

# ***CFACV***

COMISION  
FUTBOL AMERICANO  
COMUNIDAD VALENCIANA

REGLAMENTO OFICIAL  
FUTBOL FLAG

5 x 5

TEMPORADA 2009/2010



# FUTBOL FLAG CFACV

## Código Ético del Futbol Flag CFACV

De los jugadores, entrenadores y otras personas asociadas con el juego, tan solo se esperan las mejores formas de deportividad y conducta. No hay lugar para tácticas desleales, antideportivas o maniobras que busquen deliberadamente lesionar a un adversario.

El código ético del Futbol Flag CFACV establece:

- a. Que el Código de Futbol Flag será una parte integral de éste código ético y que se leerá y observará con cuidado.
- b. Ganar una ventaja a través de engaños o despreciando las reglas hace al entrenador o jugador impropios de ser asociados con el Futbol Flag.

Las reglas por si solas no pueden conseguir el juego limpio. Solo con el continuo esfuerzo de entrenadores, jugadores, árbitros y todos los amigos del juego se pueden preservar los altos estándares éticos que el público tiene derecho a esperar del Futbol Flag. Por éste motivo, como una guía para jugadores, entrenadores, árbitros y otras personas relacionadas con el desarrollo del juego, se publica el siguiente código:

### Ética de los Entrenadores

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es inadmisibile. Inducirlos a que hagan holdings intencionados, dar golpes a la pelota, shifts ilegales, lesiones simuladas, interferencias, pases ilegales hacia adelante o agredir intencionadamente destruirá, en lugar de construir, el carácter de los jugadores. Ésta instrucción no solo es desleal para un adversario sino que acaba con la integridad de los jugadores que estén bajo las ordenes de este entrenador y no tiene lugar dentro de un juego que es una parte esencial de un programa educativo.

Las siguientes prácticas no son éticas:

- a. Cambiar de número a lo largo de un partido para confundir a los adversarios.
- b. Usar drogas no terapéuticas en el juego. Esto no está dentro de las intenciones y objetivos del atletismo amateur y están prohibidas.
- c. "Golpear la pelota" mediante un uso deshonesto de la señal de inicio. Esto no es nada más que obtener una ventaja ante el adversario. Hay que hacer una señal honesta de inicio, pero una señal que tenga como objetivo que el equipo se ponga en movimiento una fracción de segundo antes de que la pelota se ponga en juego, con la esperanza de que no sea detectado por los árbitros, es ilegal. Es lo mismo que si un corredor de 100 metros lisos tuviera un convenio secreto con la persona que da la señal de inicio con el fin de que le de un aviso una décima de segundo antes de que dispare la pistola.
- d. Hacer un cambio de manera que simule el inicio de la jugada o utilizar cualquier otra táctica antideportiva con el propósito de que el adversario haga un offside. Esto tan solo se puede interpretar como un intento deliberado de obtener una ganancia inmerecida.
- e. Simular una lesión con el fin de ganar un inmerecido tiempo adicional para un equipo. Un jugador lesionado ha de tener, por reglamento, toda la protección del mundo, pero simular una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Éstas tácticas no pueden ser toleradas en la integridad de un deportista.

### Hablar con un Adversario

Hablar con un adversario de cualquier manera degradada, vulgar, abusiva o "despreciable", o intentar incitar una respuesta física o verbal para descalificarlo, es ilegal. Los entrenadores tienen la obligación de rechazar esta conducta y dar soporte a las acciones arbitrales para controlarlo.

### Hablar con los Árbitros

Cuando un árbitro impone una penalización o toma una decisión, está realizando su trabajo de acuerdo a su juicio. Él está en el campo para mantener la integridad del juego del Futbol Flag, y sus decisiones son finales y concluyentes y tienen que ser aceptadas por jugadores y entrenadores.

El Código de Ética del Futbol Flag CFACV establece:

- a. Toda crítica de los árbitros, tanto dentro como fuera del campo, por parte de jugadores o del público se considerará como no ética.
- b. Si un entrenador se dirige, o permite que cualquiera de su equipo se dirija a un árbitro de manera impropia a lo largo del transcurso de un partido, o pone al público o a los jugadores en contra de los árbitros, cometerá una violación de las reglas del juego y su conducta será indigna de un entrenador.

**CONTACTO**  
**ESTE DEPORTE ES SIN CONTACTO, EL BLOQUEO Y EL CONTACTO NO SON PERMITIDOS.**

**Deportividad**

El jugador de Fútbol Flag que viola intencionadamente una regla es culpable de jugar deshonestamente y de una conducta antideportiva; y tanto si es penalizado como no, desacredita el buen nombre del juego; cuando su trabajo tendría que ser el de ensalzarlo.

## 1 – POSESIÓN

- a. Un sorteo mediante una moneda determinará la primera posesión. El equipo perdedor del sorteo tiene la opción de escoger la End Zone a defender.
- b. El equipo que pierde el sorteo dispondrá de la posesión del balón al inicio de la segunda parte empezando a atacar desde su propia yarda 5.
- c. No hay chuts. El equipo ofensivo toma la posesión del balón en su propia yarda 5 y tiene 4 downs para atravesar el medio del campo. Si lo consigue dispondrá de cuatro downs más para tratar de hacer touchdown. Si el ataque falla en su propósito, la posesión del balón cambia y el nuevo equipo atacante iniciará su posesión desde su propia yarda 5. Un primer down automático por penalización dejará sin efecto el resto de requerimientos y el ataque dispondrá de cuatro nuevos downs para pasar de medio campo o anotar.
- d. En todos los cambios de posesión ( a excepción de las intercepciones ), el nuevo equipo de ataque comienza en su yarda 5.
- e. Los equipos cambian de End Zone después de transcurridos 20 minutos ( en la media parte ).

## 2 - NUMERO DE JUGADORES

- a. Un equipo puede estar formado por jugadores de ambos sexos en todas las categorías
- b. En competiciones oficiales los equipos se componen de un máximo de 10 jugadores y un mínimo de 6 jugadores. Esta regla puede ser cambiada de acuerdo a la reglamentación de cada torneo
- c. Los equipos pueden seguir jugando con un mínimo de 4 jugadores ( debido a lesiones ).
- d. Si menos de 4 jugadores están disponibles, el partido quedará suspendido.

## 3 - DURACIÓN / PRÓRROGA

- a. La duración del partido es de 40 minutos en dos partes de 20.
- b. El reloj oficial no se detendrá después de cada jugada excepto los dos últimos minutos de cada parte.
- c. Si el corredor sale fuera de límites con la pelota o el pasador hace un pase incompleto, el reloj no se parará después de cada jugada.
- d. En un partido donde sea necesario un ganador ( eliminatoria, final, etc. ), se jugará una prórroga. El tiempo entre el final del partido y el inicio de la prórroga será de dos minutos. Un sorteo con una moneda determinará la primera posesión para la prórroga. El equipo ganador dispondrá de 4 intentos desde la mitad del campo para anotar, tanto si anota como si no, el equipo perdedor del sorteo dispondrá también de 4 intentos para anotar desde el medio del campo, una vez hayan consumido los 4 intentos, si el marcador continúa empatado volverán a tener 4 intentos cada equipo, así hasta desempatar. El extra point se jugará con tiempo de partido. Si, después de 2 intentos, continúa el empate se jugará el extra point desde la yarda 12. Una intercepción finaliza el intento del extra point y puede ser retornada para anotar. No hay tiempos muertos para la prórroga.
- e. Cuando la pelota quede lista para jugarse, el equipo atacante dispone de 30 segundos para realizar el snap.
- f. Cada equipo tiene dos tiempos muertos de 60 segundos por parte. Estos no pueden ser conservados para la siguiente parte o para la prórroga.
- g. Los tiempos muertos pueden ser pedidos por el entrenador principal o por un jugador que esté en el campo.
- h. El árbitro puede parar el reloj si lo considera oportuno.
- i. El reloj permanecerá parado durante los tiempos muertos.
- j. El reloj se parará para que el árbitro avise a los dos equipos de que restan dos minutos para que finalice la segunda parte del partido.
- k. El reloj se pondrá en marcha al snap después de que haya sido detenido.
- l. La media parte tendrá una duración de 5 minutos

## 4 – ANOTACIONES

- a. TOUCHDOWN: 6 puntos.
  - b. PUNTO EXTRA: 1 punto, jugado desde la yarda 5.
  - c. PUNTO EXTRA: 2 puntos, jugado desde la yarda 12.
  - d. SAFETY: 2 puntos.
- NOTA: Una intercepción retornada hasta la End Zone contraria en cualquier jugada de punto extra sumará 2 puntos al marcador de la defensa y le dará a este equipo la posesión en su yarda 5 en la siguiente jugada.**

## 5 – CARRERA

- a. Para iniciarse la jugada, se debe realizar el snap en el que el balón debe pasar por entre la piernas del center.
- b. El center no puede recibir un handoff del QB inmediatamente después de que haya realizado el snap.
- c. El quarterback es el jugador que recibe el snap del center.
- d. El quarterback no puede atravesar la línea de scrimmage corriendo con la pelota, excepto cuando haya entregado la pelota a otro jugador y se la hayan devuelto a él.

- e. En la misma jugada de ataque se pueden realizar varios handoffs por detrás de la línea de scrimmage siempre y cuando sean pase hacia atrás o bien lateralmente. Si se realiza hacia adelante será considerado un pase ( solo se puede realizar uno por jugada ).
- f. Los pases hacia atrás por detrás de la línea de scrimmage están permitidos y son jugadas de carrera.
- g. Cuando el balón cruza la línea de Scrimmage, ya no puede ser pasado de ninguna manera, ni en pase hacia atrás, ni en handoff, ni en pase hacia adelante.
- h. Las Zonas de No Carrera están localizadas 5 yardas por delante de cada End Zone. Cuando la pelota esté en o dentro de la línea de 5 yardas, el ataque no puede realizar jugadas de carrera.
- i. El jugador que toma un handoff, **toss o pitch** puede posteriormente pasar el balón siempre y cuando se encuentre por detrás de la línea de scrimmage.
- j. Todos los jugadores de defensa podrán entrar a presionar en el momento en que se produzca un handoff o un pase hacia atrás, y también cuando el ataque las simule en una jugada de engaño.
- k. Rotar sobre sí mismo por parte del jugador que lleva el balón está permitido, pero no podrá ni saltar ni lanzarse al suelo para evitar a un contrario y **ganar yardas**.
- l. La pelota será situada para la siguiente jugada donde estaba el pie **más adelantado** del jugador que llevaba el balón cuando le quitaron el Flag, no donde estuviese el balón.

## 6 – RECEPCIÓN

- a. Todos los jugadores son elegibles para recibir un pase, incluido el QB si anteriormente ha entregado el balón a un compañero por detrás de la línea de scrimmage.
- b. Como en la NFL, un jugador puede estar en motion, pero no en dirección a la End Zone rival en el momento del snap.
- c. Un jugador debe tener por lo menos un pie **en contacto con el suelo** dentro de los límites del campo cuando reciba un pase para que sea completo.

## 7 – PASE

- a. Solo los jugadores de la defensa que estén a 7 o más yardas en el momento del snap pueden entrar a presionar al QB.
- a. El QB dispone de 7 segundos para pasar el balón. Si el pase no ha sido realizado transcurridos los 7 segundos, la jugada finaliza. El ataque pierde el down y el balón si sitúa en el punto del snap anterior. Una vez que el balón ha sido entregada en un handoff o un pase hacia atrás, hay un amago de carrera, esta regla deja de tener efecto.
- b. Solo se permite un pase hacia adelante por down.
- c. Las intercepciones cambian el equipo que tiene la posesión.
- d. Las intercepciones pueden ser retornadas por la defensa.
- e. Cuando se intercepta un balón en la propia End Zone la jugada finaliza y el equipo que ha recuperado el balón inicia su ataque en la yarda 5. En caso de que el jugador que intercepta saliese de la End Zone corriendo, la siguiente jugada comenzará en el punto hasta el que ese jugador haya avanzado. De todas formas, si el jugador que abandona la End Zone después de interceptar volviese a entrar y allí le quitasen el flag, supondría un safety para el otro equipo, que además recuperaría la posesión del balón.

## 8 - PELOTA MUERTA

- a. Las sustituciones solo se pueden realizar a pelota muerta.
- b. La pelota se considera muerta cuando:
  - i. Un árbitro hace sonar su silbato.
  - ii. Al portador de la pelota se le quita un Flag.
  - iii. Se produce una anotación.
  - iv. Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la pelota que no sea manos o pies toca el suelo.
- c. Si un flag del portador de la pelota se cae, la jugada será parada por el silbato del árbitro, la pelota será declarada muerta y la siguiente jugada se iniciará en el punto donde cayó el flag.
- d. Los jugadores que hayan perdido alguno de sus flags son inelegibles para recibir un pase.  
**NOTA: No se pueden recuperar los fumbles. La siguiente jugada se iniciará desde el punto donde se le cayó la pelota al jugador que la llevaba. Si en fumble se produce en el snap, la pelota será llevada al punto anterior de la línea de scrimmage.**

## 9 - PRESIÓN AL QUARTERBACK

- a. Todos los jugadores que presionen al QB deben estar como mínimo a 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap. No hay número máximo de jugadores que pueden estar defendiendo en la línea. Una vez que la pelota es entregada en handoff o en un pase hacia atrás o bien se simula una de estas acciones en una jugada de engaño, la regla de las 7 yardas deja de tener efecto y todos los defensores pueden cruzar la línea. Una marca especial o un árbitro indicará la distancia de 7 yardas al inicio de cada jugada.

**HAY QUE RECORDAR QUE LOS BLOQUEOS Y LOS PLACAJES NO ESTÁN PERMITIDOS.**

## 10 - CONDUCTA ANTIDEPORATIVA / CONTACTO ILEGAL

- a. Si el árbitro observa cualquier acción donde haya contacto flagrante, placar, dar un codazo, empujones, bloqueos o cualquier conducta antideportiva, se detendrá el juego y el jugador será expulsado del torneo.
- b. **NO SE TOLERARÁ EL JUEGO SUCIO.**
- c. Las provocaciones, insultos, palabras malsonantes o burla hacia los árbitros, rivales, equipos o espectadores no están permitidas. Los árbitros determinarán cuando esto ocurre. Si esto sucede, el árbitro dará un aviso al jugador. Si continuase, el jugador o jugadores serán expulsados del partido.

## 11 - FALTAS

- a. **Todas las faltas acarrearán 5 yardas de penalización.** El down será repetido ( salvo excepciones ) y las 5 yardas se contarán desde la línea de scrimmage.
- b. Todas las faltas podrán ser declinadas por el equipo rival excepto **false start y faltas a pelota muerta.**
- c. La distancia penalizada no podrá ser mayor que la mitad de la distancia existente entre la línea de scrimmage y la goal line
- d. El árbitro será quien determine si un contacto se ha producido en un lance normal del juego con lo que no será considerado falta. Todas las faltas se aplicarán desde la línea de scrimmage.
- e. Solo el capitán del equipo y el **head coach** podrá preguntar al árbitro acerca de la aplicación del reglamento.
- f. Un partido no puede finalizar con una falta de la defensa a excepción de que el ataque la decline. Se jugará otra jugada aunque el reloj esté a cero.
- g. Las faltas después de una intercepción se aplicarán desde el punto **donde finalice en retorno o muera la jugada.**

## 12 - FALTAS EN DEFENSA

- a. Fuera de juego. *5 yardas*
- b. Sustitución ilegal. Un jugador entra en el campo después de que el balón esté listo para ser jugado, engañando al contrario o 6 jugadores en el campo. *5 yardas*
- c. Señales para despistar: Cualquier señal que pueda distraer al contrincante o simular señales de ataque antes del inicio de la jugada. *5 yardas*
- d. Interferir a un rival o tocar el balón antes del snap. *5 yardas*
- e. Presión ilegal. Presionar al Quarterback desde una distancia inferior a 7 yardas.
- f. Interferencia en el pase. *5 yardas y primer down automático siempre y cuando no sea intencionada para evitar el máximo avance*
- g. Contacto ilegal (Agarrar, bloquear, placar, etc...) *5 yardas y primer down automático.*
- h. Tirar ilegalmente del flag. (Quitarle el flag a un jugador antes de que haya recibido el pase). *5 yardas y primer down automático.*

## 13 - FALTAS EN ATAQUE

- a. Esconder el flag o impedir con la mano al rival que le quite el flag. *5 yardas*
- b. Retraso del juego. Más de 30 segundos para iniciar la jugada. *5 yardas*
- c. Sustitución ilegal. *5 yardas*
- d.  **Holding.** *5 yardas*
- e. Motion ilegal. Más de un jugador en movimiento antes del snap o un jugador en movimiento hacia la End Zone rival. *5 yardas*
- f. Recolocación ilegal. Uno o varios jugadores cambian de posición antes del inicio de la jugada y no están en su nueva posición por lo menos un segundo antes del snap. *5 yardas*
- g. Salida falsa. *5 yardas (no puede ser declinada)*
- h. Snap ilegal. *5 yardas.*
- i.
- j. Tirarse al suelo **para ganar yardas evitando a un contrario o saltar para que no le quiten el flag.** *5 yardas*
- k. Jugador fuera de límites. Si un jugador sale de los límites del campo, no puede volver a entrar para recibir el balón. *5 yardas*
- l. Pase ilegal hacia adelante. Se produce más de un pase hacia delante en la misma **jugada** o se realiza una vez atravesada la línea de scrimmage. *5 yardas y pérdida de down.*
- m. Interferencia de pase en ataque (Empujar a un jugador de la defensa para evitar la intercepción). *5 yardas y pérdida de down.*
- n. Carreras en la Zona de No Carrera. *Pérdida de down y siguiente jugada desde donde se inició la anterior.*
- o. Equipamiento ilegal, jugador sin protector bucal. *5 yardas*

## 14 - SISTEMA DE DESEMPATE EN TORNEOS

- a. Resultados en los partidos de los equipos empatados
- b. Diferencia de puntos entre los equipos empatados
- c. Diferencia total de puntos a favor y en contra
- d. Más touchdowns anotados
- e. Jugar un período extra entre los equipos empatados

## 15 - INDUMENTARIA

- a. Los tacos están permitidos, pero deben ser de plástico. Las inspecciones deben realizarse antes del inicio de los partidos.
- b. Los uniformes oficiales para un torneo deben ser llevados durante el juego.
- c. Todos los jugadores deben usar protector bucal; no hay excepciones.
- d. Las protecciones para el cuerpo, no deberían ser permitidos.
- e. **Las Gafas de sol NO se podrán utilizar en el juego**

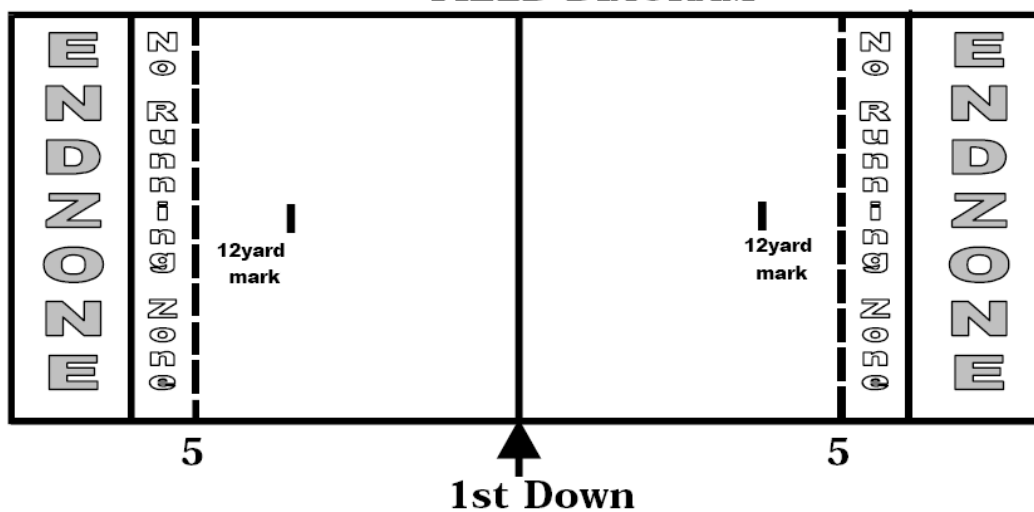
## 16 - EQUIPAMIENTO

- a. Los equipos podrán utilizar su propio balón durante el juego, o si están de acuerdo, un juego de balones puede ser utilizado por ambos equipos. Cada liga o torneo puede establecer sus propias especificaciones en

relación con las dimensiones y el tipo de balón que se utiliza sobre la base de la edad y la habilidad de los participantes. Un equipo o jugador no está autorizado a realizar modificaciones en la superficie natural del balón que está utilizando. Los equipos o jugadores que lo hagan, serán penalizados con cinco yardas de conducta objetable.

- b. En equipos o jugadores femeninos, y en competencias sub 15, se recomienda el uso de pelotas Wilson TDY o similares y en Sub 13 Wilson TDJ o similares.
- c. Los jugadores no podrán utilizar material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada a las equipaciones, ropa o accesorios que afecte al balón o a un adversario. (Excepción: la sombra de los ojos). Los jugadores que infrinjan esta norma serán penalizados con 5 yardas y el jugador será expulsado del juego hasta que elimine dicho material.
- d. Los jugadores no pueden llevar gorras o pañuelos en la cabeza. Tampoco está permitido llevar gafas de sol a menos que sea por prescripción médica.
- e. Si dos equipos están usando camisetas similares, el ganador de la moneda tiene la opción de decidir qué equipo ha de cambiarse de camisetas. Los uniformes de juego no pueden contener nada que pueda causar daño a cualquier jugador. El árbitro será la autoridad final sobre la equipación que puede ser perjudicial para los participantes o cualquier otro dispositivo que no esté cubierto por las normas.
- f. Cualquier tipo de indumentario como joyería, relojes, etc... deberá estar cubierta por completo y sin posibilidad de desprenderse del cuerpo del jugador. Pulseras médicas pueden ser usadas pero han de estar sujetas de tal forma que no puedan causar daño a ningún jugador. El árbitro tendrá la decisión final en cuanto a la aceptabilidad de la indumentaria.
- g. Si un participante tiene una herida que está sangrando, o si un participante tiene sangre impregnada en el uniforme hasta tal punto que puede ser transferido a otra persona, el participante deberá abandonar el terreno de juego hasta que se resuelve el problema a juicio del árbitro.
- h. Los jugadores no deberán utilizar pantalones con bolsillos ni vestimenta que contenga algún clip o grapa metálica.
- i. Los Flags deberán ser claramente visibles y no deben ser cubiertos en modo alguno por los uniformes de juego de los jugadores. No se puede modificar o acortar los Flags. No se pueden modificar los enganches de los flags a los cinturones. Cada jugador ha de tener dos flags situados en ambos laterales de la cadera.  
**NOTA: El árbitro decidirá sobre cualquier decisión en el terreno de juego que no esté cubierto por el presente reglamento de juego.**
- j. El tipo de Flag oficial será de tipo POP aunque se permite jugar con flags tipo Velcro.

## 17 - DIMENSIONES DEL CAMPO Y MARCAS FIELD DIAGRAM



LONGITUD: 60 (o 80) yardas [54 (o 73) metros]  
 ANCHO: 30 (o 20) yardas [27 (o 18) metros]  
 END ZONE: Máximo 10 yardas de profundidad y mínimo 7 yardas.  
 ZONAS DE NO CARRERA: Deben estar marcadas a 5 yardas de las End Zones.