RAHLL ACTIVITY CENTER

EL FÚTBOL BANDERA DE INTERIOR NORMAS

PK-4TH GRADO

ELEGIBILIDAD DEL JUGADOR

- Los jugadores deben estar en Pre-K - 4to grado para el año escolar 2025-2026.
- En cualquier momento durante la temporada, Rahll Activity Center puede solicitar una prueba de elegibilidad.

EQUIPO

- Rahll Activity Center proporcionará el siguiente equipo para equipos:
    a. Banderas y cinturones de bandera
    b. Pelotas de práctica/juego
        i. PK - 2nd: Tamaño Pee Wee
        ii. 3rd - 4th Grade: Junior Size
- Devuelva todo el equipo inmediatamente después de la temporada.
- Los jugadores deben usar su camiseta asignada del Rahll Activity Center fajada.
- Los jugadores en el campo deben usar el cinturón de bandera emitido por Rahll Activity Center con dos banderas reglamentarias.
    a. Las banderas deben colgar de ambos lados de la cintura.
    b. Las banderas no pueden estar atadas, sujetadas con alfileres o cosidas en el cinturón.
- Solo se permiten zapatos tenis o tacos de goma. No se permiten puntas de metal.
- No se permiten sombreros de ningún tipo durante los juegos.
- No se permiten yesos duros o de yeso.

REGLAS DEL JUEGO

- Un equipo debe tener un mínimo de cinco jugadores para comenzar un juego y no menos de cuatro jugadores después del comienzo del juego.
- Cada jugador jugará un mínimo de seis jugadas por tiempo (12 jugadas por partido).
- Cada equipo debe permitir que un mínimo de cuatro jugadores diferentes lleven la pelota durante el juego.
- Cada juego constará de cuatro cuartos de 10 minutos con un reloj en marcha. Si ambos entrenadores están de acuerdo, el juego puede consistir en dos tiempos de 20 minutos con un reloj en marcha.
- El medio tiempo será de 5 minutos.
- A cada equipo se le permitirán dos tiempos muertos de 1 minuto por mitad.
- Los tiempos muertos no utilizados en la 1.ª mitad no podrán transferirse a la 2.ª mitad.
- Los árbitros pueden parar el reloj a su discreción (lesión, etc.).
- Se dará una advertencia de 2 minutos antes del medio tiempo y antes del final del juego. El reloj no se detendrá en este momento.
- El tiempo de juego es el tiempo prenda.
- Los equipos no compartirán la misma línea lateral.

PUNTUACIÓN

- Los touchdowns valdrán seis puntos.
- La pelota se pone en juego en la "X" para un intento de punto extra.
- No habrá tiros de punto extra ni tiros de campo.
- Se otorgará un punto por una jugada de carrera exitosa en un intento de punto extra.

PUNTUACIÓN CONTINUACIÓN

• Se otorgarán dos puntos por una jugada de pase exitosa en un intento de punto extra.
• Una seguridad valdrá dos puntos.
• En un intento de punto extra, un pase interceptado o un balón suelto que se atrapa antes de tocar el suelo puede ser devuelto por la defensa por dos puntos.

COMO SE JUEGA

• Los equipos comenzarán a jugar en la "X" en su propio territorio. La línea del mediocampo es la "línea a ganar" para un primer intento. Los equipos tendrán cuatro intentos para obtener un primer intento. Al obtener un primer intento en la línea del medio campo o más allá, los equipos tendrán cuatro intentos para anotar desde ese lugar.
• En el caso de una intercepción o un balón suelto atrapado en el aire, el equipo que obtiene la posesión de la pelota se hará cargo del lugar donde se derriba la pelota.
• Un balón suelto que toca el suelo es muerto en el lugar del balón suelto.
• Cada vez que un equipo no logra hacer un primer intento o un touchdown, el otro equipo siempre comenzará a jugar en la "X" en su propio territorio.
• Habrá un reloj de juego de 30 segundos que comienza una vez que el árbitro pita el balón en juego.
• Se hace un placaje quitando una bandera del cinturón de cualquier jugador.
    a. El defensor no podrá dejar los pies para realizar una entrada.
    b. Si una bandera o banderas del portador de la pelota se caen mientras corre, la defensa tiene que tocar al portador de la pelota antes de que se consideren caídos.
• No se permite cargar por ningún jugador..
    a. Cargar se define como correr hacia otro jugador para evitar ser placado, para hacer un placaje o en un esfuerzo por bloquear a un defensor del portador de la pelota.
• No hay saques de salida.
• No hay despejes.
• La pelota está muerta cuando:
    a. Se tira de la bandera del portador de la pelota.
    b. La pelota es fumbleada y golpea el suelo.
    c. La rodilla del portador de la pelota toca el suelo.
    d. Se tira de la bandera de un jugador ofensivo.
    e. El portador de la pelota se sale de los límites.
    f. Se anota un touchdown
• La alineación ofensiva debe incluir un mínimo de tres jugadores en la línea de golpeo.
• La alineación defensiva debe incluir un mínimo de tres jugadores en la línea de golpeo.
    a. Los linieros defensivos deben estar al menos a 1 yarda de la línea de golpeo en el momento del centro.
    b. Los apoyadores, esquineros y profundos deben estar a 3 yardas de la línea de golpeo en el momento del centro.
• La defensa no puede intencionalmente intentar causar que la ofensa comience en falso.
• Solo puede haber un jugador ofensivo en movimiento a la vez.

GAME PLAY CONT.

- El bloqueo de escudo/pantalla es el único bloqueo permitido. No se permite bloquear debajo de la cintura.
    a. El bloqueo de escudo/pantalla se define como un bloqueador que impide la línea de juego del defensor.
    b. Una vez que el defensor pasa al bloqueador, el bloqueador debe dejar ir al defensor y dejar de moverse tras él.
    c. El bloqueador no puede usar sus manos, caderas, codos, piernas, rodillas o brazos extendidos para bloquear.
    d. Una vez que el portador de la pelota ha pasado la línea de scrimmage, no puedes bloquear campo abajo.
- Un jugador debe tener un pie dentro de los límites cuando realiza una atrapada.
- Un pase incompleto detrás de la línea de scrimmage constituye un balón suelto y la jugada está muerta en el punto de incompleto.
- Las intercepciones pueden avanzar si el jugador tiene dos banderas legalmente unidas a su cinturón.
    a. De lo contrario, la intercepción se mantendrá y la pelota se declarará muerta en el punto de la intercepción.
- La pelota debe pasarse al mariscal de campo para comenzar el juego.
- Puede tener un pase lateral detrás de la línea de golpeo.
- Un traspaso, lanzamiento o lanzamiento directo detrás de la línea de scrimmage es legal.
    a. El jugador que toma el hand-off, toss o pitch puede lanzar la pelota siempre que no pase la línea de scrimmage.
- Se permite girar, pero los jugadores no pueden dejar los pies en un intento de evitar a un jugador defensivo.
- Solo dos jugadores pueden apresurar al mariscal de campo a través de la línea de golpeo.
    a. Estos dos jugadores deben comenzar su carrera desde fuera del hombro de la posición de tackle ofensivo y al menos a 1 yarda de la línea de golpeo.
    b. Los linieros ofensivos (Tackle – Center – Tackle) deben alinearse con las puntas de los dedos tocándose (definido como "el espacio de la punta de los dedos"). Esto define el espacio exterior para los dos corredores defensivos. Los corredores deben correr fuera de los placajes. Si los tackles se alinean fuera del "espacio de la punta de los dedos", los corredores podrán correr hacia el interior.
- Los jugadores que no apresuren al mariscal de campo pueden defender la línea de golpeo.
- Once the ball is handed off, all defenders may rush the ball carrier.
- Si el mariscal de campo decide correr o pasar y está fuera de los placajes, toda la defensa puede apresurarse.
- Si el mariscal de campo se mueve hacia la línea de golpeo, todos los defensores pueden correr.
- Si el mariscal de campo regresa para pasar mientras está dentro de los placajes, solo los dos corredores designados pueden correr.

PENALIZACIONES

- Todas las sanciones (excluyendo las faltas puntuales) se evaluarán desde la línea de golpeo original.
- Las sanciones ofensivas de 5 yardas incluyen:
    a. Salida en falso (procedimiento ilegal)
    b. Bloqueo ilegal

CONTINUACIÓN DE PENALIZACIONES

c. Bloqueo campo abajo
d. Cargando
e. Vigilancia de la bandera (punto de falta)
    i. Si una camiseta cuelga sobre el cinturón de la bandera, se sancionará con una guardia de bandera.
f. Illegal forward pass
g. Interferencia de pase
h. Dejar los pies para evitar un placaje
i. Retraso del juego

- Las sanciones defensivas de 5 yardas incluyen:
    a. Fuera de juego
    b. Fiebre ilegal
    c. Cargando
    d. Dejando los pies para bucear por una bandera
- Sanciones por conducta antideportiva (entrenadores, jugadores y aficionados):
    a. Primera infracción: penalización de 15 yardas y primer intento automático.
    b. Segunda infracción: penalización de 15 yardas, primer intento automático y se le pedirá al entrenador, jugador o aficionado que abandone el área de juego.
        i. Las personas expulsadas del juego serán contactadas por la oficina del Rahll Activity Center.

ENTRENADORES

- El entrenador en jefe es responsable de:
    a. El bienestar físico y mental de todos los niños mientras están confiados a su cuidado.
    b. Mantener un nivel adecuado de disciplina en su equipo.
    c. La conducta y el control de los aficionados, cuadrillas y espectadores de su equipo.
    d. Garantizar que se cumpla el tiempo mínimo de juego para todos los jugadores.
- Todos los entrenadores asistentes deben estar incluidos en la lista y tener una verificación de antecedentes en el archivo. Si no hay una verificación de antecedentes en el archivo, el individuo será eliminado de la línea de banda.
- Si los entrenadores en jefe o sus entrenadores asistentes violan las reglas o directivas de juego del Rahll Activity Center, pueden estar sujetos a medidas disciplinarias.
- Si lo desea, se permitirá un entrenador ofensivo en el grupo. Una vez que se rompe la reunión, los entrenadores deben estar a 10 yardas del jugador más alejado del backfield. No entrenar o correr con el juego una vez que comienza el juego.
- Si lo desea, un entrenador defensivo puede alinear la defensa. Una vez que se rompe el grupo, los entrenadores deben dar un paso hacia una línea lateral u otra. Asegúrate de no estar en el camino de los jugadores o los oficiales.

CÓDIGO DE CONDUCTA

- El código de conducta se aplica a los padres, entrenadores/voluntarios, espectadores, padres, empleados contratados, funcionarios y personal profesional.
- Lenguaje profano, obsceno, abusivo, degradante/amenazante, gestos y/o burlones en presencia de cualquier evento que asista a un evento Rahll Activity Center está prohibido.
- No maneje a un niño/participante de manera agresiva o abusiva.
- Cualquier acto de violencia está prohibido.
- Acepte la decisión de los funcionarios del juego como justos y llamó lo mejor que puede.
- No permita a sabiendas que un jugador no elegible juegue en ningún juego.
- Utilice un buen espíritu deportivo.
- No se permite el uso de drogas, alcohol, vapeo o tabaco en ninguna forma mientras asiste al evento Rahll Activity Center.
- No se permitirán armas de fuego ni armas en ningún evento Rahll Activity Center evento.

En cualquier momento, a la sola discreción de Rahll Activity Center, la violación del Código de Conducta está sujeta a suspensión o expulsión de nuestro programa.

PROTOCOLO DE CONMOCIÓN

En el caso de que ocurra una lesión durante una actividad patrocinada por el Rahll Activity Center, y cuando se trate de una posible lesión en la cabeza, se debe notificar de inmediato a la oficina del Rahll Activity Center. En general, nuestros funcionarios pagados se comunicarán con nuestro Gerente General, Dannie Claycomb, en caso de que ocurra un evento de esta naturaleza.

Rahll Activity Center requerirá un documento de "Permiso para regresar" de un profesional autorizado y con formación médica antes de permitir que el jugador participe en futuras actividades programadas.

Si tiene alguna pregunta sobre esta política, comuníquese con Dannie Claycomnb al 806-244-3722.