



Liga de Tochito Flag del Norte

REGLAMENTO TOCHITO FLAG (5 VS 5)

REGLA 1

EL CAMPO, EL JUEGO, JUGADORES Y EQUIPO

EL JUEGO. Se jugara entre 2 equipos de 5 jugadores cada uno. Se requiere de tres jugadores para iniciar el juego, y así evitar perder por default.

TIEMPO DE JUEGO. El tiempo de juego será de 20 minutos corridos más 2 minutos efectivos por medio

EL CAMPO. Se jugara en un campo rectangular cuyas medidas serán de 80 x 30 distribuidas de la siguiente forma 60 yardas del campo y 10 yardas de cada una de las anotaciones, a lo largo del campo será marcado cada 20 yardas por líneas perpendiculares que lo cruzaran completamente, y las cuales serán las marcas de primera y línea.

AREA DE EQUIPO. El área designada para los equipos, entrenadores y otras personas autorizadas. Están sujetos a las reglas y serán gobernadas por las decisiones de los oficiales. Dicha área será a cada lado del campo de juego y a 2 yardas por fuera de las líneas laterales y entre las líneas de la yarda 20.

EQUIPO REGLAMENTARIO. Camisa o jersey del mismo color y deberá de ser lo suficientemente largo para permanecer fajado dentro del short, tendrá un numero visible en la espalda mayor a 15 cm. de largo. Los short serán ajustados y deberán estar pegados al cuerpo.

CINTURON CON BANDEROLAS. Cada jugador deberá utilizar un cinturón de una sola pieza con tres banderolas permanentes asidas un a cada costado y otra mas colocada en el centro y en la parte posterior, estas banderolas deberán de ser de color contrastes al color del short por el frente tendrá un velcro para sujetarlo no mayor a una pulgada de ancho.

BALON OFICIAL. El balón oficial de juego será el usado para juegos colegiales, WILSON R 1001, O PRO 5, RAWLING R 1000 O EQUIVALENTE. El árbitro será la única autoridad para decidir sobre el balón

CAPITANES. Cada equipo designara ante el referí 2 jugadores que fungirán como capitanes. En el volado el capitán ganador escogerá cualquiera de las tres opciones, que son patear o recibir, campo o reservarse para el segundo medio.

SEÑALAMIENTOS. Se colocaran 2 señalamientos para la colocación de la pelota uno de ellos marcara el punto donde se realizara el centro el cual se realizara por en medio de las piernas, el segundo marcara la línea de restricción del equipo defensivo y estará a 2 yardas en las cuales ningún jugador podrá estar colocado dentro de ellas.

REGLA 2

DEFINICIONES

FUMBLE O BOLA SUELTA. Este existe mientras la bola no toque el suelo.

TACKLEAR. Es quitar al jugador en posesión del balón el cinturón o en caso de que no tenga deberá ser tocado en cualquier parte del cuerpo a la altura de sus hombros y no más debajo de sus rodillas.

MOVIMIENTO ILEGAL. Denota la posesión de un jugador sobre o atrás de la línea en un movimiento brusco para iniciar una jugada los movimientos laterales o hacia atrás serán permitidos, no hay mínimos ni máximos de jugadores en línea podrán estar todos (excepto el q.b.) O ninguno en línea. (Excepto el centro)

SALTAR. Es el intento por parte de un jugador de brincar con uno, 2 pies o rodillas para evitar que le sea retirado el listón, esto será permitido siempre y cuando no sea contra uno o varios oponentes, tampoco lo podrá hacer en medio de 2

BLOQUEO. Se entiende por bloqueo a cualquier intento de estorbar, empujar detener u obstruir a un contrario con la intención de hacer que pierda tiempo para retirar los listones al jugador que tiene posesión de la pelota.

REGLA 3

CARRERAS, PASANDO LA BOLA

CARRERAS. Cualquier jugador podrá correr la bola aunque este posesionado en la línea, en todas las carreras o pases el bloqueo del equipo ofensivo esta prohibido hacia cualquier jugador del equipo defensivo esta prohibido el bloqueo pasivo o de pantalla.

Los jugadores del equipo ofensivo en posesión del balón no podrán evitar con sus manos, brazos o balón le sea retirado el listón esto se castigara con 10 yardas de castigo y perdida del dawn.

Si el jugador durante la jugada le es retirado el listón o lo pierde accidentalmente podrá seguir participando y para ser tackleado con tocarlo será suficiente siempre y cuando sea de los hombros a las rodillas

En caso de que un jugador anote y se le sorprenda con el listón amarrado o mal colocado será castigado con 10 yardas y serán aplicadas desde el punto anterior, anulándose la anotación.

PASANDO LA BOLA. Cualquier jugador del equipo ofensivo podrá pasar la bola aún los que regresen de su línea de restricción o scrimmage, con un máximo de un pase adelantado por dawn siendo este detrás de la línea de scrimmage. Hacia atrás y lateral serán ilimitados.

Cualquier jugador es elegible para cachar un pase , excepto el jugador que en el desarrollo de la jugada pise fuera del campo, así como para que un pase sea declarado completo el jugador deberá tener ambos pies dentro del campo.

En una jugada de pase si el jugador que intenta lanzar un pase es tocado en otra parte que no sea los listones es golpeado o empujado por el defensivo se le marcara faul personal y se le castigara con 10 yardas de castigo y primero y diez no importando la posición ni el dawn. En caso de que el pase sea completo el castigo se aplicara donde termino la jugada.

INTERFERENCIA A LA OFENSIA Y A LA DEFENSIVA. Será interferencia cuando un jugador (ofensivo o defensivo) tackle, interfiera, empuje o quite el cinturón antes de que el contrario tenga contacto con el balón

REGLA 4

ANTES DEL CENTRO

REQUERIMIENTOS DE LA OFENSIVA ANTES DEL CENTRO. El centro deberá hacerse en un solo movimiento y en medio de las piernas, después de que el centro tome el balón ningún jugador atacara hacia la línea de scrimmage simulando el inicio de una jugada, se marcara procedimiento ilegal (5 yardas de castigo).

Después de efectuarse el centro, el jugador que lo realizo tendrá que avanzar hacia el frente cuando menos 2 yardas para evitar realizar un bloqueo de no hacerlo sea castigado (5 YARDAS DEL PUNTO ANTERIOR).

El centro podrá realizarse a un jugador en movimiento o estático y que su distancia este a 3 yardas o mas de la línea de scrimmage.

Cada jugador deberá de portar cinturón oficial.

Si al realizar el centro el balón toca el suelo la siguiente jugada será el lugar donde este toco el suelo.

REQUERIMIENTOS DEL EQUIPO DEFENSIVO ANTES DEL CENTRO. Todos los jugadores deberán de estar a 2 yardas (ATRÁS DEL SEÑALAMIENTO) Antes del centro y podrán cruzar esa zona en el momento en que el centro inicie su movimiento para deshacerse del balón.

Ningún jugador podrá sujetar, empujar o golpear a ningún oponente, solo desprenderle los cinturones a el jugador con el balón en posesión

REGLA 5

PATADAS

SERIE DE OPORTUNIDADES O DAWN

PATADAS. La patada de kick off se realizara dentro de su zona de anotación y el equipo receptor se colocara en la línea de medio campo para atrás no existiendo mínimo de jugadores en línea. En caso de que la patada cruce la zona de anotación se decretara touch back y el balón saldrá en la línea 20 del equipo ofensivo

El equipo con balón en posesión tendrá 4 oportunidades para cruzar la línea mas próxima que se encuentre el balón, si la ofensiva no logra cruzar dicha línea el balón pasara a ser del equipo contrario.

El equipo ofensivo tiene la opción de patear el balón en cualquier oportunidad, Siempre y cuando notifique su decisión al árbitro.

PATADA DE SCRIMAGE O CUARTA OPORTUNIDAD. Se realizara con un centro por en medio de las piernas y el equipo que realiza la patada no podrá cruzar la línea de scrimmage hasta que la bola sea pateada.

En esta patada el equipo receptor tendrá que estar colocado cuando menos 20 yardas de donde la bola es centrada.

REGLA 6

ULTIMOS 2 MINUTOS DE JUEGO

Los últimos 2 minutos de cada medio serán cronometrados con tiempo efectivo de juego y el reloj se detendrá después de una anotación, tiempo fuera, pase incompleto, cuando el balón sale fuera del campo, jugador lastimado (esto será a criterio del arbitro) En castigos.

PATADA DE PODER. Para tener derecho a la patada de poder tendrá que ser dentro de los últimos 2 minutos de juego e ir perdiendo por una diferencia de 8 puntos o menos.

La patada se realizara desde la zona de anotación y dicha patada deberá cruzar la yarda 20 del equipo contrario ya sea de aire o de bote y el equipo receptor tiene la obligación de regresarla sobre o delante de la yarda 20 de no ser así el balón pasara al equipo que pateo y su ofensiva iniciara en su yarda 20.

Para poder hacer efectiva esta jugada no debe de existir ningún castigo del equipo pateador de existir algún castigo sea cual sea La bola será puesta en juego por el equipo receptor donde fue declarada muerta mas el yardaje del castigo no importando en que yarda haya quedado. Si el castigo es del equipo receptor y al momento de ser aplicado dicho castigo no rebasa la yarda 20 del equipo receptor el balón pasara en posesión del equipo que pateo en su yarda 20 iniciando su ofensiva con primero y diez