamente en base a esta regla especial de dobleteo por lesiones, se hará acreedor, como sanción, a la suspensión por una jornada al entrenador en jefe de ese equipo y se declarara FORFEIT a favor del equipo contrario. El equipo beneficiado con el FORFEIT podrá no aceptar ganar el juego en la mesa por esta decisión administrativa, lo que hará saber por escrito y en este caso prevalecerá el resultado del juego y se suspenderá una jornada al entrenador en jefe del equipo que no cumplió con esta regla especial de dobleteo por lesiones.
34. Los balones oficiales de juego serán de piel y podrán ser de la marca Wilson, TDJ en Peewee, TDY en Midget y jr. Bantam y 1001 en Bantam, o de la marca Nike en su equivalente de las medidas aprobadas. Si un equipo no cuenta con el balón de juego reglamentario, se jugará con el balón del equipo contrario. Si ninguno de los dos equipos cuenta con el balón de juego reglamentario, se declarará FORFEIT en contra de los dos equipos contendientes.
35. El equipo visitante escogerá el lado de la banca en que desee estar en ese juego.
36. Los árbitros cuidarán que el medio tiempo del juego solo sea de 15 minutos y que las porristas pasen al centro del campo a hacer el intercambio con las porristas del equipo contrario después del breakable, debiendo iniciar el tercer cuarto del juego después de esto.
37. No podrán ingresar al campo los padres de familia en el medio tiempo del juego, ni al finalizar este. La infracción a este punto, se sancionará con 10 tantos en contra del equipo infractor.
38. No habrá empates en los juegos oficiales, por lo que después de 5 minutos de descanso al terminar el tiempo reglamentario, se jugarán series extras de desempate desde la yarda 25 con 1º. y diez de acuerdo a las reglas de la NCAA.
39. AFAIM-RFI, a partir de la temporada juvenil 2006, operará y utilizará el sistema de repetición instantánea para revisar ciertas marcaciones arbitrales en los campos en donde se encuentre instalado el sistema, puediendo el head coach de cada equipo solicitar la revisión de una jugada en el transcurso de cada medio tiempo, mediante la solicitud de un tiempo fuera, podrá seguir solicitando la revisión de jugadas hasta que pierda una solicitud de revisión, cargándosele un tiempo fuera y ya no podrá solicitar la revisión de alguna jugada en lo que reste de ese medio tiempo.

Además el Oficial (arbitro) de repetición instantánea, que se encuentra en la cabina especialmente diseñada para ello, podrá durante todo el juego y en cualquier momento de este, someter a revisión cualquier jugada que pueda ser sujeta a revisión, incluida en el reglamento de Repetición Instantánea. La decisión de marcación de regla de campo podrá, mediante la revisión, ser revertida, modificada o mantenerse como se marco originalmente.
40. Es de observancia obligatoria el “Reglamento del Sistema de Repetición instantánea” emitido por AFAIM-RFI.
41. Se mantiene vigente el reglamento AFAIM en los aspectos no modificados en las presentes reglas y en lo que no contravenga a las reglas de la NCAA.