

**CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO
DELMIRO "TURCO" BERNAL, A.C.
REGLAMENTO DE JUEGO CATEGORIA JUVENIL 2011**

INDICE

PAGINA

CAPITULO 1	INTRODUCCION A LAS REGLAS	2
CAPITULO 2	DECLARACION DE PROPOSITOS	2
	OBJETIVOS GENERALES.....	2
	OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	2
CAPITULO 3	ORGANIZACIÓN DE LA TEMPORADA	3
	RETIRO TEMPORAL DE ALGUNO DE LOS TORNEOS.....	4
CAPITULO 4	REGISTRO	4
	REGISTRO DE LAS ORGANIZACIONES.....	4
	REGISTRO DE JUGADORES.....	5
	REGISTRO DE DIRECTIVOS, REPRESENTANTES, ENTRENADORES, MANAGERS Y MEDICOS.....	6
CAPITULO 5	DE LOS REPRESENTANTES	6
	OBLIGACIONES.....	6
	FUNCIONES.....	7
CAPITULO 6	DE LOS COACHES Y MANAGERS	7
	GENERALES.....	7
CAPITULO 7	DE LOS JUGADORES	8
	GENERALES.....	8
	INTEGRACION DE LAS CATEGORIAS.....	9
	JUGADORES QUE CAMBIAN DE EQUIPO.....	9
	PROCEDIMIENTO PARA PROTESTAR JUGADORES.....	10
CAPITULO 8	DISPOSICIONES GENERALES DE CONA	11
	ETAPA DE PRACTICAS O ENTRENAMIENTO.....	11
	EQUIPO Y UTILERIA OBLIGATORIA.....	12
	DE LAS SANCIONES.....	13
CAPITULO 9	REGLAMENTACION CONA	14
	CAMPOS DE JUEGO.....	14
	PROGRAMACION DE JUEGOS.....	15
	REVISION DE LOS JUGADORES PREVIA AL INICIO DEL JUEGO.....	17
	REGLAMENTACION DE JUEGO.....	17
CAPITULO 10	REGLAS	19
	REGLAS DE JUEGO.....	10
	SUSPENSION DE JUEGOS.....	21
	ARBITROS.....	21
CAPITULO 11	REGLAMENTO DE VISITAS	23
	OBJETIVO.....	23
	OBLIGACIONES DEL VISITANTE.....	23
	OBLIGACIONES DEL LOCAL.....	24
CAPITULO 12	INSTRUCTIVOS	25
	INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO DE JUGADORES.....	25
	REGLAMENTO PARA LOCUTORES DEL SONIDO LOCAL.....	29
	INSTRUCTIVO DEL SISTEMA DE DESEMPATE PARA JUEGOS.....	30
	INSTRUCTIVO DEL PROCED. DE JUEGOS SUSPENDIDOS POR LLUVIA...	34



CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO DELMIRO “TURCO” BERNAL, A.C.

REGLAMENTO DE JUEGO CATEGORIA JUVENIL 2011

CAPITULO 1. INTRODUCCIÓN A LAS REGLAS.

- 1.1 Estas reglas son obligatorias para toda Organización inscrita en la CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO DELMIRO TURCO BERNAL, A.C. (CONA, A.C.), y están elaboradas para dar al niño y al joven una protección que debe existir en todas las ligas del mundo y son una promesa para todos los Padres de Familia, de que pueden dejar a sus hijos en cualquier Organización de CONA, A.C., con la confianza de que se les proporcionará un entrenamiento técnico, seguro y apropiado a su edad, trabajando con amistad y compañerismo y manteniéndolos siempre dentro de sus capacidades físicas y emocionales.
- 1.2 En la CONA, A.C. se enseñará a los Jugadores, en una atmósfera paciente e inteligente, a tratar de ganar y a hacer su mejor esfuerzo para anotar un punto más que el oponente, pero todo dentro de un marco de sana diversión y deportivismo.
- 1.3 El buen Coach es una persona cuyos conocimientos del deporte deben ir más allá de un simple fundamento y que éstos le sirvan para coadyuvar a la formación integral del individuo.
- Dentro de éste contexto, los propósitos de cualquier Organización de la CONA, A.C., son:
- A) Enseñar adecuadamente a los Jugadores los fundamentos del Fútbol Americano.
 - B) Dar la oportunidad de participar, en una forma organizada, a todos los niños y jóvenes del equipo, en un marco de completa seguridad.
 - C) Mantener al equipo libre de la presión del adulto, que quiere ganar a cualquier costo.
 - D) Identificar y alejar a cualquier adulto, que en busca de gloria personal, esté en conflicto con los propósitos “B” y “C” que anteceden.

CAPITULO 2. DECLARACIÓN DE PROPÓSITOS.

OBJETIVOS GENERALES.

- 2.1 El objetivo de la CONA, A.C., es fomentar en la niñez y en la juventud, olvidándose de razas, credos, color o posición económica, la práctica del Fútbol Americano, en un marco de deportivismo, con un espíritu de formación integral del individuo.
- 2.2 Animar a los adultos a actuar de manera ejemplar cuando dirijan a niños y jóvenes, considerando básicamente su bienestar y manteniéndolos libres de prejuicios. Fomentar la integración familiar a través del acercamiento entre padres e hijos. Estimular los buenos hábitos de estudio de los Jugadores, dando preferencia a los elementos con buen aprovechamiento escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- 2.3 Enseñar a los niños y jóvenes:

- A) A mantener en todo momento, excelente condición física, mental y moral.
 - B) Los fundamentos técnicos para la práctica adecuada del Fútbol Americano.
- 2.4 Con la conducta ejemplar de Entrenadores y Directivos, inspirar en los Jugadores los buenos hábitos y el respeto a los demás, capacitándolos para valorar en su justa medida los triunfos y las derrotas.
- 2.5 Promover la seguridad de los Jugadores realizando bajo los controles más estrictos y siempre con el uso de la utilería adecuada, los programas autorizados por este Reglamento sobre edades, pesos, época, tiempo y forma de entrenamiento.

CAPITULO 3. ORGANIZACIÓN DE LA TEMPORADA.

- 3.1 El desarrollo de la temporada será dirigido y supervisado por el Consejo Directivo de la CONA, A.C., quien en coordinación con las diferentes Comisiones, vigilará las actividades de Directivos, Representantes, Coaches, Mánagers y demás participantes en el torneo, pudiendo tomar las medidas conducentes a la buena marcha del torneo.
- 3.2 Los torneos de la Categoría Juvenil de la CONA, A.C. se efectuaran dos períodos al año, uno de Juvenil de Primavera en los meses de Marzo, Abril y Mayo y otro de Juvenil de Otoño en los meses de Octubre, Noviembre y Diciembre, para confirmar lo anterior, el Consejo Directivo emitirá una Convocatoria para cada torneo, en la que se especificará claramente lo siguiente:
- A) Las bases y requisitos para la inscripción en el torneo.
 - B) Un proyecto de Calendario de Actividades
 - C) Debiéndose publicar con cuatro meses de anticipación del inicio del torneo.
- 3.3 El Calendario de juegos para los Torneos de Juvenil de Primavera y Otoño, de determinará en la Junta semanal de Representantes correspondiente a la fecha establecida en el Calendario de Actividades de la Convocatoria respectiva, por común acuerdo o por sorteo, en base al sistema de competencia y proyecto de Calendario propuesto por el Consejo Directivo.
- 3.4 El Consejo Directivo se encargará de promover, a través de las Comisiones respectivas, la ceremonia de Inauguración del Torneo respectivo, durante el desarrollo del primer juego que cada equipo tenga como local.
- 3.5 Los campos de entrenamiento y de juego, serán inspeccionados, antes del torneo, por la Comisión de Campos y/o la Comisión de Registro en la fecha de su registro de Jugadores, y de su informe, el Consejo Directivo dará su aprobación definitiva.
- 3.6 En Categoría Juvenil se autorizan, previo aviso y autorización de la CONA, A.C., hasta tres scrimmages contra equipos del propia CONA, A.C. y/o de otras Ligas o Conferencias.
- 3.7 Para la celebración de juegos y Tazón (Bowls), de exhibición o de invitación, locales, estatales o internacionales, los equipos quedan en libertad de efectuarlos, siempre y cuando lo informen a la CONA, A.C.
- 3.8 Los juegos de Tazón o Selecciones, que previamente al torneo se pacten por la CONA, A.C., para efectuarlos después de la temporada regular y con aprobación de la mayoría de las

Organizaciones Asociadas, tendrán carácter de obligatorios para los equipos designados para representar a la Conferencia, en la inteligencia de que los gastos y beneficios que originen dichos eventos, serán por cuenta y a favor de la CONA, A.C. Los arreglos correspondientes a los mismos, serán efectuados directamente por el Consejo Directivo.

RETIRO TEMPORAL DE ALGUNO DE LOS TORNEOS.

- 3.9 Cuando una Organización y/o equipo miembro manifieste por escrito, ante un Congreso Nacional Ordinario, no poder participar el torneo correspondiente, podrá seguir conservando su membresía, si cubre a la CONA, A.C., el porcentaje del monto de la inscripción para dicho torneo y que no podrá ser mayor al 50 por ciento del total de la inscripción.
- 3.10 Los miembros que no participen en un torneo, no tendrán injerencia en los asuntos del mismo, pero deberán nombrar un Representante quién tendrá solo derecho a voz en todas las reuniones de la CONA, A.C.
- 3.11 Esta situación podrá mantenerla hasta por dos años, siempre y cuando se cumpla con la obligación contemplada en el artículo 3.9 de este Reglamento, y que además la Organización no participe en otra Liga o Conferencia de Categoría igual o similar a la que se le concedió el permiso.
- 3.12 Para recuperar su situación de miembro activo, deberá presentar solicitud ante el Congreso Nacional Ordinario, quién decidirá la aceptación bajo las siguientes bases:
- A) Que exista lugar para su reincorporación.
 - B) Tendrá preferencia sobre los equipos nuevos que soliciten pertenecer a la CONA, A.C., pero no sobre los equipos que hubieran jugado como invitados en el torneo anterior y que soliciten seguir participando en la CONA, A.C.
 - C) Si son aceptados nuevamente, su participación se contará a partir de la fecha en que fueron aceptados.
 - D) Si no es aceptada su reincorporación, causará baja de la CONA, A.C.
- 3.13 Los Jugadores pertenecientes a un equipo con permiso para no participar en un torneo, podrán jugar libremente en cualquier equipo de la CONA, A.C., en el momento que su equipo se reincorpore a la CONA, A.C., podrán:
- A) Regresar a su equipo de origen, siempre y cuando no tengan ningún adeudo económico o de material deportivo para con el equipo que jugaron.
 - B) Seguir participando en el equipo en el que jugaron, pero para cambiarse a otro equipo, deberán cumplir con el artículo 7.7 de este Reglamento.

CAPITULO 4. REGISTRO.

REGISTRO DE ORGANIZACIONES.

- 4.1 Para poder registrar a una Organización en la CONA, A.C., deberá:
- A) Estar convencido de la bondad de los objetivos generales y específicos de la Categoría y que están contenidos en este Reglamento, obligándose a cumplirlos íntegramente.

- B) Inscribirse dentro de los términos y con los requisitos que señale la Convocatoria respectiva.
- C) No se concederá plazo extra a ninguna Organización para inscribirse en el torneo.
- D) En todos los casos, la CONA, A.C., SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISIÓN.

- 4.2 Para formalizar legalmente la inscripción de todas las Organizaciones, deberán de acudir a las oficinas de la CONA, A.C., exclusivamente los Representantes de las Organizaciones, debidamente acreditados por escrito, dentro de las fechas y horas que señale la Convocatoria.
- 4.3 Previo pago de la cuota de inscripción, Membresía y presentación de la Fianza, Cheque de Garantía o efectivo, que señale la Convocatoria, la CONA, A.C., proporcionará la documentación para el registro legal de los equipos que participarán en el torneo y deberán cubrir en su momento los gastos de las personas que asistan a los Congresos y Clínicas y los gastos de arbitraje.
- 4.4 Cada Organización deberá presentar la documentación requerida por la Comisión de Registro y Elegibilidad, la que determinará su validación, con el visto bueno del Consejo Directivo.

REGISTRO DE JUGADORES.

- 4.5 Todos los Jugadores que deseen inscribirse en la CONA, A.C., lo harán por conducto de sus Representantes de Organización, de acuerdo con los requisitos establecidos en el INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO DE JUGADORES, editado por la CONA, A.C. y que forma parte de este Reglamento.
- 4.6 Para efectos de registro, todos los Jugadores novatos y veteranos de los diferentes equipos deberán estar presentes en el lugar, fecha y hora determinadas en el Calendario de Registro emitido por la Comisión de Registro y Elegibilidad de la CONA, A.C.
- 4.7 El Calendario de Registro de equipos, deberá contemplar como última fecha para el registro, 15 días calendario, antes del comienzo de la primera fecha del torneo regular de temporada.
- 4.8 Cada equipo de las Organizaciones, tiene derecho a registrar a los Jugadores faltantes en sus Categorías, en una segunda fecha contemplada en el Calendario de Registro, haciéndose acreedores a la sanción contemplada en el Código de Sanciones, la misma sanción se aplicará a los Coaches, Directivos y Personal Administrativo que no se registren en la primera fecha asignada para el registro de su equipo. Los Jugadores Libres podrán registrarse en la segunda fecha asignada para el registro de su equipo. Todo Jugador inscrito que sea dado de baja y reemplazado por otro, sólo podrá registrarse en la segunda fecha de registro asignada a su equipo, aplicándosele la sanción contemplada en el Código de Sanciones. Fuera de estas fechas, no se registrará a ningún Jugador, Coach o Directivo.
- 4.9 El Jugador que esté participando en otra Liga, durante el mismo período del calendario del torneo vigente en la CONA, A.C., no podrá participar en las Organizaciones pertenecientes a la CONA, A.C.
- 4.10 Ningún Jugador que haya participado en una determinada Categoría de la CONA, A.C. o de otra Liga, podrá participar en una inferior a aquella en la que jugó, aún cumpliendo con todos los requisitos establecidos por la Convocatoria respectiva de CONA, A.C. En el caso concreto de Categoría Juvenil no podrán participar Jugadores que lo hayan hecho en Categorías Intermedia, Intermedia Superior, Mayor o Masters

- 4.11 Está prohibido a Directivos, Representantes, Entrenadores, Mánagers o a cualquier miembro de una Organización, que por cualquier medio y en cualquier época, se comuniquen directa o indirectamente con Jugadores de otras Organizaciones de la CONA, A.C., que en la temporada anterior hayan jugado con esos equipos y les ofrezcan becas, subsidios, canonjías o cualquier ventaja para que éstos se cambien de Organización. En caso de comprobarse este hecho, se aplicará lo establecido en el Código de Sanciones
- 4.12 Las Cédula de Registro de cualquier equipo, podrá ser consultada por los Representantes legalmente acreditados de los equipos. en cualquier momento del torneo.

REGISTRO DE DIRECTIVOS, REPRESENTANTES, ENTRENADORES, MANAGERS Y MEDICOS.

- 4.13 Cada Organización deberá registrar ante la Comisión de Registro y Elegibilidad de CONA, A.C., en la fecha designada a su Organización:
- A) A sus Directivos.
 - B) A sus Representantes Titular y Suplente.
 - C) A su Coordinador Técnico, Entrenadores en Jefe y Asistentes.
 - D) A sus Administradores (Mánagers).
 - E) A su Director Médico y Médicos de cada equipo.
 - F) Sus Porras, Colores, Emblemas, Motes y Mascotas.

CAPITULO 5. DE LOS REPRESENTANTES.

OBLIGACIONES.

- 5.1 Los Representantes ante la CONA, A.C., tienen la obligación de acudir a todas las juntas de la misma.
- 5.2 Los Representantes Titular y Suplente, están obligados a conocer, aceptar y hacer cumplir el Reglamento y acuerdos que emanen de las Asambleas o sean tomados en Juntas de la CONA, A.C., sin que su desconocimiento les exima de la obligación respectiva.
- 5.3 La inasistencia de los Representantes acreditados, a las Juntas y Asambleas, obliga a su Organización a aceptar y cumplir los acuerdos que se hayan tomado en su ausencia.
- 5.4 Los Representantes acreditados, tienen la obligación de participar activamente en las Comisiones que les asigne la CONA, A.C., ya que es indispensable su cooperación para obtener los fines que ésta persigue.
- 5.5 Los Representantes acreditados, están obligados a fungir como Representantes de CONA, A.C., en los campos de juego, cuando la Comisión respectiva así se los señale.
- 5.6 Los Representantes de CONA, A.C. de los equipos locales en los campos de juego, tienen la obligación de comunicar los resultados de los juegos, a las personas encargadas de recibirlos, a más tardar dos horas después de su terminación.

FUNCIONES.

- 5.7 Es función de los Representantes (titular o suplente), formalizar legalmente la inscripción de sus equipos ante la CONA, A.C.. Los Representantes acreditados, presentarán su solicitud de ingreso, firmada por los Directivos autorizados por su Organización, dentro de las fechas y horas que señale la Convocatoria respectiva.
- 5.8 Los Representantes acreditados, deberán proporcionar a la CONA, A.C., la documentación necesaria para la inscripción de sus equipos y Jugadores que lo integran, así como de los Entrenadores, Mánagers, Médicos, Utileros, etc., y los documentos que en caso de duda le sean requeridos por la Comisión de Registro y Elegibilidad.
- 5.9 Para cada juego, la CONA, A.C. asignará a un Representante oficial, el cual será la máxima autoridad en el campo de juego; su función será la de vigilar el estricto cumplimiento de los Estatutos y Reglamentos, y tendrá amplias facultades para decidir cualquier diferencia que llegara a presentarse en dicho juego, a excepción de las de arbitraje.
- 5.10 El Representante de la CONA, A.C. asignado, solamente por causas de fuerza mayor, podrá delegar tal nombramiento en el Representante suplente de su Organización, haciéndolo por escrito. El Representante suplente deberá mostrar el escrito de su designación, a los Representantes de los equipos contendientes. El no cumplir con este requisito motivará la aplicación de la sanción establecida en el Código de Sanciones.
- 5.11 Los Representantes de las Organizaciones ante la CONA, A.C., en los partidos, serán los responsables directos de la conducta que guarden sus Coaches, Jugadores, Porristas y partidarios del equipo, no debiendo permitir que personas ajenas al juego, permanezcan en el campo de juego, durante el desarrollo del partido o que invadan la Caja de Coacheo.
- 5.12 Durante la celebración de los juegos, solo un Representante de cada equipo tendrá voz y voto, debiéndose indicar antes de que se inicie el partido, el que fungirá como Representante del equipo ante el de la Conferencia.

CAPITULO 6. DE LOS COACHES Y MANAGERS.

GENERALES.

- 6.1 Para ser aceptado en la CONA, A.C., como Entrenadores en Jefe (Head Coach), Asistentes o Coordinador Técnico, es necesario que asistan a los Congresos y Clínicas que se establezcan para ellos, además, deberá tener un amplio conocimiento de las Reglas de la N.C.A.A., y obtener el registro y aprobación de la CONA, A.C., reservándose la misma el derecho de admisión.
- 6.2 El Entrenador en Jefe, es en el campo de práctica y juego, la máxima autoridad del equipo y debe ser respetado por Directivos, Mánagers, Padres de Familia y Jugadores, en todo tiempo.
- 6.3 Todos los Entrenadores y Mánagers de los equipos, deberán sujetarse al siguiente CÓDIGO DE CONDUCTA:
 - A) Enseñar, cumplir y hacer cumplir éste Reglamento y las reglas de la NCAA. a todos los

Jugadores.

- B) Evitar criticar a los Jugadores en público, esperar para una crítica constructiva en privado.
 - C) Abstenerse de fumar en el campo de juego.
 - D) Respetar a los Arbitros, aceptando sus decisiones, tomando en cuenta que fueron hechas con la mejor intención.
 - E) Mantener una conducta ejemplar, dentro y fuera del campo de juego.
 - F) Confiar en la capacidad de cada uno de sus Jugadores.
 - G) Establecer que los buenos Jugadores, también deben de ser buenos estudiantes y que deben estar física y mentalmente preparados.
 - H) No criticar, ni provocar el odio hacia el equipo contrario o sus Coaches, Jugadores y espectadores, respetándolos, tratándolos con amistad y saludándolos antes de cada juego.
 - I) Enfatizar que el ganar un juego, es el resultado de un arduo “trabajo de equipo”.
 - J) Evitar el uso de malas palabras.
 - K) Fomentar y ser ejemplo de buena conducta ante sus Jugadores.
 - L) Acatar las decisiones de las autoridades de la CONA, A. C.
 - M) Impedir que un Jugador inelegible participe en el equipo.
 - N) No presentarse en estado de ebriedad, ni ingerir bebidas alcohólicas en los escenarios de las prácticas y los juegos.
 - O) Sacar de la práctica o juego, a cualquier Jugador cuando se tenga la duda de su salud, haya sido o no por una lesión, hasta que el Médico del equipo dictamine que puede volver al juego.
 - P) Controlar a su público. Cabe recordar que tanto Directivos, Coaches y Mánagers, son responsables de la conducta de sus Jugadores y público, y de sus reacciones dependerá el buen comportamiento de su equipo y tribuna.
 - Q) Enseñar adecuadamente los fundamentos básicos del Fútbol Americano, haciendo que sus Jugadores participen con lealtad y deportivismo, cumpliendo siempre con la más alta norma ética.
 - R) Enseñar a sus Jugadores que el éxito deportivo se logra con trabajo en equipo y una buena preparación integral (física, social y moral).
- 6.4 El Coach que disfrace un corte voluntario, sometiendo a cualquier Jugador a rutinas de trabajo o golpeo excesivo, será expulsado de la CONA, A.C., aplicándole el Código de Sanciones. Los Coaches, Mánagers y Directivos deben aceptar y hacer cumplir este Reglamento para lograr los objetivos, mística y filosofía de la Conferencia.
- 6.5 Los Entrenadores, Mánagers, Médicos, Aguadores y personas que auxilian a los Árbitros como cadeneros, deben utilizar en su vestuario los colores de la Organización a la que pertenecen.

CAPITULO 7. DE LOS JUGADORES.

GENERALES.

- 7.1 El Jugador está obligado a observar el siguiente CÓDIGO DE CONDUCTA:
- A) Respetar y obedecer a sus Coaches, confiando siempre en sus capacidades.
 - B) Respetar y obedecer a los Árbitros.
 - C) Respetar a los Jugadores oponentes, sus Porristas y seguidores.
 - D) Asistir puntualmente a las prácticas y realizarlas con dedicación, entusiasmo y deseo de aprendizaje.

- E) Actuar siempre con el más alto espíritu deportivo en las prácticas y en los juegos.
- F) Acatar este Reglamento y las disposiciones de la CONA, A.C..

7.2 La salud y condiciones físico-atléticas del Jugador, deberán ser acreditadas por el Médico oficial de cada equipo bajo su entera responsabilidad.

7.3 Es conveniente que cada Organización exija a sus Jugadores, como medida preventiva, que desde el momento en que se inscriban, se les practique el examen médico correspondiente, para constatar del estado de salud en que se encuentran, recomendándoles lo siguiente

- A) Que adopten un régimen alimenticio balanceado.
- B) Que eviten el consumo de bebidas alcohólicas y de tabaco.
- C) Que solo tomen medicamentos prescritos por un Médico.
- D) Evitar cualquier tipo de método que sea peligroso para la salud de los Jugadores.

7.4 Un Jugador no debe de seguir participando en la temporada si:

- A) Falta sin causa justificada a una semana completa de prácticas.
- B) El Médico de su equipo determina que ya no debe seguir jugando por el resto de la temporada.
- C) Cuando el Jugador viola las disposiciones de los Estatutos y Reglamentos de la Conferencia o de su Organización.

INTEGRACION DE CATEGORIAS.

7.5 Los equipos de las Categorías Juveniles deberán integrarse como sigue:

- A) Cada equipo deberá registrar como mínimo, 25 Jugadores.
- B) Cada equipo deberá presentar como mínimo, 22 Jugadores aptos para jugar.
- C) El máximo que podrá registrar un equipo, es de 60 Jugadores

7.6 El equipo que no presente el mínimo de Jugadores aptos para jugar que establece el Reglamento, perderá el juego por el marcador de 0 – 2 a favor del equipo ofendido, y se aplicará lo establecido en el Código de Sanciones. Podrá efectuarse un juego de exhibición, si los Representantes de los equipos y el de la CONA, A.C., así lo acuerdan, sin que el resultado del juego se tome en cuenta.

JUGADORES QUE CAMBIAN DE EQUIPO.

7.7 Cuando un Jugador desea jugar en otra Organización, deberá seguirse el siguiente procedimiento:

- A) El Jugador que el año anterior al presente torneo hubiera jugado con algún equipo de una Organización Asociada o Invitada de la CONA, A.C., y por diversas razones desee cambiar de Organización, DEBERA CONTAR CON UNA CARTA DE RETIRO expedida por aquella con la que jugó, o porque se le ha autorizado a ser Jugador Libre.
- B) Las Organizaciones solicitantes de una o varias Cartas de Retiro, deberán presentar su solicitud por escrito, dirigida al Consejo Directivo de CONA, A.C., y en juntas normales de la Categoría respectiva, quién las turnará a las Organizaciones que deban otorgar dichas Cartas de Retiro, debiendo constar en las Actas correspondientes.

- C) El plazo máximo para solicitar Cartas de Retiro será de 30 días antes de la fecha del inicio del Registro Oficial de Jugadores y de 8 días para la presentación de las mismas.
- D) Las Organizaciones que deban otorgar las Cartas de Retiro, están obligadas a presentarlas en un plazo máximo de ocho días, a partir de la fecha en que fueron solicitadas, debiendo estar firmadas por su Presidente o por el Representante acreditado ante la Conferencia, o presentar la documentación respectiva para que justifique su negativa a otorgarla, en cuyo caso el Consejo Directivo dictaminará lo conducente y su decisión será inapelable.
- E) Ninguna Organización podrá solicitar le sean otorgadas, más de DOS CARTAS DE RETIRO POR CADA ORGANIZACION, ni otorgarlas en más de ese mismo número.
- F) JUGADOR LIBRE es todo aquel Jugador que en la temporada anterior participó en un equipo de una Organización y ésta le autoriza por escrito a jugar con otra Organización por la presente temporada, o por no haber sido considerado para formar parte del equipo, sin el requisito de la Carta de Retiro, siempre y cuando no tenga adeudos económicos y/o material deportivo para con el equipo de origen.
- G) Un Jugador que participa como Jugador Libre durante una temporada podrá regresar a su Organización de origen sin necesidad de que se le otorgue una Carta de Retiro por parte de la Organización con la que jugó; Si el jugador decide no regresar a su Organización de origen, se le considerará PERTENECIENTE a la Organización con la que acaba de jugar, debiéndose sujetar a lo establecido en los Estatutos y Reglamentos de CONA, A.C.
- H) El Jugador que haya dejado de entrenar o jugar en su Organización de origen por una o más temporadas completas, se considera como Jugador Libre y podrá participar en la temporada siguiente con dicha Organización o con otra sin necesidad de Carta de Retiro, considerándolo perteneciente a ella; Para validar lo anterior, el Jugador deberá recabar una carta de no adeudo de dinero o utilería de la Organización de origen, en caso contrario se aplicará lo establecido en el inciso L) de este Artículo
- I) La Carta de Retiro tiene también como función, impedir que los Jugadores que deseen cambiar de Organización, dejen de cumplir sus compromisos económicos o de entrega de utilería, para con la Organización en la que jugaron. Estos compromisos deben ser comprobados ante la CONA, A.C., por medio de la presentación de los documentos respectivos.
- J) Los Jugadores que el año anterior jugaron en una Organización de la CONA, A.C., se considera que pertenecen a ella, a pesar de que no se hayan presentado a los entrenamientos previos a la temporada actual.
- K) Las Organizaciones que tengan entrenando a Jugadores que el año anterior al presente torneo, jugaron con otra Organización, tienen la obligación de informar en las juntas semanales de Representantes lo anterior, indicando la fecha en la que iniciaron sus entrenamientos; Igual procedimiento deberán seguir las Organizaciones que tengan conocimiento de que Jugadores pertenecientes a ellas, se encuentran entrenando en otras, contando con un plazo máximo de 8 días, a partir del momento en que éstos Jugadores llegan a su Organización, para gestionar ante la CONA, A.C., las Cartas de Retiro o la autorización para jugar como Jugador Libre.
- L) Cuando se compruebe que un Jugador se encuentra participando sin Carta de Retiro o autorización para jugar como Jugador Libre, serán sancionados el equipo, el Jugador y el Head Coach de esa Categoría, de acuerdo a lo establecido en el Código de Sanciones.
- M) Las Organizaciones que participen como invitadas en un torneo de la CONA, A.C., NO SE LES AUTORIZARA NINGUNA CARTA DE RETIRO, ya que deberán demostrar que son capaces de participar con sus propios medios.

PROCEDIMIENTO PARA PROTESTAR JUGADORES.

7.8 Procedimiento para protestar Jugadores que se suponen inelegibles o ilegales.

- A) Se considerarán Jugadores “inelegibles” a los registrados en cualquier equipo de la CONA, A.C., y que teniendo la edad requerida para participar en las Categorías Juveniles, existan antecedentes en otras Ligas o Conferencias, de que estos Jugadores han estado registrados en Categorías superiores.
- B) Se considerará Jugador “ilegal” a todo jugador registrado en un equipo de la CONA, A.C., que ha ocultado su nombre y/o apellidos y/o su edad verdadera, mediante la presentación de documentos alterados, oficiales o privados, documentos falsos o pertenecientes a otra persona.
También se considerará Jugador “ilegal” aquel que participa en un juego sin que haya sido registrado oficialmente.
- C) Todas las Organizaciones tienen derecho a investigar y protestar Jugadores que consideren inelegibles o ilegales.
- D) Se pueden solicitar investigaciones en cualquier momento del desarrollo de la temporada.
- E) La Organización denunciante deberá apegarse a las siguientes fases del procedimiento:
 - 1) Toda denuncia deberá ser presentada por escrito acompañada por la cantidad de \$2,000.00, el lunes siguiente a la jornada de juegos, pedirá a la Comisión de Registro y Elegibilidad o a algún miembro del Consejo Directivo, que se presenten en la junta siguiente, la documentación del Jugador en duda, si ya tuviere pruebas las deberá anexar a la denuncia.
 - 2) En la siguiente junta recibirá la documentación solicitada, la que podrá mantener en su poder durante una semana para realizar las investigaciones que considere convenientes.
 - 3) Terminado el plazo mencionado en 2), la Organización demandante deberá presentar por escrito, un informe a la Comisión de Registro y Elegibilidad, anexando la documentación que le fue prestada.
- F) El Consejo Directivo examinará todas las pruebas y determinará si es o no inelegible o ilegal él o los Jugadores protestados.
- G) Si se encuentra que la protesta procede al ser investigada por la Comisión de Registro y Elegibilidad y el Consejo Directivo, que él o los Jugadores son inelegibles o ilegales por suplantación de nombre, edad, etc., la CONA, A.C. el equipo culpable pagará el costo total de los gastos erogados en la investigación, cantidad que será devuelta al equipo denunciante, así como la cantidad que por el depósito se entregó en el momento de presentar la denuncia y se aplicarán las sanciones contempladas en el Código de Sanciones.
En caso de que no proceda la protesta, la cantidad depositada por el equipo denunciante pasará al fondo de la CONA, A.C., por concepto de daños y perjuicios.
- H) La Organización demandante que extravíe un documento de los recibidos para investigación, tendrá que sufragar los gastos que originen los trámites para restituir dicho documento.

CAPITULO 8. DISPOSICIONES GENERALES CONA.

ETAPA DE PRACTICAS O ENTRENAMIENTO.

- 8.1. Las prácticas se definen como una reunión de Jugadores, sin el requerimiento de un mínimo y con la presencia de por lo menos un Coach y cuando una o más de las siguientes actividades se

realiza:

- A) Pizarrón.
- B) Películas de fundamentos.
- C) Acondicionamiento físico.
- D) Sesiones individuales (Qbs, Receptores, Línea, etc.).
- E) Sesiones de grupo (Ofensiva, Defensiva, Pateo, etc.).
- F) Dummies u otro material de contacto.
- G) Correr señales en cortos.
- H) Correr señales equipados.
- I) Juego de scrimmage.
- J) Películas de Scouteo o de revisión del juego anterior.

8.2. La etapa de prácticas o entrenamientos para los Equipos Asociados e Invitados de la Categoría Juvenil de CONA A.C., consta de tres fases:

- A) Acondicionamiento físico, sin utilizar fundamentos, técnicas o implementos de Fútbol Americano. Se puede practicar "Tochito" sin bloqueo y sin contacto físico entre los Jugadores.
- B) Prácticas en "cortos" utilizando fundamentos, técnicas e implementos de Fútbol Americano (dummies y casco), desde 12 semanas antes del inicio del torneo y sin contacto físico entre los Jugadores.
- C) Entrenamiento estando los Jugadores equipados. Las prácticas o entrenamientos, se sujetarán estrictamente a las disposiciones que contiene la Convocatoria.

8.3 Todos los Jugadores deberán recibir la misma atención. Esta prohibido utilizar Jugadores como dummies u obstáculos, o agrupar a los Jugadores por su habilidad, si para ello van a recibir mejor atención.

8.4 Si dos o más equipos de diversas Organizaciones, utilizan el mismo campo de prácticas, deberán ponerse de acuerdo en los días y horas en que cada uno hará uso del él, debiéndose conceder un lapso mínimo de diez minutos, entre la terminación de la práctica de uno y la iniciación de la del otro. En este caso, al iniciarse la práctica y durante el desarrollo de la misma, no podrá asistir a ella o verla, ninguna persona del otro equipo que comparte el campo y ajena al equipo que entrena. En caso de desacuerdo, tendrá preferencia el equipo más antiguo en el uso del campo.

8.5 El espiar (scout) a un posible o futuro oponente, durante una práctica formal de entrenamiento, está prohibido. Se permite exclusivamente en juegos de pre-temporada o formales, aceptándose:

- A) Fotografías.
- B) Películas.
- C) Video-tapes.
- D) Diagramas.
- E) Dibujos y Anotaciones.

EQUIPO Y UTILERIA OBLIGATORIA.

8.6 Los Jugadores, al empezar el contacto físico en las prácticas y en los juegos, deberán utilizar la utilería siguiente (Regla 1.1.4. N.C.A.A.):

- A) Casco: con el sello NOCSAE.
Todos los cascos deberán llevar obligatoriamente una calcomanía (en español) con la siguiente leyenda: "PRECAUCIÓN". "NO USAR EL CASCO PARA AGREDIR O GOLPEAR A UN Oponente, EL CASCO ES ÚNICAMENTE PARA PROTECCIÓN DEL JUGADOR".
 - B) Hombreras.
 - C) Fundas.
 - D) Coxera.
 - E) Riñoneras.
 - F) Nitros.
 - G) Jerseys.
 - H) Tablas.
 - I) Protector bucal.
 - J) Zapatos con suelas de hule o plástico. Queda prohibido el uso de tacos intercambiables de cualquier material.
 - K) Lentes. En caso de usarlos, deben de ser los permitidos para el deporte. y con autorización de la CONA, A:C. (De plástico no astillable, de fabricación profesional, no elaborados en casa y de color transparente).
- La utilería debe de estar en buenas condiciones de uso y adaptarse rigurosamente al tamaño de cada Jugador.

8.7 Los Jerseys de juego deberán tener las siguientes características:

- A) Número al frente de aproximadamente 20 cm.
- B) Número en la espalda de aproximadamente 25 cm.
- C) Cada dígito deberá tener un ancho de 2.5 cm. Aproximadamente.
- D) Se permite el uso de publicidad comercial, con la única limitante de que no se pierda la estructura del Jersey y no invadir el espacio de los números.

8.8 Balones:

- A) Los balones serán de piel, de las marcas y medidas aprobadas en las Juntas de Representantes previas al inicio de la temporada.
- B) Los balones para los juegos oficiales del torneo, serán proporcionados por los equipos participantes.
- C) Cada equipo participante en el torneo presentará previamente a la celebración de cada uno de los juegos, el balón de juego reglamentario.

DE LAS SANCIONES.

8.9 Antes de aplicar cualquier sanción y si el Consejo Directivo lo considera necesario, se seguirá el procedimiento siguiente:

- A) Se podrá citar al Representante, del equipo afectado, para que presente su defensa por escrito.
- B) En caso necesario se le citará para una junta, en donde podrá defenderse en forma oral y presentar los argumentos y documentos que estime convenientes.
- C) La CONA, A.C., podrá hacer la investigación y comprobación que estime convenientes.
- D) La decisión del Consejo Directivo será definitiva.

- E) La determinación tomada por parte del Consejo Directivo, deberá asentarse en todos los casos en el Acta de la sesión correspondiente.
- 8.10 Todo Coach, Directivo o Mánager expulsado o suspendido de la CONA, A.C., o de un juego, no podrá permanecer en los campos de juego o en sus alrededores, en un radio de quinientos metros como mínimo, mientras dure su expulsión o suspensión.
- 8.11 Las Organizaciones deberán pagar las sanciones económicas a que se hagan acreedoras, en un plazo máximo de dos semanas a partir del momento de su aplicación.
- 8.12 Todo equipo suspendido, para conservar su membresía deberá cumplir con los siguientes requisitos:
- A) Cubrir a la CONA, A.C., las sanciones económicas en el plazo estipulado en el artículo 8.11.
 - B) En caso de que la suspensión abarque un torneo completo, deberá cubrir en el Congreso siguiente a la fecha de la suspensión, el porcentaje del monto de la inscripción al torneo en el que estará suspendido, aprobado por el Congreso correspondiente y que no podrá ser mayor al 50 por ciento de la misma.
- 8.13 Si una Organización no paga las sanciones económicas que se le hayan impuesto o no acata las suspensiones de sus Jugadores, Coaches, Mánagers, Directivos o cualquier miembro de la misma, se sujetará a lo establecido en el artículo 1.11 del Código de Sanciones.
- 8.14 La aplicación de las sanciones o castigos, no exime a los equipos u Organizaciones afectadas, de cumplir con las obligaciones señaladas en este Reglamento.
- 8.15 La suspensión de un equipo implica que su Organización no podrá estar presente en ningún torneo y/o actividad organizada por la CONA, A.C., en la Categoría Juvenil, durante el tiempo que dure la sanción.
- 8.16 Cualquier violación no prevista en el presente Reglamento, podrá ser sancionada por el Consejo Directivo, con amonestación, multa, suspensión y/o expulsión, atendiendo a la gravedad de la falta y a los antecedentes del inculpado.

CAPITULO 9. REGLAMENTACION CONA.

CAMPOS DE JUEGO.

- 9.1 El campo de juego será rectangular, medirá 100 yardas por 53 1/3 Yardas y deberá estar pintado por los equipos locales de acuerdo a las reglas oficiales de la N.C.A.A., cuando menos una hora antes de la hora programada para el comienzo del juego.
- 9.2 Cada equipo deberá acordonar su zona de juego, para evitar que personas ajenas invadan su zona de Coacheo o la de juego. Al término del juego deberán dejar perfectamente limpia su zona.
- 9.3 Es obligación del equipo local, presentar veinte minutos antes de cada juego, un juego de dado y cadenas.

- 9.4 En campos de Juego que solamente tengan una tribuna, el equipo local ocupará la banca que esté pegada a dicha tribuna.
Cuando el equipo local efectúe sus ejercicios de calentamiento dentro del campo de juego el equipo visitante también podrá efectuarlos dentro del campo de juego.
- 9.5 Dentro de la caja de Coacheo sólo deberán permanecer los Jugadores, Coaches, Mánagers, Representantes, Aguadores y Utileros, debiendo portar todos visiblemente la identificación proporcionada por la CONA, A.C.
- 9.6 No se permite que haya personas con o sin identificación de la CONA, A.C., en cualquier parte del campo de juego fuera de la caja de coacheo, excepto Médicos acreditados, Prensa acreditada, Representantes acreditados, y Fotógrafo oficial de la Organización, el Representante de la CONA, A.C., podrá vetar la entrada al campo de juego, a cualquier persona que no tenga la identificación de la Conferencia.
- 9.7 En cada campo de juego de la CONA, A.C., en el que se realice un juego de pretemporada, temporada regular, semifinal, final o tazón, el equipo local será el responsable de tener a disposición una ambulancia, ya sea para darle atención a cualquier Jugador lesionado o para efectuar un traslado de emergencia a cualquier institución médica.
- 9.8 La CONA, A.C. podrá aprobar que en un campo exista un equipo de sonido para narrar los juegos, después de verificar que el mismo sea adecuado y que los altoparlantes estén bien orientados. El equipo local será responsable que la narración del encuentro esté de acuerdo con lo establecido en el Reglamento para Locutores, que forma parte de este Reglamento y que el narrador esté capacitado para ello.
- 9.9 Durante todos los juegos de la CONA, A.C., queda prohibido el uso de toda clase de silbatos, bocinas, cornetas y megáfonos eléctricos y de aire, de tipo automotriz, marino, ferrocarrilero, portátiles o de cualquier otro tipo, así como el encender cohetes, castillos, fuegos pirotécnicos o cualquier tipo de material explosivo, que ponga en riesgo la integridad de las personas.
- 9.10 Queda estrictamente prohibido presentarse en estado de ebriedad e ingerir bebidas alcohólicas en el área de las instalaciones. El Representante de la CONA, A.C. deberá dar aviso al Representante del equipo al que pertenezcan los “infractores”, para que en un tiempo razonable se solucione el problema; si éste no es resuelto, deberá reportarlo en la Cédula de Juego para la aplicación del Código de Sanciones al equipo infractor.
- 9.11 Si las condiciones físicas de un campo de juego se han deteriorado durante la temporada y esté designado para jugar juegos de semifinales y finales, tazones o selecciones, de tal forma que afecte el desarrollo normal de los juegos, el Consejo Directivo podrá determinar el cambio del juego a otro campo aprobado por la Comisión respectiva.
- 9.12 Cuando los juegos de semifinales y finales deban realizarse en un campo de material sintético, el equipo sede deberá permitir que el equipo visitante, lleve a cabo un entrenamiento durante la semana previa al encuentro, igual derecho tendrán los dos equipos contendientes cuando el equipo de la sede no participe.

PROGRAMACION DE JUEGOS.

9.13 Los juegos se celebrarán bajo las siguientes bases:

- A) Se llevarán a cabo en los campos de juego de los equipos locales y que fueron aprobados por la Comisión respectiva, en las fechas y horas contempladas en el Calendario de juegos oficial elaborado antes del inicio de la temporada. Para efectuar juegos nocturnos, la iluminación de esos campos de juego debe ser aprobada por la Comisión de Campos.
- B) Los juegos oficiales de temporada podrán celebrarse los viernes por la noche, si el equipo visitante esta de acuerdo, sábados por la mañana tarde o noche y domingos por la mañana. A los equipos foráneos no se les programarán juegos los viernes por la noche a menos que el equipo foráneo esté de acuerdo. En ningún momento se deberá efectuar un juego de Juvenil como preliminar de otro juego de mayor, igual o menor categoría en donde jueguen equipos de otras Ligas.
- C) El equipo designado como local en el torneo regular y semifinales cubrirá los gastos que origine la promoción, organización y desarrollo del evento propiamente dicho y todos los ingresos quedarán en su beneficio.
- D) El equipo designado como visitante en el torneo regular y semifinales cubrirá todos los gastos que origine su traslado y estancia en la plaza visitada.
- E) Los juegos de semifinales y finales, se efectuarán en el campo del equipo mejor clasificado a las 12.00 hrs. del sábado o domingo. En caso de que el equipo mejor clasificado, no cuente con campo de juego, no tenga disponible el suyo en el horario establecido o no haya sido aprobado por la Comisión de Campos, solicitará cualquiera otro que esté disponible y haya sido aprobado. La taquilla del juego de finales será compartida, se descontarán de ella los gastos de arbitraje, ambulancia, taquilleros y lo restante se repartirá por igual entre los equipos participantes, pero si llegaran a faltar recursos para cubrir los gastos del juego, ambos equipos los cubrirán por partes iguales. Los campos para los juegos de tazones o selecciones serán designados por el Consejo Directivo.

9.14 Es obligación de cada equipo de la CONA, A.C., por intermedio de su Representante, informar de los juegos de Pre-temporada que tendrá su equipo, a más tardar en la junta regular semanal, previa de su celebración, con indicación precisa del equipo contendiente, fecha, hora y lugar.

9.15 Previo aviso y permiso del Consejo Directivo, cualquier equipo de una Organización Asociada o Invitada de la CONA, A.C., podrá contratar juegos de pretemporada con equipos que pertenezcan a otras Ligas o Conferencias.

9.16 Ningún equipo de una Organización Asociada o Invitada de la CONA, A.C., podrá concertar juegos con equipos expulsados de la misma.

9.17 Cualquiera de los equipos involucrados en un juego, podrán solicitar el cambio de horario, fecha del mismo y cambio del campo de juego, por causa de fuerza mayor, teniendo que solicitarlo por escrito al Consejo Directivo, asentando las causas de su solicitud.

9.18 Cuando existan causas de fuerza mayor, el Consejo Directivo, en conjunto con los equipos involucrados, determinará inicialmente la nueva programación del encuentro, en el caso de que no exista acuerdo entre los equipos acerca de esta nueva programación, el Consejo Directivo decidirá lo conducente.

- 9.19 Cuando los Representantes de los equipos que van a jugar un juego, estén de acuerdo con algún cambio en su programación, deberán solicitarlo por escrito al Consejo Directivo, con dos semanas antes de la fecha en que se efectúe ese juego, aplicándose lo contemplado en el Código de Sanciones.
- 9.20 Cualquier acuerdo, solamente tendrá validez, si están firmados por los Representantes legalmente acreditados o por las autoridades de la Institución, Escuela o Asociación que patrocine al equipo.
- 9.21 Es obligatorio, que el Representante de CONA, A.C., del equipo local, reporte el resultado del juego a las personas encargadas de recibirlo, a más tardar dos horas después de su finalización
- 9.22 El Consejo Directivo se encargará de que los resultados oficiales del o los juegos, se pongan a disposición de los equipos a más tardar en la junta inmediata siguiente a la celebración de los juegos.

REVISION DE LOS JUGADORES PREVIA AL INICIO DEL JUEGO.

- 9.23 Es obligatorio para todos los equipos, presentarse al campo de juego con las credenciales proporcionadas por la Comisión de Registro, que servirán para identificar a sus Jugadores y con el Roster de juego, enlistando a todos sus Jugadores registrados por orden numérico de jersey.
- 9.24 La identificación de los Jugadores se hará por conducto de los Representantes y Mánagers de los equipos, ante el Representante de la CONA, A.C., no permitiéndose en consecuencia, la presencia de Coaches, Directivos de los equipos contendientes, Padres de Familia y otras personas, en el lugar en el que se lleve a cabo la identificación de los Jugadores.
- 9.25 El equipo que no presente la credencial de alguno de sus Jugadores en el momento de la revisión de los Jugadores de su equipo, a pesar de estar registrado y se encuentre enlistado en el Roster de juego, por ninguna circunstancia podrá participar en ese juego.
- 9.26 En caso de que un Jugador no se presente en el momento de la identificación de los Jugadores de su equipo, únicamente podrá ser identificado, antes de que los Árbitros del juego den el silbatazo para efectuar la patada de salida inicial, en caso contrario bajo ninguna circunstancia podrá jugar. Si hubiera intercambio de Jugadores y el Jugador anfitrión llegara con su Jugador visitante después del silbatazo inicial, el Jugador anfitrión no podrá jugar, en cambio, el Jugador visitante sí podrá jugar después de ser identificado.
- 9.27 Cualquier Representante de los equipos participantes en un juego, acreditado ante la CONA, A.C., podrá solicitar al Representante de la CONA, A.C. en ese juego y antes de que termine la primera mitad del juego de referencia, que los Jugadores de un equipo sean identificados por segunda ocasión. Esta identificación deberá hacerse antes de que empiece el segundo medio del juego, ante la presencia de ambos Representantes acreditados ante la CONA, A.C., sin la presencia de Coaches, Mánagers, Directivos o Padres de Familia y sin que ningún Jugador sea molestado o interrogado.

REGLAMENTACION DE JUEGO.

- 9.28 Para efecto de determinar el color del Jersey que usará un equipo en un juego, los equipos deberán indicar en la Carta de confirmación de participación los colores de sus jerseys, siendo uno el oficial y el otro el opcional, efectuándose el siguiente procedimiento:
- A) Cuando los equipos contendientes tengan la misma antigüedad en la Conferencia, el equipo local conservará el color oficial de su Jersey y el visitante deberá usar un Jersey de color contrastante.
 - B) Cuando los equipos tengan diferente antigüedad en la Conferencia, el equipo más antiguo conservará el color oficial de su Jersey.
 - C) El color oficial de jersey, tendrá preferencia sobre el color opcional de jersey, sin importar la antigüedad.
- 9.29 Una vez iniciado un partido, ningún Jugador podrá cambiar de número de Jersey, solamente se permitirá dicho cambio, si el Mánager del equipo, da aviso al Mánager del otro equipo y al Representante de la Conferencia.
- 9.30 El Entrenador en Jefe y el Mánager serán responsables de que todos los Jugadores que participen en los juegos del torneo, estén debidamente registrados. Aquel Entrenador en Jefe o Mánager, que presente equipado a un Jugador no registrado o registrado ilegalmente, en el campo de juego, se le aplicarán las sanciones contempladas en el Código de Sanciones.
- 9.31 La presencia de un Jugador equipado, en el campo de juego, durante el desarrollo de un juego, sin la documentación de registro necesaria, será motivo suficiente para que el equipo al que pertenezca ese Jugador, pierda por Forfeit, debiendo el Representante de la Conferencia pedir a los Árbitros que suspendan el juego. El marcador será de 0 – 2 o el marcador real del encuentro si así conviene al equipo ofendido, aplicándose el Código de Sanciones en lo referente a la participación de un Jugador que no se encuentra legalmente registrado.
- 9.32 Los equipos tienen la obligación de presentarse ante el Representante de la CONA, A.C., en ese campo, noventa minutos antes de la hora programada para iniciar el juego. La tolerancia máxima para presentarse, será de treinta minutos, aplicándose lo previsto en el Código de Sanciones.
- 9.33 Un equipo pierde un juego por Default, CUANDO NO SE PRESENTE A JUGAR O LLEGUE TARDE, de acuerdo con el calendario de juegos. El marcador será de 0 - 2 a favor del equipo ofendido y lo previsto en el Código de Sanciones.
Cuando el equipo llegue tarde el juego podrá llevarse a cabo dentro de los límites el horario establecido, si ambos equipos así lo acuerdan, prevaleciendo lo expresado al principio de este artículo.
- 9.34 Cuando un equipo que deba viajar o recibir, no pueda hacerlo deberá avisar en la junta de Representantes previa a la celebración de su juego, en el entendido que se le aplicará lo establecido en el Código de Sanciones.
- 9.35 Cuando un equipo por causa justificada (caso fortuito) y constatado por el Consejo Directivo, no pudiera presentarse a un juego, el Consejo Directivo resolverá lo conducente y su decisión será inapelable.

- 9.36 El equipo que se niegue a continuar un juego, antes de que este termine, perderá el juego por Forfeit con marcador de 0 – 2, o por el marcador real del encuentro si así conviene al equipo ofendido y se le aplicará lo establecido en el Código de Sanciones
- 9.37 En el caso de que un equipo se retire o sea expulsado de un torneo, perderá los juegos restantes por Default, con marcador 0 - 2 y se aplicará el Código de Sanciones. Los juegos ya jugados mantendrán el marcador oficial del juego.
- 9.38 La CONA, A.C., sancionará a los equipos que pierdan por Forfeit y Default, conforme al tabulador de Sanciones. SE CONSIDERA FALTA GRAVE, NO PRESENTARSE AL ULTIMO PARTIDO DE SU CALENDARIO DE JUEGOS.
- 9.39 El Representante del equipo local, que hará las veces de Representante de la CONA, A.C., en ese juego, tiene la obligación de llenar una Cédula de Juego. Este documento debe ser firmado por los Árbitros, Representantes, Mánagers y Médicos del equipo, que son las únicas personas obligadas y autorizadas para firmar la Cédula de Juego, que es el único documento oficial que debe ser tomado en cuenta para el análisis de los juegos, debiendo asentarse en él, cualquier denuncia.
- 9.40 El Representante de la CONA, A.C. designado para ese juego, tiene la autoridad y la obligación de resolver cualquier conflicto que se presente en el campo de juego.
- 9.41 La CONA, A.C. se reserva el derecho de legislar nuevas reglas o modificaciones que protejan a los Jugadores, física y emocionalmente, considerando también la opinión de los Coaches, en todos los casos se acatarán de inmediato.

CAPITULO 10. REGLAS.

REGLAS DE JUEGO.

- 10.1 Las Reglas del juego serán las de la N.C.A.A., con las excepciones específicas que señala este Reglamento.
- 10.2 Entre cada juego debe transcurrir por lo menos, cuatro días completos.
- 10.3 El tiempo efectivo de juego para cada cuarto, será de 12 minutos para Categorías Juveniles y de 13 minutos para Categoría Intermedia.
- 10.4 Habrá tres tiempos fuera para cada equipo, por cada medio tiempo, éstos serán otorgados a petición o castigo. Faltando dos minutos aproximadamente para terminar cada medio tiempo, el Oficial principal avisará al Head Coach de cada equipo, el tiempo exacto restante para el término del medio, de acuerdo a las Reglas de la N.C.A.A.
- 10.5 Durante los tiempos fuera, no se permite la entrada al campo de juego a los Entrenadores o Coaches, pero los Jugadores pueden dirigirse a su banda para conferenciar con sus Coaches, de acuerdo con las Reglas de Juego de la N.C.A.A.
- 10.6 Todos los Jugadores deberán tener su protector bucal, debidamente colocado, antes de iniciar

cualquier jugada. Al equipo infractor se le cargará un tiempo fuera, mismo que podrá utilizar; si el equipo infractor ya no tuviera tiempos fuera, se le castigará con 5 yardas a partir del punto en el que se centró la bola.

- 10.7 Cada equipo deberá presentar ante los Árbitros, a su Médico, quien estará provisto de un botiquín médico, pudiendo entrar al campo de juego cuando lo estime conveniente, previo aviso a los Árbitros. Su actitud deberá ser ética y leal para los jugadores de ambos equipos, de tal manera que su entrada al campo de juego, no provoque un tiempo fuera extra para su equipo, ya que esta es una actitud antideportiva, impropia de un profesionista.
- 10.8 Las anotaciones en los juegos del torneo serán:
- A) TOUCHDOWN:.....6 puntos.
 - B) PUNTO EXTRA POR PATADA:.....1 punto.
 - C) PUNTO EXTRA POR CARRERA O PASE:.....2 puntos
 - D) GOL DE CAMPO:.....3 puntos.
 - E) SAFETY:.....2 puntos.
 - F) FORFEIT:.....0 - 2.
 - G) DEFAULT:.....0 – 2.
- 10.9 Jalar de la máscara SE CASTIGARÁ CON 15 YARDAS, a juicio del Árbitro.
- 10.10 Golpear deliberada y malintencionadamente a un Jugador con el Casco, SE CASTIGARÁ CON 15 YARDAS y podrá haber EXPULSIÓN a juicio del Arbitro.
- 10.11 Se considera ACTITUD ANTIDEPORATIVA:
- A) Dejarse anotar para mofarse del equipo contrario o para proporcionar una ventaja a terceros.
 - B) Espiar (scouting) a un posible o futuro oponente, en su campo de prácticas.
 - C) Reclamar, en cualquier forma no prevista por el Reglamento de Juego, las decisiones de los Árbitros, aún cuando esta reclamación sea antes o después del juego.
- 10.12 Cuando en un juego se refleja un marcador desproporcionado con una diferencia de 50 puntos o más, deberá suspenderse y se establecerá el marcador oficial con una diferencia de solamente 50 puntos.
- 10.13 Para determinar qué equipos tienen derecho a participar en los juegos de Play Offs, en caso de empate, se tomarán en cuenta los siguientes criterios:
- A) Resultado del juego entre los equipos empatados.
 - B) Resultado de los juegos con equipos con los que se hayan enfrentado por igual.
 - C) Goal Average, puntos a favor entre puntos en contra, con equipos con los que se hayan enfrentado por igual
 - D) Menos puntos en contra, contra equipos a los que se hayan enfrentado por igual.
 - E) Más puntos a favor, contra equipos a los que se hayan enfrentado por igual.
 - F) Diferencia de puntos, puntos a favor menos puntos en contra, con equipos a los que se hayan enfrentado por igual.
 - G) Menos puntos en contra.

- H) Mas puntos a favor.
- I) Diferencia de puntos, puntos a favor menos puntos en contra.
- J) Goal Average, puntos a favor entre puntos en contra.

10.14 En los juegos de Temporada Regular, de Semifinales, Finales y Tazones, no habrá empates, por lo que los equipos involucrados se sujetarán al procedimiento establecido en el INSTRUCTIVO DEL SISTEMA DE DESEMPATE editado por la CONA, A.C. y que forma parte de este Reglamento.

SUSPENSION DE JUEGOS.

10.15 En Categoría Juvenil, un juego no se suspenderá por el sólo hecho de que cualquiera de los equipos, al lastimarse un Jugador, se queden con un número menor de Jugadores a los obligatorios para iniciar el partido.

10.16 Durante el desarrollo de un juego, la integridad física y emocional de los Jugadores queda confiada a los Árbitros, quienes están expresamente facultados para la protección de los Jugadores, DE SUSPENDER UN JUEGO EN CUALQUIER TIEMPO, cuando a su juicio, peligre la integridad física de los mismos, en este caso el marcador será de 2 - 0 a favor del equipo dominante o el marcador real del encuentro si así conviene al equipo dominante. Igual procedimiento se seguirá cuando un Coach solicite por la misma razón, la suspensión del partido.

10.17 Los Árbitros están facultados para suspender un juego, previa información al Representante de la CONA, A.C., cuando a su juicio existan actitudes antideportivas de uno o ambos equipos, de sus Entrenadores, Directivos o personas dentro de la Caja de Coacheo, debiendo especificar con todo detalle, los motivos que originaron dicha suspensión, escribiéndolos en la Cédula de Juego. El equipo culpable perderá el juego por Forfeit con marcador de 0 – 2 o por el marcador real del juego si así conviene al equipo ofendido. Si ambos equipos son culpables, ambos perderán el juego con el marcador de 0 – 2, en ambos casos, se les aplicará el Código de Sanciones.

10.18 Cuando un juego suspendido es continuado en otra fecha, sólo podrán participar los Jugadores que hayan sido identificados cuando dicho juego se suspendió y para la continuación del juego, nuevamente se les identificará.

10.19 Cuando un juego es suspendido por lluvia, los equipos involucrados deberán cumplir con las reglas establecidas en el Instructivo del Procedimiento de Juegos Suspendidos por Lluvia, editado por la CONA, A.C. y que forma parte de este Reglamento.

ARBITROS.

10.20 Todos los Arbitros del torneo, serán miembros de las Asociaciones contratadas por la Comisión de Arbitraje de la CONA, A.C., con las que se mantendrán las más cordiales relaciones con el objeto de coordinar el desarrollo normal de los torneos y a quienes se les debe de entregar una copia de este Reglamento de Juego.

10.21 La CONA, A.C., al contratar a una Asociación de Árbitros, deberá establecer un contrato por escrito, debiendo mencionar los siguientes puntos y posibles sanciones en el caso de incumplimiento, un Código de Sanciones para el cuerpo arbitral.

- A) Las planillas que asignen las Asociaciones de Arbitros a los juegos deberán presentarse completas con:
- a) Referee.
 - b) Umpire.
 - c) Hombre de línea.
 - d) Juez de línea.
 - e) Juez baqueador.
 - f) Juez de campo.
- B) Los Oficiales de las Asociaciones de Arbitros deberán sujetarse, con respecto a los horarios programados por la CONA, A.C., de la siguiente manera:
- a) Un juego no podrá ser adelantado de la hora programada.
 - b) Un juego podrá ser retrasado únicamente por solicitarlo el Representante de la CONA, A.C., en ese campo, ya sea porque uno o ambos equipos llegaron tarde o porque el juego que le antecede se extiende, no permitiendo el inicio del juego a la hora programada.
- C) Las Asociaciones de Arbitros deberán estudiar y dictaminar, sobre las protestas recibidas, haciendo del conocimiento de la Comisión de Arbitraje las resoluciones y/o sanciones procedentes.
- D) Todos los miembros de una planilla de Arbitros deberán de usar el mismo uniforme.
- E) El tiempo de calentamiento, entre un juego y otro, no podrá exceder en ningún caso, de 45 minutos.
- 10.22 Las Asociaciones de Arbitros contratadas, acreditarán a un Representante ante la Comisión de Arbitraje, para plantear y dar solución a los problemas relacionados con el arbitraje.
- 10.23 Los Representantes de las Asociaciones de Arbitros, podrán solicitar a través de la Comisión de Arbitraje, que se tomen acuerdos referentes al arbitraje, pudiendo presentar ponencias en los Congresos, para que si son aprobadas, se incluyan en este Reglamento
- 10.24 El Consejo Directivo turnará a la Comisión de Arbitraje, todas las protestas referentes al Arbitraje, que sean presentadas por los equipos participantes en el torneo, siempre y cuando dichas protestas sean presentadas por escrito y acompañadas del video correspondiente, por lo que la Comisión de Arbitraje las discutirá con las Asociaciones respectivas.
- 10.25 A su vez, las Asociaciones de Arbitros podrán protestar por violaciones a las Reglas de juego o de la Conferencia, turnándolas por escrito a la Comisión de Arbitraje.
- 10.26 La Comisión de Arbitraje de la CONA, A.C. gestionará ante las Asociaciones de Arbitros contratadas, el que oficiales de las mismas, den pláticas sobre arbitraje, criterios y aplicación de reglas, a Coaches, Jugadores, Directivos y en general, a las personas que se designen, previo al inicio de la temporada.
- 10.27 La Asociación de Árbitros contratada, proporcionará un mínimo de 5 (cinco) oficiales para los juegos considerados de desarrollo normal y un número mayor, en los juegos que a su juicio lo ameriten. Todos los auxiliares quedan condicionados a la necesidad de cada juego y a la falta de éstos, los equipos facilitarán a los Arbitros, las personas idóneas para auxiliarlos en el manejo de las cadenas y el dado, sujetándose estos auxiliares al siguiente reglamento:

- A) Si las cadenas y/o el dado son movidos sin autorización de los oficiales, con el fin de darle una ventaja a su equipo, se castigará como actitud antideportiva, con 15 yardas
- B) Si los nuevos auxiliares reinciden en la irregularidad anterior, el juego deberá de suspenderse y aplicarse la sanción contemplada en el artículo 17.1 del Código de Sanciones.
- 10.28 Los Arbitros son la máxima autoridad en el campo de juego y sus decisiones son inapelables. Su fallo será definitivo.
- 10.29 El Oficial en jefe de cada planilla de Árbitros, revisará que los Jugadores estén protegidos con la utilería indicada en el artículo 8.6 de éste Reglamento y resolverá cualquier protesta sobre utilería ilegal.
- 10.30 Los equipos locales son responsables de la seguridad física y moral de los Arbitros, estando obligados a acompañarlos hasta que se retiren del campo. De ser posible, deberán designar un lugar para que estacionen sus vehículos.

CAPITULO 11. REGLAMENTO DE VISITAS.

OBJETIVO

- 11.1 El objetivo primordial de este Reglamento es el de ayudar a los equipos que viajan y a los que reciben, indicando los procedimientos a seguir cuando se presente algún problema. Dentro de este Reglamento se usarán los siguientes términos:

VISITANTE Es la Organización que viaja.
LOCAL Es la Organización que recibe.

OBLIGACIONES DEL VISITANTE.

- 11.2. Comunicar en la junta anterior a su viaje, el número de Jugadores que viajarán en cada Categoría el nombre de cada Mánager por Categoría, el nombre del responsable del grupo, medio de transporte a usar, hora de salida y hora aproximada de arribo a su destino.
- 11.3 A su llegada, deberá de ponerse en contacto con el responsable del LOCAL, presentarle a sus Mánagers y proceder a la entrega de Jugadores.
- 11.4 Llevar dos etiquetas autoadheribles con la anotación del nombre de cada Jugador, Categoría, número de jersey, nombre del Mánager y hotel donde se hospedará el Mánager.
- 11.5 Indicar a sus Jugadores que se deberán adaptar a las actividades y costumbres de la familia que los hospedará.
- 11.6 No se permitirá que familiares del visitante pasen por sus Jugadores para llevarlos a pasear.
- 11.7 Queda prohibido modificar la fecha, hora y lugar acordados para la ENTREGA DE JUGADORES, SALVO CAUSA DE FUERZA MAYOR, MISMA QUE DEBERÁ DE SER COMUNICADA POR ESCRITO.
- 11.8 En caso de que llegara a presentarse alguna anomalía en el trato a cualquier Jugador en la casa en que lo recibieron, deberán comunicárselo a su Mánager y al responsable de su equipo, para

que ellos lo resuelvan con sus similares del LOCAL.

- 11.9 Sólo podrán presentar quejas y pedir u ofrecer explicaciones, el Mánager y el responsable del grupo.

OBLIGACIONES DEL LOCAL.

- 11.10 Entregar en la junta anterior a la del viaje del equipo que va a recibir, el nombre de la persona responsable que los recibirá, la lista de los Mánagers por Categoría y un mapa indicando el lugar del recibimiento.
- 11.11 Al recibirlos, el responsable presentará a sus Mánagers para proceder a la entrega y recepción de Jugadores.
- 11.12 Deberá tener una lista, con copia, con el nombre de sus Jugadores, dirección y teléfono, nombre del Mánager, dirección, fecha, hora y lugar de entrega de Jugadores, firma de los responsables y Mánagers de ambas Organizaciones.
- 11.13 Comunicar a sus Jugadores, que los visitantes deberán de ser tratados como un miembro más de sus familias.
- 11.14 No se permitirá a los Jugadores visitantes, salir con Jugadores y Coaches de su Organización, aún cuando estas salidas sean por poco tiempo.
- 11.15 Se prohíbe efectuar fiestas o reuniones en donde se sirvan bebidas alcohólicas.
- 11.16 En caso de que se presente alguna anomalía en el comportamiento de cualquier Jugador, deberá comunicárselo al Mánager y responsable de su equipo, para que ellos lo aclaren con sus similares del equipo Visitante.
- 11.17 Sólo podrán presentar quejas y ofrecer o pedir aclaraciones, el responsable y el Mánager.
- 11.18 Es obligación de todos los padres de familia pertenecientes a las Organizaciones de la CONA A.C., recibir a por lo menos un Jugador de la Organización visitante y que de acuerdo con el Calendario Oficial de Juegos, esté designado para jugar contra dicha Organización.

CAPITULO 12. INSTRUCTIVOS.



CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO DELMIRO "TURCO" BERNAL, A.C.

INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO DE JUGADORES

A.- CALENDARIO DE REGISTRO

La Comisión de Registro de la CONA, emite cada temporada, un calendario con la hora y fecha para el registro de Jugadores de cada Organización, registro de Jugadores extemporáneos y entrega de credenciales.

B.- ENTREGA DE MATERIAL PARA EL REGISTRO

a.- Cada Organización recibirá de la Comisión de Registro, por correo electrónico, el formato de la Cédula de Registro, la cual deberá ser llenada con cada una de las categorías de cada Organización que competirán en el torneo, con todos los datos contenidos en ella, debiendo ser reenviada por correo electrónico, cuando menos con ocho días de anticipación de la Fecha de su Registro.

b.- Se seguirá el mismo procedimiento para el llenado de los datos de Coaches, Managers, Médicos y Personal Administrativo.

c.- El formato de la Cédula de Registro, no deberá ser modificado y el llenado deberá ser con el tipo y tamaño de fuente que el formato determine.

C.-DOCUMENTACION OBLIGATORIA QUE DEBE PRESENTAR CADA JUGADOR EN EL MOMENTO DEL REGISTRO

a.- PARA JUGADORES QUE POR PRIMERA VEZ SE INSCRIBEN EN EL SISTEMA DE REGISTRO DE CONA (JUGADORES NOVATOS).

1.- IDENTIFICACION

De preferencia Constancia Escolar con fotografía a color cancelada con el sello de la institución escolar donde estudia, **de preferencia esta Constancia deberá ser la que expide el programa SIIEP que tienen todas las escuelas primarias o secundarias, oficiales o particulares incorporadas a la SEP, ya que en esta Constancia aparece el CURP del Jugador y lo avala con su firma y sello el Director (a) de la escuela.**

En su defecto y sobre todo para estudiantes de nivel bachillerato se solicita Constancia con fotografía a color cancelada con el sello de la institución escolar pero que también tenga asentado el **CURP** del Jugador.

O, fotocopia de la credencial de la escuela a color, cuidando que en ella aparezca el **CURP**, que la fotografía no esté distorsionada y si no es digital, que la credencial tenga la fotografía cancelada con el sello de la escuela.

O, Pasaporte original y fotocopia en color.

O, Certificado de Primaria, de Secundaria o Bachillerato y fotocopia en color.

2.-ACTA DE NACIMIENTO ORIGINAL O COPIA CETIFICADA POR EL REGISTRO CIVIL

Y una **copia fotostática legible simple por ambos lados, debiendo destacarse con plumón fluorescente: el nombre completo del Jugador, la fecha de nacimiento, la fecha de registro del nacimiento, el número del acta, la entidad y el libro.**

Si el Jugador fue registrado cinco o más años después de su nacimiento, se requiere que presente además, cualquiera de los siguientes documentos en original:

- a.- FE DE BAUTISMO, O
- b.- CERTIFICADO DE PRIMARIA O SECUNDARIA, O
- c.- PASAPORTE, O
- d.- BOLETAS DE CALIFICACIONES DE AÑOS ANTERIORES CON FOTOGRAFIA SELLADA POR LA ESCUELA EN DONDE ESTUDIO.

3.- CURP original y copia fotostática simple legible, en esta se destaca con plumón fluorescente el CURP del Jugador.

4.- CERTIFICADO MEDICO.

Individual o colectivo, que certifique que el jugador se encuentra física y mentalmente apto para participar en actividades deportivas, dicho certificado debe ser firmado por un Médico responsable, debiendo aparecer el número de su Cédula Profesional y el Registro ante la Secretaria de Salubridad. Este Examen Médico deberá ser exigido a los Jugadores cuando se inscriban en su Organización.

5.- AUTORIZACION ESCRITA DE LOS PADRES DEL JUGADOR.

Autorización de poder participar con su Organización en el deporte del Futbol Americano. Anexar a esta autorización, la o las fotocopias de las Credenciales de Elector.

6.- COMPROBANTE DE DOMICILIO

b.- PARA JUGADORES QUE YA SE HAN REGISTRADO EN EL SISTEMA DE REGISTRO DE CONA (JUGADORES VETERANOS)

1.- Los Jugadores de categoría Infantil y Pre Infantil que fueron registrados en la temporada de 2009 o años anteriores, deberán identificarse con el REGISTRO PERMANENTE DE JUGADOR de CONA, debiendo tener la copia fotostática simple del Acta de Nacimiento y copia del CURP con el sello de la CONA

O, CREDENCIAL de la temporada inmediata anterior.

Los Jugadores que se registraron de la temporada de 2010 en adelante se deberán identificar con la credencial de la temporada inmediata anterior expedida por la CONA (la que cuenta con la fotografía tomada en el momento del registro presencial)

2.- El Jugador veterano que no cuente con su Registro Permanente de Jugador o con su credencial para poderse identificar como lo indica el punto 1.-, **deberá registrarse como novato.**

3.- CERTIFICADO MÉDICO descrito anteriormente.

4.- AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LOS PADRES DEL JUGADOR, de poder participar con su Organización en el deporte del futbol americano.

c.- PRESENTACION DE DOCUMENTOS.

1.- Los documentos originales y copias correspondientes a cada Jugador deberán de presentarse en una carpeta (folder) con el nombre del Jugador, la categoría que corresponda y el año del torneo, escritos legiblemente en la ceja de la carpeta.

2.- Deberán presentarse copia fotostática de los siguientes documentos, engrapados en la cara interna derecha de la carpeta y en el siguiente orden:

IDENTIFICACION
ACTA DE NACIMIENTO
C.U.R.P.
CERTIFICADO MEDICO
AUTORIZACION DE LOS PADRES DEL JUGADOR.

En caso de que la identificación sea una Constancia de Estudios, deberá engraparse el original y no una copia fotostática

D.- REGISTRO DE COACHES, MANAGERS, MEDICOS Y PERSONAL ADMINISTRATIVO

Este podrá efectuarse al inicio o al final del registro de Jugadores de su categoría, con el llenado del formato correspondiente para Coaches y Administrativos, dos Managers como máximo por categoría y Médico de la Organización.

E.- NECESIDADES PARA EFECTUAR EL REGISTRO DE JUGADORES

a.- Local cerrado con luz y contactos para conectar la báscula electrónica de CONA infantil, computadora etc.

- b.- La báscula de la Organización a registrarse, que estará de reserva.
- c.- Una mesa con sillas.
- d.- Un espacio suficiente para la toma de fotografías.
- e.- Debe estar presente el Manager del equipo y el Representante de la Organización.
- f.- La Comisión de Registro no tiene facultades para registrar a un Jugador que no este dentro de los parámetros de peso y edad contemplados en la Convocatoria respectiva y lo establecido en este Instructivo, los Representantes de las Organizaciones deberán presentar estos casos en las juntas de Representantes y el Consejo Directivo determinará lo conducente.
- g.- No se permite la presencia de Coaches y Padres de Familia en el área de registro.

F.- PROCEDIMIENTO DE REGISTRO:

- a.- El o los Managers de la categoría y/o Representante de la Organización entregan la documentación anteriormente descrita a la Comisión de Registro en el orden estricto en el que aparecen en el formato de la Cédula de Registro previamente enviado a la Organización.
- b.- La Comisión coteja que las copias fotostáticas coincidan totalmente con los originales.
- c.- Los Jugadores ingresan al área de registro en el orden del formato, la Comisión procede a verificar, uno por uno, que los documentos pertenezcan al jugador, además en el caso de la categoría Infantil y Pre Infantil se pesa al Jugador y la Comisión anota su peso en el formato.
- d.- Se procede a tomarles la fotografía a los Jugadores en el mismo orden.
- e.- La Comisión se lleva los expedientes de los Jugadores (carpeta descrita en el numeral 2.- del inciso c.- de este Instructivo), el formato de la Cédula de Registro de cada categoría, y el o los formatos de Coaches y Administrativos, fotocopia de la carátula del Seguro Médico que ampara a todos los Jugadores asentados en los formatos de cada categoría, fotocopia simple del Acta Constitutiva de la Organización en su caso, y la información digitalizada que ya con anterioridad se les requirió para la confección de la página de la CONA.
- f.- Elaboración y entrega posterior de credenciales y/o rosters.

=====



CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO DELMIRO "TURCO" BERNAL, A.C.

REGLAMENTO PARA LOCUTORES DEL SONIDO LOCAL.

En los campos de juego de la CONA, A.C. puede haber equipo de sonido, y el locutor deberá ser designado o contratado por el equipo local y debe de sujetarse al presente reglamento:

- 13.1 EL LOCUTOR DEL EQUIPO DE SONIDO DEBE LIMITARSE A PROPORCIONAR AL PÚBLICO ASISTENTE AL JUEGO, LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:
- 1.- Yarda en la que se encuentra colocada la bola, cuando ésta es declarada lista para ser puesta en juego.
 - 2.- El número del down por jugarse.
 - 3.- Yards por avanzar, para obtener un primero y diez o para llegar a la zona final.
 - 4.- Interpretar las señales de los Arbitros, sin adelantarse a ellas, indicando:
 - a).- Falta cometida, castigo que se aplica y punto de aplicación.
 - b).- La anotación obtenida.
 - c).- El cambio de cuarto.
 - d).- El tiempo faltante para terminar el cuarto, el medio o el juego, siempre y cuando , éste sea el proporcionado por los Arbitros.
 - e).- Cualquier indicación que los Árbitros quieran que se haga saber al público.
 - 5.- El nombre y número del anotador, corredor de bola, pasador y de quién completa el pase, bloqueador, el que intercepta un pase, los tackleadores, el quarter back, el pateador y quién regresa la patada.
 - 6.- Boletín o datos proporcionados por alguna fuente de estadística oficial.
 - 7.- Boletín o datos proporcionados por la CONA, A.C. o por el Representante de Campo.
- 13.2 EL LOCUTOR DEBE DE ABSTENERSE DE EMITIR OPINIONES PERSONALES Y CALIFICATIVOS SOBRE LAS JUGADAS O SOBRE LA ACTUACIÓN DE LOS ARBITROS, COACHES, JUGADORES, ETC., NI HARA DE LA INFORMACIÓN UNA CRONICA DEL JUEGO.

=====



CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO DELMIRO "TURCO" BERNAL, A.C.

INSTRUCTIVO DEL SISTEMA DE DESEMPATE PARA JUEGOS EMPATADOS EN SEMIFINALES Y FINALES.

PERIODOS EXTRA.

ARTICULO 3.

El sistema de desempate estará de acuerdo con las reglas de juego de la NCAA, cuando un juego está empatado después de cuatro períodos regulares, aplicándose con las excepciones siguientes:

A) Inmediatamente después de la conclusión del cuarto período, los Oficiales deben instruir a ambos equipos a que se retiren a las respectivas áreas de su equipo. Los Oficiales deben reunirse en la línea de la yarda 50 y revisar el procedimiento de desempate.

B) Los Oficiales deben escoltar a los capitanes al centro del campo para el volado. El ganador del volado debe escoger una de las dos siguientes opciones:

- 1.- Ofensiva o defensiva; Con la ofensiva en la línea de la yarda 25 primera serie, ó
- 2.- Qué extremo del campo de juego deberá ser utilizado para ambas series de ese período extra.

NOTA: El ganador del volado no puede diferir el elegir

C) El perdedor del volado debe ejercitar la opción que resta para el primer período extra y debe tener la primera elección, de las dos opciones, para los siguientes períodos pares extra.

D) PERIODOS EXTRA. Un período extra debe consistir de dos series, una con cada equipo, poniendo la bola en juego por un centro en o entre las líneas interiores, sobre la línea de la yarda 25 designada, que se convierte en la línea de la yarda 25 de sus oponentes. El centro debe ser desde la mitad entre las líneas interiores, en la línea de la yarda 25, a no ser que una posición diferente, entre las líneas interiores, sea seleccionada antes del "listos para jugar". Después del listos para jugar, la bola puede ser recolocada sólo después de un tiempo fuera cargado a un equipo, a no ser que sea precedido por un foul por el equipo A o por faules que se anulan.

E) SERIES DE UN EQUIPO. Cada equipo retiene la bola durante una serie, hasta que anote o falle en hacer un primer down. La bola permanece viva después de un cambio de posesión de equipo, hasta que sea declarada muerta. Sin embargo, el equipo A no puede tener un primero y diez si posee de nuevo la bola después de un cambio de posesión de equipo. Las designaciones de equipo A y B, son las mismas como está definido en la Regla 2-27-1.

EJEMPLOS:

- 1.- Después de que cada equipo ha puesto la bola en juego por un centro al principio de sus series, la anotación está empatada o no ha habido anotación.
REGLA: Principie el segundo período extra, con el perdedor del volado al principio del primer período extra, teniendo que elegir entre las dos opciones.
- 2.- En jugada que no sea en el punto extra, el equipo B intercepta un pase o fumble para un touchdown o recupera un fumble y anota un touchdown.
REGLA: El período y juego han terminado y el equipo B es el ganador.
- 3.- Durante la primera serie de un período, el equipo B intercepta un pase o fumble o recupera un fumble y no anota un touchdown.
REGLA: La serie del equipo A terminó y el equipo B se convierte en equipo A, iniciando su serie de ese período.
- 4.- Durante la primera serie de un período, el equipo A intenta un gol de campo y la patada es bloqueada. El equipo A recupera el balón, que nunca estuvo adelante de la zona neutral y corre para un touchdown.
REGLA: Seis puntos para el equipo A y el equipo B principia su serie del período después del intento para punto extra.
- 5.- El equipo A intenta un gol de campo y la patada es bloqueada. El equipo A recupera el balón que nunca estuvo adelante de la zona neutral y corre para un primer down.
REGLA: El equipo A continúa su serie del período, con un primer down y diez.
- 6.- Durante la primera serie de un período, el equipo A intenta un gol de campo en primero, segundo o tercer down y la patada es bloqueada. El equipo A recupera el balón que nunca cruzó la zona neutral y no gana un primer down.
REGLA: Bola del equipo A, down siguiente.
- 7.- El equipo A intenta un gol de campo y la patada es bloqueada. El equipo B recupera el balón y corre hasta dentro de la zona final del equipo A.
REGLA: Touchdown, juego terminado
- 8.- Durante la primera serie de un período, el equipo B después de ganar la posesión, pierde la posesión con el equipo A, quien anota un touchdown.
REGLA: Cuenta la anotación y el equipo B principia su serie del período después del punto extra.
- 9.- Durante la primera serie de un período, el equipo B después de ganar la posesión, pierde la posesión con el equipo A, que falla en anotar un touchdown.
REGLA: La serie del equipo A ha terminado y el equipo B principia su serie de ese período.
- 10.- Durante la primera serie de un período, el equipo A fumblea dentro de la zona final del equipo B en segundo down de su serie. El equipo B recupera y hace down con la bola en su zona final.

REGLA: La serie del equipo A en ese período termina, principia la serie del equipo B en el período.

11.- Durante la primera serie de un período, B10 intercepta un pase adelantado en su propia yarda tres y cae con la bola en su zona final (no está envuelto momentum).

REGLA: Se conceden dos puntos al equipo A. La serie del equipo A se termina. El equipo B pondrá la bola en juego, primero y diez en la yarda 25 del mismo final del campo.

F) ANOTACIÓN. El equipo anotador del número más grande de puntos durante los períodos regulares y extra, debe ser declarado el ganador. Debe haber un número igual de series, en cada período extra, como está definido en (E), excepto si el equipo B anota durante un período, otro que no sea en un intento para punto extra.

Empezando con el tercer período extra, los equipos que anoten touchdown, deben intentar un punto extra de dos puntos. Una anotación de un punto, en el punto extra por el equipo A no es ilegal, pero no contará como anotación de un punto.

EJEMPLO:

1.- En la primera posesión de un período, el equipo A anota un touchdown. En el intento para punto extra, el equipo B intercepta un pase y lo regresa para un touchdown de dos puntos.

REGLA: La bola es concedida al equipo B en la línea de la yarda 25 para iniciar su serie del período con la anotación en tiempo extra de 6 – 2.

G) FAULES DEL EQUIPO B DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESION:

1.- Los castigos de distancia para cualquier equipo son declinados por regla, en períodos extra. Excepciones; Faules en bola muerta y en bola viva penalizados como faules en bola muerta.

2.- Las anotaciones por el equipo que faulea son canceladas.

3.- Si existen faules que se anulan, ya sea que uno o ambos ocurran después de la posesión del equipo B, el down no es repetido.

EJEMPLOS:

1.- Después del fin de la primera serie de un período por el equipo A, el equipo B comete un faul en bola muerta.

REGLA: El equipo B inicia su serie en la línea de la yarda 40, primero y diez.

2.- Durante la primera serie de un período, el equipo A intenta un gol de campo. Mientras la bola está en el aire, el equipo B comete un faul de postscrimmage kick. El gol de campo es anotado.

REGLA: Permanece el gol de campo para el equipo A. La serie del equipo A ha terminado. El equipo B debe principiar su serie por un centro, primero y diez, desde su línea de la yarda 25.

3.- Durante la primera serie de un período, el equipo A intenta un gol de campo. Mientras la bola está en el aire, el equipo B comete un faul de postscrimmage kick. El intento falla. El

equipo B cacha la bola y la regresa a la línea de la yarda 15 del equipo B, donde el equipo B es derribado.

REGLA: La serie del equipo A ha terminado. Es bola del equipo B, primero y diez en la yarda 25.

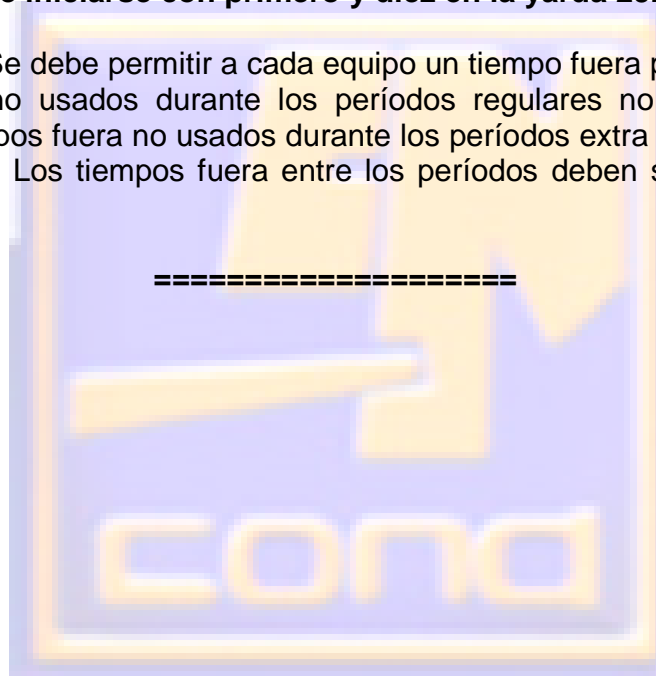
- 4.- Durante la primera serie de un período, el equipo A pasa y un back del equipo A está ilegalmente en movimiento durante el down. El pase es interceptado y el equipo B comete un foul antes de anotar un touchdown.

REGLA: No es permitida la anotación. La serie ha terminado y el equipo B principia su serie en la línea de la yarda 25.

- 5.- Durante la segunda serie de un período, el equipo B intercepta un pase y corre para un touchdown. Durante la carrera, el equipo B bloquea ilegalmente a medio campo.

REGLA: Nulifíquese la anotación y si el marcador está empatado, el período siguiente debe iniciarse con primero y diez en la yarda 25.

- H) TIEMPOS FUERA:** Se debe permitir a cada equipo un tiempo fuera por cada período extra. Los tiempos fuera no usados durante los períodos regulares no pueden ser llevados a los períodos extra. Tiempos fuera no usados durante los períodos extra no pueden ser llevados a los otros períodos extra. Los tiempos fuera entre los períodos deben ser cargados en el siguiente período.



**CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO
DELMIRO "TURCO" BERNAL, A.C.**

INSTRUCTIVO DEL PROCEDIMIENTO DE JUEGOS SUSPENDIDOS POR LLUVIA.

I. DEFINICION: Un juego debe suspenderse o no iniciarse, cuando el campo de juego se encuentre con grandes charcos de agua y las líneas del mismo hayan sido borradas por el agua. En todos los casos, al suspenderse el partido, deberá de esperarse media hora y si después de éste lapso de tiempo no es posible repintar las líneas del campo, el juego no se iniciará o no continuará ese día.

II. PARA LOS JUEGOS SUSPENDIDOS O NO JUGADOS EL SABADO:

A) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO ANTES DE SU INICIO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar. Si después de éste lapso de tiempo, las líneas del campo pueden ser repintadas y se pueden mantener pintadas, el juego debe iniciarse.
- 2.- Si después de esperar media hora, no es posible que las líneas del campo se mantengan pintadas, el juego se suspende y se jugará al siguiente día (Domingo).
- 3.- Si el juego no jugado es foráneo (Guadalajara, Querétaro o Plazas lejanas), o es en el D.F.o Zona Conurbada, y uno de los equipos que no juega es foráneo, dicho partido no se jugará y se declarará empatado, con marcador 0 – 0.

B) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO DESPUES DE QUE DIO INICIO, PERO ANTES DE QUE TERMINE EL SEGUNDO CUARTO DEL JUEGO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar, y si después de ese lapso de tiempo, las líneas del campo pueden ser repintadas y se pueden mantener pintadas, el juego se continuará a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión.
- 2.- Si después de esperar media hora, no es posible que las líneas del campo se mantengan pintadas, el juego se suspenderá y se jugará al día siguiente (Domingo), y se continuará a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión del juego.
- 3.- Si el juego suspendido es foráneo, o uno de los equipos que juega es foráneo, dicho partido no se seguirá jugando y se declarará empatado con marcador 0 – 0.

C) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO DESPUES DE QUE TERMINO EL SEGUNDO CUARTO DEL JUEGO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar, y si después de ese lapso de tiempo, las líneas del campo de juego pueden ser pintadas y se pueden mantener pintadas, el juego se continuará a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión.
- 2.- Si después de esperar media hora, no es posible que las líneas del campo de juego se mantengan pintadas, el juego se dará por terminado con el marcador que existía en el momento de la suspensión.

III. PARA LOS JUEGOS SUSPENDIDOS O NO JUGADOS LOS DOMINGOS:

A) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO ANTES DE SU INICIO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar, y si después de éste lapso de tiempo, las líneas del campo de juego se pueden repintar y se pueden mantener pintadas, el juego debe iniciarse.
- 2.- Si después de esperar media hora, no es posible que las líneas del campo se mantengan pintadas, el juego se suspenderá y se jugará el martes siguiente, a las 12.00 Hrs. en el mismo campo de juego.
- 3.- Si el juego no jugado es foráneo (Guadalajara, Querétaro o Plazas lejanas), o es en el D.F. o Zona Conurbada, y uno de los equipos que no juega es foráneo, dicho partido no se jugará y se declarará empatado, con marcador 0 – 0.

B) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO DESPUES DE HABERSE INICIADO, PERO ANTES DE QUE TERMINE EL SEGUNDO CUARTO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar, y si después de éste lapso de tiempo, las líneas del campo se pueden repintar y mantenerse pintadas, el juego debe de continuarse a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión.
- 2.- Si después de esperar media hora, no es posible que las líneas del campo de juego se mantengan pintadas, el juego se suspenderá y se continuará el martes siguiente a las 12.00 Hrs. en el mismo campo y a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión.
- 3.- Si el juego suspendido es foráneo, o uno de los equipos que juega es foráneo, dicho partido no se seguirá jugando y se declarará empatado con marcador 0 – 0.

C) SI EL JUEGO ES SUSPENDIDO DESPUES DE HABER TERMINADO EL SEGUNDO CUARTO DEL JUEGO:

- 1.- Esperar media hora, a partir del momento en que los Arbitros indiquen que no se puede jugar, y si después de éste lapso de tiempo, las líneas del campo de juego se pueden repintar y mantenerse pintadas, el juego debe de continuarse a partir de la situación de campo, tiempo y marcador que se tenía en el momento de la suspensión.
- 2.- Si después de esperar media hora, las líneas del campo de juego no pueden mantenerse pintadas, se declarará el partido terminado, con el marcador que existía en el momento de la suspensión.

=====