



REGLAMENTO TOCHO BANDERA

5 vs 5

El reglamento del Tocho está basado en las reglas de la NCAA por sus siglas en inglés (National Collegiate Athletic Association) estas reglas fueron creadas para el fútbol americano equipado pero derivado a que su esencia contiene valores éticos y prevalece la seguridad de las deportistas, nos dimos a la tarea de adecuarlas a esta disciplina.

1.- Modo de juego

Tochito 5 con banderas, participación de jugadoras: 5 en campo y el resto como sustitución. Cada equipo se conformará por un máximo de 15 jugadoras y mínimo 10.

Todas las jugadoras del equipo deberán estar registradas, de lo contrario no podrán participar en el encuentro (el equipo que alinea a una jugadora no registrada perderá el juego por forfait).

En la banca únicamente podrán estar los entrenadores previamente registrados.

Las jugadoras a participar no podrán llegar después de terminado el medio tiempo, los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadoras (esto debido a lesiones).

Si el equipo tiene menos de 4 jugadoras el juego se cancelará, y ganará el equipo completo (forfeit).

En Huddle (reunión de equipo para escoger la jugada), no debe haber más de 5 jugadoras, en caso contrario se marcará castigo por sustitución ilegal, cuando el Huddle se realice con el coach pegado a la banda, los jugadores deberán permanecer dentro del campo en todo momento.

2.- Balón de juego

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

3.- Vestimenta

Playera o jersey, short y banderas, prohibido utilizar cadenas, collares, aretes, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda obstruir con el desarrollo del juego.

Antes y durante el juego, las jugadoras deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short, esto para no interferir con el movimiento o visibilidad de las banderas.

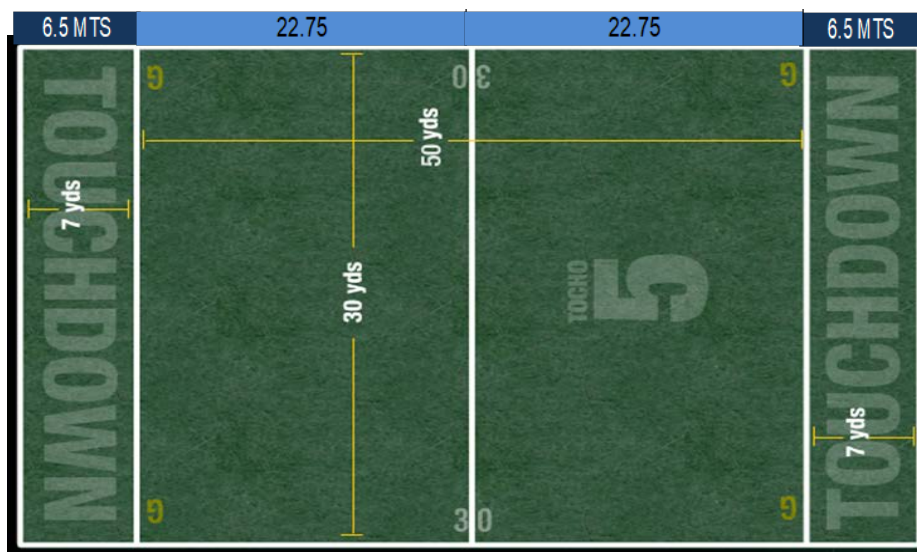
Será responsabilidad de cada jugadora antes de cada jugada, que sus banderas se encuentren colocadas a los costados del cinturón y el restante del cinturón colocado dentro de su short, esto para evitar tanto una confusión con la defensiva o una posible.

4.- Banderas

Los cinturones de dos banderas de la marca Sonic Flag a Tag o similares (Chupón), deberán de ser de color contrastante del short.

5.- Campo de juego

De forma rectangular tendrá como dimensiones 64 yardas de largo (2 zonas de 25 yardas y 2 cabeceras de 7 yardas o zonas de gol) por 30 yardas de ancho.



6.- Primer y Diez

Existirá solo un primer y diez y esta aplicará en cuanto se cruce la línea de la mitad del campo.

7.- Tiempo de Juego

El partido consta de 2 tiempos de 25 minutos cada uno, de los cuales los primeros 23 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 23 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.

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).

En caso de empate se jugará tiempo extra.

8.- Tipo y valor de las anotaciones

Touchdown	6 puntos
Conversión de 1 punto	1 punto desde la yarda 5
Conversión de 2 puntos	2 puntos desde la yarda 10
Safety	2 puntos al equipo defensivo

Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará los puntos en juego.

9.- Criterios de desempate (en tabla general):

1. Juegos Ganados
2. Juego entre sí (en caso de pertenecer al mismo grupo eliminatorio)
3. Diferencia de Puntos a favor (puntos anotados menos puntos en contra)
4. Volado (entre los equipos involucrados).

10.- Patadas de kick off

Se realizarán por pase al inicio de cada mitad y posterior a cada anotación (incluye punto extras o conversiones), deberán lanzarse desde la zona de anotación el equipo defensivo no podrá iniciar su persecución hasta que la bola este en el aire.

Si la patada sale por la banda el equipo ofensivo iniciará al medio campo, si sale por la anotación será colocada en la yarda 10.



11.- Centros

Para comenzar una jugada, el balón debe de ser centrado por medio de un pase directo, la jugadora que realiza el centro no tendrá ninguna restricción en la dirección de su salida, solamente debe evitar bloquear el camino de quien presiona a la QB, si realizara el centro a un receptor este deberá estar al menos 2 yardas atrás de la línea de scrimmage (En este caso se rompe la regla del rush de estar a dos yardas atrás de la línea de scrimmage.)

12.- Carreras

La QB puede correr en todas las oportunidades, la entrega de balón para los corredores podrá ser atrasada o adelantada siempre y cuando se realice atrás de la línea de scrimmage.

Girar es permitido, pero las jugadoras no podrán separar los pies del campo para evitar a una jugadora defensiva (no lanzarse)

Las jugadoras no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde la jugadora se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte de la ofensiva, iniciando la jugada desde el punto anterior, además será con pérdida de Down

13.- Presión a la QB

Todas las jugadoras defensivas son elegibles para presionar a la QB, deberán iniciar a dos yardas atrás de la línea de scrimmage, Una marca especial o un oficial designará las dos yardas desde la línea de scrimmage.

No hay número máximo de jugadoras que puedan presionar a la QB.

14.- Receptoras

Todas las jugadoras son elegibles para recibir pases.

Solo se permite una jugadora en movimiento antes de ponerse en juego el balón siempre y cuando sea lateralmente.

15.- Pases

La jugadora debe tener al menos un pie dentro del campo al momento de la recepción y que este sea el primero en estar posicionado en el piso, no contara si el primero en tocar el piso es el pie que se encuentra fuera del campo de juego.

Girar es permitido, pero las jugadoras no podrán separar los pies del campo para evitar una jugadora defensiva (no lanzarse).

Las jugadoras no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde la jugadora se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte de la ofensiva, iniciando la jugada desde el punto anterior, además será con pérdida de Down

Los pases laterales o “entregas” son permitidas en todo el campo.

16.- Bola muerta

La jugada o el balón se considera muerta cuando: El oficial hace sonar su silbato o a la jugadora con el balón le desprenden la bandera o exista una jugada ilegal o hay puntos anotados o cualquier parte del cuerpo de la jugadora que tiene la posesión del balón toca el suelo, excepto que sean los pies o las manos.

La sustitución de jugadoras sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.

Si la bandera de la jugadora que tiene la posesión del balón cae al suelo, la jugada será considerada como bola muerta y el balón será colocado donde cayó la bandera.

No existe bola suelta (fumble). El balón será colocado donde fue soltado por la jugadora que tenía la posesión.

17.- Bloqueos

No existen, cualquier trayectoria del equipo ofensivo que obstruyan a las jugadoras defensivas a que presionen a la QB o que eviten el retiro de banderas se penalizará como bloqueo ofensivo. Teniendo en cuenta que si el defensivo es el que busca el contacto se marcara un foul personal defensivo.

18.- Patada de poder

Se podrá aplicar si en los últimos 2 minutos del encuentro el equipo que va perdiendo se acerca en el marcador a 12 puntos o menos, consiste: posterior a cada anotación solicitar la patada de poder está se le notificará al equipo ofensivo, quien estará obligado a que su regreso llegue a medio campo si no es así, perderá el balón, dando oportunidad al equipo contrario de iniciar al medio campo.

Si la patada de kick off sale por las bandas antes de que sea tocada se pierde la oportunidad de Patada de Poder y se aplica el castigo correspondiente, no así, si queda sin movimiento dentro del campo.

19.- Tiempo Extra

Inmediatamente después de concluir la segunda mitad, las capitanas deberán ir al centro del campo para el volado. El Réferi deberá efectuar el volado en medio del campo en presencia de no más de cuatro capitanas de cada Equipo y otro Oficial del juego, designará a la capitana del equipo visitante que escogerá el volado, la ganadora del volado NO podrá declinar su opción, y deberá escoger una de las siguientes opciones:

- Ofensiva o defensiva, para iniciar la primera posesión de la serie ofensiva desde la yarda 15 del equipo contrario.
- Qué extremo del campo será usado para ambas series de posesión de ese periodo extra.

La perdedora del volado deberá elegir la opción restante, no se permiten tiempos fuera durante los periodos de tiempo extra.

20.- El periodo extra: Un periodo extra, consiste en dos series de posesión en las que cada uno de los equipos deben poner la bola en juego desde la línea de la yarda 15 de sus oponentes.

21.- Series de posesión: Cada Equipo tendrá 4, oportunidades para anotar, las jugadas son continuas hasta que alguno de los equipos marque una anotación y el equipo contrario falle su oportunidad de anotar (en el drive). Solo se juegan 3 drives por equipo con sus puntos extras en caso de seguir empatados la decisión será un volado.

22.- Deportivismo y sana convivencia

Si un oficial es testigo de cualquier tipo de contacto físico, como tacleo o bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo, el juego se detendrá y la jugadora agresora será expulsada del partido o incluso del torneo. La provocación verbal no está permitida, se considera ataque verbal, al lenguaje que pueda resultar ofensivo hacia los oficiales, jugadoras y equipos contrarios o espectadores, los oficiales tienen la facultad de determinar cuándo se utilicen ataques verbales, si esto ocurriera, el oficial dará un aviso de advertencia, si la actitud continua la jugadora o jugadoras serán expulsadas del partido o incluso del torneo.

“Este deporte es formativo por lo que no será tolerado ningún tipo de juego rudo o de contacto físico”

Será sancionada a criterio del árbitro cualquier situación en la que se presente una actitud antideportiva por parte del entrenador, padre de familia, tutor o jugadora (groserías, señas obscenas, insulto a las jugadoras o porras, etc.).

Sí una jugadora en una posición franca para anotar ya sea en carrera, pase o una intercepción, punto extra etc.; una jugadora del equipo contrario por evitar que le anoten en vez de ir por la bandera, realiza una actitud desleal como empujar tropezar o taclear a la ofensiva para que esta no llegue al TD, la aplicación será que la jugadora defensiva será expulsada automáticamente y se le dará el TD al equipo que tenía el balón, más 5 yardas de castigo en el punto siguiente.

Todas las expulsiones a jugadoras, Coaches, coordinadores será mínimo un partido hasta llegar hacer suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso (No importando la etapa que se esté jugando), esta facultad de tomar la decisión es únicamente del comité organizador.

23.- Penalizaciones

La mayoría de los castigos serán de 5 yardas, si la falta es defensiva la oportunidad será repetida y se castigará a partir de la línea de scrimmage, si la falta es ofensiva se pierde la oportunidad y se castigará a partir de la línea de scrimmage.

Estos también son castigos de 5 yardas: Cubrir la bandera con los brazos o manos, saltar cuando se tiene posesión del balón.

Las excepciones son:

Interferencia: Se penalizará iniciando con 1er y diez automáticos en el punto donde ocurrió el castigo. Si la interferencia llegara a ocurrir dentro de la zona de anotación, el punto donde se colocará el balón será en la yarda 5 del equipo defensivo y si ocurre una interferencia ya estando dentro de la yarda 5 se aplicará media distancia y 1er y gol automático. En todos los casos.

Desprendimiento ilegal de las banderas: Si una jugadora defensiva quita la bandera antes de tiempo: 5 yardas y 1er y diez automáticos (en caso de que lo realice antes de que reciba el balón), si una jugadora accidentalmente tira su bandera, seguirá siendo elegible para poder cazar el balón, pero con tan solo tocarla se detiene la jugada.

- Si en una jugada de pase una jugadora defensiva por sacar ventaja de la regla anterior le desprende ilegalmente la bandera a la ofensiva y esta logra atrapar el pase tendrán que quitarle la bandera que le queda para parar la jugada.

Para no sacar ventaja de estas reglas, toda jugadora que desprenda las 2 banderas a una jugadora sin balón, sufrirá expulsión directa por actitud antideportiva.

Foul Personal: 10 yardas y expulsión si es en bola muerta.

Solamente la Capitana o Coach del equipo podrá preguntar al oficial acerca de las decisiones e interpretaciones.

Los juegos no podrán terminar con un castigo defensivo, al menos que la ofensiva lo decline.

Para las siguientes faltas el castigo será evaluado por el delegado y comité organizador y puede llegar hasta la suspensión indefinida.

- Violencia entre jugadoras.
- Violencia entre jugadoras y árbitros.
- Violencia entre coaches y jugadoras.
- Violencia entre coaches y árbitros.
- Violencia entre porras.
- Violencia entre porras / familiares / jugadoras / Coaches.



24.- OTROS /EXTRAS

- Las jugadoras deben utilizar playeras o Jersey del mismo tono de color y con el número visible.
- Cuando una jugadora quede lesionada, tendrá que salir por lo menos una jugada, reemplazándola con otra jugadora.
- Los acompañantes de las jugadoras tendrán que permanecer en las gradas, en caso de no contar con ellas, deberán de estar por lo menos 8 yardas detrás del área técnica.
- Será responsabilidad de cada coach el comportamiento de sus jugadoras y acompañantes dentro y fuera de las instalaciones de la sede.

Cualquier situación no prevista en este reglamento el árbitro decidirá según las reglas de la NCAA (fmfamericano.org.mx › descargas › Reglas_NCAA).