

**REGLAMENTO DE JUEGO  
LIGA DE TOCHO BANDERA 5 JUGADORES  
SIN CONTACTO**

**EL CAMPO DE JUEGO**

1. El campo mide 50 (o 60) yardas de largo por 25 (o 30) yardas de ancho, con zona de anotación máximo de 10 yardas y mínimo de 7 de largo cada una.
2. La zona marcada con diagonales más allá de las yardas 10 se denomina Zona de Anotación.
3. Los equipos participantes deben defender ambos lados del campo durante el juego.
4. El campo debe tener pintado cada 10 yardas de preferencia y bien delimitadas las Zonas de Anotación.
5. Los jugadores fuera de acción en el campo deben permanecer en su "banca" dentro del área de coacheo (entre las yardas 25) y a dos yardas de la línea lateral. Si no se respeta este punto como castigo marcado por el Árbitro: Una llamada de atención.

**EL BALÓN**

1. El balón de juego es el Wilson 1005 NCAA Football o su equivalente de otras marcas. (Nike 1000Y o Nike 1000, Wilson NFL, Nike TDY, etc.).
2. Cada equipo debe presentar su balón oficial al Árbitro, durante la "ceremonia" inicial de cada juego.
3. En caso de no presentarlo, el equipo tendrá que jugar con el balón del equipo contrario.
4. En caso que ningún equipo presente un balón oficial en la ceremonia, entonces el juego se decidirá por un volado, el equipo que gane el volado ganará el encuentro por marcador de 21-0. El volado lo dirigirá el Árbitro.

**LOS JUGADORES**

1. Para iniciar el juego, cada equipo debe tener un mínimo de 5 jugadores listos para iniciar el juego, el resto de los jugadores se podrán incorporar al juego conforme vayan llegando. Siempre en bola muerta y avisando al Árbitro.

2. Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico.

(Castigo: Expulsión del jugador)

3. El juego se efectúa con 5 jugadores defensivos y 5 ofensivos.
4. Los equipos tendrán una tolerancia de 10 minutos a partir de la hora programada en el calendario de juegos para completarse, no importando que la jornada vaya retrasada.
5. En caso de que ambos equipos estén incompletos o no se encuentren presentes después de transcurrido el tiempo de tolerancia, que es de 10 minutos, ambos equipos perderán el juego por marcador de 0-1.

6. En caso de que alguno de los equipos no se presente completo para iniciar el partido, después de los 10 minutos que tienen de tolerancia el Árbitro deberá decretar "forfeit". En este caso el marcador será de 21-0 (veintiuno a cero) contra el equipo que no se presente completo.

7. Los jugadores deberán entrar al campo completamente uniformados, esto es con jersey numerado, short o pants de un color contrastante al de las banderas.

8. En caso que un jugador ingrese al campo con menos de tres banderas podrá participar en la jugada, pero en el momento que tenga posesión del balón podrá ser tocado por el oponente en cualquier parte del cuerpo para que el Árbitro marque "down".

9. Está prohibido el uso de cadenas, pulseras, relojes, anillos, aretes y cualquier otro tipo de accesorio, así como gafas o lentes para el sol, excepto los de calidad para realizar actividades deportivas (únicamente goggles). Solo se permitirá el uso de gorras en el juego cuando la visera quede en la nuca del jugador.

(Castigo: Pérdida de down en caso de castigo ofensivo, down adicional al equipo ofensivo en caso de castigo defensivo).

10. No podrán participar en la misma jugada jugadores del mismo equipo con el mismo número en el jersey.

(Castigo: Pérdida de down en caso de castigo ofensivo, down adicional al equipo ofensivo en caso de castigo defensivo).

11. Se pueden realizar los cambios que se requieran antes de empezar cada jugada.

12. Los jugadores deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca.

(Castigo: Procedimiento ilegal, Pérdida de down en caso de castigo ofensivo, down adicional al equipo ofensivo en caso de castigo defensivo)

13. Cada equipo deberá presentar 1 capitán por juego, uno a la ofensiva y otro a la defensiva y ellos serán los únicos facultados para pedir una aclaración al Árbitro.

## **EL TIEMPO**

1. Cinco (5) minutos antes de la hora de inicio del juego el Árbitro llamará al centro del campo a los capitanes con el o los balones de cada equipo para realizar la ceremonia del volado. (por cuestiones de retraso en el tiempo de los juegos esto se cumplirá en el primer juego de la jornada)

2. Para el segundo medio el cambio de lado de campo es automático y el equipo perdedor del volado decidirá si patea o recibe en la segunda mitad.

3. La duración del juego es de 2 medios de 25 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos entre ellos. El reloj de juego solamente se detendrá cuando haya tiempo fuera pedido por un equipo, jugador lastimado o bien a discreción del Árbitro. El tiempo de juego oficial será el que los Árbitros lleven dentro del campo.

4. El Árbitro notificará a ambos equipos cuando queden dos (2) minutos de juego en cada medio, no hay pausa y el reloj correrá al momento de declarar la "bola lista para jugarse".

5. Dentro de los 2 minutos finales de cada medio, el reloj sólo se detendrá después de la jugada de puntos extra, en caso de que haya una anotación, y cuando haya un cambio de posesión. El reloj correrá nuevamente al momento de patear el kick off, o al momento del centro en caso de que haya existido un cambio de posesión.

6. Cada equipo tiene 2 tiempos fuera por medio, cada uno de hasta 1 minuto, no siendo estos acumulables, y deberán ser solicitados a cualquier oficial por un jugador que esté dentro del campo.

7. Al inicio del juego, el reloj caminará a partir de la patada de inicio.

8. El Árbitro debe declarar "bola lista para jugarse", cuando ambos equipos estén listos para iniciar la jugada.

9. Todas las jugadas deben iniciar después de que el Árbitro declara la "bola lista para jugar".

(Castigo: Pérdida de down por centro del balón antes de la indicación del Árbitro)

10. Después de que el Árbitro declara la "bola lista para jugar" el equipo ofensivo cuenta con diez segundos para iniciar jugada.

(Castigo: Pérdida de down por centro del balón antes de la indicación del Árbitro)

11. Después de un intento de punto extra el equipo que hizo el intento tiene 30 segundos para realizar la patada de salida.

(Castigo: Down adicional para el equipo ofensivo al recibir el balón después del Kick-off).

12. El juego no puede terminar durante el desarrollo de una jugada. En caso de existir un castigo en la jugada en la cual terminó el juego, el equipo ofendido, tiene la opción de declinar el castigo y terminar así el juego.

13. Si la última jugada del primer medio resulta en anotación de touchdown por cualquiera de los equipos, el equipo que anote deberá jugar por el punto extra para dar por terminado el medio.

14. Si la última jugada del segundo medio resulta en anotación de touchdown por cualquiera el equipo, no se deberá jugar el punto extra. (Excepción: cuando el equipo que anote tenga la oportunidad de alcanzar o ganar el juego.)

## **EL JUEGO**

### **El volado**

1. El equipo visitante tendrá la opción de escoger en el volado (Águila o Sol). El ganador del volado podrá elegir:

- a) Recibir el kick off,
- b) Patear el kick off,
- c) Lado del campo,
- d) Reservarse su opción para la segunda mitad

2. Será conveniente jugar en volado el lado del campo (banca) a utilizar por cada equipo, en el entendido que no podrán ocupar el mismo lado ambos equipos.

3. El equipo ofensivo tendrá cuatro oportunidades para anotar un touchdown.

4. En caso que el equipo ofensivo, no logre la anotación, la posesión del balón pasará al otro equipo para iniciar su ofensiva a partir de la yarda donde el equipo contrario haya terminado su última jugada.

### **Pateando la bola**

#### Patada de Salida o Kick Off

1. El inicio del juego se hace con una patada de kick off desde adentro de la zona de anotación del equipo pateador. El kick off deberá realizarse con la mano. Asimismo se debe patear de kick off después de cada anotación
2. El equipo que patea debe patear con el balón que el equipo contrario presentó.
3. Ningún jugador del equipo pateador puede rebasar su línea de anotación hasta que el kick Off haya sido realizado.

(Castigo: Procedimiento ilegal, Down adicional para el equipo ofensivo)

4. En caso de que el balón toque el suelo después de que haya sido tocada legalmente (moff) por el equipo receptor, el Árbitro declarará la bola muerta en el punto donde es tocada.
5. Si la patada llega a las diagonales o sale por la línea final o por la línea lateral de la zona de anotación del equipo receptor sin ser tocada, el balón saldrá a la línea de la yarda 25 de su campo.
6. Las patadas de kick off no deberán abandonar el campo por la línea lateral sin ser tocada.

(Castigo: El equipo ofensivo tiene la opción de tomar el balón en la yarda 50 o tomar el balón donde este abandonó el campo)

### **Centrando la Bola**

1. En todas las jugadas el centro deberá realizarse en posición de tres puntos, no está permitido levantar el balón al centrar.

(Castigo: Procedimiento ilegal, pérdida de down para el equipo ofensivo).

2. Todos los jugadores ofensivos son elegibles para recibir un centro, siempre y cuando esté colocado a una distancia de una yarda atrás de la línea de scrimmage.

(Castigo: Procedimiento ilegal, pérdida de down para el equipo ofensivo).

3. Todos los jugadores ofensivos podrán estar sobre su línea de scrimmage, pero ninguno podrá rebasarla hasta que el centro haya sido realizado.

(Castigo: Procedimiento ilegal, pérdida de down para el equipo ofensivo)

4. Antes de ser centrado el balón, los jugadores defensivos deben estar a una yarda de distancia con respecto a la línea de scrimmage, el jugador que carga hacia el quarter back deberá estar como mínimo a 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage.

(Castigo: Offside defensivo, down adicional para el equipo ofensivo).

5. Una vez centrada la bola, el centro no podrá bloquear o estorbar a un jugador defensivo en su penetración.

(Castigo: Bloqueo, pérdida de down para el equipo ofensivo).

6. Si el centro es incompleto se declara bola muerta y se pasará al siguiente down en el punto anterior.

### **Pasando la Bola**

1. Se permiten todos los pases adelantados atrás de la línea de scrimmage, una vez que el balón rebasa la línea no podrá ser regresado para lanzar otro pase adelantado.

(Castigo: Bola muerta en el lugar del pase adelantado).

2. Los jugadores defensivos podrán bloquear todo intento de pase con el movimiento vertical de sus brazos, ya sea que los dejen estáticos o agitándolos. Podrán bajarlos en dirección al QB siempre y cuando no exista contacto con éste.

(Castigo: Foul personal, down adicional para el equipo ofensivo a partir de la colocación del balón).

3. El pase puede ser interceptado a cualquier distancia.

4. En caso de que un pase atrasado sea incompleto o abandone el campo, la bola será muerta por regla en el punto donde la bola toque el suelo o abandone el campo. (excepción: el centro)

5. El pasador no podrá lanzar intencionalmente el balón al suelo para evitar ser capturado atrás de la línea de scrimmage.

(Castigo: bola muerta en el punto del foul y pérdida del down)

6. Todos los jugadores ofensivos son elegibles para recibir un pase.

7. Ningún jugador ofensivo puede empujar a su contrario para eliminarlo de la jugada.

(Castigo: Contacto ilegal, pérdida de down equipo ofensivo).

8. Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un posible receptor.

(Castigo: Uso ilegal de manos, down adicional para el equipo ofensivo)

9. Ningún jugador defensivo podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador ofensivo que este haciendo un intento por cachar un pase.

(Castigo: Interferencia de pase, primer down del equipo ofensivo en el punto del foul. Cuando el castigo es cometido en la zona de anotación del equipo que defiende, el balón será colocado en la línea de la yarda dos del equipo defensivo y tendrá una oportunidad adicional)

10. Ningún jugador ofensivo en su intento por cachar un pase podrá obstruir, empujar o bloquear a un jugador defensivo.

(Castigo: Interferencia de pase, pérdida de down)

11. Se considera pase completo cuando un jugador que recibe un pase, tenga posesión del balón y tenga por lo menos un pie dentro del campo al momento de tener posesión del balón.

12. El jugador ofensivo que durante una jugada abandone el terreno de juego, perderá su elegibilidad para ser el primero en tocar el pase. Una vez tocado el balón por cualquier otro jugador dentro del campo todos los jugadores vuelven a ser elegibles para recibir el pase.

(Castigo: Procedimiento ilegal, pérdida de down equipo ofensivo).

13. Ningún jugador defensivo podrá alzar los brazos para obstaculizar la visión del jugador ofensivo o para evitar que un pase sea completo, si no hace un intento fiel y legal de ir por el balón.

(Castigo: Interferencia de pase, primer down del equipo ofensivo en el punto del foul. Cuando el castigo es cometido en la zona de gol del equipo que defiende, el balón será colocado en la línea de la yarda dos del equipo defensivo y tendrá una oportunidad adicional.)

### **Corriendo el balón**

1. Se entiende por corredor a todo jugador en posesión del balón

2. El corredor podrá girar para evitar que le quiten las banderas, siempre y cuando en su movimiento no contacte a ningún jugador defensivo.

(Castigo: Contacto ilegal, pérdida de down equipo ofensivo, en el lugar del foul).

3. El corredor tiene prohibido brincar hacia el frente o elevar las piernas a una altura considerable para evitar a un contrario.

(Castigo: Contacto ilegal, pérdida de down equipo ofensivo, en el lugar del foul).

4. El corredor no podrá agacharse o dejarse ir contra un contrario, forzando a que haya un contacto entre ambos.

(Castigo: Contacto ilegal, pérdida de down, jugadores flagrantes deberán ser expulsados).

5. Está prohibido al corredor bajar o anteponer la mano o brazo para evitar que le quiten la bandera.

(Castigo: Marcación de down en el punto de la falta).

6. Ningún jugador ofensivo podrá bloquear a otro defensivo, obstruyéndole el paso hacia el jugador en posesión de la bola, excepto en caso de engaño del quarterback con un corredor.

(Castigo: Contacto ilegal, pérdida de down, jugadores flagrantes deberán ser expulsados).

7. Los jugadores defensivos tienen prohibido agarrar o sujetar al corredor para quitarle la bandera.

(Castigo: Foul personal, down adicional para el equipo ofensivo, jugadores flagrantes deberán ser expulsados).

8. Cuando un jugador defensivo no esté en una posición estática frente al corredor, esto es, con los dos pies plantados en el terreno de juego, deberá evitar el contacto con el corredor.

(Castigo: Foul personal, down adicional para el equipo ofensivo, jugadores flagrantes deberán ser expulsados).

9. Cuando al corredor en posesión del balón se le caiga una bandera, gorra, toalla ó cualquier otra cosa los oficiales marcarán "down" y declararán bola muerta en el punto donde se le caiga.

10. Durante la carrera, el corredor en posesión del balón no podrá agarrarse o quitarse las banderas, gorra, toalla, o cualquier otra cosa que forme parte de su vestimenta o uniforme para evitar que se le caigan o le sean quitadas.

(Castigo: Actitud antideportiva, down en el punto del foul).

### **LAS ANOTACIONES**

1. Se considera anotación al hecho de que el corredor (jugador en posesión del balón) rebase totalmente la línea de gol, esto es que el balón y por lo menos un pie del corredor se encuentren dentro de la zona final del equipo contrario.

2. Las anotaciones en jugada de campo por carrera o pase valen seis puntos (6).
3. Por cada anotación de 6 puntos el equipo anotador recibirá una oportunidad de convertir Puntos Extra.
4. Para la salida de la jugada por Puntos Extra el capitán del equipo ofensivo deberá avisar al árbitro su opción:
  - a) colocar el balón en la yarda 5 para tratar de hacer la conversión por 1 punto; ó,
  - b) colocar el balón en la yarda 10 para tratar de hacer la conversión por 2 puntos.
5. En jugada por Punto Extra, en caso que un defensivo intercepte el balón y sea detenido por algún contrario en su propio Zona de Anotación, se dará por no anotación del punto extra por parte del equipo ofensivo y se procederá a realizar la patada de salida por parte del equipo que haya anotado los 6 puntos.
6. En jugada por Punto Extra, en caso que el equipo defensivo intercepte el balón y logre llevar el balón hasta la Zona de Anotación del equipo ofensivo, ésta anotación valdrá el puntaje que el equipo ofensivo haya elegido.
7. La patada de salida después de una anotación será por parte del equipo que haya realizado la última anotación de 6 puntos.
8. Si a un jugador ofensivo le fuera desprendida alguna de su banderas dentro de su Zona de Anotación se marcará Safety y en el marcador se agregarán 2 puntos para el equipo contrario, debiendo además, el equipo al que se le hizo el safety, patear de kick off desde adentro de su zona de anotación.
9. En caso de capturar al quarter back o algún jugador del equipo contrario dentro de su zona de anotación, el equipo defensivo recibirá dos puntos y la patada de kick off del equipo afectado.

## **EL UNIFORME**

1. Cada equipo deberá contar con jersey o playeras, short y banderas para jugar Fútbol bandera.
2. El color de las banderas deberá contrastar con el color del short.
3. Todos los jugadores tendrán que usar las banderas y cinturón para jugar fútbol bandera. Las banderas deberán estar unidas exteriormente al cinturón por medio de piezas de velcro o bien deberán ser de clip. Utilizar el cinturón y banderas diferente a lo aquí expuesto se podrá considerar como actitud antideportiva.
4. Un jugador que participe en una jugada sin banderas podrá ser elegible para correr el balón, recibir o lanzar un pase. Siendo necesario tocarlo en cualquier parte del cuerpo para que los oficiales declaren la bola muerta en ese punto. "down"

## **PERIODOS EXTRAS**

1. Si al término del encuentro existe un empate en el marcador se deberán jugar periodos de tiempo extra.
2. Se jugarán hasta dos series iniciando de la yarda 10 del campo defensivo a una sola jugada.

3. Si al término de estas series persiste el empate, se jugarán hasta dos series de la yarda 5 del campo defensivo a una sola jugada.
4. De persistir el empate, el resultado del juego será determinado por el Árbitro como empate.
5. Los equipos tendrán un tiempo fuera durante los periodos extras.

## **LA DISCIPLINA**

### **Actitudes antideportivas y foules sin contacto**

1. No debe haber conducta antideportiva o cualquier acto que interfiera con la administración ordenada del juego de parte de jugadores, substitutes, coaches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego o entre periodos.
2. Los actos y conductas específicamente prohibidos incluyen:

Ningún jugador, substitute, coach u otra persona sujeta a las reglas debe usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, proferir amenazas, o hacer ademanes o gestos o iniciar actos que provoquen malestar o sean degradantes a un contrario, a oficiales del juego o a la imagen del mismo, incluyendo:

- (a) Apuntar con el(los) dedo(s), mano(s), brazo(s), o bola a un contrario.
- (b) Ridiculizar, burlarse o incitar verbalmente a un contrario
- (c) Incitar a los contrarios o espectadores en cualquier otra forma
- (d) Cualquier retraso, excesivo, acto prolongado o coreográfico por el que un jugador (o jugadores) intentan atraer la atención sobre él o ellos.
- (e) Alterar obviamente su zancada, cuando el corredor que ya no tiene oposición, se aproxima a la zona de gol, cuando no hay oponente al frente.
- (f) Festejar airadamente en señal de burla al equipo contrario.

3. Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión debe inmediatamente regresar la bola a un oficial o dejarla cerca del punto de bola muerta. Esto prohíbe:

- (a) Patear, lanzar, girar la bola o llevarse (incluyendo fuera del campo) la bola a cualquier distancia que requiere que un oficial la recupere
- (b) Azotar la bola al suelo
- (c) Tirar la bola alta hacia el aire
- (d) Cualquier otro acto antideportivo o acción que retrase el juego.

(Castigo: Castigo como foul en bola muerta, Ofensores flagrantes, si son jugadores o substitutes deberán ser expulsados).

4. Los castigos de actitud antideportiva son acumulables por equipo, después de 3 castigos de esta índole que un equipo cometa, el siguiente jugador de dicho equipo que incurra en una infracción de actitud antideportiva será expulsado.
5. Las banderas retiradas en cada jugada deberá ser regresada en mano al jugador portador de la bandera.

### **Tácticas Desleales**

1. Ningún jugador debe esconder la bola debajo de su ropa o sustituir cualquier otro artículo por la bola.

2. Ningún reemplazo o sustitución simulada puede ser usada para confundir al contrario.
3. Ninguna táctica asociada con sustitutos o al proceso de sustitución puede ser usada para confundir al contrario.
4. Hacer contacto físico intencionalmente con un oficial del juego durante el juego por personas sujetas a las reglas es un foul.  
  
(Castigo: Conducta antideportiva, Castigo como foul en bola muerta y expulsión automática de la liga del jugador)
5. Antes del juego, durante el juego y entre periodos, todos los foules flagrantes requieren expulsión. Foules personales requieren un primer down si no están en conflicto con otra regla.
6. Ninguna persona sujeta a reglas debe cometer un foul personal antes del juego, durante el juego o entre periodos. Cualquier acto prohibido en virtud de esto o cualquier otro acto de rudeza innecesaria es un foul personal.
7. Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear un contrario con la rodilla, golpear la cara, cuello o cualquier otra parte del cuerpo con un antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, puño, talón, dorso o filo de la mano abierta o picar los ojos a un contrario.
8. Ninguna persona sujeta a las reglas debe golpear a un contrario con su pie o cualquier parte de su pierna que este debajo de la rodilla.  
  
(Castigo: Foul personal y un down adicional para el equipo ofensivo o pérdida de down para el equipo defensivo. Jugadores flagrantes, deberán ser expulsados.)
9. Antes del juego durante el juego y entre periodos, miembros del equipo en uniforme o coaches no deben participar en una pelea.
10. Durante cualquier medio, coaches o sustitutos no deben abandonar su área de equipo para participar en una pelea, ni deben ellos participar en una pelea en su área de equipo.  
  
(Castigo: Fin del partido, derrota del equipo que participe por 21 a 0, si ambos participan, ambos perderán 0 a 1, expulsión de la liga a los participantes).
11. El lenguaje utilizado como elemento de agresión o de incitación a la agresión, aunque sea entre miembros del mismo equipo, será castigado igualmente de acuerdo al criterio del Árbitro aplicando el reglamento contra el equipo agresor. El responsable del comportamiento de su equipo es el capitán y el castigo podría ser aplicado sobre él mismo en caso que sus jugadores mantengan una actitud antideportiva.  
  
(Castigo: Jugadores o sustitutos deberán ser expulsados. Si un jugador o un miembro del equipo en uniforme identificado comete dos foules de conducta antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.)
12. No está permitido el contacto físico, excepto el que resulte al retirar legalmente las banderas al jugador en posesión del balón o al momento de disputar un balón en el aire. Este punto será estrictamente vigilado por los Árbitros y se sancionará de acuerdo a su apreciación.
13. Las decisiones de los Árbitros son inapelables. No se aceptarán reclamaciones a los Árbitros. En caso de que el capitán de un equipo deseé discutir cualquier asunto con el Árbitro, ya sea una jugada, una regla, una decisión, lo podrá hacer pidiendo un tiempo fuera antes de iniciar la siguiente jugada.
14. En caso de que el Árbitro tenga la razón, el equipo será cargado con el tiempo fuera, caso contrario, el Árbitro se cargará el tiempo fuera.

15. Cualquier reclamación fuera de este protocolo podrá ser considerada por los Árbitros como conducta antideportiva.

16. Los oficiales son los únicos facultados para marcar los castigos que ellos vean que infrinjan las reglas de juego, por lo que queda prohibido que los jugadores que estén dentro del campo o en la banca griten o señalen un supuesto castigo

(Castigo: 2 llamadas de atención sin penalización, a la tercera llamada, pérdida de down y/o down adicional.)

17. Para salvaguardar la integridad física de jugadores y asistentes a los juegos. Toda persona que se encuentre en la banca de los equipos tendrá que estar ligada al equipo que esté de ese lado del campo, y por ningún motivo será permitido que en la caja del equipo se encuentre ninguna persona que no este ligada directamente al juego. Por ningún motivo se permitirá la estancia de niños en los costados o en las cabeceras del campo a una distancia menor a 10 yardas.

### **LAS EXCEPCIONES**

1. Cualquier caso no resuelto por este reglamento será resuelto en comité entre los capitanes de los equipos, considerándose resuelto el tema de acuerdo a la resolución que sea aceptada por al menos la mitad más uno de los capitanes en un solo intento por ponerse de acuerdo. Si la resolución no es tomada en su oportunidad por los capitanes, la resolución se dejará al juicio del Comité de la liga.