

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE FLAG FOOTBALL

Elaborado por	Sergio Iván Gálvez López Comisionado Técnico UVM Coyoacán-Tlalpan sergio_galvez@my.uvm.edu.mx Tel. 55 27 31 36 61
Autorizado por	Lic. Efrén Sánchez Díaz de León Secretario Técnico Nacional secretariatecnica@conadeip.org Tel. 55 29 00 31 11
Emisión	Julio 2025
Revisión	Julio 2025

Índice

Capítulo Primero.....	3
De las Competencias	3
Artículo 1.	3
Artículo 2.	3
Artículo 3.	3
Capítulo Segundo.....	3
De las Inscripciones	3
Artículo 4.	3
Artículo 5.	4
Artículo 6.	4
Capítulo Tercero	4
Del Sistema de Competencia.....	4
Artículo 7.	4
Artículo 8.	4
Capítulo Cuarto.....	5
De la Resolución de Empate	5
Artículo 9.	5
Artículo 10.	5
Capítulo Quinto	6
Del Sistema de Competencia.....	6
Artículo 12.	6
Capítulo Sexto.....	6
Del Tiempo de juego.....	6
Artículo 13.	6
Capítulo Séptimo	6
De los Árbitros	6
Artículo 14.	6
Artículo 15.	6

Artículo 16.	7
Capítulo Octavo.	7
De los Participantes	7
Artículo 17.	7
Artículo 18.	7
Artículo 19.	8
Capítulo Noveno	8
De las Sanciones.	8
Artículo 20.	8
Capitulo Decimo	9
Anexo técnico	9

Capítulo Primero De las Competencias

3

Artículo 1.

Todos los juegos organizados por la CONADEIP, A.C. y sus zonas, se regirán por las reglas y **criterios** de juego internacionales de la NCAA y **la IFAF (2023)**, publicadas oficialmente por la Federación Mexicana de Fútbol Americano.

Artículo 2.

Las competencias se efectuarán en las instalaciones deportivas de las Instituciones participantes en aquellas que las zonas consideren convenientes, siendo obligatorio en torneos nacionales presentar campos de juego en perfectas condiciones, con pasto natural o sintético y de medidas mínimas reglamentarias, marcadas sus líneas.

Artículo 3.

Los reglamentos y disposiciones generales y particulares de los eventos de Flag Football serán congruentes con el espíritu del Reglamento General y Estatutos de la CONADEIP, A.C.

Capítulo Segundo De las Inscripciones

Artículo 4.

Las inscripciones se harán oportunamente de acuerdo a las fechas señaladas en las convocatorias, en forma limpia y clara con la documentación oficial que proporcionen los vicepresidentes de zona y que aparecen en la página de la CONADEIP. A. C.

Artículo 5.

La documentación deberá estar debidamente requisitada de acuerdo con el procedimiento marcado en el Reglamento General de la CONADEIP. A. C. (cédula de inscripción, hoja de registro y credenciales, este último, único documento que se debe de presentar a los árbitros antes del inicio de cada juego)

4

Artículo 6.

Las Instituciones que califiquen para los Campeonatos Nacionales podrán registrar un máximo de 15 jugadores.

Capítulo Tercero Del Sistema de Competencia

Artículo 7.

El sistema de competencia en las zonas será de acuerdo al número de instituciones participantes.

El primer día se lleven a cabo 2 juegos.

El segundo día un juego y Cuartos de final.

Tercer día, semifinal y final.

(Acuerdo de congreso de 2019 en CETYS Ensenada)

Artículo 8.

Los eventos de zona terminarán antes de la reunión previa del Campeonato Nacional.

Capítulo Cuarto. De la Resolución de Empate

5

Artículo 9.

Los sistemas de desempate de los equipos para seguir avanzando cuando estén en torneos ya sea que estén divididos por grupos o grupo único, será de la siguiente manera

- 1.- Juegos Ganados
2. Juego entre sí (en caso de pertenecer al mismo grupo eliminatorio)
- 3.- Diferencia de Puntos a favor (puntos anotados menos puntos en contra)

Artículo 10.

El sistema de desempate será utilizado cuando un juego se encuentre empatado luego de 2 mitades y la competencia requiere determinar un ganador.

- a. Luego de un descanso de 2 minutos, el Referee deberá realizar un sorteo en la mitad del campo al igual que al comienzo del juego. El ganador del sorteo elegirá si comenzar cada uno de los siguientes períodos en la ofensiva o la defensiva. El otro equipo elegirá que lado del campo será utilizado.
- b. No se otorgarán tiempos fuera de equipo.
- c. El primer período extra consiste de 2 series, donde cada equipo pone el balón en juego mediante un snap en la línea de mediocampo para una serie de intentos (sin primer intento en mediocampo). Si la defensa anota durante la primera serie, siempre y cuando no sea en el intento de punto extra, entonces el período extra finaliza.
- d. Cada equipo mantiene el balón durante su serie hasta que anota (incluyendo el intento de punto extra por 1 o 2 puntos) o hasta que consume su serie de intentos. El balón se mantiene vivo luego de un cambio de posesión de equipo hasta que se declara muerto. La serie se termina inclusive si llega a haber un segundo cambio de posesión de equipo durante el intento.
- e. Si luego del primer período (con 2 series incluyendo puntos extra) el marcador sigue empatado, el segundo y los períodos siguientes consisten en jugadas alternadas en las cuales cada equipo realizará de intento de punto extra de 1-punto desde la yarda-5.

El tiempo extra termina cuando el marcador, luego de un período, ya no se encuentra empatado o la defensiva anota durante el primer intento de punto extra del período.

El equipo que anota la mayor cantidad de puntos durante el tiempo extra será declarado ganador

Capítulo Quinto Del Sistema de Competencia.

6

Artículo 12.

El sistema de puntuación para la clasificación será el siguiente:

Juego Ganado	3 puntos
Juego Perdido	1 puntos

Capítulo Sexto. Del Tiempo de juego

Artículo 13.

Los tiempos de juego para las categorías siguientes serán de:

Categoría	Rama	Tiempo de Juego	Descanso
Primera Fuerza y Juvenil	Femenil Varonil	23 minutos de tiempo corrido y 2 minutos de tiempo cronometrado en ambas mitades.	5 minutos

Capítulo Séptimo De los Árbitros

Artículo 14.

Los árbitros deben de tener experiencia en torneos de Flag Football 5 vs 5 en torneos con reglamentos IFAF.

Artículo 15.

En los Campeonatos Nacionales se deberá contar con por lo menos dos árbitros en cancha. En los Campeonatos de Zona, de la misma manera con dos árbitros por lo menos en cancha. (Recomendación de 3 árbitros para campeonatos nacionales.)

Artículo 16.

Todos los árbitros que presten sus servicios en los torneos organizados por la CONADEIP, A. C. tendrán la obligación de conocer el reglamento de competencia de esta organización y aplicarlo en cada encuentro.

En los Campeonatos Nacionales de la CONADEIP todos los integrantes de las planillas arbitrales que participen deberán contar con la certificación oficial vigente de la FMFA.

- En la junta técnica del campeonato nacional el comité organizador deberá presentar las certificaciones de la planilla seleccionada.
- (Acuerdo establecido en Congreso Ordinario en la UVM Coyoacán -Tlalpan2025)

**Capítulo Octavo.
De los Participantes****Artículo 17.**

Podrán participar todos los alumnos que cumplan con los requisitos del Capítulo Octavo del Reglamento General de CONADEIP, A. C.

En eliminatorias o campeonatos nacionales, se permite la participación de alumnos que hayan participado profesionalmente, siempre y cuando:

- Cursen al menos su segundo semestre ordinario en su institución cumpliendo con los requisitos del Reglamento General.
- Cumplan los requisitos de carga y avance académico que señala el Reglamento General de la CONADEIP. A. C.

Artículo 18.

Los jugadores deberán presentarse debidamente uniformados (playera o jersey con números impresos, licras, short, banderas de "chupon" y zapatos para pasto). Las banderas deberán apegarse a las descritas en el reglamento IFAF (art. 2. Especificaciones de las flags) y deben de contrastar el uniforme. Las banderas solo podrán tener dos chupones (uno en cada lado) en el cinturón y no más de 8 centímetros de sobrante.

Este requisito deberá ser observado antes del inicio de cada partido. El jugador que no cumpla con el mismo no podrá participar. Posteriormente del partido no se podrán realizar protestas en el caso que el árbitro, hayan aceptado dejar jugar a alguien en las situaciones antirreglamentarias anteriormente descritas.

Artículo 18.1

Los equipos pueden hacer las sustituciones que necesiten en el encuentro, es decir no hay un número limitado de sustituciones.

Artículo 19.

En caso de coincidir el color de las camisetas, el jugador del equipo visitante deberá participar con su playera oficial debajo de la casaca proporcionada.

- a. En los Campeonatos Nacionales, las instituciones sedes proporcionarán casacas numeradas.
- b. En los torneos clasificatorios, el equipo visitante deberá utilizar casacas proporcionadas por el equipo local, adquiridas previamente para el caso en que coincida el color de las camisetas.

Capítulo Noveno De las Sanciones.

Artículo 20.

De acuerdo a la gravedad de la falta cometida por una jugadora, el tribunal de penas dictara suspensiones y castigos de acuerdo con el siguiente tabulador:

Jugador Expulsado del Juego (Dependiendo de la gravedad) determinado por el tribunal de penas.	1 juego de suspensión
--	-----------------------

Los casos no previstos en el presente código de sanciones, será resueltos por el Tribunal de Penas de acuerdo con la gravedad de la falta, en base al tabulador del reglamento general de la CONADEIP.

Capítulo Decimo Anexo técnico

9

A continuación, el reglamento para la Liga de la COANDEIP.

1.- VESTIMENTA.

Se permiten los tenis con tacos únicamente de plástico, los cuales debe de inspeccionarse antes de cada partido.

El uso del protector bucal es recomendable para la seguridad del jugador, sin embargo, es responsabilidad y decisión de los coaches que sus equipos lo utilicen o no.

Prohibido utilizar, paliacates, viseras, gorras, cadenas, collares, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda obstruir con el desarrollo del juego. Ningún artículo externo podrá estar en el cinturón.

En caso de los lentes de aumento, estos deben estar acondicionados para hacer deporte. (googles o lentes de contacto)

Antes y durante el juego, los jugadores deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short o licra, esto para no interferir con el movimiento o visibilidad de las banderas.

Nota: Los jerseys o playeras, deberán de estar ajustadas al cuerpo de los jugadores.

Será responsabilidad del jugador que antes de cada jugada sus banderas se encuentren colocadas a los costados del cinturón debidamente ajustado y el restante del cinturón se deberá colocar dentro de su short, esto para evitar tanto una confusión con el defensivo como una posible lesión y las banderas deben de ser contrastantes al color del short

2.- DIMENSIONES Y TRAZADO DEL CAMPO.

10

LARGO: 50 yardas + zonas de anotación. Total 70 yardas del campo.

ANCHO: 25 yardas.

ZONA DE ANOTACIÓN: 10 yardas de profundidad.

ZONA SIN CARRERA: Deberá ser marcada dentro de las 5 yardas inmediatas a la línea de anotación.

NOTA: Estas son las medidas oficiales, sin embargo, se pueden adaptar de acuerdo al espacio disponible, no siendo menor a 50 yardas + zona de anotación de largo con un total de 60 yardas (40 yardas totales del campo) y 25 yardas de ancho.

3.- POSESIÓN.

Un volado determinará la primera posesión y se jugará a posesión cambiada en la segunda mitad del juego.

Será responsabilidad del árbitro presentar la moneda para el volado inicial.

El ganador del volado puede elegir entre ofensiva y defensiva.

El equipo que pierda el volado, tendrá la oportunidad de escoger que zona desea defender. No existen patadas de salida, patadas de despeje, ni goles de campo.

El equipo a la ofensiva empieza en su yarda 5 y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo.

Una vez que lo haya logrado, tendrán otras 4 oportunidades para llegar a la zona de anotación.

Si la ofensiva pierde la oportunidad de llegar al medio campo ó anotar, el balón cambiará de posesión al equipo contrario y éste comenzará a jugar desde su yarda 5.

Todos los cambios de posesión, excepto intercepciones, comenzarán en la yarda 5 del equipo a la ofensiva.

Los equipos cambiarán de lado de anotación al finalizar la primera mitad del juego.

4.- NÚMERO DE JUGADORES

11

El número de jugadores permitidos dependerá de la etapa del Torneo.
La rama en la que se juega depende de la categoría

En la banca únicamente podrán estar un entrenador y un asistente, ambos previamente registrados en la cédula de juego, debidamente avalados por la CONADEIP. Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores (esto debido a lesiones) Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el juego se cancelará, y ganará el equipo completo (forfeit).

Si el equipo pierde por forfeit, perderá el juego por 35 a 0.

En Huddle (reunión de equipo para escoger la jugada), no debe haber más de 5 jugadores al momento de romper a la línea, en caso contrario se marcará castigo por sustitución ilegal, cualquier jugador debe entrar por lo menos 5 yardas y después alinearse.

5.- TIEMPO DE JUEGO.

El juego tiene una duración de 50 minutos (2 tiempos de 23 minutos corridos cada uno, con 2 últimos minutos cronometrados en ambas mitades).

El periodo de descanso entre la finalización de la primera mitad y el comienzo de la segunda será de cinco minutos.

Una vez efectuado el pitazo de bola lista, el equipo a la ofensiva tiene 25 segundos para centrar el balón.

Cada equipo tiene 2 tiempos fuera de 30 segundos en cada mitad.

Los tiempos fuera no serán acumulables a la segunda mitad o al tiempo extra.

Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo con su criterio. Cuando el árbitro por alguna situación detiene el reloj, los equipos no pueden planear alguna jugada o táctica con los entrenadores.

El reloj se detendrá para advertir a los equipos cuando quedan 2 minutos de juego en cada mitad.

En tiempo fuera el reloj se detendrá completamente solamente dentro de los dos últimos minutos de cada mitad.

Durante los dos últimos minutos antes de finalizar la primera mitad y el juego el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga del campo (carrera de jugador o pase incompleto) y en puntos extras (tiempo efectivo). Al cruzar la línea medio campo el tiempo se detiene hasta que se dé el pitazo de bola lista.

Se recomienda el uso de dado.

En caso de empate se jugarán series extras. El tiempo de descanso entre el fin del juego y el inicio del tiempo extra será de 5 minutos. Un volado determinará la primera posesión del tiempo extra.

No se otorgarán tiempos fueras en las series extras.

6.- PUNTUACIÓN.

Anotación (Touchdown): 6 puntos

Punto extra: 1 punto (jugado desde la yarda 5) Punto extra: 2 puntos (jugado desde la yarda 10)

Safety: 2 puntos.

Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará 2 puntos y la posesión del balón a partir de su yarda 5.

7.- CARRERAS

Para comenzar una jugada, el balón debe de ser centrado en un solo movimiento y debe de estar tocando el suelo y no necesariamente debe de pasar por debajo de las piernas.

El centro es el jugador que lanza el balón QB.

El QB es el jugador que recibe el balón después del centro.

La ofensiva podrá entregar el balón múltiples veces mientras ambos jugadores involucrados se encuentren detrás de la línea de scrimmage, siempre y cuando el balón no haya estado por delante de la línea de scrimmage y sea previo a cualquier cambio de posesión de equipo.

Los pases laterales son permitidos atrás de la línea de scrimmage.

Las zonas sin carreras están localizadas 5 yardas frente a cada zona de anotación del equipo "B".

El jugador que recibe el balón en una entrega de mano podrá lanzar un pase, mientras no rebase la línea de scrimmage.

13

Girar es permitido, pero los jugadores no podrán separar los pies del campo para evitar a un jugador defensivo (no lanzarse).

El máximo avance será marcado tomando en cuenta la última ubicación del balón de juego al momento de la tackleada, este deberá estar en completo control por parte de su portador para ser validado por los árbitros. (Acuerdo de congreso de 2025)

Los jugadores no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde el jugador se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte del ofensivo, repitiendo la jugada desde el punto anterior, además será con pérdida de down

8.- RECEPTORES.

Todos los jugadores son elegibles para recibir pases (incluyendo al QB si el balón ha sido entregado en pase directo o entrega de manos atrás de la línea de scrimmage).

El jugador debe tener al menos un pie dentro del campo al momento de la recepción.

9.- PASES

El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón. Si el balón no es lanzado en 7 segundos, la jugada se considera muerta y se pierde una oportunidad, colocando el balón en la línea de scrimmage anterior. Una vez que el balón ha sido entregado en un pase directo o entrega de mano, la regla deja de tener efecto.

El oficial deberá avisar cuando se llegue a los 5 segundos para lanzar el balón.

Las intercepciones cambian la posesión del balón.

Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensiva.

Cuando ocurra una intercepción en las zonas sin carrera y el jugador sea detenido dentro de esta zona, se considera bola muerta.

Si la intercepción ocurre en la zona sin carrera y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado donde termina la jugada.

10.- BOLA VIVA SE CONVIERTE EN MUERTA

Una bola viva se convierte en muerta por regla y un oficial debe hacer sonar su silbato cuando:

- La bola sale del campo.
- El corredor sale del campo.
- Cualquier parte del cuerpo de un corredor, excepto su mano o pie, tocan el suelo.
- Un corredor que simula colocar su rodilla en el suelo.
- Un pase o balón suelto (hacia adelante o hacia atrás) que contacta el suelo.
- Un compañero de quien comete un balón suelto toca el balón.
- Un jugador en posesión del balón con menos de dos flags.**
- Un jugador en posesión del balón que no cuenta con sus flags correctamente posicionados y él mismo es responsable por ello.
- Si ocurre una anotación, un touchback, un safety, o un intento de punto extra exitoso.
- Si ocurre una falta que causa que el balón se convierta en muerto (por ej., patada ilegal o demora de pase).

En el caso de un silbatazo improcedente por parte de un oficial, el balón se convierte en muerto y el equipo en posesión puede elegir entre poner el balón en juego dónde fue declarado muerto o repetir el intento.

La sustitución de jugadores sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.

No existe bola suelta (fumble). El balón será colocado donde fue soltado por el jugador que tenía la posesión.

11.- PRESIONANDO AL QB

Cualquier jugador que este alineado en 7 yardas podrá presionar al QB pero no tiene el derecho de paso, el derecho de paso le corresponde cuando marca al alzar la mano. Si más de dos jugadores reclaman el derecho de paso, se castigará con señal ilegal.

Todo jugador defensivo que se encuentre a menos de 7 yardas de su línea de scrimmage al momento del snap deberá permanecer detrás de la misma hasta que el balón haya sido entregado, engañado su entrega o pasado por el quarterback.

Cualquier número de defensivos pueden presionar al QB. Los jugadores que no presionan al QB pueden defender 1 yarda de la línea de scrimmage.

El o los jugadores que presionan al QB, deberán estar a un mínimo de 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage, y a media yarda lateral de cualquier lado del campo cuando el balón sea centrado.

Una vez que el balón ha sido entregado en pase directo entrega de mano o existe alguna jugada de engaño, la regla de las 7 yardas queda sin efecto y todos los defensivos podrán cruzar la línea de scrimmage.

Una marca especial o un oficial designará las 7 yardas desde la línea de scrimmage.

Cualquier trayectoria ofensiva de los receptores o corredores que obstruyan al jugador que entra a presionar al QB, se penalizará como bloqueo ofensivo. Teniendo en cuenta que si el defensivo es el que busca el contacto se marcará un foul personal defensivo

15

12.- INTERFERENCIA DE PASE:

La interferencia de pase es cualquier contacto físico que sucede durante el vuelo del balón en una jugada de pase hacia adelante legal, previo a que el mismo sea tocado o resulte incompleto.

La interferencia de pase es cualquier contacto que interfiere con un oponente mientras la bola se encuentra en el aire. Es la responsabilidad del defensivo evitar a sus oponentes. No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles se encuentran en un intento simultáneo y justo para tocar, batear o atrapar el pase. Jugadores elegibles de ambos equipos tienen el mismo derecho de jugar el balón, pero es responsabilidad del jugador que se encuentra en una posición de desventaja evitar al oponente.

CASTIGO – 10 yardas, aplicado del punto básico. Pérdida de intento en castigos ofensivos. Primer intento automático en castigos defensivos.

Si la interferencia defensiva llegara a ocurrir dentro de la zona de anotación, se aplicará media distancia y 1er y gol automático.

13.- DEPORTIVISMO Y SANA CONVIVENCIA

Si un oficial es testigo de cualquier tipo de contacto físico, como tackleo o bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo, el juego se detendrá y el jugador agresor será expulsado del partido o incluso del torneo.

La provocación verbal no está permitida. Se considera ataque verbal, al lenguaje que pueda resultar ofensivo hacia los oficiales, jugadores y equipos contrarios o espectadores. Los oficiales tienen la facultad de determinar cuándo se utilicen ataques verbales. Si esto ocurriera, el oficial dará un aviso de advertencia, si la actitud continua el jugador o jugadores serán expulsados del partido o incluso del torneo.

ESTE DEPORTE ES FORMATIVO POR LO QUE NO SERÁ TOLERADO NINGÚN TIPO DE JUEGO RUDO O DE CONTACTO FÍSICO.

Será sancionada a criterio del árbitro cualquier situación en la que se presente una actitud antideportiva por parte del entrenador o jugador (groserías, señas obscenas, insulto a los jugadores o porras, etc.)

13.1.-

Sí un jugador en una posición franca para anotar ya sea en carrera, pase o una intercepción, punto extra etc.; un jugador defensivo por evitar que le anoten en vez de ir por la bandera realiza una actitud desleal como empujar tropezar o tacklear al ofensivo para que este no llegue al TD, la aplicación será que el jugador defensivo será expulsado y se le dará el TD al equipo que tenía el balón, más 5 yardas de castigo en el punto siguiente.

Todas las expulsiones a jugadores, Coaches, coordinadores será mínimo un partido hasta llegar a ser suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso (No importando la etapa que se esté jugando), esta facultad de tomar la decisión es únicamente del **tribunal de penas, basándose en el reglamento General de la CONADEIP.**

16

14.- COMPETENCIA FORMATIVA

Se permitirá un sólo juego perdido por default (forfait) durante la temporada. En caso de que un equipo falte a dos juegos causará baja del torneo, no importando la jornada ó etapa que se esté jugando.

15.- PENALIZACIONES.

Revisar la tabla de castigos y penalizaciones en el ANEXO de reglamento IFAF.

**** OTROS /EXTRAS**

Los jugadores deben utilizar playeras o Jerseys del mismo tono de color y con el número visible en la parte posterior

Cuando un jugador quede lesionado, tendrá que salir por lo menos una jugada, reemplazándolo con otro jugador.

Los acompañantes de los jugadores tendrán que permanecer en las gradas, en caso de no contar con ellas, deberán de estar por lo menos 8 yardas detrás del área técnica.

Será responsabilidad de cada coach el comportamiento de sus jugadores y acompañantes dentro y fuera de las instalaciones de la sede. Así como hoteles, medios de transporte y cualquier otro lugar asociado al viaje cuando el Torneo sea fuera.

La CONADEIP se reserva el derecho de admisión a la liga, así como la libertad de suspender a un entrenador, equipo/institución del torneo, ya sea temporal ó definitivamente, dependiendo de la gravedad de la falta.

No se permiten otros balones, cinturones o banderas que no sean los aprobados por la CONADEIP.

Medidas de Balones

Varonil 1005 o 1003 o TDS

Femenil TDY



Los casos no previstos o alguna aclaración en el presente reglamento tomaran revisión en el reglamento de la NCAA y la IFAF

Última revisión julio de 2025

17