

**CONFERENCIA NACIONAL DE FUTBOL AMERICANO
DELMIRO “TURCO” BERNAL, A.C.
REGLAMENTO DE JUEGO CATEGORIA INFANTIL 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
CAPITULO 4	REGISTRO.....	3
	REGISTRO DE LAS ORGANIZACIONES.....	3
	REGISTRO DE JUGADORES.....	4
	REGISTRO DE DIRECTIVOS, REPRESENTANTES, ENTRENADORES, MANAGERS Y MEDICOS.....	5
CAPITULO 5	DE LOS REPRESENTANTES.....	5
	OBLIGACIONES.....	5
	FUNCIONES.....	6
CAPITULO 6	DE LOS COACHES Y MANAGERS.....	6
	GENERALES.....	6
CAPITULO 7	DE LOS JUGADORES.....	7
	GENERALES.....	8
	INTEGRACION DE LAS CATEGORIAS.....	8
	TABLAS DE PESOS Y EDADES.....	9
	JUGADORES QUE CAMBIAN DE EQUIPO.....	10
	PROCEDIMIENTO PARA PROTESTAR JUGADORES.....	11
CAPITULO 8	DISPOSICIONES GENERALES DE CONA.....	11
	ETAPA DE PRACTICAS O ENTRENAMIENTO.....	11
	EQUIPO Y UTILERIA OBLIGATORIA.....	13
	DE LAS SANCIONES.....	13
CAPITULO 9	REGLAMENTACION CONA.....	14
	CAMPOS DE JUEGO.....	14
	PROGRAMACION DE JUEGOS.....	15
	PESAJE DE JUGADORES.....	16
	JUGADAS MINIMAS OBLIGATORIAS.....	17
	REGLAMENTACION DE JUEGO.....	18
CAPITULO 10	REGLAS.....	19
	REGLAS DE JUEGO.....	19
	SUSPENSION DE JUEGOS.....	21
	ARBITROS.....	22
CAPITULO 11	REGLAMENTO DE VISITAS.....	23
	OBJETIVO.....	23
	OBLIGACIONES DEL VISITANTE.....	23
	OBLIGACIONES DEL LOCAL.....	23
CAPITULO 12	GRUPOS DE ANIMACION FEMENIL.....	24
CAPITULO 13	INSTRUCTIVOS.....	26
	INSTRUCTIVO PARA EL REGISTRO DE JUGADORES.....	26
	REGLAMENTO PARA LOCUTORES DEL SONIDO LOCAL.....	30
	INSTRUCTIVO DEL SISTEMA DE DESEMPATE PARA JUEGOS.....	31
	INSTRUCTIVO DEL PROCED. DE JUEGOS SUSPENDIDOS POR LLUVIA...	35



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

REGLAMENTO DE JUEGO CATEGORIA INFANTIL 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 El torneo de la Categoría Infantil de la CONA, A.C. será celebrado preferentemente en los meses de Junio, Julio y Agosto, 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 Consejo Directivo se encargará de promover, a través de las Comisiones respectivas, la Ceremonia de Inauguración, para el efecto, emitirá la Convocatoria respectiva siendo obligatoria la asistencia a esta Ceremonia de las Organizaciones locales y del área conurbada al sitio de la Ceremonia y de los Representantes de todas las Organizaciones inscritas en el torneo..
- 3.4 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.
- 3.5 Todas las Organizaciones deberán presentar un campo de juego alternativo, en donde puedan llevarse a cabo los partidos salvaguardando así la integridad de los niños y jóvenes, mismo que deberá ser autorizado por la Comisión de Campos.
- 3.6 En Categoría Infantil se autoriza, previa notificación por escrito a la CONA, A.C., un máximo de dos scrimmages.
- 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.

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 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.
- 4.5 Las Organizaciones Asociadas que no puedan registrar a un equipo en una o más Categorías de las establecidas en la Convocatoria respectiva, deberá cubrir el total de la cuota de inscripción establecida, para no perder sus derechos como Asociada y su participación será en la Conferencia o grupo de Organizaciones incompletas, si es que existiera.

REGISTRO DE JUGADORES.

- 4.6 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
- 4.7 Para efectos de inscripción, todos los Jugadores de las diferentes Organizaciones deberán estar presentes en el lugar, fecha y hora que determine la CONA, A.C., además, los Jugadores deberán pesarse en ese lugar.
- 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 Organización. Los Jugadores Libres podrán registrarse en la segunda fecha asignada a su Organización. Todo Jugador inscrito que sea dado de baja y reemplazado por otro, sólo podrá registrarse en la segunda fecha de registro asignada a su Organización, aplicándosele la sanción contemplada en el Código de Sanciones. Fuera de estas fechas, no se registrará a ningún Jugador, Coach o Directivo. El monto de estas sanciones se destinará a la capacitación de Coaches.
- 4.9 El Jugador que haya participado en otra Liga, durante el año calendario del torneo, no podrá participar en las Organizaciones de la CONA, A.C.
- 4.10 Ningún Jugador que haya participado en una determinada Categoría de la CONA, A.C. o en otra Organización, 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..

- 4.11 La Comisión de Registro y Elegibilidad pesará por una sola vez a los Jugadores, quienes deben de estar en cortos y sin ninguna prenda adicional. El peso así registrado será el oficial para su clasificación dentro de las diferentes Categorías.
- 4.12 Durante el registro oficial, los Jugadores cuyo peso exceda del límite superior de la categoría en la que desean inscribirse, no podrán ser pesados nuevamente en otra fecha, pero sí se les podrá registrar en otra Categoría superior, siempre y cuando estén dentro de los parámetros de peso y edad de la nueva Categoría, y el cupo lo permita.
- 4.13 Ninguna Organización debe de aceptar a un Jugador, si el día de la inscripción en el equipo se descubre que el Jugador se inscribió por presiones de sus Padres, y el Mánager o Coach dicen que realmente no quiere jugar y se comprueba lo anterior.
- 4.14 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

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

- 4.15 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 el mismo día en que se celebran, a las personas encargadas de recibirlos.

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 en el Congreso Nacional Ordinario 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 Organizaciones y Jugadores que las 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. Todo asunto relativo al desarrollo del juego, será tratado a través de los Representantes acreditados.
- 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).
 - S) Hacer que cada uno de sus jugadores participe por lo menos, en las OCHO jugadas requeridas para cada partido.
- 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.. Los Coaches, Mánagers y Directivos deben aceptar y hacer cumplir este Reglamento para lograr los objetivos, mística y filosofía de la Conferencia.
- 6.5 Es deseable que el Mánager de un equipo, sea el Padre o la Madre de un Jugador de dicho equipo, además, deberá cubrir los requisitos de inscripción que fija la CONA, A.C..
- 6.6 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 pese a sus Jugadores desde la primera práctica para darse cuenta de aquellos que necesiten cuidados especiales. La CONA, A.C. en Categoría Infantil prohíbe estrictamente las prácticas de deshidratación, tales como:
- A) Baños de vapor.
 - B) Gabinetes de vapor.
 - C) Trajes de hule o cualquier otro material para reducir de peso.
 - D) Medicamentos.
 - E) Cualquier 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 de la Conferencia o de su Organización.

INTEGRACION DE CATEGORIAS.

- 7.5 Los equipos deberán integrarse como sigue:
- A) Las primeras Categorías, las más pequeñas, deberán inscribirse con un mínimo de 18 Jugadores y un máximo de 30, de los cuales, deberán estar listos y aptos para participar en cada juego, un mínimo de 16 Jugadores.
 - B) Las últimas tres Categorías, las más grandes, deberán de inscribirse con un mínimo de 20 Jugadores y un máximo de 35, de los cuales, deberán de estar listos y aptos para participar en cada juego, un mínimo de 18 Jugadores.
 - C) Específicamente en la categoría Bantam deberán de inscribirse con un número mínimo de 20 jugadores y un máximo de 45 jugadores, en el caso específico de que el número máximo de jugadores registrados sea mayor de 35 y hasta 45 jugadores, deberán de estar listos y aptos para participar en cada juego, un mínimo de 35 jugadores.
- 7.6 El equipo que no presente el mínimo de Jugadores que establece el Reglamento, perderá el juego por el marcador de 0 – 35 a favor del equipo ofendido y se aplicará lo establecido en el

Código de Sanciones.

TABLA DE PESOS Y EDADES.

7.7 TABLA DE PESOS Y EDADES PARA LA TEMPORADA 2011 CATEGORIA INFANTIL

CATEGORIA	AÑO DE NAC.	EDAD	PESO MAX. KG.
TINY-TOT	2002	9	42
	2001	10	42
JR.PEEWEE	2001	10	46
	2000	11	46
A PARTIR DEL 2o. JUEGO SE AUTORIZA UN INCREMENTO SEMANAL DE 200 GRS. AL PESO MAXIMO DE ESTAS CATEGORIAS EL MAXIMO DE JUGADORES QUE SE PUEDEN REGISTRAR ES DE 40 Y EL MINIMO ES DE 18. EL NUMERO MINIMO DE JUGADORES APTOS PARA PARTICIPAR EN UN JUEGO ES DE 16. SI SE REGISTRAN MAS DE 30 JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE 30 JUGADORES APTOS PARA JUGAR EN TODOS LOS JUEGOS DE TEMPORADA			
PEEWEE	2000	11	50
	1999	12	50
JR.MIDGET	1999	12	56.5
	1998	13	56.5
A PARTIR DEL 2o. JUEGO SE AUTORIZA UN INCREMENTO SEMANAL DE 300 GRS. AL PESO MAXIMO DE ESTAS CATEGORIAS EL MAXIMO DE JUGADORES QUE SE PUEDEN REGISTRAR ES DE 40 Y EL MINIMO ES DE 18. EL NUMERO MINIMO DE JUGADORES APTOS PARA PARTICIPAR EN UN JUEGO ES DE 16. SI SE REGISTRAN MAS DE 30 JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE 30 JUGADORES APTOS PARA JUGAR EN TODOS LOS JUEGOS DE TEMPORADA			
MIDGET	1998	13	64
	1997	14	64
JR. BANTAM	1997	14	74
	1996	15	74
A PARTIR DEL 2o. JUEGO SE AUTORIZA UN INCREMENTO SEMANAL DE 400 GRS. AL PESO MAXIMO DE ESTAS CATEGORIAS EL MAXIMO DE JUGADORES QUE SE PUEDEN REGISTRAR ES DE 45 Y EL MINIMO ES DE 20. EL NUMERO MINIMO DE JUGADORES APTOS PARA PARTICIPAR EN UN JUEGO ES DE 18. SI SE REGISTRAN MAS DE 35 JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE 35 JUGADORES APTOS PARA JUGAR EN TODOS LOS JUEGOS DE TEMPORADA. (TRANSITORIO) LOS JUGADORES DE ESTAS DOS CATEGORIAS QUE PARA LA PRIMERA FECHA DEL TORNEO HAYAN DADO EL PESO, YA NO SE PESARAN EN EL RESTO DE LA TEMPORADA. SI SE EXEDIERON DEL PESO MÁXIMO SE SEGUIRAN PESANDO EN LOS JUEGOS POSTERIORES HASTA QUE LOGREN REGISTRAR EL PESO MÁXIMO DE ESA JORNADA.			
BANTAM	1996 O MENORES	15, 14, 13	MAS DE 74
	1995	16	LIBRE
EL MAXIMO DE JUGADORES QUE SE PUEDEN REGISTRAR ES DE 50 Y EL MINIMO ES DE 20. EL NUMERO MINIMO DE JUGADORES APTOS PARA PARTICIPAR EN UN JUEGO ES DE 18. SI SE REGISTRAN MAS DE 35 JUGADORES DEBERAN PRESENTARSE 35 JUGADORES APTOS PARA JUGAR EN TODOS LOS JUEGOS DE TEMPORADA			

7.8 Se permite a los Jugadores tener incrementos de peso durante el desarrollo del torneo oficial y juegos de tazon, mismos que la CONA, A.C., y por acuerdo de la Asamblea General, entregará a cada Organización junto con la Tabla de edad y peso.

JUGADORES QUE CAMBIAN DE EQUIPO.

- 7.9 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) 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 contemplado en los planes de su Organización, sin necesidad de otorgarle una Carta de Retiro.
 - C) 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 las que acaba de jugar, debiéndose sujetar a lo establecido en los Estatutos y Reglamentos de CONA, A.C.
 -D) El Jugador que haya dejado de entrenar o jugar en su Organización de origen por una o más temporadas competas, 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
 -E) 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.
 - F) 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.
 - G) 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.
 - H) Ninguna Organización podrá solicitar le sean otorgadas, más de DOS CARTAS DE RETIRO POR CADA ORGANIZACION, ni otorgarlas en más de ese mismo número.
 - I) 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.
 - 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 participan 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.

7.10 PROCEDIMIENTO PARA PROTESTAR JUGADORES QUE SE SUPONEN INELEGIBLES:

- A) Todas las Organizaciones tienen derecho a investigar y protestar Jugadores que consideren inelegibles.
- B) Se pueden solicitar investigaciones en cualquier momento del desarrollo de la temporada.
- C) La Organización denunciante deberá apegarse a las siguientes fases del procedimiento
 - 1) 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.
 - 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.
- D) El Consejo Directivo examinará todas las pruebas y determinará si es o no elegible él o los Jugadores protestados.
- E) Si se encuentra que la protesta es válida al ser investigada por la Comisión de Registro y Elegibilidad, él o los Jugadores son inelegibles por suplantación de nombre, edad, etc., la CONA, A.C. aplicará las sanciones contempladas en el Código de Sanciones.
- F) 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 Infantil 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 En la Categoría Infantil, las prácticas o entrenamientos se sujetarán a las REGLAS siguientes:
- A) Desde el inicio de las prácticas de golpeo, hasta la terminación de la temporada, los entrenamientos podrán ser de hasta cinco veces a la semana.
 - B) Al día siguiente de cada juego, está prohibido entrenar con Jugadores equipados.
 - C) Ninguna práctica tendrá una duración mayor a dos horas y media.
 - E) El equipo que opte por entrenamientos de dos horas y media, deberá sujetarse a 4 días de entrenamiento semanal.
 - D) ESTÁ TERMINANTEMENTE PROHIBIDO EFECTUAR SCRIMMAGES CON EQUIPOS DE CATEGORÍAS SUPERIORES, DE LA MISMA ORGANIZACIÓN O DE OTRAS.
- 8.4 Para la Categoría Infantil, el golpeo sólo podrá iniciarse en la fecha que indique la Convocatoria y nunca durará más de seis semanas, antes del primer juego oficial de temporada.
- 8.5 En Categoría Infantil, sólo podrá golpearse, después de haber tenido un mínimo de quince prácticas o sesiones de acondicionamiento físico, una por día. Se entiende por golpeo, toda reunión o práctica en la que intervengan Jugadores equipados y en donde puede o no, haber contacto entre los Jugadores o con aparatos de entrenamiento. Sólo podrá haber prácticas de golpeo, después de haber tenido un mínimo de dos semanas de acondicionamiento físico.
- 8.6 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.
- 8.7 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.
- 8.8 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.

8.9 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.

8.10 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.

8.11 Balones:

A) Los balones podrán ser de piel o de hule y 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.

8.12 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 inapelable.
- 8.13 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.
- 8.14 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.
- 8.15 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.
- 8.16 Todas las demás violaciones a este Reglamento, serán sancionadas 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, para las Categorías de Peewee, Jr. Midget, Midget, Jr. Bantam y Bantam medirá 100 yardas por 53 1/3 Yardas; las Categorías Tinytot y Jr. Peewee, el campo será de 80 yardas por 53 1/3 yardas y deberá ser pintado por los equipos locales de acuerdo a las Reglas de N.C.A.A. En juegos internacionales de Categoría Infantil, todos los campos serán de 100 yardas de largo.
- 9.2 Cada equipo deberá acordonar su zona de juego y 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, de tener pintado el campo de juego, una hora antes de la hora programada para el primer juego de cada jornada, de acuerdo a las reglas oficiales ,de la NCAA.
- 9.4 Es obligación del equipo local, presentar veinte minutos antes de cada juego, un juego de dado y cadenas, que puedan medir tanto 8 como 10 yardas.
- 9.5 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.
- 9.6 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.
- 9.7 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, personal del control de jugadas y Fotógrafo oficial de la Organización.

- 9.8 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.
- 9.9 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.
- 9.10 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.
- 9.11 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.

PROGRAMACION DE JUEGOS.

- 9.12 Todos los juegos de Categoría Infantil deberán de efectuarse durante el día, a menos que los equipos participantes estén de acuerdo en efectuarlos por la noche, pero no se programarán después de las 19.00 Hrs.

Todos los juegos de la Categoría Infantil deberán programarse durante la temporada regular de la siguiente manera:

Durante la temporada regular, las cuatro Categorías chicas TINYTOT, JR.PEEWEE, PEEWEE Y JR. MIDGET; deberán jugar los días sábados y las tres Categorías grandes MIDGET; JR.BANTAM Y BANTAM, los domingos. Las Categorías chicas se programarán cada hora y media, iniciando a las 09:00 hrs., continuando a las 10:30 hrs., 12:00 hrs. y 13:30 hrs., en el orden respectivo. Las Categorías grandes se programaran cada dos horas, iniciando a las 09:00 hrs., continuando a las 11:00 hrs. y 13:00 hrs., en el orden respectivo. Las Categorías que jueguen en el último horario de los días sábados o domingos, jugarán en la siguiente jornada en el primer horario, recorriéndose las demás Categorías al siguiente horario y manteniendo el orden establecido en las Categorías chicas y grandes.

En los juegos de semifinales y finales, cada uno de los juegos se efectuará en el campo del equipo mejor clasificado en la temporada regular. Las Categorías chicas jugarán el sábado y las Categorías grandes jugarán en domingo, respetando el orden y horarios establecidos para la temporada regular, de Categorías chicas a grandes.

Cuando en un campo se jueguen tres o más juegos de semifinales o finales, el primer juego del día sábado de Categorías chicas y el primer juego del domingo de Categorías grandes deben programarse a las 09:00 hrs. y los siguientes juegos de las Categorías chicas se programarán

cada hora y media y las Categorías grandes cada dos horas, empezando en ambos días con la Categoría más chica y terminando con la más grande.

Cuando en un campo se efectúen uno o dos juegos de semifinales o finales, ningún juego podrá programarse antes de las 09:00 hrs. ni después de las 12:00 hrs., empezando por la Categoría más chica y terminando con la más grande. No se jugarán el mismo día juegos de Categorías chicas y grandes.

Solamente que los equipos participantes en un juego estén de acuerdo, podrán cambiarse los horarios y los días de los juegos de semifinales y finales, incluso efectuarse en un mismo día, e incluso en temporada regular, jugarse un sólo juego a más tardar a las 19:00 hrs. del día viernes o sábado. En caso de no existir acuerdo de ambos equipos, se registrarán por lo expuesto anteriormente.

- 9.13 Los equipos tienen la obligación de estar presentes en los campos de juego, una hora antes de la hora programada para su juego. Para el primer juego del día, los equipos que participen en ese juego también deberán de estar presentes en el campo de juego, una hora antes de la hora programada para su juego, en la inteligencia de que el pesaje de Jugadores se efectuará, aún no estando el Mánager de uno o ambos equipos, ante la presencia del Representante de la CONA, A.C. en ese campo, y este pesaje no se podrá repetir. Para los demás juegos del día, los equipos deberán estar presentes en la zona de pesaje al término del primer cuarto del juego anterior.

PESAJE DE LOS JUGADORES.

- 9.14 Antes de cada juego de temporada, tazón o exhibición, se debe de comprobar el registro de los Jugadores de cada equipo, con la presentación de sus credenciales. El Jugador que no presente su credencial y/o no esta contemplado en el Roster Oficial del equipo, proporcionado por la Comisión de Registro y Elegibilidad, no podrá participar en el juego.
- 9.15 La identificación de los Jugadores y la verificación de pesos, se hará por conducto de los Representantes y Mánagers de los equipos respectivos, 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 el pesaje de los Jugadores se lleve a cabo. El Representante de la CONA, A.C., será el único que podrá tomar decisiones sobre la participación de un Jugador, acatando la disposición de que no podrá participar ningún Jugador que esté fuera de los parámetros de peso y edad, contemplados en el Reglamento y en la Convocatoria respectiva.
- 9.16 Para efectos del “pesaje” de Jugadores previo a los juegos, se deberá pesar primero el equipo considerado de casa, a menos que los Representantes se pongan de acuerdo en hacerlo en otro orden, en caso de que un Jugador no se presente al pesaje una vez que hayan terminado de pesarse ambos equipos, podrá ser pesado solamente antes de que los Árbitros del juego den el silbatazo para efectuar la patada de salida inicial, en caso contrario no 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 no será pesado y sí podrá jugar.
- 9.17 En los campos de juego de las Organizaciones de Categoría Infantil. registrados ante la CONA, A.C., durante las jornadas de juego deberá haber una báscula oficial y una tara de 20 kilogramos. Cuando no haya báscula y/o tara, los juegos en ningún caso se suspenderán y se celebrarán

previa identificación de los Jugadores. La Organización infractora perderá sus juegos y se le aplicará lo establecido en el Código de Sanciones.

- 9.18 Los Representantes designados por la Categoría Infantil de CONA, A.C., serán quienes verifiquen el peso de los Jugadores. La báscula deberá estar nivelada y tarada a 20 kilogramos. Si la báscula es mecánica se colocará en el peso máximo permitido, de acuerdo con las edades que correspondan a la Categoría que va a jugar y a la jornada respectiva. Si la báscula es electrónica, deberá registrar cuando mucho dicho peso máximo, pero habrá una tolerancia de más 300 gramos, que es lo que corresponde al movimiento hacia arriba del fiel de una báscula mecánica antes de que llegue a su tope. Los Jugadores que excedan de este peso, sumándose la tolerancia, no podrán participar en ese juego y este incidente deberá ser reportado en el control de jugadas y en el reporte Médico / Inasistencias que se adjuntarán al final del juego a la Cédula de Juego.
- 9.19 Todos los incidentes referentes a Jugadores enfermos, lesionados, faltistas, los que han causado baja, los que en el pesaje se excedieron de peso y no podrán jugar en ese partido y los castigados, deberán asentarse en el Reporte Médico / Inasistencias y en el Control de Jugadas. El Reporte Médico / Inasistencias deberá estar firmado por el Mánager, y por el Médico del equipo en caso de reportar Jugadores enfermos o lesionados, debiendo adjuntar el comprobante médico correspondiente. Los Mánagers deberán entregar este reporte debidamente requisitado al final del pesaje, al Representante de la CONA, A.C. en ese juego.
- 9.20 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.

JUGADAS MINIMAS OBLIGATORIAS.

- 9.21 El requisito primordial de la CONA, A.C., es garantizar que el Jugador de Categoría Infantil tendrá derecho a un mínimo de acción en cada partido, sin importar la calidad del Jugador, por consecuencia se establece un mínimo de OCHO jugadas obligatorias para cada Jugador en cada juego, debiendo ser CUATRO en el primer medio y CUATRO en el segundo medio. En caso de que un Jugador, en el primer medio no complete sus CUATRO jugadas, las que le faltaron deberán de ser dobles para el segundo medio, sumándose a las CUATRO faltantes. Esta regla se aplica en todos los juegos de pre-temporada, temporada oficial y tazones.
- 9.22 Todas las Organizaciones de Categoría Infantil tienen la obligación de notificar por escrito a los Padres de Familia, Coaches, Mánagers, etc., durante la pre-temporada, el contenido del Art. 9.21.
- 9.23 Para llevar el Control de Jugadas a que se refiere el artículo 9.21, en el pesaje de los Jugadores, los Mánagers deberán presentar e intercambiar la forma de Control de Jugadas de su equipo, listando a sus Jugadores por número consecutivo de jersey, debidamente requisitada, en la que se checarán el número de jugadas de sus Jugadores. Deberán intercambiar información amistosa para que cada quién cumpla su cometido, evitando toda discusión o situación embarazosa. Su trato deberá ser caballeroso, ejemplar y cumplir su trabajo en forma honesta y a favor de TODOS LOS JUGADORES.

- 9.24 El procedimiento de control del número de jugadas en que participe cada Jugador, será llevado por parejas de Representantes de cada equipo, los cuales AL TÉRMINO DE CADA MEDIO TIEMPO, firmarán de conformidad lo anotado.
- 9.25 En caso de que un Jugador de un equipo NO HAYA COMPLETADO SUS JUGADAS MÍNIMAS OBLIGATORIAS durante el juego, dará por resultado la pérdida del juego para el equipo infractor con el marcador de 0 – 35 a favor del equipo ofendido y lo establecido en el Código de Sanciones.
- 9.26 Todos los incidentes referentes a Jugadores que no completen sus jugadas mínimas reglamentarias en un juego, deberán asentarlos el Representante de la CONA, A.C., en la Cédula de Juego. La Cédula de Juego con sus anexos, el Control de Jugadas, y el Reporte Médico / Inasistencias, será el único documento oficial para contener los diversos incidentes.
- 9.27 En toda jugada abortada por los árbitros, no se contará como jugada por los Jugadores de ambos equipos, pero si la jugada se desarrolla y el castigo se aplica después que la pelota se convierte en muerta, la jugada sí cuenta.

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 básico 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 básico 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 de su Jersey.
 - C) El color básico 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, al Representante de la Conferencia y a las personas que llevan el Control de Jugadas.
- 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, será dado de baja de la CONA, A.C., independientemente de 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 – 35, aplicándose el Código de Sanciones en lo referente a la participación de un Jugador que no se encuentra legalmente registrado.

- 9.32 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 - 35 a favor del equipo ofendido y lo previsto en el Código de Sanciones.
- 9.33 En el caso de que un equipo se retire de la competencia durante la temporada, perderá los juegos restantes por Default, con marcador 0 - 35 y se aplicará el Código de Sanciones. Los juegos ya jugados mantendrán el marcador oficial del juego.
- 9.34 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.
- 9.35 Los Árbitros, Representantes o Mánagers y Médicos del equipo, son las únicas personas obligadas y autorizadas para firmar la Cédula de Juego.
- 9.36 Para que un equipo sea considerado ganador de un juego de semifinales o finales, aparte del marcador a su favor en dicho juego, deberán de haber participado en ese juego los Jugadores que participaron en el último juego normal de temporada, menos dos de ellos, y estos últimos deben justificar su ausencia de dicho juego, en caso de no presentar al juego a más de dos Jugadores, o los faltistas no justifiquen su ausencia, el equipo perderá el juego, sin importar el marcador real de éste, con marcador de 0 – 35.
- 9.37 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 de juego para cada cuarto será como sigue:

Para las categorías Tinytot, Jr. Peewee, Peewee y Jr. Midget, será de 10 minutos.
Para las categorías Midget, Jr. Bantam y Bantam, será de 12 minutos.
- 10.4 Habrá cuatro tiempos fuera para cada equipo por cada medio tiempo, tres de éstos serán otorgados a petición o castigo, y uno común para ambos equipos, que se otorgará faltando dos minutos para terminar cada medio tiempo, parándose el reloj de juego, 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.
En la categoría TINYTOT, durante los tiempos fuera, SI SE PERMITE LA ENTRADA AL CAMPO DE JUEGO A UN COACH, quien debe de salir en el momento en que termine el tiempo fuera.

- 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 profesionalista.
- 10.8 Las anotaciones en los juegos del torneo serán:
- | | |
|--|---|
| A) TOUCHDOWN | 6 puntos. |
| B) PUNTO EXTRA POR PATADA: | |
| Categorías chicas | 2 puntos. |
| Si el equipo defensivo es el que anota | 1 punto. |
| Categorías grandes | 1 punto. |
| Si el equipo defensivo es el que anota | 2 puntos. |
| C) PUNTO EXTRA POR CARRERA O PASE: | |
| Categorías chicas | 1 punto. |
| Si el equipo defensivo es el que anota | 1 punto. |
| Categorías grandes | 2 puntos. |
| Si el equipo defensivo es el que anota | 2 puntos. |
| D) GOL DE CAMPO | 3 puntos. |
| E) SAFETY | 2 puntos. |
| F) FORFEIT | 0 - 35 ó el marcador que más convenga al equipo ofendido. |
| G) DEFAULT | 0 - 35 |
- 10.9 En campos de 80 yardas de largo, deben de usarse cadenas de ocho yardas de largo y las equivalencias de distancias y castigos serán:
- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| Patada de Kick off. | 25 yardas desde su zona de goal. |
| Patada después de Safety. | 15 yardas de su zona de goal. |
| Castigo de 5 yardas, será de | 4 yardas. |
| Castigo de 10 yardas, será de | 8 yardas. |
| Castigo de 15 yardas, será de | 12 yardas. |
- 10.10 En todas las categorías del torneo, está permitido totalmente la libre sustitución, sin que se interrumpa la cuenta de los 25 segundos.
- 10.11 No se permite el bloqueo abajo de la cintura en cualquier parte del campo, en ningún momento, excepto en contra del corredor de bola; este bloqueo debe de castigarse con 15 yardas.
- 10.12 Cuando la bola es centrada, un Jugador que esté colocado a más de dos yardas por fuera del último liniero ofensivo o en movimiento hacia la posición original de la bola, no se le permite el Crack Block, este bloqueo debe de castigarse con 15 yardas.
- 10.13 Tacklear de la máscara se castigará con 5 ó 15 yardas, a juicio del Árbitro. En Categorías Pre-

Infantil e Infantil, SI EL CASTIGO ES DE 15 YARDAS, LA EXPULSIÓN DEL JUGADOR ES AUTOMÁTICA.

- 10.14 Golpear deliberada y malintencionadamente a un Jugador con el Casco, SE CASTIGARÁ CON 15 YARDAS Y EXPULSIÓN.
- 10.15 Cuando un equipo va ganando por tres o más touchdowns de ventaja, NO SE LE PERMITE MANDAR A PATEAR CORTO INTENCIONALMENTE. En caso de hacerlo, se le castigará con 15 yardas por ser una ACTITUD ANTIDEPORATIVA y se le aplicará el Código de Sanciones
- 10.16 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) “Enfermar” o no presentar intencionalmente a algún Jugador, con el fin de sacar ventaja en su enfrentamiento con otro Organización.
 - D) 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.
- 10.17 En la Categoría Infantil de la CONA, A,C, se considera marcador desproporcionado, cuando éste refleja una diferencia de 35 puntos. En el instante en que esto suceda, el juego debe suspenderse. Cuando un juego suspendido por marcador desproporcionado, se reporta en la Cédula de Juego que dentro del equipo ganador hubo por lo menos un Jugador que no cumplió con las 8 jugadas mínimas reglamentarias, correspondientes al partido de referencia, dicho equipo perderá con marcador de 0 – 35 y se le aplicará el Código de Sanciones.
- 10.18 Cuando un juego es suspendido por marcador desproporcionado y este refleja una diferencia superior a los 35 puntos, se establecerá el marcador oficial con una diferencia de solamente 35 puntos.
- 10.19 Se prohíbe la muerte súbita, jugar un quinto cuarto o tiempo suplementario para romper un empate durante la temporada formal, excepto en los que previamente la CONA. A.C. determine lo contrario.
- 10.20 Para determinar qué equipos tienen derecho a participar en los juegos de semifinales y finales en caso de empate, se tomarán en cuenta los siguientes criterios:
- A) Resultado del juego entre ellos.
 - B) Resultado con equipos de su grupo.
 - C) Menos puntos en contra.
 - D) Diferencia de puntos (puntos a favor menos puntos en contra).
 - E) Goal average (puntos a favor entre puntos en contra).
- 10.21 En los juegos 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.

- 10.22 En Categoría Infantil, 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.

- 10.23 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 35 - 0 a favor del equipo dominante, pero si el equipo dominado llevara puntos anotados, éstos serán considerados en el marcador oficial. Igual procedimiento se seguirá cuando un Coach solicite por la misma razón, la suspensión del partido.
- 10.24 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 – 35. Si ambos equipos son culpables, ambos perderán el juego con el marcador anterior y se les aplicará el Código de Sanciones.
- 10.25 Si por alguna causa, se suspendieran uno o varios juegos en un campo, los Árbitros deberán esperar a que los participantes del juego o juegos siguientes, se presenten dentro del plazo señalado en el artículo 9.12 de este Reglamento, debiéndose hacer todo lo posible para que el juego se realice.
- 10.26 Cuando un juego suspendido es continuado en otra fecha, sólo podrán participar en ese juego los Jugadores que hayan sido pesados cuando dicho juego se suspendió y para la continuación del juego, los Jugadores no deberán de pesarse nuevamente, sólo se les identificará.
- 10.27 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.

- 10.28 Todos los Arbitros del torneo, serán miembros de las Asociaciones contratadas por la Comisión de Arbitraje de la CONA, A.C., a quienes se les debe de entregar una copia del Reglamento de Juego de la CONA, A.C.
- 10.29 La CONA, A.C., al contratar a una Asociación de Árbitros, deberá establecer en el contrato respectivo, un Código de Sanciones para el cuerpo arbitral, en caso de incumplimiento.
- 10.30 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.
- 10.31 La Asociación de Árbitros contratada, proporcionará un mínimo de 4 (cuatro) oficiales para arbitrar los juegos de las cuatro Categorías pequeñas, de 5 (cinco) para las tres categorías grandes 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

10.32 Los Arbitros son la máxima autoridad en el campo de juego y sus decisiones son inapelables. Su fallo será definitivo.

10.33 El Oficial en jefe de cada planilla de Árbitros, revisará que los Jugadores estén protegidos con la utilería indicada en el artículo 8.9 de éste Reglamento y resolverá cualquier protesta sobre utilería ilegal.

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. GRUPOS DE ANIMACION FEMENIL.

- 12.1 Se convoca a todas las Organizaciones inscritas en la Categoría Infantil de la CONA, A.C. a integrar un Grupo de Animación Femenil, dentro de sus Organizaciones.
- 12.2 Los Grupos de Animación Femenil están invitados a participar en todos los eventos que programe el Consejo Directivo de la CONA, A.C., de acuerdo con el Calendario de Actividades de la misma.
- 12.3 Las edades de las integrantes de los Grupos de Animación serán las mismas que los Jugadores de Categoría Infantil de CONA, A.C. (8 a 16 años).
- 12.4 Para efecto de participación en el Festival de Grupos de Animación, los Grupos se integrarán en una sola Categoría y serán registrados por la Comisión de Registro y Elegibilidad, quien les proporcionará sus credenciales de identificación.
- 12.5 Para efectos del Festival de Grupos de Animación, cada Grupo se integrará de acuerdo con las modalidades del Festival, establecidas en la Convocatoria respectiva y participarán en la o las modalidades que seleccione.
- 12.6 Para las actividades de medio tiempo de los juegos, la participación de los Grupos de Animación es libre en edad (pueden participar las Coaches), con la única obligación de que deben de estar uniformadas.

- 12.7 En las actividades de medio tiempo de los juegos, cada Grupo contará con CINCO minutos para hacer sus evoluciones, iniciando éstas el equipo local. Por ningún motivo se deberá de retrasar el reinicio de los juegos.
- 12.8 Los Grupos de Animación deberán de registrar sus colores, emblemas, porras, cantos originales y temas característicos de su Organización, los cuales no podrán ser usados por los demás miembros de la Categoría Infantil de la CONA, A.C. Tendrá preferencia lo presentado y registrado con mayor antigüedad en la CONA, A.C..
- 12.9 Cada Grupo de Animación deberá contar con un Mánager, Coordinador o Delegado, el cual deberá de registrarse junto con su Grupo de Animación y será quien las represente en todas las juntas o reuniones que se convoquen, debiendo hacerse acompañar de su Directora de Porra o Head Coach quienes decidirán todo lo relativo a los aspectos técnicos de los eventos.
- 12.10 Todos los acuerdos tomados en las juntas o reuniones de Grupos de Animación, deberán de ratificarse o rectificarse en las juntas semanales de Representantes.
- 12.11- Cada temporada se convocará a un Festival de Grupos de Animación Femenil, cuya reglamentación y detalles particulares serán establecidos previamente por el Consejo Directivo de CONA, A.C. y las Directoras de Porras o Head Coaches, en juntas previas a ese evento.
- 12.12 Lo no previsto en este Reglamento, será resuelto y dictaminado por el Consejo Directivo de la CONA, A.C. y sus decisiones serán inapelables.



**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 fútbol 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, 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.- Yardas 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 20 para las Categorías MIDGET, JR. BANTAM Y BANTAM, y en la línea de la yarda 15 para las Categorías TINYTOT, JR. PEEWEE, PEEWEE Y JR. MIDGET, de sus contrarios, para iniciar la 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 (Como en 3-1-1-a).

- 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 20 ó 15 designada, que se convierte en la línea de la yarda 20 ó 15 de sus oponentes. El centro debe ser desde la mitad entre las líneas interiores, en la línea de la yarda 20 ó 15, 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 faul 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 20 ó 15 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 20 ó 15 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 35 ó 30, 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 20 ó 15.
- 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 20 ó 15.

- 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 20 ó 15.

- 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 20 ó 15.

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), al final de los juegos programados para ese día.
- 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), al final de los juegos programados para ese día 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 situación.
- 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.
=====