

# LIGA DE FUTBOL AMERICANO PROFESIONAL



## *REGLAMENTO DE COMPETENCIA*





**LIGA DE FUTBOL AMERICANO  
PROFESIONAL**

**REGLAMENTO DE  
COMPETENCIA  
2025**





## CONTENIDO

	Página
<b>CAPÍTULO I</b> De la competencia	4
<b>CAPÍTULO II</b> De los jugadores	9
<b>CAPÍTULO III</b> De reclutamiento de jugadores	12
<b>CAPÍTULO IV</b> Del Draft	14
<b>CAPÍTULO V</b> De las transferencias de jugadores	18
<b>CAPÍTULO VI</b> De los equipos	21
<b>CAPÍTULO VII</b> De los entrenadores	22
<b>CAPÍTULO VIII</b> Del arbitraje	22
<b>CAPÍTULO IX</b> De la premiación	23
<b>CAPÍTULO X</b> De los estadios y campos de juego	24







## CAPÍTULO I DE LA COMPETENCIA

El presente Reglamento será aplicable en la LFA Profesional, lo contenido en él es de aplicación estricta y no ha lugar a interpretaciones en su efectiva aplicación, sólo el Comité Deportivo tiene facultades de interpretación.

- Artículo 1** En la LFA Profesional competimos a nivel profesional en una sola categoría. La LFA Profesional es autónoma y toma sus decisiones de forma independiente sin que haya injerencia externa.
- Artículo 2** En la LFA Profesional, el sistema de competencia de los torneos dependerá del número de equipos participantes en la respectiva temporada, estos pueden ser por divisiones de grupos o round robin, es decir, todos contra todos.
- Artículo 3** Por ningún motivo, se permitirán juegos oficiales ni de práctica, contra cualquier otra liga. En la posibilidad de algún encuentro, el comité directivo y deportivo aprobará dicho evento.
- Artículo 4** El Comité Directivo y Deportivo son los únicos autorizados para hacer algún cambio en las divisiones.
- Artículo 5** El calendario de cada año será elaborado por el Director Deportivo con aprobación del Comité Directivo.
- a) El calendario de juegos aprobado no será modificable.
  - b) En caso del ingreso de equipos nuevos, el Comité Directivo y Deportivo decidirán en qué división participará, en caso de que se juegue por ese sistema de competencia.
  - c) En el entendido que, si se da el caso del cambio de nombre de un equipo el nuevo equipo en sustitución del otro queda obligado a cumplir, con los compromisos del calendario del equipo al que sustituyen.
  - d) Una vez que un equipo ha aceptado el calendario de juegos por el dueño y el director de equipo debidamente acreditado, en ninguna circunstancia dejará de cumplir sus compromisos de juego so pena de ser sancionado como lo establece el Reglamento de la Comisión de Honor y Justicia.
- Artículo 6** Los equipos de nueva creación, tendrán **los mismos derechos para ser programados al 50%** o lo más cercano a este porcentaje, de juegos en casa y visita al momento de integrar al calendario oficial de temporada.
- Artículo 7** Los equipos en la LFA Profesional, registrarán horarios y días de juego (jueves, viernes, sábado, domingo o lunes) al momento de la renovación del equipo

y/o reuniones preparatorias de la temporada en turno. Así mismo registrarán el campo que utilizarán en temporada regular; en el caso que a esa fecha algún miembro de LFA Profesional no cuente con campo de juego, tendrá un plazo de cuarenta días naturales previos al inicio de la temporada respectiva que se trate. Una vez registrado tanto horario, día y campo de juego no lo podrán variar en temporada regular ni en post temporada. Salvo causa de fuerza mayor de cualquier índole que determine la Autoridad educativa y/o gubernamental.

**Artículo 8** En el torneo organizado por la LFA Profesional, en el sistema de competencia por divisiones se utilizará el sistema de final de división, también se podrá implementar una ronda de comodines. En el sistema de un solo grupo o round robin, clasificarán a playoffs los mejores 4 o 6 equipos posicionados de la tabla general.

**Artículo 9** En la fase de final de división, la jugarán los dos equipos mejor clasificados en la temporada regular de cada división, en caso de que se implemente una ronda de comodines, jugará el segundo y tercer mejor clasificado de cada división, enfrentándose el 2º lugar del grupo A vs el tercer lugar del grupo B y viceversa, el 1er lugar de cada grupo descasará en dicha ronda. En caso de que en la ronda de comodines exista un ganador que pertenece al grupo A y B respectivamente se enfrentará al 1er lugar de su división correspondiente, si en esta ronda ganan dos equipos de la misma división el equipo ínfimo clasificado se enfrentará al 1er lugar mejor clasificado y el equipo mejor clasificado se enfrentará al segundo 1er lugar mejor clasificado.

En el caso de round robin existirá la posibilidad de realizar dos juegos de comodines, donde el primer y segundo equipo mejor clasificados de la temporada regular descansarán. El mejor tercer equipo jugará contra el sexto equipo de la tabla y el cuarto mejor equipo jugará contra el quinto de la tabla.

**Artículo 10** La clasificación en cada torneo se hará con base a los juegos ganados y perdidos.

Por divisiones: Los equipos de cada división se clasifican de acuerdo con los juegos ganados y perdidos, si existe comodines, serán los 6 mejores equipos clasificados.

Por Round Robin: Los equipos mejor posicionados de la tabla general se clasifican de acuerdo con los juegos ganados y perdidos, si existe comodines, serán los 4 o 6 mejores equipos clasificados.

Se utilizarán los siguientes criterios para desempatar al final de la temporada y definir a los equipos que jugarán la final de división o semifinal general, y/o comodines.

Al final de la temporada se puede dar el caso de empate en el récord por equipo que bien puede ser “sencillo” (entre dos equipos) o empate múltiple (tres o más equipos).



Si al final de la temporada regular, dos o más equipos de la misma división o tabla general terminan con porcentajes de partidos ganados-perdidos idénticos, se tomarán los siguientes pasos hasta determinar el orden en el que califican para jugar la final de división o semifinal general:

**a) El criterio para desempate sencillo (dos equipos) es:**

1. Quedará mejor clasificado el equipo que haya ganado el o los dos juegos entre los equipos involucrados.
2. Juegos entre los equipos (mejor en partidos ganados-perdidos en partidos entre los equipos).
3. Juegos ganados en su división (mejor porcentaje de partidos ganados-perdidos en partidos jugados dentro de la división).
  - a) En caso de jugar mediante round robin, esta regla quedará anulada y se dará paso a los siguientes criterios.
4. El cociente de los puntos anotados entre los puntos recibidos. (Average)
5. Puntos en contra.
6. Mayor cantidad de puntos netos en partidos comunes.
7. Mayor cantidad de puntos netos en todos los partidos.
8. Lanzamiento de la moneda.

**b) El criterio para empate múltiple (tres o más equipos).**

2. Juegos entre los equipos (mejor en partidos ganados-perdidos en partidos entre los equipos).
3. Juegos ganados en su división (mejor porcentaje de partidos ganados-perdidos en partidos jugados dentro de la división).
  - a) En caso de jugar mediante round robin, esta regla quedará anulada y se dará paso a los siguientes criterios.
4. El cociente de los puntos anotados entre los puntos recibidos. (Average)
5. Puntos en contra.
6. Mayor cantidad de puntos netos en partidos comunes.
7. Mayor cantidad de puntos netos en todos los partidos.
8. Lanzamiento de la moneda.

(Nota: Si dos equipos siguen empatados luego de haber eliminado un tercer equipo u otro equipo durante alguno de los pasos, el desempate regresa al paso 1 del formato de dos equipos).

**c) Hay un equipo que ganó al resto de los equipos involucrados:**

1. Quedará mejor clasificado el equipo que haya ganado al resto de los equipos involucrados.
2. El resto de los equipos que mantengan empate quedará mejor clasificado aquel que haya ganado el juego entre sí, este criterio (juego entre sí) se aplicará hasta agotar los lugares a determinar.
3. En el momento que se utilizan los criterios A) y B) de empate múltiple, no podrán tomarse criterio distinto.

**d) Empate múltiple (tres o más equipos):**

- a) Se ordenarán los equipos involucrados en empate múltiple en orden ascendente con el concepto de menos puntos en contra.
- b) Una vez ordenados, el equipo con menos puntos en contra será el mejor clasificado para determinar los lugares para clasificar a playoff.

Una vez que se adoptan los criterios A) y B) en empate múltiple no se toma ningún otro criterio, prevalece el criterio de menos puntos en contra.

**Artículo 11** Si el empate persistiera quedará mejor clasificado el equipo con mejor “goal average”, el cual se define como el cociente resultante de dividir los puntos a favor entre los puntos en contra.

**Artículo 12** La semana de final de división, semifinal general o/y juegos de comodín se jugará de acuerdo con el resultado de la clasificación general de la temporada regular, serán equipos “casa”, el equipo mejor clasificado en la temporada regular de la siguiente forma:

**Por divisiones**

- a) Primer Lugar vs Segundo Lugar división centro.
- b) Primer Lugar vs Segundo Lugar división norte.

**Por round robin**

- a) Primer Lugar vs Cuarto Lugar tabla general
- b) Segundo Lugar vs Tercer Lugar tabla general

**Por comodines**



- a) Primera ronda, descansará primer y segundo lugar de la tabla general o los dos primeros lugares de cada división.
1. Tercer Lugar vs Sexto Lugar tabla general (round robin)
  2. Cuarto Lugar vs Quinto Lugar tabla general (round robin)
  3. Segundo lugar Grupo A vs Tercer lugar Grupo B (Divisiones)
  4. Segundo lugar Grupo B vs Tercer lugar Grupo A (Divisiones)
- b) Segunda Ronda
1. Primer Lugar vs segundo mejor clasificado de las llaves (round robin)
  2. Segundo Lugar vs primer mejor clasificado de las llaves (round robin)
  3. Primer lugar grupo A vs ganador grupo A de comodines (Divisiones)
  4. Primer Lugar grupo B vs ganador Grupo B de Comodines (Divisiones)
  5. En caso de que en esta ronda ganen dos equipos de la misma división el equipo ínfimo clasificado se enfrentará al 1er lugar mejor clasificado y el equipo mejor clasificado se enfrentará al segundo 1er lugar mejor clasificado.

8

El juego de campeonato "TAZÓN MÉXICO", se realizará entre los ganadores de las finales de división o semifinal general.

En el TAZÓN MÉXICO la "casa" la tendrán dependiendo el año, en los años nones la casa será de la división CENTRO, y en los años pares la casa será para la división NORTE. El lugar del encuentro será designado por la liga.

En caso de jugar round robin, la "casa" será para el primer mejor clasificado ganador de la semifinal general y el equipo visitante será el segundo mejor clasificado ganador de la semifinal general.

En las Divisiones que integran la LFA Profesional, no existirá empate, de tal forma que, en caso de presentarse en el tiempo regular, se jugará el desempate de acuerdo con lo previsto en la Regla 3, Artículo 3 de las Reglas de FUTBOL en Interpretaciones de la LFA Profesional.

## CAPÍTULO II DE LOS JUGADORES

- Artículo 13** Los equipos deberán integrarse solo de jugadores que cumplan con los requerimientos de reclutamiento de la LFA Profesional.
- Artículo 14** Los jugadores que estén registrados en la LFA Profesional no podrán jugar o participar en equipos de otras ligas.
- Artículo 15** Los jugadores de equipos universitarios de la Categoría Mayor de México solo podrán participar en la LFA Profesional una vez que hayan concluido su elegibilidad como jugadores de este nivel o una vez concluida su carrera profesional aun cuando tuvieran aún años de elegibilidad por edad.
- Artículo 16** Todos los jugadores podrán ser elegibles para jugar en la LFA Profesional si cumplen con los requisitos de reclutamiento de la liga, sin importar que hayan participado en las denominadas categoría Master o Veteranos en México o su equivalente en Europa y/o Estados Unidos, así como aquellos que participen o hayan participado en el denominado FUTBOL arena.
- Artículo 17** Los equipos podrán registrar a dieciséis jugadores de cualquier nacionalidad diferente a la mexicana, para tener un total de 16 jugadores extranjeros.
- Artículo 18** Los jugadores de doble nacionalidad podrán registrarse como nacionales con las condiciones de los jugadores nacidos en México.
- Artículo 19** Para que un jugador extranjero proveniente de los Estados Unidos de América, Europa u otro país pueda ser inscrito en la LFA Profesional, deberá cumplir con los requisitos que la liga tiene de reclutamiento.
- Artículo 20** En la LFA Profesional, los jugadores no podrán cambiar de equipo sin que el dueño y director de equipo lo aprueben.
- 20.1** Jugadores que por decisión propia o alguna otra razón no jugaron la temporada inmediata anterior y estén interesados en regresar a la LFA, dichos jugadores serán considerados como jugadores del último equipo con el que estuvo registrado y/o fue seleccionado hasta que se cumpla con el artículo 20.
- 20.2** Si uno o varios jugadores que jugaron en algún equipo no jugaron la temporada inmediata anterior, quieren o les interesa regresar a la LFA, tendrán que presentar una solicitud de reingreso por escrito a la dirección deportiva y deberá contener el equipo donde jugó la última vez, para aclarar su situación dentro de él.



**20.3** Ningún jugador en la situación mencionada anteriormente podrá entrenar, dar entrevistas, u ostentarse como parte de otro equipo de la LFA Profesional hasta que se aclare su situación.

**Artículo 21** Los equipos deberán entregar una lista de jugadores protegidos y una relación de aquellos jugadores tanto veteranos como novatos que durante la pretemporada sean desvinculados (corte) de sus equipos por no reunir el perfil establecido, por este hecho podrán participar en otro equipo sin necesidad de que se tenga algún acuerdo.

Esta relación deberá ser entregada ante la liga en las fechas dispuestas.

**Artículo 22** Se considera Agente Libre el jugador que haya sido liberado por el equipo en que participó la temporada inmediata anterior o al no aparecer en la lista de protegidos que entrega previa a la temporada cada equipo; dicho jugador podrá ser seleccionado para jugar en cualquier equipo que lo requiera.

**22.1** Cualquier jugador que haya iniciado su participación en la temporada en desarrollo correspondiente y sea dado de baja en status de agente libre no podrá ser contratado por otro equipo en la misma temporada.

**22.2** Los equipos tendrán hasta la jornada 4 como fecha límite para modificar la condición de un jugador con el status de protegido inactivo a liberarlo como agente libre, mediante el proceso administrativo de liberación. Posterior a la jornada 4, no podrá cambiar de status un jugador protegido inactivo a agente libre

**Artículo 23** Todas las desapariciones, cambios de nombre y/o fusión de los equipos, serán responsabilidad de la LFA Profesional.

**23.1** En caso de que un equipo no confirme su participación en la temporada siguiente:

**23.1.1** En el momento de que sucediera lo citado en el artículo 23.1, los coaches, staff y/o personal administrativo de los equipos confirmados no podrán tener contacto con los jugadores del equipo en controversia hasta que la dirección deportiva de la LFA anuncie oficialmente el estatus de dichos jugadores.

**23.1.2** Se emitirá una lista de jugadores para ser seleccionados (con confirmación previa de dicha intención).

**23.1.3** Los jugadores podrán ser elegidos por los diferentes equipos en un proceso de selección organizado por la LFA Profesional.

- 23.2** En caso de que un equipo cambie de nombre y confirme su participación en la temporada siguiente.
- 23.2.1** En el momento de que sucediera lo citado en el artículo 23.2, los coaches, staff, jugadores y personal administrativo, seguirán perteneciendo al nuevo equipo y/o con un nombre diferente y aplicarán todos los reglamentos como a cualquier equipo.
- 23.3** En caso de que un equipo se fusione con otro y confirme su participación en la temporada siguiente.
- 23.3.1** En el momento de que sucediera lo citado en el artículo 23.3. El personal administrativo tendrá que definir cuál de los dos equipos será la base y mantendrá el nombre.
- 23.3.2** Deberán entregar una lista de un máximo de 30 jugadores del equipo base complementada con 12 jugadores del equipo en fusión o la diferencia entre ellos para mantener el número de 40 jugadores protegidos incluyendo a los jugadores extranjeros.
- 23.3.3** Todos los jugadores de los equipos en fusión que no aparezcan en la lista de protegidos quedaran como agentes libres y entraran a un proceso de selección como si sus equipos hubieran desaparecido (Art 23 inciso 23.1).

11

**Artículo 24** Las ayudas recibidas por el o los jugadores que no estén avaladas por la LFA Profesional tales como becas económicas o cualquier otro estímulo, quedan prohibidas.



## CAPÍTULO III

### EL RECLUTAMIENTO DE JUGADORES

Se define como reclutamiento el hecho de inducir a un jugador a participar en un equipo con la promesa u ofrecimiento de cualquier otro estímulo.

- Artículo 25** El reclutamiento efectuado por cualquier entrenador o persona ligada oficial o extraordinariamente a un equipo, será sancionado por el comité directivo y deportivo.
- Artículo 26** Queda prohibido reclutar jugadores fuera de los requerimientos de la LFA Profesional.
- Artículo 27** Queda prohibido que los equipos integrantes a la LFA Profesional organicen, celebren y promuevan “*tryouts*” individuales cuando no estén avalados por la liga.
- Artículo 28** Queda prohibido invitar a los campos de entrenamiento, a jugadores que sean elegibles para el reclutamiento de la liga.
- Artículo 29** El *tryout* nacional será organizado por la LFA Profesional y se desahogará en un solo día, se podrán realizar en el transcurso del día dos o más prácticas de reclutamiento en el mismo lugar.
- Artículo 30** Los *tryouts* serán de acceso libre a jugadores y cualquier persona que desee observarlo.
- Artículo 31** El jugador que sea seleccionado en el *tryout*, debe incorporarse al equipo que lo reclutó, debiendo jugar mínimo una temporada en el equipo para ser considerado del mismo, de lo contrario será Agente Libre y cada caso será evaluado por la dirección deportiva.
- Artículo 32** Todo *tryout* deberá contar con la presencia de uno o varios visores por equipo, quienes podrán registrar en video y de manera escrita a los prospectos que se den cita en dicho campo, y si es necesario recabar nombre, fecha de nacimiento, equipo de procedencia, así como lugar de residencia.
- Artículo 33** Dichos visores no serán más de tres.
- Artículo 34** El video y los registros emanados del *tryout*, estarán a resguardo de la LFA Profesional y a disposición de los equipos que lo necesiten.
- Artículo 35** Los equipos deberán definir el roster final 30 días naturales antes del inicio de los juegos oficiales de la temporada. El registro de jugadores se hará de acuerdo con los procedimientos que establezcan el área de Recursos Humanos y/o la dirección deportiva de la liga.



- Artículo 36** Los equipos podrán dar de baja a sus jugadores para sustituirlos por cualquier razón y de manera ilimitada cumpliendo los procesos marcados por la liga bajo el criterio de elegibilidad autorizada. Si el jugador dado de baja está en condiciones de regresar, podrá ser reactivado con la autorización médica. Cada activación de jugador tendrá un costo de \$8,000.00 (ocho mil pesos mexicanos).
- Artículo 37** Ningún jugador podrá estar registrado al mismo tiempo, con dos o más equipos ni participar en otros deportes o torneos de otras ligas.
- Artículo 38** Los equipos sólo podrán utilizar en juegos de campeonato o de exhibición a jugadores elegibles en la LFA Profesional. Sólo en conjuntos de selección podrán los jugadores actuar en equipos distintos a aquel en el que estén registrados.



## CAPÍTULO IV DEL DRAFT

El Draft de la LFA Profesional les da a los equipos la oportunidad de fortalecer sus listas de jugadores con nuevos talentos. Algunos jugadores proporcionarán un impulso instantáneo al equipo que los selecciona. Todos los equipos tienen la oportunidad de competir por el talento desde la primera ronda hasta la última.

Una selección en el Draft exitosa puede cambiar la trayectoria de un equipo. Los equipos hacen todo lo posible para predecir cómo se desempeñará un jugador en el nivel más alto del juego, pero cualquier selección de draft puede convertirse en la parte fundamental de un equipo.

**Artículo 39** Solo los jugadores que terminan su elegibilidad a nivel universitario o han concluido con su carrera (Liga Mayor) serán considerados para formar parte del draft cada año. Los jugadores que deseen participar en el draft y tengan años de elegibilidad en liga mayor, será analizado su caso en particular para determinar si podrá ser registrado o no.

**39.1** En caso de que algún prospecto que desee participar en la LFA y no participe en este draft conforme le corresponda, no podrá participar en la temporada de LFA correspondiente a ese año.

**39.2** Si en el próximo año cualquier prospecto que debió inscribirse al draft, desea participar en la LFA, deberá hacerlo por algún proceso que marque la liga, no podrá ser elegido como jugador directo.

**Artículo 40** Para ser elegibles, los jugadores deberán ser registrados en un listado general independiente de que sea su voluntad jugar o no, en caso de que no aparezcan en dicho listado general, no podrán participar en la temporada inmediata.

**Artículo 41** El Draft se realizará de la manera que la LFA Profesional lo designe, existiendo 2 modalidades:

- a) **Presencial:** Será en el lugar y la hora previamente designado por la LFA, en un solo día alineado a lo descrito en el artículo 40.
- b) **Virtual:** Se realizará de manera virtual y será transmitido en la plataforma virtual que la LFA designe; siendo requisito indispensable para los jugadores prospecto, contar con una conexión estable que permita el seguimiento del evento con el fin de mantenerse al pendiente y cuando sea seleccionado, estar disponible para realizar un enlace. La LFA designará e informará con oportunidad la fecha y hora de realización, en un solo día alineado a lo descrito en el artículo 40.

- Artículo 42** Los miembros del staff designados por la LFA serán los responsables de coordinar y dirigir la logística del Draft.
- Artículo 43** Habrá una zona de mesas, denominada “zona de selección”, donde estarán todos los equipos representados. Cada equipo tendrá una mesa de trabajo preparada en el recinto, la cual tendrá dos lugares para los representantes del equipo (Director de equipo y Head Coach).
- Artículo 44** El Draft será por rondas, las cuales dependerán del número de jugadores disponibles.
- Artículo 45** El Draft se hará en orden ascendente a la tabla de posiciones del año anterior (Temporada más reciente) iniciando por el equipo peor clasificado al ganador de tazón.
- Artículo 46** Cada equipo seleccionará a un jugador por ronda conforme el orden mencionado en el artículo anterior.
- Artículo 47** El procedimiento y logística para la realización del draft es la siguiente:
- 47.1** Los representantes de equipo responsables y que se encuentran en la zona de selección, elegirán dentro de su tiempo al jugador de su preferencia.
  - 47.2** Una vez que están de acuerdo y han hecho su selección, despegarán la etiqueta con el nombre de dicho jugador, la colocarán en la tarjeta de selección de la ronda correspondiente y se la entrega al corredor.
  - 47.3** Cuando la persona designada por la LFA (corredor) obtiene la tarjeta de la elección del jugador, la selección es oficial y el reloj se reinicia para la selección del siguiente equipo.
  - 47.4** El corredor al recibir la tarjeta con la selección del equipo en turno notificará al área operativa la decisión y a su vez le entregará la tarjeta al comisionado o moderador para hacer la presentación del jugador.
  - 47.5** Los representantes de equipo podrán tener comunicación con los directivos o staff de coacheo de sus equipos, pero son los únicos autorizados para estar en la mesa de trabajo.
- Artículo 48** Las rondas tendrán una duración establecida por la LFA Profesional y previamente avisada a cada equipo, en caso de no decidir en ese tiempo perderán su turno y continuará el siguiente equipo.
- Artículo 49** Una vez que los equipos tienen asignadas sus posiciones en las rondas del draft, cada selección es un activo: corresponde a los representantes de los



equipos seleccionar un jugador o intercambiar la selección a otro equipo para mejorar su posición en el draft actual.

**Artículo 50** Los equipos pueden negociar intercambios en cualquier momento antes y durante el draft.

**50.1** Una vez concluido el Draft, cualquier negociación será en conformidad con el **Capítulo V** de este reglamento; y los jugadores provenientes del Draft entran en la categoría de **“Jugador Protegido”** y el tabulador de jugadores descrito en dicho capítulo (jugador novato en diferentes niveles).

**Artículo 51** Cuando los equipos acuerdan un intercambio durante el draft, cada equipo debe transmitir la misma información de intercambio al Comisionado y Director Deportivo de la liga para que sea aprobado.

**Artículo 52** Una vez que se aprueba un intercambio, el Comisionado de la LFA Profesional hará el anuncio del acuerdo a todos los equipos y medios de comunicación.

**Artículo 53** Los equipos podrán seleccionar a cualquier jugador de los prospectos, sin importar la región de procedencia o domicilio.

**Artículo 54** Si un equipo selecciona a un jugador que no radica en la ciudad en que se encuentra dicho equipo, éste deberá ofrecer al jugador desde el momento en que se incorpore a los entrenamientos y hasta el término de su participación en la temporada:

- a. **Alojamiento:** Contar con un departamento, casa o lugar para darles alojamiento. La cual deberá cumplir con al menos lo siguiente:
  - i. Ser un espacio digno y diseñado para vivienda Amueblado.
  - ii. Tener recamaras individuales o dobles para los jugadores
  - iii. Tener closet o mueble para ropa y accesorios personales.
  - iv. Baño completo.
  - v. Cocina con estufa, refrigerador y horno de microondas.
  - vi. Estar ubicado en una zona residencial cercana al lugar donde entrenan.
- b. **Alimentación:** Ofrecer 3 alimentos al día de lunes a domingo. Para cumplir este punto puede ser:
  - i. Dar el servicio en el mismo departamento.
  - ii. Darles un monto económico promedio para que cada jugador adquiera los alimentos. Definirlo cada año en junta con dueño.
  - iii. Darles vales o certificados para un restaurante o su equivalente para canjear por los alimentos.



**Artículo 55** En caso de que un equipo no pueda ofrecer los apoyos antes mencionados, el equipo tendrá un periodo de máximo 2 (dos) meses a partir del Draft para transferir al jugador a otro equipo. De no hacerlo, el jugador entrará a un comité deportivo y/o Dueños para evaluar su condición.

**Artículo 56** Todos los jugadores que estén presentes deben ser elegidos el día del Draft. La selección de jugadores será en orden contraria a la clasificación final de la temporada anterior.

Orden para el Draft 2025, los equipos participantes ordenados por orden natural de selección:

- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| 1.- Arcángeles    | 6.- Mexicas   |
| 2.- Reyes         | 7.- Raptors   |
| 3.- Gallos Negros | 8.- Caudillos |
| 4.- Dinos         |               |
| 5.- Osos          |               |

**Artículo 57** Una vez finalizado el Draft y/o el plazo señalado en el artículo 55, si existiera alguna controversia con algún jugador o entre equipos y si el **Capítulo V** de este reglamento no lo contemplara, será necesario llevarlo a un comité deportivo y/o Dueños, dado que esto puede impactar en un aspecto económico.

17

**NOTA:** En caso de que algún equipo cambie de nombre o sea sustituido por otro, tomará el lugar en el Draft del equipo al que sustituirán en la temporada siguiente.

**NOTA:** Será un Draft Nacional por lo que las selecciones estarán abiertas para todos los equipos sin tomar en cuenta el lugar de origen de los jugadores.



## CAPÍTULO V

### DE LAS TRANSFERENCIAS DE JUGADORES

#### Definiciones de Jugador por su condición:

- **Registrado en el equipo:** Es aquel jugador que se registró en un equipo y que terminó la temporada.
- **Protegido:** Son los jugadores que terminaron la temporada y que en conformidad del head coach y director de equipo serán la base para la temporada siguiente.
- **Protegido inactivo:** La vigencia de un jugador protegido inactivo será de dos (2) años a partir del último registro en la liga y/o de haber sido seleccionado en alguno de los procesos autorizados. (10 jugadores).
  - No podrá ser protegido algún jugador que no haya participado previamente en la liga o equipo a excepción de un jugador elegido en el draft.
- **Protegido en extranjero:** Un jugador que haya sido reclutado para jugar en el extranjero, será protegido de manera inmediata sin restricción de tiempo.
- **Agente libre:** Se refiere a un jugador profesional cuyo contrato vinculante con un equipo ha vencido o ha sido rescindido por cualquier situación deportiva, que no aparezca en el roster final de cualquier equipo y, por lo tanto, se encuentra en libertad de que algún equipo lo pueda elegir para una próxima contratación sin condiciones previas.
- **Prospectos:** Son aquellos jugadores que terminaron su participación en la etapa colegial y que están dispuestos a jugar en la LFA Profesional mediante el Draft anual.
- **Elegible:** Son todos los jugadores que hicieron *tryouts* y que cumplen con los requisitos de los equipos y de la liga, podrán ser elegidos por cualquier equipo en el proceso de selección después del término de todas las pruebas programadas por la liga.
- **Novatos:** Son todos los jugadores que pasaron por algún proceso de selección y fueron elegidos por algún equipo y se quedaron en el roster final.
- **Baja por lesión:** Son aquellos que fueron dados de baja durante la temporada de los equipos, se registrarán en un listado de lesionados del equipo, quedando protegido automáticamente. (Avalado por un diagnóstico médico por parte del coordinador médico del equipo o liga)
- **Retirados:** Son aquellos que por voluntad propia dejaron de jugar en la LFA Profesional, de ninguna manera podrá jugar en otro equipo sin anunciar que regresa a jugar a la LFA Profesional y deberá regresar al equipo en donde fue registrado el último año que jugo.

**Artículo 58** Se define como una transferencia al cambio de un jugador activo y/o protegido de un equipo a otro.

Para que un jugador protegido cambie de equipo, será necesario la aprobación por escrito del equipo al que pertenece sin importar la razón del cambio.

Este escrito deberá estar firmado por el dueño y la máxima autoridad deportiva del equipo, (director de equipo, director general etc.).

**58.1** Una transferencia se puede llevar a cabo bajo los siguientes casos:

- a) Cuando un jugador ya no entra en planes de un equipo y no está en la lista de protegidos. Este jugador se convierte en un agente libre.
- b) Cuando un jugador protegido quiera ser cambiado, su equipo hará una negociación con otro. Este cambio puede ser en la modalidad de:
  - I. **Cesión.** Cuando el equipo decide ceder a un jugador a otro equipo de manera permanente sin pedir nada a cambio.
  - II. **Préstamo.** Cuando el equipo autoriza que el jugador participe en otro equipo por un tiempo determinado.
  - III. **Intercambio de jugadores (*trade*).** Cuando un equipo cede a un jugador a cambio de la cesión de uno o más jugadores.
  - IV. **Transacción económica.** Cuando un equipo solicita un monto económico para el cambio del jugador. Este monto estará sujeto al tabulador vigente.
  - V. **Combinación.** Podrá haber alguna combinación entre los puntos II, III y IV, anteriores.

**58.2.** Los equipos tendrán como fecha límite hasta la jornada número 4 para realizar trades o negociaciones que describe traspasar jugadores o rondas de picks entre estos.

Posterior a esta jornada no podrán realizar cambios de jugadores o picks hasta el periodo de inicio de transferencias de la siguiente temporada.

**58.3.** Los jugadores que sean contratados por las siguientes ligas en el extranjero y estén dentro de los 2 años de protección por los equipos de LFA, si regresan a la LFA, seguirán bajo el registro del último equipo al que pertenecieron. No ocuparán un espacio en los protegidos inactivos.

1. National Football League NFL (EUA)
2. Canadian Football League CFL (CAN)
3. United Football League UFL (EUA)
4. X League (JAP)
5. European League of Football (Europa)



**58.3.1:** El jugador que participe en una liga extranjera distinta a las mencionadas en el artículo 58.3 y no sea registrados como protegido inactivo, su estatus será de agente libre.

**58.4.** En caso de regresar a México y decidan no participar en el equipo de origen comenzará a contar los dos años de protección del jugador para que no sea contratado de manera directa por otro equipo y ocuparían un lugar en los protegidos inactivos. Posterior a estos dos años, se convertirá en agente libre.

**Artículo 59** Tabulador por transferencia de un jugador protegido de \$0.00 MXN hasta:

- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| a. Extranjero (16)        | \$1,000,000.00 MXN |
| b. Playmaker Mexicano (5) | \$1,000,000.00 MXN |
| c. Playmaker Mexicano (5) | \$500,000.00 MXN   |
| d. Primer equipo (10)     | \$200,000.00 MXN   |
| e. Segundo equipo (20)    | \$100,000.00 MXN   |
| Novato (Draft) (3)        | \$100,000.00 MXN   |
| f. Novato (8)             | \$50,000.00 MXN    |

**Artículo 60** Cuando exista una controversia para el caso de una transferencia de jugador en cualquiera de los supuestos señalados en el artículo 58 inciso 1; este deberá ser llevado al Comité Deportivo de la liga para su resolución.

**NOTA:** Si el jugador en controversia está contemplado como fundamental para su equipo, este no podrá ser solicitado por cualquier otro equipo.

**Artículo 61** Los Dueños, asesorados por su director de equipos son los únicos que puede negociar de manera directa la transferencia de un jugador de un equipo a otro.

**Artículo 62** Aquel jugador y/o equipo que sea sorprendido negociando de manera directa con jugadores protegidos, será sancionado conforme al artículo 108 que señala el reglamento general.

**Artículo 63** Los miembros de un equipo (Dueño, director de equipo, entrenador, etc.) podrán invitar, entrevistar o platicar con los jugadores prospectos con objeto de reclutamiento para su equipo, únicamente cuando esto implique un cambio de residencia.

## CAPÍTULO VI

### DE LOS EQUIPOS

**Artículo 64** Los equipos se conformarán por 50 jugadores, distribuidos de la siguiente manera: treinta y tres (33) jugadores nacionales, dieciséis (16) jugadores extranjeros, un (1) especialista (pateador) dentro del total de 50 jugadores.

**64.1** El día del juego solo cuarenta y cinco (45) jugadores estarán equipados incluyendo al especialista. El Depth Chart deberá ser entregado el día y en el formato designado por la liga.

**64.1.1** Solo podrán estar ocho (8) extranjeros participando en cada jugada.

**64.2** Los cinco (5) jugadores que no se equipan para el juego del fin de semana podrán tener o no remuneración económica y serán considerados como Red Shirts o Practice Squad.

**Artículo 65** Los equipos deberán llegar al estadio o campo de juego al menos una hora y media antes de la hora establecida en el calendario de juego.

21

**Artículo 66** Durante el desarrollo del juego, incluyéndose desde la llegada hasta la salida de los equipos del estadio, cada equipo es responsable de que sus jugadores, directivos, entrenadores y público ubicado en su tribuna (seguidores) observen un comportamiento adecuado, respetando al adversario en sus bienes y sus personas.

**Artículo 67** Si un equipo no se presentase a un juego programado o no se presentará listo de acuerdo con el artículo 49 del Reglamento General, “será responsable de los daños y perjuicios que le cause al adversario y a la liga”, independientemente de las sanciones que se dicten en la LFA Profesional el juego se definirá como perdido por forfait a menos que existan causas graves no imputables al mismo, lo cual será analizado y juzgado por el comité directivo y deportivo.

**Artículo 68** Las temporadas de la LFA Profesional se jugará en los meses comprendidos de enero a agosto.



## CAPÍTULO VII DE LOS ENTRENADORES

**Artículo 69** Los Equipos (Dueños) están en libertad de seleccionar y proponer a sus entrenadores, quienes por ningún motivo podrán tener el doble carácter de entrenador y jugador dentro del equipo, todo esto ha visto bueno y consideración de la liga.

**69.1** Un miembro del staff perteneciente a un equipo, no podrá contratarse de manera directa con otro equipo sin el consentimiento del equipo de procedencia.

**Artículo 70** Los equipos a través de su Director de Equipo deberán comunicar por escrito a la LFA Profesional, los nombramientos y bajas de entrenadores en el momento que ocurra.

**Artículo 71** Los entrenadores en jefe de los equipos y todo su staff, deberán comportarse en todo momento de forma ética tanto personal como profesional y dar cumplimiento al Código adoptado por la LFA Profesional.

**Artículo 72** Los Directores de Equipo y entrenadores en jefe, son responsables de los datos de la lista final de jugadores que son los que conformaran el roster del equipo, debiendo avalarlos con su firma. Asimismo, son responsables de la conducta de los integrantes de su equipo antes, durante y después del juego, incluyendo los trayectos ida y vuelta, hospedajes y lugares donde se reúna el equipo en las diferentes plazas.

**Artículo 73** Los entrenadores en jefe (Head Caches) de los equipos, deberán participar como conferencistas en la clínica que organice la LFA Profesional.

22

## CAPÍTULO VIII DEL ARBITRAJE

**Artículo 74** La contratación de los cuerpos de arbitraje, será facultad exclusiva de la LFA a través del Director Deportivo y Comisionado de Arbitraje.

**Artículo 75** La LFA Profesional, mantendrá las más cordiales relaciones con las distintas Asociaciones de Árbitros, debiendo organizar antes de cada torneo, reuniones entre árbitros y entrenadores sobre reglas y mecanismos de arbitraje.

## CAPÍTULO IX DE LA PREMIACIÓN

**Artículo 76** La LFA Profesional premiará a lo más destacados en cada temporada.

En las siguientes categorías:

- All Pro o Equipo Ideal: Se premiará a un jugador por posición a la ofensiva, defensiva y equipos especiales.
- Jugadores más valiosos: Se premiará al mejor jugador en las siguientes categorías
  - Jugador más valioso
  - Jugador defensivo
  - Jugador ofensivo
  - Jugador novato defensivo
  - Jugador novato ofensivo
  - Jugada del año
  - Head coach del año

23

**Artículo 77** Los entrenadores en jefe, tendrán la facultad exclusiva de nominar y posteriormente emitir su voto para integrar el “Equipo Ideal” Ofensivo y Defensivo de la temporada.

**77.1** Se podrá realizar comités de votación para elegir a los ganadores en las categorías mencionadas.



## CAPÍTULO X

### ESTADIOS Y CAMPOS DE JUEGO

Requerimientos que deben reunir los estadios y campos de juego de los equipos.

Estos requerimientos esencialmente están basados en las reglas de FUTBOL americano e interpretaciones, así como en los acuerdos tomados en comité directivo y deportivo.

Las específicas dimensiones, medidas, protecciones y utilería de campo se reproducen a continuación a la letra tomados de la regla 1, sección 2, artículos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 del reglamento de juego de la LFA Profesional.

#### DIMENSIONES

**Artículo 78** **LFA Profesional** El campo debe ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas y pilones como se indica en el diagrama del campo apéndice “C” del reglamento de juego de la LFA profesional.

- a) Todas las líneas del campo deben estar marcadas con líneas de 4 pulgadas de ancho y con material no tóxico para ojos o piel. (Excepción: Las líneas laterales y finales pueden exceder las 4 pulgadas de ancho, las líneas de gol podrán ser de cuatro u ocho pulgadas de ancho y las líneas laterales podrán ser de hasta 6 pies de ancho.
- b) Las líneas de yarda por yarda serán de 24 pulgadas de largo y a 4 pulgadas dentro del campo a partir de las líneas laterales y en las líneas interiores, son obligatorias y todas las demás líneas de las yardas deberán ser de cuatro pulgadas desde las líneas límites.
- c) Es obligatorio que una línea blanca sólida sea pintada entre el área de la línea lateral y la línea de coacheo.
- d) Se permite material decorativo contrastantes en las zonas finales, no deben cruzar ninguna de las líneas.
- e) Material contrastante en colores en las zonas finales, no deben cruzar ninguna de las líneas.
- f) Material decorativo contrastante estará permitido dentro de las líneas laterales y las líneas de gol, pero no deben empalmarse o borrar las líneas de la yarda, líneas del gol o líneas laterales.
- g) Las líneas de gol pueden pintarse en colores contrastantes con las líneas blancas.
- h) Los números de las líneas de las yardas deben medir 6 pies de alto por 4 pies de ancho, colocados la base de los números a 9 yardas de las líneas lateral.

- i) Pintar las flechas blancas indicando la dirección hacia la línea de gol oponente, en el campo junto a los números de las yardas (excepto la yarda 50). La flecha formará un triángulo de 18 pulgadas de base y 2 lados de 36 pulgadas cada uno.
- j) Las líneas interiores (hash marks) estarán a 70 pies y 9 pulgadas de las líneas laterales y las líneas cortas de la yarda deben medir 24 plg. de longitud.
- k) Las marcas de las 9 yardas deben medir 12 plg. de largo a cada 10 yardas y deben colocarse a 9 yardas de las líneas laterales. Estas marcas no se requieren si hay números en el campo.

### ÁREAS LIMÍTROFE DE MARCADOR

**Artículo 79** Se debe medir el área del campo desde la orilla interior de las líneas límite marcadas. La línea completa de las líneas de gol está dentro de la zona final.

### ÁREAS LIMÍTROFES

25

**Artículo 80** Las líneas limítrofes deberán ser marcadas con líneas de 12 pulgadas y con intervalos de 24 pulgadas, a 12 pies por fuera de las líneas laterales y líneas finales, excepto en los estadios donde la superficie del campo no permita ésta distancia, en estos estadios las líneas limítrofes deben ser de 4 pulgadas de ancho, pudiendo ser de color amarillo. Ninguna persona fuera del área del equipo podrá estar dentro de las líneas limítrofes.

Se recomienda que las líneas limítrofes se marquen a los lados y en la parte trasera del área del equipo y a 6 pies de esas líneas cuando el estadio lo permita.

### ÁREA DEL EQUIPO Y CAJA DE COACHEO

**Artículo 81** En cada lado del campo, el área del equipo que se localiza atrás de la línea limítrofe y entre las líneas de la yarda 30, deberán ser marcada para el uso exclusivo de sustitutos, trainer y otras personas afiliadas al equipo. Las líneas limítrofes enfrente a la caja de coacheo deben ser marcadas con una línea sólida 6 pies por fuera de la línea lateral y entre las líneas de la yarda 30. El área entre la línea de coacheo y la línea límite entre las yardas 30 deberán contener líneas blancas diagonales o debe ser marcada distintivamente para el uso de los coaches.



- Artículo 82** Marcas de 4 por cuatro pulgadas es obligatoria cada cinco yardas, extendida entre la línea de gol como una extensión de las líneas de coacheo para la línea por ganar y los puntos de referencia de seis pies para el indicador de down.
- a) El área del equipo será limitada para el uso de jugadores en uniforme y un máximo de 60 personas directamente involucradas con el equipo. “El uniforme completo” está definido de acuerdo con el equipo en el libro de Reglas e Interpretaciones y código de vestimenta de la LFA Profesional. Cualquier persona sin uniforme deben mostrar credenciales especiales para el área del equipo, numeradas y autorizadas por la LFA Profesional. Ningún otro tipo de credencial será válido para el área de equipo.
  - b) Los coaches tienen como área permitida la que está entre las líneas limítrofes y las líneas de las yardas 30. Esta área es la caja de coacheo.
  - c) Marcar las áreas desde las líneas de las yardas 30, es obligación de las autoridades del equipo de casa.
  - d) El personal de los medios de comunicación incluidos reporteros, radio, televisión y su equipo, no deben estar en el área del equipo, ni comunicarse en ninguna forma, con las personas que están el área del equipo o la caja de coacheo.
  - e) Los Directores de equipo, entrenador en jefe y staff de los equipos, deberán apartar a todas las personas no autorizadas por la regla.
  - f) Las redes para practicar patadas no se permiten fuera del área del equipo. (Excepción: En estadios donde el área de las bancas sea muy reducida, las redes, sostenedores y pateadores pueden estar fuera del área del equipo).

### POSTES DE GOL

- Artículo 83** Cada gol consiste en dos postes extendidos a cuando menos 30 pies de altura sobre el suelo y conectados por una barra horizontal, blanca o amarilla, cuyo tope debe estar a 10 pies sobre el suelo. El interior de los postes debe estar en el mismo plano vertical, que la línea interior de la línea final.
- a) Arriba de la barra los postes deben ser blancos o amarillos y separados 18 pies 6 pulgadas por su parte interior.
  - b) Los postes y la barra horizontal deberán estar libres de cualquier decoración, (Excepción: de banderines color naranja, de 4 por 4 pulgadas, colocados en la punta de los postes que se permiten como indicadores de la dirección del viento).
  - c) La altura de la barra se mide desde su parte superior al suelo.

- d) Los postes de gol deben estar forrados de material acolchonado desde el suelo, hasta 6 pies de altura cuando menos. Postes substitutos pueden ser usados. Cualquier tipo de anuncios están prohibidos en los postes de gol, sólo estará permitido un logo del equipo o la liga en los cobertores acolchonados de cada poste de gol.

### PILONES

**Artículo 84** Son necesarios pilones suaves y flexibles, de 4 lados de 4 por 4 pulgadas y 18 pulgadas de alto, incluyendo un espacio de 2 pulgadas entre el suelo y su parte inferior. Deben de ser de color naranja o rojos y estarán colocados en las esquinas interiores de las 8 intersecciones de las líneas finales y las líneas interiores extendidas. Los pilones que marcan la intersección de los *inbounds* deberán estar a 3 pies por fuera de las líneas finales.

### CADENA DE YARDAJE E INDICADORES DE DOWNS

**Artículo 85** La cadena y el dado oficiales, deberán ser operados aproximadamente a 6 pies por fuera de la línea lateral opuesta de prensa, excepto en los estadios donde la superficie no lo permita.

- a) La cadena debe tener dos postes de cuando menos 5 pies de alto, la cadena que separa los postes debe tener exactamente 10 yardas de extensión medida al interior de los postes al estar completamente extendida. Cualquier otro indicador de la línea por ganar, para ayuda en las mediciones se permite fuera de las líneas opuestas al palco de prensa, cuando ambos equipos estén de acuerdo. Antes del juego, el Juez lindero debe aprobar que todos los indicadores de línea por ganar sean correctos y seguros.
- b) El dado debe estar montado en un poste de cuando menos 5 pies de altura operado aproximadamente seis pies por fuera de las líneas del campo contrario al palco de prensa. Un dado y un indicador de línea por ganar, sin ser oficiales, pueden ser usados a 6 pies por fuera de la línea lateral opuesta.
- c) Sin ser oficiales también se pueden usar marcadores rojos o naranjas para señalar la línea por ganar, colocadas en ambos lados del campo. Los marcadores serán rectangulares, de material pesado de 10 por 32 pulgadas. Un triángulo de 5 pulgadas de alto ya fijado al rectángulo en el extremo que apunta hacia la línea lateral.



- d) Los postes de las cadenas y el dado deben tener los extremos inferiores redondos
- e) Publicidad o identificación institucional o de división, se prohíben en los postes o indicadores de línea por ganar. Si se permite un logotipo o marca de fábrica en cada indicador.

### SEÑALIZACIONES Y OBSTRUCCIONES

**Artículo 86** Todas las señalizaciones u obstrucciones cercanas al campo de juego, deben estar colocadas o construidas de tal forma que no ponga en riesgo a los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa para cualquier persona cercana a las líneas limítrofes. El Réferi puede ordenar que se quite el cualquier obstáculo u obstrucción que constituya un potencial peligro, y que se encuentre cercano dentro de los límites de las líneas (área del campo).

Cualquier tipo de obstrucciones u anomalías que puedan constituir un peligro deberán ser reportados por el Réferi al administrador del juego. La determinación final de la acción correctiva, deberá ser responsabilidad del equipo casa.

28

### INSTALACIONES EN LOS ESTADIOS Y/O CAMPOS DE JUEGO

**Artículo 87** En el estadio es obligatorio contar lo siguiente:

- a) Vestidores para los equipos con servicio de sanitarios.
- b) Sanitarios con agua corriente para el público asistente.
- c) Barrera física entre la tribuna y el campo de juego.

**NOTA:** Consultar el manual de operación de estadios y sus sanciones por incumplimiento.

**NOTA IMPORTANTE:** Lo no previsto en el presente Reglamento de Competencia, se resolverá por los comités tanto directivo como deportivo.