



REGLAMENTO

I TORNEO NACIONAL DE TOCHITO NFL – CONADE - 2016

1.- VESTIMENTA.

- Se permiten los “tacos” pero solo de plástico, los cuales debe de inspeccionarse antes de cada partido.
- El uso del protector bucal es recomendable para la seguridad del jugador, sin embargo, es responsabilidad y decisión de los coaches que sus equipos lo utilicen o no.
- Prohibido utilizar gorra, paliacates, cadenas, collares, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda obstruir con el desarrollo del juego.
- En caso de los lentes de aumento, estos deben estar acondicionados para hacer deporte.
- Antes y durante el juego, los jugadores deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short, Esto para no interferir con el movimiento o visibilidad de las banderas.
- Nota: Los jerseys o playeras, deberán de estar ajustadas al cuerpo de los jugadores.
- Será responsabilidad de cada jugador 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 el defensivo como una posible lesión y las banderas deben de ser contrastantes al color del short

2.- DIMENSIONES Y TRAZADO DEL CAMPO.

- LARGO: 40 yardas + zonas de anotación. Total 60 yardas del campo.
- ANCHO: 30 yardas.
- ZONA DE ANOTACION: 7 – 10 yardas de profundidad.
- ZONA SIN CARRERA: Deberá ser marcada dentro de las 5 yardas inmediatas a la línea de anotación.
- La caja de coucheo es hasta la yarda 5 de cada lado

NOTA: Estas son las medidas oficiales, sin embargo, se pueden adaptar de acuerdo al espacio disponible, no siendo menor a 50 yardas + zona de anotación de largo (40 yardas totales del campo) y 25 yardas de ancho.

3.- POSESION.

- Un volado determinará la primera posesión.
- Será responsabilidad del árbitro presentar la moneda para el volado inicial.
- El ganador del volado puede elegir entre ofensiva y defensiva.
- El equipo que pierda el volado, tendrá la oportunidad de escoger que zona desea defender.
- No existen “patadas de salida”, “patadas de despeje”, “ni goles de campo”
- El equipo a la ofensiva empieza en su yarda 5 y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo.
- Una vez que lo haya logrado, tendrán otras 4 oportunidades para llegar a la zona de anotación.
- Los equipos cambiarán de lado de anotación al finalizar la primera mitad del juego.

- Si la ofensiva pierde la oportunidad de llegar al medio campo ó anotar, el balón cambiará de posesión al equipo contrario y éste comenzará a jugar desde su yarda 5.
- Todos los cambios de posesión, excepto intercepciones, comenzarán en la yarda 5 del equipo a la ofensiva.

4.- NÚMERO DE JUGADORES

- Los equipos estarán conformados por 10 jugadores (6 hombres y 4 mujeres), de acuerdo a las edades que marca la convocatoria.
- Todos los jugadores del equipo deberán estar registrados en su cedula de juego, de lo contrario no podrán participar en el encuentro (el equipo que aline a un jugador no registrado, perderá el juego por fourfitte) y el equipo que juegue con el jugador no registrado será descalificado no importando la etapa que se esté jugando y a los entrenadores se les castigará de acuerdo a reglamento).
- Todos los jugadores deberán presentar la documentación que marca la convocatoria del evento referido.
- En la banca únicamente deberán estar un entrenador y un asistente, ambos previamente registrados en la cedula de juego.
- Los equipos deberán jugar como mínimo con dos mujeres dentro del campo, caso contrario perderá por fourfitte
- Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el juego se cancelará, y ganará el equipo completo (forfait).
- En caso de que se tenga la duda de identidad respecto a algún jugador, el equipo debe presentar una protesta, de acuerdo a lo que se indica en la convocatoria.

Para el registro de jugadores y cuerpo técnico, se deberán presentar los siguientes documentos en Original y una copia:

Sólo para jugadores:

- Acta de Nacimiento en original y una copia.
- Credencial actualizada de la dependencia a la que representa (original y una copia).
- Certificado Médico actualizado (original y una copia).
- CURP

Para el cuerpo técnico.

- Identificación personal oficial (una copia).
- Asignación por escrito avalada y firmada por el titular de la dependencia (por medio de un oficio dirigido a la CONADE y C.C.P la NFL México).

En Huddle (reunión de equipo para escoger la jugada), no debe de haber más de 5 jugadores, 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.

5.- TIEMPO DE JUEGO.

- El juego tiene una duración de 40 minutos (2 tiempos de 20 minutos cada uno)
- El periodo de descanso entre la finalización de la primera mitad y el comienzo de la segunda será de dos minutos.
- Una vez colocado el balón en el campo, el equipo a la ofensiva tiene 30 segundos para centrar el balón.
- Cada equipo tiene 2 tiempos fuera de 30 segundos en cada mitad.
- Los tiempos fuera no serán acumulables a la segunda mitad ó al tiempo extra.
- Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo a su criterio.
- El reloj se detendrá para advertir a los equipos cuando quedan 2 minutos de juego en la segunda mitad.
- En tiempo fuera el reloj se detendrá completamente en cualquier momento del juego.

- Durante los dos últimos minutos antes de finalizar el juego (segunda mitad) el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga del campo (carrera de jugador o pase incompleto) y en puntos extras (tiempo efectivo)
- Cuando un equipo le gane al contrario por diferencia de 35 puntos, el marcador se detendrá, sin embargo los equipos podrán continuar jugando, de acuerdo al tiempo reglamentario de 20 minutos por mitad. Esta regla no aplica en Torneos dónde los puntos a favor y en contra pueden ser un criterio de desempate para seguir avanzando en la competencia.
- En caso de empate se jugará tiempo extra. El tiempo de descanso entre el fin del juego y el inicio del tiempo extra será de 2 minutos. Un volado determinará la primera posesión del tiempo extra.
- No se permiten tiempos fuera durante los periodos de tiempo extra.
- El equipo que gane el volado empieza su serie en la yarda 12 del equipo contrario. 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). Se jugarán (5) drives por equipo con sus puntos extras en caso de seguir empatados la decisión será un volado.

6.- PUNTUACIÓN.

- Anotación (Touchdown): 6 puntos
- Punto extra: 1 punto (jugado desde la yarda 5)
- Punto extra: 2 puntos (jugado desde la yarda 12)
- Safety: 2 puntos.
- Puntos a favor en caso de que su juego sea por fourfitte (20 – 0) a favor del equipo que se presentó ó lo ganó por esta vía, de acuerdo a reglamento
- Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará 2 puntos y la posesión del balón a partir de su yarda 5.

Nota: Los sistemas de desempate de los equipos para seguir avanzando cuando estén en torneos ya sea que estén divididos por grupos ó grupo único, será de la siguiente manera

- 1.- Juegos Ganados
- 2.- Juegos Perdidos
- 2.- Diferencia de Puntos a favor (puntos anotados menos puntos en contra)
- 3.- Juego entre sí (en caso de pertenecer al mismo grupo eliminatorio)
- 4.- Volado (entre los equipos involucrados)
 - **Sistema de Puntuación:** Juegos ganados (3 Puntos), juegos perdidos (1 punto)

7.- CARRERAS

- Para comenzar una jugada, el balón debe de ser centrado entre las piernas.
- El centro es el jugador que lanza el balón QB.
- El centro no puede lanzar el balón al QB por medio de pase directo o algún otro tipo de pase.
- El QB es el jugador que recibe el balón después del centro
- El QB no puede correr más allá de la línea de scrimmage, a menos que ya haya un intercambio de balón y se la hayan regresado
- Una ofensiva puede realizar varias entregas de mano atrás de la línea de scrimmage. Sólo son permitidas entrega de manos atrasadas o laterales durante una oportunidad (Down).
- Solo hay un pase hacia adelante no importando que sea atrás de la línea de scrimmage en caso de ser así el que reciba el balón tendrá que correr y ya no podrá enviar otro pase
- Los pases laterales o "entregas" son permitidas atrás de la línea de scrimmage, las cuales serán corridas.

- Las zonas sin “carreras” están localizadas 5 yardas frente a cada zona de anotación. Cuando el balón se encuentra dentro de esta zona, la ofensiva no podrá correr, cuando juegues en la yarda 5 del equipo contrario
- Podrán avanzar con el balón siempre y cuando el pase sea más allá de la línea de scrimmage
- El jugador que recibe el balón en una entrega de mano, podrá lanzar un pase atrás de la línea de scrimmage.
- Todos los jugadores defensivos son elegibles para presionar al que tenga el balón una vez que QB haya entregado el balón directamente de mano, o ha sido pasado lateralmente así como el QB haya realizado un engaño
- Girar es permitido, pero los jugadores no podrán separar los pies del campo para evitar a un jugador defensivo (no lanzarse).
- El balón es colocado donde estaban los pies del jugador ofensivo al momento de que fue desprendida la bandera y no donde se encuentra el balón.
- Todos los engaños que se realicen deben ser laterales o por atrás.
- Los jugadores no pueden aventarse hacia la zona de anotación, en este caso la jugada se detiene en donde el jugador se aventó y de haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte del ofensivo, iniciando la jugada desde el punto anterior, además será con pérdida de Down

8.- RECEPTORES.

- Todos los jugadores son elegibles para recibir pases (incluyendo al QB si el balón ha sido entregado en pase directo o entrega de manos atrás de la línea de scrimmage).
- Como en la NFL, solo se permite un jugador en movimiento antes de ponerse en juego el balón siempre y cuando sea lateralmente
- El jugador 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

9.- PASES

- El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón. Si el balón no es lanzado en 7 segundos, la jugada se considera muerta y se pierde una oportunidad, colocando el balón en la línea de scrimmage anterior. Una vez que el balón ha sido entregado en un pase directo, entrega de mano o existe una jugada de engaño, la regla deja de tener efecto.
- Las intercepciones cambian la posesión del balón.
- Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensiva.
- Cuando ocurra una intercepción en las zonas “sin carrera” y el jugador sea detenido dentro de esta zona, se considera “bola muerta”, y el equipo que intercepto comenzará en su yarda 5.
- Si la intercepción ocurre en la zona “sin carrera” y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado en donde terminó la jugada.

10.- DESPRENDIMIENTO ILEGAL DE LA BANDERA:

- Si un jugador accidentalmente tira su bandera, él será inelegible para poder cachar el balón hasta que se vuelva a colocar esta. Los oficiales tendrán que estar verificando en cada jugada que las banderas estén colocadas a los lados, así como responsables de ver, si los mismos jugadores desprendieron su bandera a la hora de correr o hacer una trayectoria.
- Si en una jugada de pase un jugador defensivo por sacar ventaja de la regla anterior, le desprende ilegalmente la bandera al jugador y este logra atrapar el pase y esta delante de todos los defensivos y no haya quien le obstruya hacia la anotación, este se marcará como pase completo y podrá seguir corriendo hasta la anotación, (POR LO QUE SERÁ TOUCHDOWN SI ENTRA A LAS DIAGONALES)
- Si al jugador que atrapó el pase, le desprenden la bandera antes de llegar a la zona de anotación, el balón será colocado donde hizo completo el pase. Y además se aplicará en ese punto, el castigo por

desprendimiento ilegal, que consiste en bola muerta en el punto donde termina la jugada, 5 yardas de castigo y 1er y diez automático.

- Para no sacar ventaja de estas reglas, todo jugador que desprenda las 2 banderas sufrirá expulsión directa por actitud antideportiva

11.- BOLA MUERTA

- La jugada ó el balón se considera muerta cuando:
 - El oficial hace sonar su silbato
 - Al jugador con el balón le desprenden la bandera ó exista una jugada ilegal
 - Hay puntos anotados
 - Cualquier parte del cuerpo del jugador que tiene la posesión del balón toca el suelo, excepto que sean los pies o las manos.
- La sustitución de jugadores sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.
- Si la bandera del jugador 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.
- Los jugadores no serán elegibles para recibir un pase, si sus banderas han caído al suelo o no las trae bien colocadas en los costados
- No existe bola suelta (fumble). El balón será colocado donde fue soltado por el jugador que tenía la posesión.

12.- PRESIONANDO AL QB

- Cualquier número de defensivos pueden presionar al QB. Los jugadores que no presionan al QB pueden defender en la línea de scrimmage sin cruzar esta
- El o los jugadores que presionan al QB, deberán estar a un mínimo de 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage, y a media yarda lateral de la posición del centro de cualquier lado del campo cuando el balón sea centrado
- El jugador que presiona al QB no podrá estar de frente al centro, tendrá que estar como restricción por lo menos sombreando cualquier hombro del centro y de ahí hacia afuera lo que más le convenga
- Una vez que el balón ha sido entregado en pase directo entrega de mano o existe alguna jugada de engaño, la regla de las 7 yardas queda sin efecto y todos los defensivos podrán atacar después de la línea de golpeo (scrimmage).
- Una marca especial o un oficial designará las 7 yardas desde la línea de scrimmage.
- Cualquier trayectoria ofensiva de los receptores o corredores que obstruyan al jugador que entra a presionar al QB, se penalizará como bloqueo ofensivo. Teniendo en cuenta que si el defensivo es el que busca el contacto se marcará un foul personal defensivo

13.- INTERFERENCIA:

- Si el equipo ofensivo está dentro de su campo y existe una interferencia antes de cruzar el medio campo, se penalizará en el punto anterior con 5 yardas de castigo y 1er y diez.
- Si la interferencia es más allá del medio campo, se aplicará el castigo en el punto donde ocurrió la interferencia (foul), con 5 yardas de castigo y 1er y diez automático.
- Si ya se cruzó el medio campo y hay una interferencia se aplicará como el primer punto
- 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

14.- DEPORTIVISMO Y SANA CONVIVENCIA

- Si un oficial es testigo de cualquier tipo de contacto físico, como tackleo o bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo, el juego se detendrá y el jugador agresor será expulsado 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, jugadores 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 el jugador o jugadores serán expulsados del partido o incluso del torneo. **ESTE DEPORTE ES FORMATIVO POR LO QUE NO SERA TOLERADO NINGÚN TIPO DE JUEGO RUDO Ó 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 ó jugador (groserías, señas obscenas, insulto a los jugadores o porras, etc.)
- Sí un jugador en una posición franca para anotar ya sea en carrera, pase o una intercepción, punto extra etc; un jugador defensivo por evitar que le anoten en vez de ir por la bandera, realiza una actitud desleal como empujar tropezar o tacklear al ofensivo para que este no llegue al TD, la aplicación será que el jugador defensivo será expulsado 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 jugadores, 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)

15.- COMPETENCIA FORMATIVA

- Al menos 2 de las 3 jugadoras que forman parte del roster del equipo, deberán estar todo el tiempo dentro del terreno de juego. **(En caso de hacer caso omiso a este punto, su juego será perdido por fourfitte) (20 – 0)**
- Se permitirá un sólo juego perdido por default (fourfitte) durante la temporada ó torneo. En caso de que un equipo falte a dos juegos causará baja del torneo, no importando la jornada ó etapa que se esté jugando.

16.- PENALIZACIONES.

- Todos los castigos serán de 5 yardas. La oportunidad será repetida y será castigada a partir de la línea de scrimmage. A excepción castigos en bola muerta y sujetando defensivos así como la interferencia
- Todos los castigos pueden ser declinados. (Excepto en bola muerta)
- Los oficiales determinarán si hay contacto accidental como resultado de una jugada.
- Solamente el capitán del equipo podrá preguntar al oficial acerca de las decisiones e interpretaciones.
- Los jugadores y espectadores no podrán cuestionar las decisiones arbitrales.
- Los juegos no podrán terminar con un castigo defensivo, al menos que la ofensiva lo decline.
- Cuando el QB mete las manos detrás del centro, este jugador no podrá entregar el balón a nadie más que al QB.
- El jugador que toca el balón antes de iniciar la jugada será el único que podrá centrar.
- El balón no podrá ser levantado del suelo por ningún motivo cuando se de la señal de bola lista.
- Será castigada como actitud antideportiva la jugada de pase fantasma, al igual que cualquier otro tipo de engaño (como jugadores tirándose al piso o creando una distracción que no tenga nada que ver con el juego).
- Aventar a un jugador hacia la banda.
- Tener cualquier tipo de contacto durante una cobertura.
- Cuando el jugador que presiona se dirige directo al centro en vez del QB se considera como un foul personal.
- Fingir una lesión para detener el balón (a criterio del árbitro)
- Será castigado si el jugador ofensivo baja la cabeza para cubrir las banderas o utilizar sus manos para desplazar al oponente.

CASTIGOS DEFENSIVOS

- Invasión — 5 yardas.
- Falta por sustitución — 5 yardas (el jugador que ingresa al campo después de que el balón está listo para iniciar la jugada o en el caso de que haya 6 jugadores en el campo).
- Señales de desconcierto— 5 yardas (señales que distraigan o señales que simulen una actitud ofensiva entre equipos)
- Interferencia al pase o a la trayectoria del jugador — 1st Down
- Invasión defensiva — 5 yardas. (Comenzando la carrera a 7 yardas de la marca)
- Contacto ilegal — 5 yardas y 1st Down automático (bloqueando)
- Sujetano - 5 yardas y 1st Down automático desde el punto del foul o donde termina la jugada
- Quitando la bandera antes de tiempo — 5 yardas y 1st down automático (en caso de que lo realice antes de que reciba el balón)

CASTIGOS OFENSIVOS

- Cubriendo la bandera — 5 yardas.
- Retraso de juego — 5 yardas.
- Falta por sustitución — 5 yardas (el jugador que ingresa al campo después de que el balón está listo para iniciar la jugada o en el caso de que haya 6 jugadores en el campo, o rompan 6 jugadores en Huddle)
- Movimiento ilegal (Shift) — 5 yardas
- Salida en falso — 5 yardas (no puede ser declinado).
- Entrega ilegal (Bloqueo) — 5 yards.
- Sujetano — 5 yards.
- Saltar 5 yards
- Hombre inelegible Jugador fuera del campo — 5 yardas. (Si el jugador sale del campo no podrá ser el primero que reciba el balón directamente a menos que sea por medio de un mof, o que sea el segundo en tocarlo)
- Retraso de juego más de 7 segundos para lanzar el balón (QB) – Pérdida de down
- Pase ilegal adelantado — 5 yardas y pérdida de down (un segundo pase o delante de la línea de scrimmage cuando el pasador rebasa cualquier parte de su cuerpo antes de ser lanzado el balón)
- Interferencia de pase a la ofensiva— 5 yardas y pérdida de down
- Corriendo dentro de la "Zona de No Carrera" – pérdida de down

Para las siguientes faltas el castigo será evaluado por el Comité Organizador y puede llegar hasta la suspensión indefinida.

- Violencia entre jugadores
- Violencia entre jugadores y árbitros
- Violencia entre coaches y jugadores
- Violencia entre coaches y árbitros
- Violencia entre porras
- Violencia entre porras / familiares / jugadores / Coaches

**** OTROS /EXTRAS**

- Los jugadores deben utilizar playeras o Jerseys del mismo tono de color y con el número visible en la parte posterior
- No está permitido el uso de marcas patrocinadoras en los uniformes (las únicas marcas permitidas serán las que estén dentro del Programa de Tochito NFL y CONADE)

- La organización y sistema de competencia de calificación, será responsabilidad del Comité Organizador de cada una de las ciudades y del Comité Organizador Central
- El hecho de leer este documento e integrarse a participar en el **TORNEO DE DEPENDENCIAS DE TOCHITO NFL – CONADE – 2016** significa que como Coach / Responsable del Equipo, acepto y estoy de acuerdo en los lineamientos que se manejan en los Torneos Estatales y Final Nacional.
- Cuando un jugador quede lesionado, tendrá que salir por lo menos una jugada, reemplazándolo con otro jugador.
- Los acompañantes de los jugadores 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 jugadores y acompañantes dentro y fuera de las instalaciones de la sede. Así como hoteles, medios de transporte y cualquier otro lugar asociado al viaje cuando el Torneo sea fuera.
- La única persona autorizada para emitir una protesta de carácter técnico, será el entrenador Titular, deberá hacerlo por escrito y con el sustento necesario en un plazo no mayor de 30 minutos una vez concluido el encuentro, el escrito puede ser a mano y será dirigido al juez principal, quien lo canalizará al Comité de apelación, quien analizará la protesta y emitirá un dictamen, **el cual será inapelable**. Para que se pueda dar atención a una protesta ésta deberá acompañarse por la cantidad de \$3,000.00. En el caso de que la protesta proceda los \$3,000.00 (tres mil pesos 00/100 M.N) serán reintegrados al equipo que protesta y en el caso de no proceder el dinero quedará en poder del Comité Organizador Local (sede) y será usado como apoyo a los gastos propios del evento.
- Las protestas de Elegibilidad serán turnadas al Comité organizador, por escrito y con el sustento necesario (cualquier prueba que demuestre que un alumno juega fuera de la edad a la que se convoca), no tendrán costo y el único facultado para entregar el escrito será el Delegado.
- El comité organizador se reserva el derecho de admisión al torneo, así como la libertad de suspender a un entrenador, equipo / institución, del torneo, ya sea temporal ó definitivamente.
- No se permiten otros balones, cinturones o banderas que no sean las oficiales.
- **Los casos no previstos en el presente reglamento, el comité organizador se reserva el derecho de tomar decisiones de acuerdo a situaciones especiales y la decisión será inapelable.**

