



Reglas y Forma de Juego para Categorías de Exhibición.

Categorías: Electrones, Atomos y Mosquitos.

1. El campo de juego será de 50 yardas.
2. El número de jugadores en el campo es de 6 en electrones y Atomos y de 9 en Mosquitos.
3. Deberá de estar un coach adulto como responsable de la banda de cada equipo.
4. Se permitirá la presencia de 2 entrenadores en Electrones y Atomos y 1 entrenador en Mosquitos por equipo dentro del campo de juego, tanto a la ofensiva como a la defensiva.
5. La duración del juego será de 2 series por equipo en electrones y atomos y de 3 series por equipo en Mosquitos en cada medio tiempo o el equivalente a 1 hora de juego incluyendo 15 minutos de medio tiempo.
6. Se iniciarán las series en la yarda 10.
7. Se tendrán 4 oportunidades para anotar por serie.
8. El jugador que anote touchdown en una serie no podrá volver a correr la pelota en esa misma serie.
9. No se harán efectivos los fumbles que se lleguen a presentar en el desarrollo del juego y el máximo avance será donde sea el fumble.
10. No se efectuará jugada de punto extra.
11. No se permiten las corridas por el centro, a menos que sea entregado el balón al corredor a 3 yardas o mas de la línea de scrimmage.
12. No se podrá tener hombre de línea defensiva frente al centro.
13. No se permiten defensivas de goal line, mínimo 3 yardas para los LB y CB de la línea de scrimmage.
14. Los linderos defensivos no pueden penetrar por el lado interno de los linderos ofensivos que estén a un lado del centro para no romper la jugada ofensiva en el intercambio de balón.
15. En los casos de requerir dobleteo por falta de jugadores, solo podrá ser en la línea de golpeo (ofensiva o defensiva), avisando del mismo al árbitro central y al entrenador del equipo contrario (NO PUEDEN DOBLETEAR LOS JUGADORES CON EXCEPCION DE PESO).
16. No se permitirán acuerdos entre coaches ni directivos en el campo.

Reglas y Forma de Juego para Categorías de Competencia.

Categorías: Hormiguitas, Hormigas y Ardillas.

1. El campo de juego será de 70 yardas
2. Deberán ser un mínimo de 20 jugadores habilitados para jugar.
3. La cédula de Juego deberá de estar balanceada en cuanto a jugadores ofensivos y defensivos.
4. Los jugadores defensivos deberán portar en la parte posterior de su casco un pegote oficial, proporcionado por AFAIM, con el número de jersey del jugador, anotado, verificando los cruzados del equipo contrario al momento de checar la cédula y credenciales, previo al juego.
5. El número de jugadores en el campo de juego es de 11.
6. La duración del juego será de 32 minutos de tiempo efectivo, divididos en 8 minutos por cuarto.
7. La patada de salida será de la yarda 25.
8. Se jugará con primero y diez.
9. Se tienen 2 tiempos fuera por cada medio tiempo.
10. Un fumble ocasiona pérdida de la posesión del balón.
11. Procede el Safety en estas categorías.
12. Los castigos se aplicarán: 5=2.5, 10=5 y 15=7.5 yardas.
13. Se permitirá dobleteo en equipos especiales; incluyendo cuarta oportunidad, patada de despeje y patada de salida.
14. No se permite el dobleteo en punto extra ya que no se tiene la alternativa de patada en punto extra por ser Temporada Infantil.
15. En los casos de requerir dobleteo por falta de jugadores, solo podrá ser en la línea de golpeo (ofensiva o defensiva), avisando del mismo al árbitro central y al entrenador del equipo contrario (NO PUEDEN DOBLETEAR LOS JUGADORES CON EXCEPCION DE PESO).
16. Si hay empate entre los dos equipos, el juego se va directamente a series extra (3) Se hace un volado en donde el equipo ganador escojera si empieza con la OFF o la DEF, cada equipo tiene 3 oportunidades para hacer puntos, el equipo que mas puntos tenga despues de las tres (3) series es el ganador, si el juego sigue empatado, entonces se va directamente a puntos extra desde la yarda 3, solo se tendra un tiempo fuera por serie.
17. No se permitirán acuerdos entre coaches ni directivos en el campo.