

GUÍA PARA EXAMEN DE PARAESCOLAR DE TOCHO BANDERA,

La cual se basa en el reglamento de la liga en la que juega el equipo, y prácticamente, son los apuntes que tienen en su libreta y son los temas de salón.

Linabell Souza.

Paraescolar Tocho y Volibol.

REGLAMENTO TOCHO VENADOS

El futbol bandera es un juego modificado del futbol americano, en un proceso para constituirse como deporte independiente, es una disciplina deportiva con normatividad y un reglamento totalmente pensado en la dinámica del juego. **No depende ni se sustenta del reglamento de la NFL ni de la NCAA, aun cuando procede el espíritu de algunas reglas, su interpretación y aplicación son diferentes.**

Es un reglamento creado para normar la práctica del futbol bandera, ya que existen competencias nacionales e internacionales, se ha modificado este reglamento en la modalidad 5 vs 5, que comparte las reglas de la IFAF.

CODIGO ETICO.

Deportivismo

Este es el origen y desarrollo de la regla del juego honrado y cortés, el jugador que viola las reglas, es culpable de jugar sucio con una conducta antideportiva, que desacredita al futbol bandera como jugador.

Hablar con los oficiales

Cuando un oficial aplica un castigo o toma una decisión, está cumpliendo con su deber al señalar lo que vio; él está en el campo para cuidar la INTEGRIDAD DEL JUEGO, sus decisiones son finales y concluyentes, debiendo ser aceptadas por jugadores y entrenadores. En caso de una inconformidad poner en la cédula o realizar escrito al comité.

Hablar con los oponentes

Hablar con los oponentes no está prohibido por las reglas, pero usar un lenguaje abusivo o insultante NO LO HACE UN BUEN DEPORTISTA. Debemos recordar que hay familias como espectadores y debemos actuar con RESPETO E INTEGRIDAD.

1.- CATEGORIAS

1.1.- Varonil

Elite: Todos aquellos equipos que cuenten con experiencia en el Tocho y deseen ingresar en esta categoría.

Competitiva: Todos aquellos equipos que cuenten con regular experiencia en el Tocho y deseen ingresar en esta categoría.

(El Campeón y segundo lugar de esta categoría deberá jugar la siguiente temporada en la categoría Elite).

1.2.- Femenil

Elite: Todos aquellos equipos que cuenten con experiencia en el Tocho y deseen ingresar en esta categoría.

Competitiva: Todos aquellos equipos que cuenten con regular experiencia en el Tocho y deseen ingresar en esta categoría.

(El Campeón y segundo lugar de esta categoría deberá jugar la siguiente temporada en la categoría Elite).

Novatas: Equipos nuevos en la disciplina y deseen adquirir experiencia.

Podrán jugar en la categoría femenil los niños hasta 12 años de edad, tomando en cuenta que debe jugar con 2 niñas en el campo.

1.3.- Mixto

1.3.1.- Categoría libre

1.3.1.1. 1er tiempo 3 hombres y 2 mujeres en campo, 2º tiempo 2 hombres y 3 mujeres en campo.

1.3.1.2. El número de hombres en campo puede ser menor si así lo desea el equipo, pero no así el número de mujeres.

1.4.- Un jugador que haya participado en la categoría A (elite) no será elegible para participar en la categoría B, si es un jugador que pueda ser la diferencia en el equipo y en la categoría, si el jugador elite no es determinante si podrá bajar de categoría. Avalado por el comité.

2.- ELEGIBILIDAD

2.1 Los jugadores registrados en la cédula podrán participar en UN solo equipo y categoría por rama, durante el desarrollo de la temporada. Se permitirá jugadores en desarrollo de categorías inferiores a superiores, con un máximo de tres por equipos. Los jugadores en desarrollo se deberán identificar con un distintivo y estarán identificados en las cedulas de inscripción como **jugador en desarrollo**. Si la categoría es categoría libre no se podría subir al jugador.

2.1.1. Si un club “presta” sus jugadores entre los equipos con los que participa, perderá el juego en el que cometa esta falta 30-0

2.1.2. Esta regla no aplica si participan en el torneo mixto, además de su equipo varonil o femenil.

2.2 El registro se hará a través del formato de la cédula de inscripción que deberá incluir la fotografía del jugador, correo electrónico del capitán, número de jersey y firma de cada jugador para considerarse inscrito

- Registro de jugadores, altas y bajas únicamente en temporada regular y cumpliendo con los requisitos. Teniendo como limite la tercera jornada regular.
- Alta: jugador que no haya participado ya en otro equipo en la temporada regular.
- Baja: cancelación de la participación de un jugador luego del inicio de la temporada.
- Ultimo día de entrega de cédula completa en la segunda jornada. Equipo que no haya entregado su cédula no podrá jugar el encuentro.
- La liquidación del pago de inscripción deberá estar cubierta en su totalidad antes de iniciar el 2º juego de temporada oficial.

2.3 El equipo que deje de jugar una temporada por así convenir a sus intereses, podrá regresar a jugar en la categoría EN LA QUE DETERMINE EL COMITÉ, evaluando su desempeño en el juego.

2.4 El jugador deberá cumplir la cantidad mínima de 5 juegos jugados para poder participar en las eliminatorias, para cumplir más del 50% de asistencia, si hay un jugador lesionado debe de presentar al comité su justificante médico para que quede el antecedente de sus faltas.

3.- EL CAMPO

3.1 El campo tendrá de 40 a 50 yardas de largo por 25 a 30 yardas de ancho y zonas de anotación de 7 a 10 (puede ser menor la distancia dependiendo de la disponibilidad de espacio) yardas cada una.

3.2 Estarán señaladas las marcas en el campo de 5 y 10 yardas para demarcar la distancia de donde se jugarán los puntos extras para 1 y 2 puntos y el medio campo estará a la mitad del largo de la cancha.

3.3 Se señalaran con conos la zona de anotación y el medio campo

3.4 El área de juego estará delimitada por líneas perimetrales ya sea pintadas o indicadas con marcas (tortugas o conos). Pisar la línea (o marca) se considera fuera.

70 Yd (64.01m) 50 Yd (45.72m) 10 Yd (9.14 m) 30 Yd (27.43m) 5 Yd (4.57m).

4.- EL BALON

4.1 El balón oficial de juego de la Liga de Tocho es el Willson TDS (o su equivalente en otras marcas) para el varonil, y el TDY o su equivalente de otras marcas para el femenino y Mixto (En piel o imitación piel).

Respetando siempre las dimensiones de referencia, será aprobado por el árbitro principal.

4.2 Cada equipo deberá presentar su balón oficial al árbitro, antes de cada juego, Este deberá estar debidamente inflado y en condiciones óptimas para su uso, cada equipo puede presentar 1 balón como mínimo y tres como máximo.

4.2.1. El balón presentado al inicio del juego y que sea aceptado para su uso, será el utilizado durante todo el juego.

4.3 Liga de Tocho VENADOS- podría prestará un balón oficial a cada equipo para calentamiento y/o juego solo en caso de que no presenten el propio. Si ningún equipo presenta balón se jugará con el de la liga todo el partido.

Este balón deberá ser devuelto al finalizar el encuentro. En caso de no regresar el balón el equipo tendrá que cubrir el costo de balón (\$700.00) o reponer el balón igual o mejor al perdido.

5.- LOS JUGADORES

5.1 Cada equipo tiene la obligación de registrar a sus jugadores.

- El número mínimo de jugadores registrados por equipo será de 8 (es solo una recomendación) y el máximo de 14, pudiendo participar todos en el juego, siempre y cuando su registro en la cédula este completo (foto, nombre, número y firma)

5.2 Por ningún motivo podrá participar en temporada regular un jugador sin registro. De ser así el equipo en el que participó perderá 30 – 0 ese encuentro. Si un jugador no aparece en el roster, es un jugador no registrado.

5.3 Los jugadores deberán entrar al campo, debidamente uniformados, esto es:

- Con banderolas, que contraste con la vestimenta inferior del jugador.
- Jersey/playera del color de su equipo, con numero legible sin que se repita el número y fajada,
- Short o pants (SIN BOLSAS) de un color contrastante al de las banderas, los hombres pueden jugar con licras colocando un short, no podrán jugar únicamente con las licras.
- Las banderolas pueden ser proporcionadas por la Liga de Tocho VENADOS**

***La colocación de las banderolas será responsabilidad de quien las usa. Se les enseñará la manera correcta de colocarlas. Si hubiera una banderola rota, deberá ser repuesta en especie por parte del jugador que la porte. Este evento se registrará en la cédula y el jugador no podrá jugar el siguiente partido sino cubrió la misma.*

5.4 En caso que un jugador ingrese al campo con una banderola menos, y participe en la jugada,

A. En el momento que tenga posesión del balón, se declarará jugador inelegible, perdiendo el down y dando paso a la jugada siguiente en el punto donde fue centrado el balón. En caso de tratarse del centro se considera

bola muerta y pérdida de oportunidad. Si se le cae en el campo después de atrapado el balón, la jugada puede continuar y hasta que sea tocado termina la jugada.

B. Si está a la defensiva si entra el jugador sin bandera es considerado jugador inelegible, si se le cae durante el juego e intercepta, el cambio de posesión es bueno pero ahí queda la jugada y si intercepta el balón y después se le cae la bandera la jugada termina hasta que sea tocado el jugador.

C. Si es en la zona de anotación la intercepción se declara Touch Back.

D. Si un jugador recibe el balón y al pasar por un defensivo o varios en el momento no se le desprende la bandera, sino más adelante se considerará el punto de encuentro como el punto final de la jugada.

5.5 Los jugadores estarán listos 15 minutos antes de su partido debidamente uniformados (mismo color y número en la playera) para evitar retrasos, cubrir su arbitraje y pasar lista en administración. Todos los jugadores deberán portar un número en su jersey, en el short o pantalón es opcional. En caso de presentar el mismo color de jersey ambos equipos, el equipo local tendrá preferencia del color de jersey. No está permitido entrar al juego con anillos, pulseras, relojes y aretes.

5.6 El uso de gafas para el sol o lentes es responsabilidad del jugador*.

**Utilizarlos representa un riesgo para quien lo usa, por tal motivo la Liga de Tocho VENADOS, NO ES RESPONSABLE de ninguna lesión causada por el uso de gafas, goggles o lentes.*

5.8 Si la gorra, toalla o pañuelo que porte el jugador cae al piso cuando el jugador tiene posesión de balón, se marcará como "tacleado". Si el defensa quita la toalla que traía el oponente en la cintura se considera tacleado.

5.9 Los jugadores deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca cuando la bola no esté en juego. Los castigos por incurrir en estas faltas serán:

A la ofensiva: 5 yardas hacia atrás desde el punto del centro y repite el down.

A la defensiva: 5 yardas de castigo desde el punto del centro y repite el down.

5.10 Los jugadores serán denominados de la siguiente manera:

5.10.1 Ofensiva y Defensiva.- La ofensiva es el equipo en posesión o al equipo a quien pertenece el balón, la defensa es el equipo que defiende su cancha e evita el avance de yardas.

5.10.2. Centro.- Jugador de la ofensiva que centra el balón.

- El Centro deberá centrar y dar al menos un paso hacia enfrente, o fuera del camino del Rusher, el quedarse estático se tomara como bloqueo.

5.10.3. Quarterback (QB).- Jugador de la ofensiva que tiene posesión del balón después de que este es centrado.

5.10.4. Pasador.- Jugador a la ofensiva que realiza un pase legal.

5.10.5. Corredor.- Jugador en posesión de una bola viva.

5.10.6. Rusher.- Jugador defensivo que cruza la línea de scrimmage cuando la bola está viva y antes de que el QB se deshaga del balón.

- El Rusher tiene derecho de paso. Deberá arrancar inmediatamente después del centro, rápido y en línea recta, en dirección al punto donde fue centrado el balón. Si el Rusher, cambia de dirección sobre la marcha o avanza lentamente, pierde el derecho de paso.

5.10.7 Jugador inelegible.- Es aquel jugador a la ofensiva o defensiva que: No porta una o ninguna banderola al entrar al campo, pisa la línea antes de tener posesión del balón o durante su desplazamiento

5.10.8 Jugador Descalificado.- Es aquel que por algún motivo ha sido declarado inelegible para el resto del juego y no podrá seguir participando en el mismo.

5.10.9 Equipo Local.- Será aquel equipo que sea mencionado en primer lugar en el rol de juego.

6. INICIO DEL JUEGO

6.1 Antes del comienzo del juego, los representantes o capitanes, habrán efectuado un volado. El ganador del volado podrá decidir entrar con su ofensiva o con su defensiva. El equipo que decide entrar con su defensa, en la segunda mitad recibirá el balón y del mismo modo si decide entrar con la ofensiva en la segunda mitad le tocara la defensa.

6.1.1. El equipo que pierde el volado decide qué campo va a defender, pero para el segundo tiempo automáticamente tendrá que defender el otro lado del campo.

6.2 Para iniciar el juego, cada equipo deberá tener un mínimo de 4 jugadores.
No se permitirá el ingreso a los jugadores después del término de la primera mitad.

6.2.1 En el caso del mixto se deberá contar con un mínimo de dos jugadoras para comenzar el partido.

6.2.2 No se podrá iniciar el juego con solo una mujer. Ver regla 1.3.1.2 la cual establece no menos de 2 jugadoras en campo.

6.2.3 Perder un juego por default, los hace acreedores a una multa de **\$260** que deberán cubrir antes de su siguiente juego. No es excluyente para participar en play offs. El no cubrir con esta multa perderá su juego por forfeit. En caso de tener 2 forfeit el equipo **NO PODRA JUGAR LAS SEMIFINALES.**

6.3 En caso que dos equipos vayan a jugar y tengan los mismos colores en el jersey en temporada regular, el equipo con más antigüedad en la Liga escogerá color de jersey en caso que sean relativamente nuevos, el equipo local tendrá preferencia.

6.3.1 En post-temporada el equipo con mejor clasificación tendrá el derecho a escoger el color del jersey, esto se verá con anticipación en la junta previa al juego.

6.4 El inicio del juego se realiza con el centro del equipo a la ofensiva en la marca de la yarda 5.

7 EL TIEMPO

7.1 La cita para los equipos es de 15 minutos antes de la hora de juego y 5 minutos antes del inicio, los equipos deberán tener al menos el mínimo de jugadores requerido para jugar (4) debidamente registrados y uniformados.

Luego del primer llamado del árbitro si no están al menos 4 jugadores, en automático se tomarán los 2 tiempos fuera del primer tiempo al equipo que no esté completo. El tiempo de tolerancia será de 5 minutos después del fin del partido anterior.

7.2 En caso de decretarse el triunfo por default, el equipo que si se presentó ganará por 30-0 en caso para los equipos novatos el marcador será 15-0.

- El equipo perdedor deberá pagar una multa de \$240 pesos antes de su siguiente partido. (Si el equipo no cubre su multa antes de su siguiente partido no podrá jugar).

7.3 El reloj empezará a funcionar a partir de que el árbitro coloque el balón para centrado. Dando la indicación con el silbido inicial.

7.4 Se cuenta con 20 segundos para sacar la siguiente jugada desde que el árbitro silbe el inicio de la jugada. De no cumplirse esto, se castigará con 5 yardas por retraso de juego, si sucede esto, dentro de los últimos dos minutos de juego, se para el reloj y se aplicará actitud antideportiva y expulsión del jugador que haga tiempo deliberadamente en más de una ocasión.

- El coach no podrá entrar al campo durante estos 20 segundos, de no cumplirse esto, se castigara con 5 yardas

7.5 En caso que un jugador defensivo dentro de los dos últimos minutos tarde más de 20 segundos en salir de la zona prohibida, aplican 5 yardas desde el último punto donde se centró la bola, hacia la meta del equipo que está atacando, previo a esto será invitado por el árbitro a ocupar su lugar de la manera más rápida posible.

7.6 El árbitro declarará, "bola lista para jugarse", poniendo el balón en el punto donde deberá centrarse el balón el cual deberá ser puesto en juego hasta después del silbatazo.

7.7 Todas las jugadas inician después del silbatazo del árbitro, si la bola es centrada antes de esto, se castigará con 5 yardas.

7.8 Dentro de los 20 segundos que se tienen para centrar el balón, se permite hacer reunión.

7.9 La duración del juego es de dos tiempos de 20 minutos cada uno. El reloj solamente se parará cuando:

- Haya tiempo fuera del árbitro o de los equipos (El árbitro podrá tener el número de tiempos fuera que necesite).

En los últimos dos minutos de la segunda mitad, se podrá detener el tiempo por los siguientes puntos:

- 1.- Por pase incompleto.
- 2.- Cuando un jugador abandone el campo con posesión del balón.
- 3.- Después de cualquier anotación.
- 4.- En cualquier castigo pero al pitar el árbitro sigue corriendo.
- 4.- Durante el desarrollo del punto extra.
- 5.- En cambio de posesión.

7.9.1 Luego de la detención del reloj, este se pone en marcha cuando:

- Si el castigo es defensivo el reloj corre al pitar bola lista para jugarse.
- Si el castigo es ofensivo el reloj corre al ser centrado el balón.

7.10 Se tiene derecho a dos tiempos fuera por equipo en cada medio, con duración de un minuto como máximo. El árbitro notificara cuando resten 30 segundos al tiempo fuera y hará sonar el silbato cuando resten 20 segundos para centra la bola.

- Los tiempos fuera no son acumulables. En caso que un equipo pida un tercer tiempo fuera, se castigará con 5 yardas. El tiempo fuera se pedirá mediante una señal en "T" de las manos y solicitándolo como "tiempo fuera"
- Una vez marcado el tiempo fuera, el árbitro pone el balón, para reiniciar de juego dando inicio al juego y si no está acomodado la defensa seguirá el juego con los integrantes que tenga la defensa.

7.10.1 En series de desempate se cuenta con un solo tiempo fuera.

7. 11 El árbitro notificará los últimos dos minutos de cada medio. Solo en la segunda mitad existe la pausa de los dos minutos si los equipos lo solicitan.

7.12 El arranque del reloj de juego en los últimos 2 minutos, luego de una detención, se realiza en el momento en el que se efectúa el centro (el reloj de los 20 segundos para realizar el centro sigue corriendo)

7.13 El final del juego, **nunca podrá señalarse una vez que haya salido la jugada**, aunque el tiempo haya concluido; por lo que el árbitro deberá señalar a los dos equipos, el inicio de la última jugada. Además, esta deberá ser señalada faltando mínimo 5 segundos de juego.

7.14 El descanso de medio tiempo es de 5 minutos.

7.15 El juego si podrá acabar habiendo un castigo en la última jugada, siempre y cuando el castigo lo cometa el equipo ofensivo en 1º, 2º o 3er down.

Si el castigo es en 4º down procede cambio de posesión y el equipo beneficiado tendrá derecho a una jugada ofensiva.

Si el balón es interceptado deberá hincarse para una última oportunidad. Si decide correr termina la jugada en donde se le quite la banderola.

8. EL JUEGO

8.1 Inicio del juego.

8.1.1. Los equipos han decidido ya a través de un volado el lado del campo que defienden y la posesión del balón.

8.1.2 El equipo que ganó la posesión del balón inicia su serie ofensiva en la yarda 5 de su campo.

8.1.3 El equipo ofensivo cuenta con 4 downs para cruzar el medio campo para conseguir el "1º y gol" o una vez estando del otro lado del medio campo conseguir una anotación.

8.2 Desarrollo del juego.

8.2.1 Se cuenta con 4 oportunidades para cruzar medio el campo y cruzando medio campo se tiene otra serie de oportunidades para anotar.

8.2.2 No hay bola suelta.

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

- Penalización 5 Yds. por sustitución ilegal ya sea a la ofensiva o la defensiva.
- Penalización 5 yardas por tener 6 hombres dentro del campo cuando el balón ha sido centrado.

8.2.4 El centro a la ofensiva se hará desde el piso y por en medio de las piernas, con un sólo movimiento, de lo contrario, se castigará con 5 yardas.

8.2.5 Si el balón es tocado por el QB y este cae al suelo, el siguiente down será jugado desde el punto donde el balón toca el suelo. Si esto ocurriera dentro de la zona de anotación se declara safety.

8.5.6. Si al ser centrado el balón este no es tocado por el QB, el siguiente down se realiza donde el balón toca el piso, si esto ocurre en la zona de anotación se declara safety. Esto aplica también cuando el balón centrado sale por la línea final de la zona de anotación.

8.2.7 Los jugadores ofensivos no podrán pasar la línea de scrimmage delimitado por el balón que fue colocado por el árbitro.

8.2.8 Los jugadores defensivos que presionan al QB (Rushers) se colocarán cinco yardas detrás de la línea de "scrimmage".

- La falta a esta regla se penaliza con 5 yardas y repetición del down.

8.2.9 Se permite que el jugador este en movimiento, siempre y cuando su movimiento sea paralelo a la línea de scrimmage o alejándose de ella y al menos 2 yardas por detrás del centro. La falta a esta regla se penaliza con 5 yardas y repetición del down.

8.2.10 Un jugador ofensivo se encuentra en movimiento antes del centro, deberá permanecer estático al menos un segundo para poder salir a trayectoria.

- La falta a esta regla se penaliza con 5 Yardas y repetición del down.

8.2.11 Está prohibido golpear al corredor, taclearlo o empujarlo para sacarlo del campo, en caso que suceda se considera falta personal y se castiga con:

- A la defensiva 10 Yardas del punto donde se cometió la falta, y si es contacto a QB es 1ª oportunidad automática
- A la ofensiva 10 Yardas desde el punto donde fue centrado el balón y pérdida de Down.

En caso de ser flagrante o repetitivo se aplica expulsión sin necesidad de existir amonestación o aviso previo. Si la distancia no es suficiente para el castigo, aplica mitad de la distancia.

8.2.12 El jugador ofensivo tiene la obligación de cambiar de dirección si encuentra a un defensa al frente. Si deja ir el cuerpo o agacha la cabeza se marcará falta personal a la ofensiva castigando con 10 yardas hacia atrás en el punto donde se cometió la falta y pérdida de down y se hace una primera advertencia al jugador.

En caso de ser repetitiva la misma sanción anterior, aplica expulsión.

Cualquier contacto que no es incidental debe ser castigado y, si es que no se considera como castigo, se le denomina contacto ilegal. Los jugadores que hacen contacto serio con un oponente, ya sea como acto de agresión o detener el progreso de la jugada, pueden ser expulsados sin una amonestación previa con la finalidad de preservar la honorabilidad de la competencia.

8.2.13 El jugador que lleve el balón no podrá meter la mano, para evitar ser despojado de la banderola, tampoco bajar el cuerpo de manera que obstruya las banderolas, en caso de que esto ocurra se considerara detenido en el punto de la falta y aplican 5 Yardas de castigo a partir del punto de la falta y se juega el siguiente down, en caso de ocurrir en 4º down aplica el cambio de posesión, si ocurre dentro de la zona de gol del equipo que comete la falta, se decreta safety (2 puntos).

8.2.14 Se declara como tacleado a un jugador que ha sido despojado de al menos una de sus banderolas por un contrario cuando tiene posesión de balón.

8.2.14.1 Si al participar en una jugada el jugador ofensivo en posesión de balón, pierde una de sus banderolas sin intervención de un defensa, deberá ser tocado de la cintura a las rodillas del lado donde no tiene banderola o despojarlo de la banderola que aun porta para declararlo tacleado.

8.2.14.2 Si el defensor en su intento de quitar la banderola sujeta el short o la playera, se marcará sujetando, dejando correr la jugada si no consiguió la banderola, si esta acción impide correr al jugador en posesión del balón aplica "actitud antideportiva" y una primera advertencia, reincidir en esta acción será sancionado con expulsión.

- Del punto del castigo aplican 10 yardas y repetición del down.

8.2.14.3 Si el defensivo es el último jugador (a) entre el ofensivo y la zona de anotación y sujeta del short, jersey, o cuerpo, o detiene con un contacto al ofensivo en posesión del balón evitando la anotación, se marcará la falta y aplica primera advertencia, y entra 1º y gol en la yarda 2.

8.2.14.4 El sobrante del cinturón deberá ser atorado en el broche de la banderola o introducido al short. De no hacerlo, si el jugador ofensivo es sujetado de ese sobrante se declara el final de la jugada.

8.2.14.5 Sujetar el cinturón (en la cintura) en lugar de las banderolas será sancionado como sujetando a las defensiva. Se penaliza con 10 yardas desde el punto donde se comete el castigo y repite el down.

8.2.15 Si durante el desarrollo de la jugada con balón de por medio un jugador es despojado de una banderola inmediatamente después de haberse deshecho del balón y más adelante éste vuelve a participar en una jugada con posesión del balón, el defensivo podrá tocar de la cintura a la rodilla al jugador para marcar el final del avance.

8.2.15.1 Despojar a un jugador de la banderola cuando este no está participando en una jugada con balón de por medio, no es un tackleo. Se considera sujetando.

Aplican 10 yardas en el punto del castigo y repetición del down.

8.2.16 Si al participar en la jugada el jugador en posesión del balón, se encuentra desfajado, o con las banderolas en una posición que no sea una en cada costado, podrá ser tocado de la cintura a la rodilla para determinar el final de la jugada.

8.2.17 Si al participar en alguna jugada con posesión de balón, por alguna circunstancia el jugador ya no porta ninguna banderola, deberá ser tocado de la cintura hasta la rodilla para determinar el final de la jugada (tacleo).

8.2.18 Si el jugador brinca para atrapar un pase, solo se considera tacleado si se le despoja de la banderola cuando sus pies están en el piso. De lo contrario la bola sigue viva.

8.2.19 Está permitido el voleo del balón si el balón es enviado hacia atrás o lateralmente con respecto al avance.

8.2.20 Golpear el balón una vez en posesión de un jugador está prohibido, bajo el término de que no hay bola libre y será sancionado con 10 yardas y la repetición del down desde el punto donde fue cometida la falta. Si esta ocurre en la zona de gol aplica 1º y gol en la yarda 2.

8.2.20.1 Arrebatarse el balón se considera sujetando.

8.2.21 Bajo ninguna circunstancia deberá haber bloqueos o interferencias, no se permite el contacto de ningún tipo, no hay check (ofensivo y defensivo), no hay protección al pasador.

8.2.22 En el caso de obstrucción o bloqueo ofensivo

- Si ocurre antes de cruzar la línea de scrimmage, se castigará con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y repite el down.
- Si ocurre después de la línea de scrimmage aplican 5 yardas desde el punto del bloqueo y pérdida de down.
- En caso de obstrucción defensiva se castiga con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y repite el down.

8.2.24 No existe patada de despeje en ningún caso.

8.2.25 Solo se permite un pase adelantado atrás de la línea de scrimmage, una vez realizado no podrá ser regresado para lanzar otro pase hacia el frente. Aplican 5 yardas y pérdida de down.

8.2.26 En el caso de un pase (o pitch) ilegalmente lanzado; esto es: adelantado, (que ocurra delante de la línea de scrimmage), se marca con el pañuelo el punto del pase ilegal, si el resultado de la jugada es intercepción se declara bola viva y procede el cambio de posesión y resultado de la jugada. Si es cachado por un compañero se espera el término de la jugada, aplican 5 yardas desde el punto del pase ilegal y pérdida de down.

8.2.27 Se considera pase completo con un pie pisando dentro del campo, siempre y cuando al momento de la recepción no tenga el otro pie apoyado fuera de éste.

8.2.28 Al momento de brincar para realizar una recepción se, declara completo cuando al menos el jugador pone un pie en el piso con posesión del balón. La línea es considerada fuera.

8.2.29 INTERFERENCIA: Un jugador hace contacto con otro cuando el balón ya fue lanzado por el QB. Un jugador defensivo obstruye la vista del ofensivo sin ninguna intención de buscar el balón (de espaldas).

8.2.30 CONTACTO: Un jugador hace contacto con otro cuando el balón está aún en manos del QB.

8.2.31 La interferencia ofensiva. Se castiga con 10 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y pérdida de down.

8.2.32 La interferencia defensiva se castigará.

Si el pase es atrapable se queda en el punto donde fue la falta.

Si no es atrapable se castiga con 10 yardas donde se centro el balón y se repite down.

* Un contacto defensivo se castiga con 10 yardas a partir de donde fue centrado el balón y repite el down.

* Un contacto ofensivo se castiga con 10 yardas a partir de donde fue centrado el balón y pérdida de down.

Nota: Si un jugador hace contacto con otro por la espalda antes o en el momento en que este otro toma o cacha el balón se considera interferencia

8.2.33 Jugador que durante el desarrollo de la jugada salga del campo, será inelegible para la misma. En caso que regrese al campo y participe, se sancionará con 10 yardas en el punto donde fue centrado el balón y repite el down.

8.2.33.1 Un jugador ofensivo en posesión del balón que se encuentre dentro de su zona de anotación, si pisa cualquiera de las líneas laterales o trasera, será considerado como safety.

8.2.34 Si al inicio de la jugada hay seis jugadores defensivos, se castiga con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y repite el down.

8.2.35 Si al inicio de la jugada hay seis jugadores ofensivos, se castiga con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y pérdida de down.

8.2.36 El fuera de lugar ofensivo se castiga con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y repite el down.

8.2.37 El fuera de lugar defensivo se castiga con 5 yardas desde el punto donde fue centrado el balón y repite el down

8.2.38 Al acarrear el balón, no se permite brincar hacia el frente o levantar las rodillas o bajar los codos para evitar ser tocado, se declara bola muerta en el punto del foul, aplican 5 yardas en el punto de la falta y se pierde el down. En caso de arrollar al jugador Revisar punto 8.2.11. y advertir al jugador que la siguiente falta de este tipo se sancionará con expulsión.

8.2.39 Deshacerse del balón detrás de la línea de scrimmage hacia un lugar sin jugadores para evitar ser despojado de la banderola se castiga con pérdida de down y 5 yardas de castigo desde el punto donde fue centrado el balón.

8.2.40 En caso de que el QB hace algún engaño de carrera con el corredor, se habilita la defensiva para poder penetrar desde cualquier punto. El QB no puede avanzar y o correr en primer momento.

8.2.41 Solo se puede habilitar un segundo QB cuando el balón lo reciba atrás del primer QB y atrás de la línea de scrimmage, ahora si el Rushers, puede hacer un SACK, a cualquier QB si están atrás e la línea de scrimmage.

8.2.42 Pitazo inadvertido, es un error de arbitraje, el cual se da en los juegos, si el equipo defensor tiene una reacción al pitazo la jugada ahí terminara, si no hay respuesta la jugada continuara hasta donde termina la jugada.

No se puede meter zancadilla, no se puede bloquear, no se puede saltar hacia adelante y con las rodillas levantadas, no se puede sujetar, agarrar y taclear.

9 ANOTACIONES

9.1 Se marca anotación cuando un jugador en posesión de la pelota logra romper el plano de la zona de anotación con la cadera, estando el balón dentro de las diagonales. Pisar la línea perimetral de la zona de anotación es fuera.

9.2 Cada anotación vale 6 puntos y posterior a la anotación, habrá un intento de punto extra cuyo valor podrá ser de 1 punto (a 5 yds de la anotación) o de 2 puntos (a 10 yds de la anotación).

9.3 En el caso del mixto las anotaciones de hombre a hombre valen 6 puntos, de mujer a hombre o viceversa tiene un valor de 7 puntos y de mujer a mujer el valor de la anotación es de 8 puntos, así mismo está permitido pichar (atrás o lateral) antes de la anotación a una mujer para que el equipo obtenga mayor puntuación

9.2.1 Si el intento de punto extra es interceptado y regresado hasta la anotación, valdrá 2 puntos.

9.3 El safety vale 2 puntos y la posesión del balón es para el equipo que estaba a la defensiva.

9.4 Después de una anotación, el equipo que recibe la anotación, cuenta con 20 segundos para realizar el centro para el inicio de su ofensiva a partir de que el árbitro coloca el balón en la yarda 5.

9.5 No hay empates. En caso de empate se jugará a muerte súbita.

9.5.1 Ambos equipos tendrán igual número de jugadas ofensivas en la muerte súbita.

9.5.2 Si uno de los 2 equipos anota en dicha jugada sin respuesta, será el ganador del juego.

9.5.3 Si ambos equipos anotan o no anotan, seguirá la muerte súbita hasta romper el empate de la siguiente manera:

9.5.3.1 Por medio de un volado los equipos decidirán el orden de la ofensiva o defensiva y el lado del campo donde se realizaran de manera alternada las series.

9.5.3.2 En el primer intento de cada equipo el balón será centrado en la yarda 10.

9.5.3.3 En caso de seguir el empate la siguiente jugada serán desde la yarda 5.

9.5.3.4 De continuar el empate, las series continúan desde la yarda 3 hasta romper el empate.

9.5.3.5 Si durante el desarrollo de la jugada de muerte súbita, el balón es interceptado por la defensa, esta puede intentar regresar el envío hasta la zona de anotación contraria, si lo logra, vale 6 puntos. Con esta acción podría definirse al vencedor de las series finales.

9.5.3.6 En la categoría Mixta las series finales se realizarán con 2 hombres y 3 mujeres

9.5.5. Las series de desempate cambiarán su orden cada dos intentos. Para alternar la ofensiva y la defensiva durante el desarrollo de las series

9.6 Diferencia de puntos:

9.6.1 Cuando existe una diferencia de 40 puntos el partido se da por terminado el encuentro; registrándose el marcador que hasta el momento se tenía en el encuentro.

9.6.1.1 El partido podrá continuarse si los dos equipos así lo deciden, continua como amistoso.

10. COMPORTAMIENTO

10.1 Los jugadores deberán comportarse correctamente para el buen desempeño del juego.

A. No se permitirán palabras altisonantes aun cuando estas no sean dirigidas a alguien en particular.

B. No se permiten burlas o festejos dirigidos al contrario (jugadores en la banca y porra).

C. No se puede gritar “voy”, “aguas”, “se cae”, etc, al contrario que intenta cachar un pase, esta acción será considerada actitud antideportiva y aplica primera advertencia.

- Si el pase es completo aplica 10 yardas en el punto de la falta y repite el down.
- Si el pase es incompleto aplican 10 yardas en el punto donde fue centrado el balón y repite el down.

D. El jugador será advertido sobre su conducta y su reincidencia ameritará su expulsión del partido.

E. Ningún jugador podrá jugar con aliento alcohólico.

F. Queda prohibido criticar a los oficiales durante o después del juego. Los árbitros deben cuidar su conducta ante los jugadores.

G. Solo el capitán del equipo puede dirigirse a los oficiales sin faltarles al respeto en ningún momento.

H. Se puede hablar con los oponentes, pero en ningún momento usar lenguaje ofensivo o alguna burla.

I. Se busca fomentar el “fair play”, por lo que prohíbe fingir lesiones y hacer jugadas mal intencionadas.

J. Después de una jugada el balón deberá ser devuelto a un oficial cercano o dejarlo cerca del punto en que se declaró muerto (de lo contrario se castigará con una conducta antideportiva).

K. Todo participante o público tendrá la obligación de respetar a los jugadores, cuidar y no maltratar las instalaciones utilizadas.

L. Durante el juego el jugador defensivo deberá quitar la bandera, y levantarla en ese punto para que sea vista por el árbitro. Después de esto es jugador deberá entregarla al jugador ofensivo.

10.2 El comportamiento de los jugadores hacia los árbitros, jugadores hacia jugadores, inclusive hacia los mismos compañeros o el equipo rival o hacia los miembros de la porra, también será sancionado. Aplica conducta antideportiva y 10 yardas en contra del equipo que cometa la falta, de persistir aplicará expulsión.

10.3 En caso de expulsión, el jugador será sancionado con un juego oficial como mínimo y sanción monetaria (Si la sanción monetaria no es cumplida por el jugador la sanción aumentara a 3 juegos oficiales). (Los juegos de scrimmage no son considerados juegos oficiales). El jugador expulsado no podrá permanecer en la banca de su equipo en el momento de la expulsión ni en el juego de suspensión.

Nota: La expulsión deberá quedar debidamente asentada en la hoja de juego y de existir alguna apelación del equipo afectado deberá ser reportada en la misma hoja de juego. De lo contrario no es válida ni la expulsión ni la apelación.

10.4 En caso de la expulsión de algún jugador, el representante o capitán de ambos equipos será notificado sobre la sanción al jugador y firmará la cedula arbitral del juego de enterado.

10.5 La suspensión puede ser temporal o definitiva. Dicha sanción será determinada por el comité de honor y justicia de la Liga de Tocho Venados de acuerdo con el reporte de los árbitros. Dicho comité podrá determinar el boletín a algún jugador.

10.5.1 Un jugador proveniente de otra liga que cuente con un reporte de agresión, no podrá participar en la Liga de Tocho Venados hasta haber cumplido con el castigo establecido por la liga de la cual proviene.

10.6 Los jugadores boletinados por el comité de honor y justicia de la Liga de Tocho Venados, no podrán volver a jugar en ésta.

10.7 El comportamiento de la porra o de la banca también será sancionado en el campo por el arbitraje. Sólo se permite animar al propio equipo, sin meterse con el arbitraje y/o el equipo contrario. En caso que suceda, el árbitro amonestará a la banca o tribuna sin aplicar sanción la primera vez; a partir de la segunda ocasión, se castigará con 10 yardas y la expulsión del capitán. En caso de que esto fuera recurrente, el árbitro podrá parar el juego y el resultado de éste se resolverá en la siguiente junta, además las personas de la porra también pueden ser consideradas personas indeseables por la liga; por lo que podrán ser boletinadas. En este caso, no podrán presentarse a los juegos de su equipo. De hacerlo, su equipo perderá por 6-0, por cada juego que se presente y el juego no se llevará a cabo.

- La porra no podrá permanecer en las bandas de los campos de juego destinadas a la banca de los jugadores que estén participando en un juego.
- Los jugadores próximos a participar y en espera del término del partido anterior, deberán esperar en las cabeceras de los campos. No podrán esperar en las bandas del campo.
- Por ningún motivo se permitirá que la porra este ingiriendo bebidas alcohólicas dentro de las instalaciones deportivas. Esto es responsabilidad de cada equipo (recomendar esta regla a su porra).

10.8 Criterios de desempate:

A) Juegos ganados

B) Ganador del juego entre ambos equipos.

C) Diferencia de puntos anotados y recibidos (Average).

Cuando tres equipos tienen la misma cantidad de juegos ganados y perdidos; los juegos entre si no definen el desempate, el AVG será el criterio que les otorgue su posición en la tabla.

10-9 Clasificación Play offs

A) Semifinales Directas: se jugara según tabla de posiciones; 1 vs 4, 2 vs. 3, clasificando solo 4 equipos.

B) Cuartos de final: los 2 primeros lugares pasarán directo a semifinal los siguientes 4 descendentes jugaran.

Play offs, en caso de no sembrar los 2 primero lugares se jugara según tabla de posiciones; 2 vs 3, 2 vs. 3, si es por grupo y será cruzado, clasificando solo 4 equipos a semifinales, dependerá los encuentros entre equipos a semifinales de los resultados de puntos anotados de los juegos de play offs, NO cuenta resultados de tabla de posiciones de jornada regular, en lo entendido que la semifinal se jugara de la siguiente manera: 1 vs 4 y 2 vs. 3.

11. ARBITRAJE

Arbitro principal debe:

- 1.- Verifica el campo, que cumpla con las condiciones del juego.
- 2.- Revisa la elegibilidad de los jugadores.
- 3.- Llevará cabo el sorteo entre los capitanes al inicio del juego.
- 4.- Durante el juego demostrará mediante señas las penalizaciones o infracciones así como el infractor, las yardas a aplicar y la oportunidad por jugar.
- 5.- Aclarar mediante explicación cualquier duda de reglamento al capitán o entrenador en jefe.
- 6.- Indicar cuando resten los 2 minutos por jugar de cada mitad.

7.- Indicar cuando el equipo haya terminado sus tiempos fuera

8.- Señalar el fin de cada mitad.

9.- Controla el partido con los otros oficiales.

10.-Llenado completo de cédulas.

11.-Control de downs y de tiempo de juego.

Arbitro auxiliar (servirá como apoyo en todo momento para la toma de decisiones, aplicación de reglamento a fin de ayudar a la fluidez del juego). También debe llevar el tiempo del partido.

11.1 Las planillas arbitrales tienen la obligación de tener una actitud responsable y positiva durante los juegos y están sujetos a evaluación por parte de los miembros de la Liga de Tocho venados y esta se reservará el derecho de programarlos para siguientes encuentros.

11.2 Todos deberán saber y acatar el presente reglamento, conocer la situación del juego y el down correspondiente.

11.3 vigilancia y control general del juego, es la única autoridad sobre las anotaciones, determina si se concede nueva serie de downs, declara la bola lista para jugar, decide conforma a las reglas y **SUS DECISIONES SON FINALES.**

11.4 Puntos sujetos a evaluación sobre las planillas arbitrales que podrás anotar en la cédula del juego:

- Uniforme.
- Manejo del reglamento.
- Capacidad y sensibilidad para manejar situaciones complicadas.
- Actitud con los equipos.

11.5 Tabla de evaluación arbitral:

5-6-7-8-9-10 Donde el número 10 es la mejor puntuación.

Los jugadores pueden presentar escritos en contra de un árbitro o una decisión en particular y se verá en el comité la resolución a ese escrito.

Del campo de juego (cualquiera que sea el espacio asignado para el partido por parte de la liga) y su normatividad:

1.- Queda prohibido introducir bebidas alcohólicas a las instalaciones y en los campos.

2.- Cualquier provocación o participación en una riña dentro de las instalaciones será sancionada por el H. Comité Organizador.

3.- Los actos de indisciplina serán sancionados por el Comité Organizador, las sanciones podrán ir desde multas, suspensiones temporales o definitivas.

4.- La expulsión de un jugador puede ser considerada un acto de indisciplina.

5.- Una vez que el Comité Organizador diera su veredicto sobre un acto de indisciplina y si existiera alguna sanción contra el jugador y/o equipo y éste no la acatase puede ser descalificado del torneo.