

REGLAMENTO DE TOCHITO CONDDE

1. Modo de juego

La competencia se llevará a cabo en la modalidad de 7 vs 7 sin contacto, cada equipo contará con un registro máximo de 16 jugadoras y un mínimo de 10. El mínimo de jugadoras para iniciar o continuar un partido será de 5.

2. Balón de juego

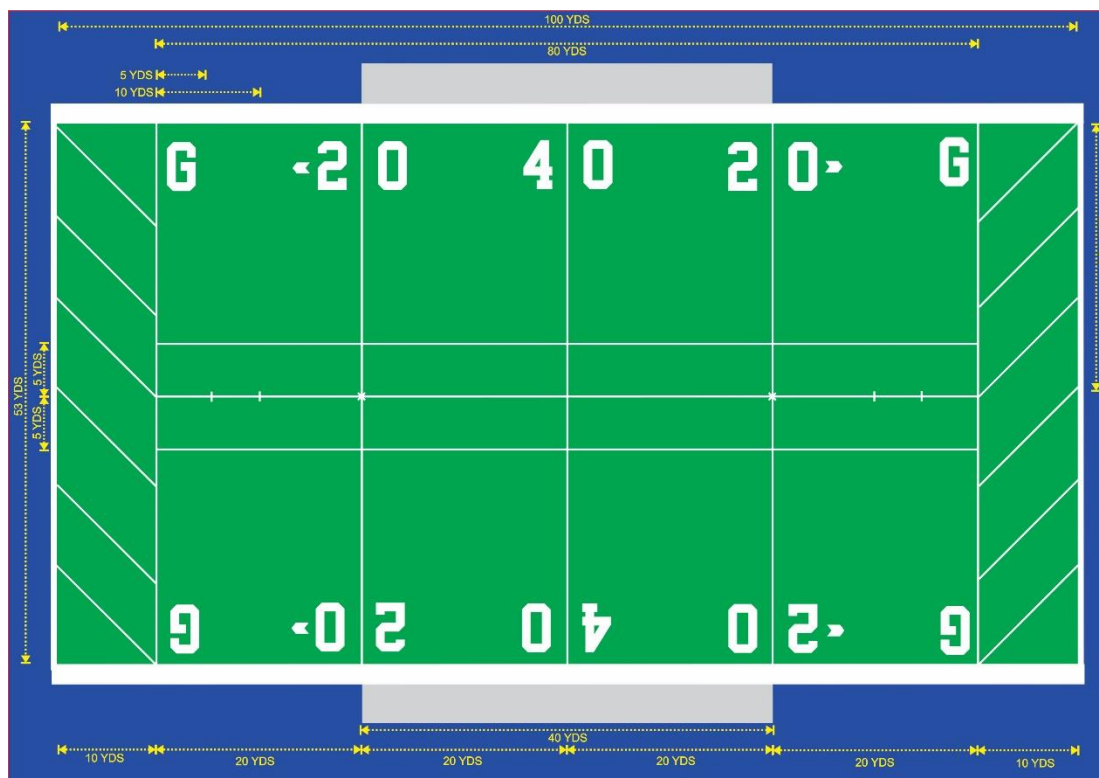
El balón debe ser de piel o piel sintética, de tamaño Y (youth) o J (junior).

3. Banderas

Los cinturones de dos banderas de la marca Sonic Flag a Tag o similares (Chupón).

4. Campo de juego

De forma rectangular tendrá como dimensiones 100 yardas de largo (4 zonas de 20 yardas y 2 cabeceras de 10 yardas o zonas de gol) por 53 yardas de ancho.





5. El juego

Consiste en llevar el balón con posesión más allá de la línea de anotación (línea de goal) la mayor cantidad de veces posibles, buscando sumar una mayor cantidad de puntos que el oponente, por medio de 4 oportunidades o jugadas (downs) que se otorgan cada vez que se consigue una línea adelantada. Excepto línea de goal, en este caso se concede una anotación.

6. Tipos de anotaciones

Valor

Touchdown	6 puntos
Conversión de 1 punto	1 punto desde la yarda 5
Conversión de 2 puntos	2 puntos desde la yarda 10
Conversión de 3 puntos	3 puntos (véase conversión de 3 puntos)
Safety	2 puntos al equipo defensivo

7. Antes del juego

Antes de iniciar el juego el árbitro llama a los capitanes (4 máximo) al centro del campo para realizar el sorteo (volado) en donde quien gane el sorteo podrá elegir una de estas dos opciones:

- Recibir o patear.
- Lado del campo.

El equipo que pierde el sorteo elige la opción restante y dichas decisiones se invierten para la segunda mitad.

8. Duración del partido

El partido consta de 2 tiempos de 22 minutos cada uno, de los cuales los primeros 20 se llevan de forma continua, es decir sin pausas (solo se detendrá el reloj de juego en tiempo fuera, lesión o causa de oficiales) y 2 minutos efectivos antes de concluir cada mitad. Al concluir los 20 minutos continuos el árbitro señala una pausa (pausa de los 2 minutos) en donde cada equipo puede o no disponer de 45 segundos para cualquier ajuste que requiera).

9. Tiempos fuera

Cada equipo cuenta con 2 tiempos fuera de 45 segundos cada uno por mitad más la pausa de los 2 minutos si así lo requieren (los cuales no son acumulables).

10. Inicio del juego

Patada de salida El juego inicia con una patada de salida en la cual se coloca el balón en la yarda 20 desde un punto de apoyo (tee), el equipo que regresa



la patada de salida deberá colocarse como mínimo a 20 yardas de donde el balón es colocado, con un mínimo de 3 jugadores alineados a 20 yardas del balón (3 en línea) en caso de una auto anotación la patada se realiza de la yarda 10 y puede ser de aire o de lugar sin necesidad de centro.

11. Patada de despeje protegida

El equipo que decida despejar debe avisar al árbitro su decisión, el equipo que recibe el despeje debe colocarse a 20 yardas de donde el balón es centrado. Al ser una patada protegida, ningún jugador del equipo que recibe podrá presionar al pateador, así como ningún jugador del equipo que patea podrá cruzar la zona neutral hasta que el balón sea pateado. El pateador al recibir el balón deberá hacer su movimiento de pateo de manera continua. (Si el árbitro en su apreciación determina que el pateador está haciendo tiempo podrá marcar conducta antideportiva).

Para regresar una patada el jugador que recibe el balón debe hacer su recepción (fildeo) de aire, el balón podrá hacer contacto con el piso antes de que sea tocado por algún jugador.

Una vez que se cruza el medio campo el equipo ofensivo no podrá despejar.

12. Patada de poder

Dentro de los dos minutos finales del juego y una vez conseguida una anotación, el equipo que patea y quien pierde por no más de 16 puntos puede recuperar la posesión del balón en la yarda 35 de su campo por medio de una patada de poder, la cual consiste en una patada de salida que por la vía legal no es regresada más allá de su propia yarda 20.

El equipo que patea debe colocar la pelota de aire o botando dentro de las primeras 20 yardas del equipo contrario.

Si existe un castigo del equipo que regresa aun y cuando hubieran cruzado la yarda 20 y por la penalización el balón termina dentro de la misma aplica la patada de poder.

De la misma forma si el castigo fuera del equipo que patea esto anula la patada de poder.

Si el balón entra de aire o botando a la zona de anotación el equipo que recibe no está obligado a sacar el balón de su yarda 20 (touchback).

13. Centrando

Todas las jugadas inician con un centro desde el piso, el cual debe pasar entre las piernas del centrador y en un movimiento continuo, el jugador que



recibe el centro debe estar colocado al menos a 5 yardas de la línea imaginaria donde el balón es colocado (zona neutral o línea de scrimmage).

Después de ser centrado el balón, el jugador que realiza el centro no tendrá ninguna restricción en la dirección de su salida, solamente debe evitar bloquear el camino de quien presiona a quien recibe el centro.

14. Presionando

El o los jugadores que decidan presionar a quien recibe el centro (quarterback o mariscal de campo) deben estar a 5 yardas de la zona neutral, (el árbitro señala la distancia), esta distancia se anula si quien recibe el balón hace un engaño de entrega con otro jugador o sale de las líneas de 5 yardas (hashmark), el jugador que presiona debe decidir un carril (izquierda o derecha) permitiéndosele el cambio de carril siempre que esté justificado este, es decir que la jugada se desarrolle hacia el otro lado del carril por el cual inicio.

15. Formación ofensiva legal

El equipo ofensivo debe tener al menos tres jugadores alineados con el balón esto incluye al centro, es decir el centro y dos más. Y dos yardas de radio de separación entre cada jugador para que sea considerada una formación legal.

16. Pasando

Se permite un pase adelantado por jugada antes de cruzar la zona neutral y todos los pases laterales o atrasados en todo el campo.

17. Pase completo

Para que un pase sea considerado completo debe tener simultáneamente posesión o control del balón y los dos pies dentro del campo.

18. Máximo avance

Se contará como máximo avance la parte de la cadera más adelantada en el momento en que se quita la bandera. (Con una bandera que rompa el plano es suficiente para conseguir una línea o una anotación).

19. Saltando

Se permite cualquier clase de salto para atrapar un balón, quitar o evitar que sea quitada una bandera, solo se prohíbe saltar sobre un rival o para conseguir una línea. (Se busca cuidar la integridad física del jugador).

20. Tacleando

Cada jugador es responsable de iniciar cada jugada con sus dos banderas colocadas en los costados, si quien centra o quien recibe el centro iniciarán

la jugada sin alguna de sus banderas la jugada se detiene contando como oportunidad y el reloj continuará su marcha, si un jugador que inicia sin alguna de sus banderas recibe el balón este no podrá avanzar y se declara jugada muerta en donde tome control del balón. Si por un engaño o después de iniciar una jugada un jugador perdiera alguna bandera o su cinturón se le gira, para detener su avance el jugador defensivo está obligado a tocarlo en el área de la bandera faltante (de la rodilla a la cintura) o quitar la otra bandera.

Un jugador que cae al piso con posesión del balón podrá levantarse y continuar avanzado siempre y cuando el balón no haya hecho contacto con el suelo, para detenerlo el jugador defensivo debe tocarlo en cualquier parte del cuerpo mientras esté en el piso, o al levantarse quitar alguna de las banderas. No se podrá avanzar el balón mientras el jugador esté en el piso.

21. Anotando un touchdown

Se considera Touchdown cuando un jugador en una jugada u oportunidad regular (no conversión) y con posesión de balón rompe el plano de la línea de gol o toma posesión del balón (pase completo) dentro de la zona de anotación del equipo contrario. (Se conceden 6 puntos).

Una vez conseguida una anotación de 6 puntos (touchdown) se concede una conversión de 1 punto en la yarda 5 o de 2 puntos en la yarda 10, el equipo ofensivo indica al oficial la decisión en la conversión.

22. Conversión de 3 puntos

Se considera jugada u oportunidad especial. Una vez que se consigue primera oportunidad y gol (es decir la yarda 20 del equipo contrario) el equipo ofensivo podrá solicitar una conversión de 3 puntos, la cual consiste en acercar el balón 10 yardas a la línea de goal (debe existir más de 10 yardas para que aplique), de ser exitosa esta tendrá un valor de 3 puntos, reanudándose el juego con una patada de salida después de haber conseguido esta, de no conseguirla el balón cambiará de posesión y se colocará en la yarda 20 o en el punto anterior de ser esto lo que beneficie más al equipo que recupera la posesión. (Cualquier castigo en esta instancia se aplicará el yardaje correspondiente y repetirá la conversión de 3 puntos excepto el foul personal defensivo en donde se puede elegir primera oportunidad y yardaje aplicable a partir del punto anterior a ser adelantado o el yardaje aplicable y la repetición de la oportunidad por 3 puntos.

23. Regla del último jugador

Cuando un jugador con posesión del balón y una vez cruzado el medio campo es derribado, detenido o sacado del terreno de juego por un jugador



contrario en forma flagrante para evitar una anotación. Y siendo este el último jugador en el camino a la línea de goal, se declara anotación correspondiente. La jugadora que cometa el castigo puede ser expulsada de acuerdo a la gravedad de la falta.

24. Jugada de desempate

Si al terminar el tiempo de juego el encuentro tiene un resultado igualado en puntos se lleva a cabo una jugada de desempate por equipo con el siguiente procedimiento:

- a. Se llama a los capitanes para un nuevo sorteo (volado).
- b. Las opciones son 2, iniciar en ofensiva / defensiva o lado del campo.
- c. La elección de inicio prevalecerá en todas las jugadas de desempate que sean requeridas.
- d. Se inicia con una jugada por equipo de la yarda 10, en caso de conseguir la anotación se procede a la conversión (1 o 2 puntos), en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 5 repitiendo el procedimiento anterior, en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 3 hasta que prevalezca un ganador.
- e. Cada equipo tiene un tiempo fuera por serie de desempate.



TABLA DE CASTIGOS

FALTA	DEFINICIÓN	YARDAJE/ PENALIZACIÓN	PUNTO DE APLICACIÓN
PROCEDIMIENTO ILEGAL	FALSO ARRANQUE. CENTRO EN DOS TIEMPOS. FUERA DE LUGAR DEFENSIVO.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
RETRASO DE JUEGO	NO INICIAR LA JUGADA DENTRO DE LOS 25 SEGUNDOS. SOLICITAR TIEMPO FUERA SIN DISPONIBILIDAD. ALEJAR EL BALÓN O LA BANDERA INTENCIONALMENTE.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
SUSTITUCIÓN ILEGAL	CUANDO UN JUGADOR NO ALCANZA A SALIR DEL CAMPO DE JUEGO, PERO NO PARTICIPA DE LA JUGADA. CUANDO UN JUGADOR SALE POR LA BANDA CONTRARIA (EXCEPCIÓN POR LESIÓN).	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
MOVIMIENTO ILEGAL	ATACAR LA LÍNEA CUANDO SEA CENTRADO EL BALÓN. MOVIMIENTO SIMULTÁNEO DE 2 O MÁS JUGADORES.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
FORMACIÓN ILEGAL	MENOS DE 3 JUGADORES EN LÍNEA. RADIO MENOR A 2 YDS ENTRE JUGADORES. RECIBIR BALÓN A MENOS DE 5 YDS.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA A LA BANDERA	CUBRIR O INTERPONER ALGUNA PARTE DEL CUERPO (MANO, BRAZO, CODO, RODILLA) O BALÓN PARA EVITAR QUE LA BANDERA SEA QUITADA.	5 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
PASE ILEGALMENTE LANZADO	PASE ADELANTE DE LA ZONA NEUTRAL. DOS O MÁS PASES ADELANTADOS. PITCH ADELANTADO.	5 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
CONTACTO	CUANDO EXISTE UN CONTACTO SOBRE ALGÚN JUGADOR SIN INTENCIÓN. CUANDO EXISTE CONTACTO SOBRE UN JUGADOR, PERO EL PASE ES INATRAPABLE O NO SE HA LANZADO EL BALÓN.	5 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (CUANDO HAY POSESIÓN) PUNTO INICIAL DE LA JUGADA (CUANDO NO HAY POSESIÓN)
AGARRANDO	SUJETAR A UN JUGADOR PARA IMPEDIR EL AVANCE.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
SALTANDO	SOBRE UN RIVAL O PARA CONSEGUIR UNA LÍNEA.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
BLOQUEO	CUANDO UN JUGADOR SE INTERPONE EN EL CAMINO DE UN ADVERSARIO IMPIDIENDO SU FUNCIÓN.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
FOUL PERSONAL	CONTACTO INTENCIONAL A UN JUGADOR PARA IMPEDIR SU FUNCIÓN.	15 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE MAYOR BENEFICIO AL AFECTADO
PARTICIPACIÓN ILEGAL	PARTICIPACIÓN DE MÁS DE 7 JUGADORES DURANTE UNA JUGADA.	15 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	COMPORTAMIENTO INADECUADO DE ALGÚN JUGADOR, ENTRENADOR O PARTE DEL STAFF. CUANDO EL PATEADOR NO DESPEJA PARA HACER TIEMPO.	15 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA OFENSIVA DE PASE	CUANDO UN JUGADOR OFENSIVO INTERFIERE EN EL PROCESO DE RECEPCIÓN DE UN JUGADOR DEFENSIVO CONTACTÁNDOLO.	15 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA DEFENSIVA DE PASE	CUANDO UN JUGADOR DEFENSIVO INTERFIERE EN EL PROCESO DE RECEPCIÓN DEL JUGADOR OFENSIVO CONTACTÁNDOLO.	SIN YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (EN CASO DE ESTAR EN LA ZONA DE ANOTACIÓN EL BALÓN SE COLOCARÁ EN LA YARDA 1)