



Escuela de Football Americano Piratas A.C.



Liga de Tochito Flag del Norte

REGLAMENTO DE TOCHITO BANDERA 7 vs. 7

(*Varonil*)

**TOCHITO BANDERA
REGLAMENTO DE JUEGO**

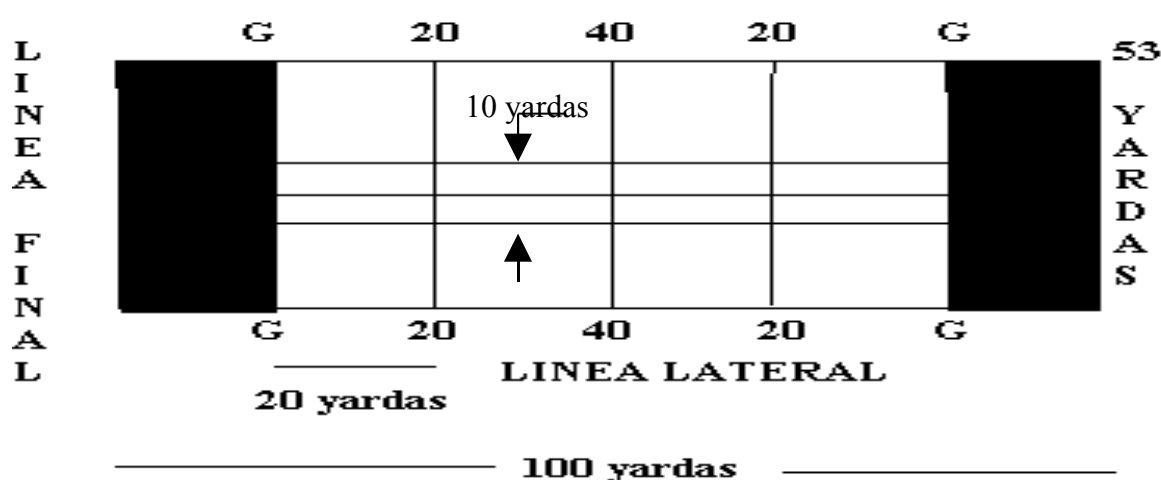
REGLAMENTO DE TOCHITO BANDERA (Varonil)

Regla 1 Campo de Juego.

El campo de juego deberá ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas de gol, conos o pilones.

El área será rectangular con una dimensión de 100 yardas de largo por 53 de ancho, dividido en cuatro secciones de 20 yardas y dos de 10 yardas (estas deberán ser la zonas finales del campo una en cada lado) Paralelas a las líneas laterales una línea que partirá el campo en dos mitades iguales y dos líneas una cada lado de la línea central separada a cinco yardas.

Diagrama del campo.



Capitanes de equipo.

Cada equipo designara uno o mas jugadores como su capitán en el campo y solo uno de ellos podrá hablar por su equipo; en cualquier trato con los oficiales para el volado no deberá de haber mas de cuatro capitanes.

2.3 EQUIPO

Cada jugador deberá contar con un uniforme short o malla y jersey. El short o malla de licra o material ajustado al cuerpo. Jersey con numero impreso y pegado al cuerpo, un juego un juego de listones de 3 bandas (de material lona comercial) que al ser jalado cualquiera de estas tres se desprenda todo el cinto, dichas bandas tendrán dimensiones de 40 cm. de largo x 2 pulgadas de ancho, el cinto deberá unirse por dos partes de velcro, el ajuste y el agarre, el agarre deberá de ser de una pulgada cuadrada como máximo, el color de las bandas deberá ser contraste con el short. (No se permitirá traer objetos que cuelguen del short, ej. Toallas, correas, cinto extra, etc...)

El árbitro negara o autorizara el participar si considera que no cumple con las especificaciones. Este decidirá también que accesorios que porte un jugador serán permitidos, (anillos, cadenas, aretes, tacos de metal, lentes, etc.)

2.3.1 BALONES

Los balones deben de ser de piel o piel sintética, no plástico, cuyas medidas será el usado en juegos colegiales de la marca que cumpla con dichas especificaciones, el arbitro deberá aprobar y este es el único que autoriza o rechaza cualquiera de estos para un juego. Cada equipo debe presentar un balón como mínimo y tres como máximo. El árbitro podrá aprobar balones adicionales si existiese justificación.

Si un equipo no trae balón se jugara con el del otro equipo.

Regla 3 inicio de juego, tiempo de juego, tiempos fuera y sustituciones.

3.1 inicio del juego

El árbitro indicara 5 minutos previos a la indicación del juego, concluidos estos llamara a los capitanes (máximo cuatro por equipo) en donde se efectuara un volado, el equipo visitante elegirá uno de los dos lados de la moneda, en caso de no existir equipo visitante o local el equipo que haya llegado primero a la cancha elegirá.

El capitán quien gane el volado podrá elegir entre una de estas tres opciones:

Recibir o patear el balón
Lado del campo
Reservarse para la segunda mitad

El equipo que pierda el volado tomara una de las opciones que le queden. Seguido a esto el juez informara la decisión tomada por los capitanes con un señal y pedirá a los equipos que se acomoden para la patada inicial. (Ver patada de inicio)

3.2 TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego estará dividido en dos mitades de 30 minutos, de los cuales los primeros 28 minutos serán corridos y solo se detendrá el reloj por lesión, tiempo fuera o alguna circunstancia especial que determine el arbitro, al llegar al final de los primeros 28 minutos en donde se hará una pausa para avisar a los equipos el tiempo restante el cual será cronometrado como tiempo efectivo y el reloj se detendrá en los siguientes casos:

Pase incompleto
Que el porta balón salga del campo por las líneas laterales sin haber sido tackleado
Tiempo fuera pedido por los equipos
Tiempo fuera pedido por los árbitros
En el cambio de posición del balón
En un castigo
En una anotación

Terminada la primera mitad habrá un receso de 10 minutos.

3.3 Tiempo fuera

Cada equipo contara con 3 tiempos fuera y cada medio tiempo de 45 segundos de pausa cada uno de los cuales no son acumulables para la siguiente mitad o periodo. En tiempo extra solo

habrá un tiempo fuera durante toda la duración de las series extras. El tiempo fuera los podrán solicitar jugadores o entrenadores.

3.4 SUSTITUCIONES

cualquier numero de sustituciones legales de cualquier equipo serán transmitidas en el juego entre medios tiempos, después de una anotación, punto extra o durante intervalo entre oportunidades (downs) , únicamente con el propósito de remplazar o llenar una vacante de uno o mas jugadores para que una sustitución sea considerada legal el jugador que ingrese al campo de juego estará obligado a entrar a una zona imaginaria de 7 yardas de la banda previo a ser centrado el balón esto es exclusivamente para el equipo con el balón en posición y la sustitución para el equipo defensivo podrá hacerlo antes del centro y en su campo por defender no teniendo yardas de restricción.

Regla 4. Series de oportunidades (down), línea por ganar.

4.1 serie de oportunidades (down)

Una serie de cuatro oportunidades consecutivas se conceden al equipo que pondrá el balón en juego mediante un centro (ver centrando), después de una patada de inicio o salida, despeje, touch back, recepción libre (fair catch) o cambio de posesión.

Una nueva serie se concede al equipo “A” si esta en posesión del balón en o más allá de la línea por ganar cuando la bola es declarada muerta.

Una nueva serie se le concede al equipo “B” si después de la 4 oportunidad el equipo “A” falla en alcanzar la línea por ganar.

4.2 línea por ganar

La línea por ganar en una serie será establecida como la línea más próxima al punto mas adelantado del balón en dirección del ataque del equipo con posesión de este. Pero si el balón quedase dentro de zona final del oponente la línea de gol se convierte en la línea por ganar. (Siendo esta la ultima línea por ganar ver anotaciones).

REGLA 5: PATADAS Y REGRESOS

5.1.1 PATADA DE SALIDA (KICKOFF)

En la patada de salida el balón deberá ser pateado desde la yarda 20 de equipo A y en cualquier lugar y Sobre un punto de apoyo (tee) o al ras del piso sostenido por un jugador del equipo A, no se permitirá el uso de cualquier objeto o material para apoyar el balón. Y también esta patada la podrá realizar como patada de scrimmage (despeje) en caso de que si después de que la bola sea puesta como lista para patear por alguna razón se cae del punto de apoya (tee) el equipo A no podrá patear el balón y un oficial deberá hacer sonar el silbato para reacomodar el balón. En caso de que sea de scrimmage y falla en su intento por patear el balón, este será puesto en juego en el lugar donde toco el piso con primero y línea del equipo receptor.

Todos los jugadores del equipo A excepto el pateador o el sostenedor deberán estar atrás del balón.

Esta patada no podrá salir por las líneas laterales sin ser tocada por algún jugador, si esto ocurriera el equipo B podrá decidir tomar el balón donde abandono el campo, o en la yarda 39 si así le conviniera, o bien repetir la patada.

Después de un auto anotación (safety) el equipo A pateara de la yarda 10 y tendrá la opción de patear de aire o de lugar.

5.1.2 PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT)

Cuando el equipo A decida no avanzar o no intentar avanzar y quiera realizar una patada de despeje protegida, esta podrá llevarse a cabo en cualquier parte del campo y en cualquier de sus cuatro oportunidades. Este deberá avisar al árbitro que va a despejar, y a su vez el oficial informara al equipo B la intención del equipo A.

Todos los jugadores del equipo B deberán alejarse a 20 yardas como mínimo y esperar el resultado de la misma. Si el equipo B no tiene 20 yardas para colocarse el arbitro indicara la distancia máxima posible donde se podrán colocar.

La patada de despeje protegida iniciara con un centro y ningún jugador del equipo A podrá estar colocado delante de donde fue centrado el balón hasta que este sea pateado, durante esta situación no habrá un mínimo de jugadores en línea, ni tampoco podrá haber algún tipo de jugada ofensiva sorpresa, no deberá haber presión o penetración sobre el pateador, debido a que esta se considera una situación obvia de cambio de posesión por posición de campo. El balón debe ser pateado en el aire y sin que toque el piso antes de ser pateado. El equipo A no podrá cambiar de opinión una vez que notifique al oficial su decisión sobre despejar a menos que pida un tiempo fuera.

El balón podrá abandonar el campo por las líneas laterales de aire o botando siempre y cuando no sea tocado por algún jugador, y este será colocado en la yarda donde abandono el campo.

Si al centrar el balón el pateador no pudiera controlarlo y este cayera al piso habrá cambio de posesión en el lugar donde fue centrado. Dándole al equipo contrario una primera oportunidad.

Si el pateador estuviera dentro de la zona de anotación y no pudiera controlar el centro cayendo este dentro de la misma, no será considerado como una auto anotación (safety), y el balón pasara al equipo contrario en el punto donde fue centrado.

Otorgándole a este una primera oportunidad.

Si el pateador al estar dentro de la zona de anotación y ya con posesión del balón este se le cayera, pisara fuera del terreno de juego por la línea final o laterales o el balón al ser pateado no revasara su propia línea de gol, cayera dentro de su propio zona de anotación o saliera por las líneas laterales o final de su propia zona de anotación se considerara como una auto anotación. (Ver auto anotación).

5.1.3 PATADA DE PODER.

Esta se podrá realizar únicamente dentro de los dos minutos finales del partido y cuando el equipo A tenga una desventaja no mayor a 8 puntos. La patada de poder consiste en una patada de salida ordinaria (ver patada de salida) donde el balón deberá caer entre la yarda 19 y la 1 del campo del equipo B ya sea de aire o botando, y en donde el equipo B esta obligado a llevar el

balón a su yarda 20 o mas allá, de no ser llevada a su yarda 20 como mínimo el equipo A recuperará la posesión del balón en su yarda 39.

El equipo B estará obligado a regresar el balón a la yarda 20 como mínimo cuando:

Sea tocada por un integrante de su equipo dentro de su yarda 20.

La pelota no entre de aire o botando a la zona de anotación sin que sea tocada por algún jugador.
El balón no salga por las líneas laterales.

El equipo B podrá decidir no regresar el balón cuando:

Esta sale del campo sin ser tocada por algún jugador de su propio equipo.

Si esta entrara a la zona de anotación sin que sea tocada por algún jugador de su propio equipo.
Si durante la patada hubiera un castigo del equipo A.

Si durante el desarrollo de la patada hubiera un castigo del equipo B que al aplicarlo dejara el balón atrás de la yarda 20. Se considera como no avanzado el balón y pasará al equipo A, en su propia yarda 39.

Si durante el desarrollo de la patada hubiera castigo del equipo A la aplicación de la patada debe ser repetida.

Si durante el desarrollo de la patada hubiera un castigo de los dos equipos la patada debe ser repetida.

Si después de la jugada hubiera un castigo en bola muerta por parte de alguno de los equipos este no afectara la posesión del balón en el resultado de la jugada.

5.2.1 REGERSO DE PATADA DE SALIDA (KICKOFF RETURN)

El equipo que efectuó el regreso deberá estar como mínimo a 20 yardas de la colocación del balón antes de ser pateado. No habrá un número mínimo de jugadores en línea para recibir la patada.

Si en el fildeo del balón o al internar arreglarlo no lo controlara, la bola se declarara muerta y se pondrá en juego en el lugar donde fue tocada esto es si el balón sale para adelante en caso de salir hacia atrás será puesto en juego donde toco el piso.

5.2.2 REGRESO DE PATADA DE DESPEJE PROTEGIDA (PUNT RETURN)

Al igual que en la patada de salida el equipo quien regresa el balón deberá estar como un mínimo de 20 yardas de la posición del balón antes de ser centrado. En caso de que no hubiera 20 yardas de distancia la separación será la máxima posible y se aplica como el punto 5.2.1.

REGLA 6: CENTRANDO, PASANDO, Y CORRIENDO LA BOLA.

6.1 CENTRANDO

El balón debe ser puesto en juego con un centro legal y entre las piernas, el balón debe ser colocado en la línea central del campo en todas las jugadas, para que un jugador pueda recibir el centro deberá estar como mínimo a cinco yardas atrás de la línea neutral, (línea imaginaria que

mide dos yardas de ancho desde donde esta colocado el balón y se extiende hasta las líneas laterales, ningún jugador podrá estar en zona antes de ser centrado el balón, el arbitro podrá colocar dos marcas para indicar el ancho de esta zona a los jugadores durante cada oportunidad). Fuera de hash podrá recibir el balón cualquier jugador que esta por lo menos tres yardas atrás de la línea neutral. Quien reciba el balón podrá correr en cualquier dirección.

Una vez que la bola esta lista para jugar y antes de ser centrada el equipo A deberá cumplir los siguientes requisitos:

El centrador después de tomar su posición para centrar no podrá moverse a una diferente.

El centrador no podrá levantar la bola moverla delante de la zona neutral, fintar o amagar centrar.

Deberá realizar el centro en un solo movimiento.

Ningún jugador podrá estar en o delante de la zona neutral.

Todos los jugadores del equipo A deberán tener una separación mínima de dos yardas entre si.

El equipo A deberá contar por lo menos con tres jugadores incluyendo el centro.

Después de centrar la bola el centrador deberá salir dos yardas como mínimo en línea recta y en dirección del ataque de su equipo.

Si al efectuar el centro, el jugador quien lo recibe no tuviera posesión o control del mismo y este cayera al suelo se considera bola muerta y el balón será puesto en juego donde el balón haya sido tocado por un jugador o toco el piso.

6.2 PASANDO EL BALON

6.2.1 PASE ATRASADO

Durante el desarrollo de la jugada puede haber un número ilimitado de pases atrasados laterales si en el desarrollo de la jugada el pase atrasado se cayera, la jugada terminara en el lugar donde el balón hizo contacto con el suelo, en el caso de que no lo toque ningún jugador.

Si el balón es tocado por algún jugador el cual no es controlado y toca el piso este será puesto en juego en el lugar donde fue tocado si este sale hacia adelante en caso de salir hacia atrás será en el lugar donde toco el piso.

6.2.2 PASE ADELANTADO.

El equipo A podrá lanzar un solo pase hacia adelante por oportunidad, siempre y cuando sea lanzado en o atrás de la línea natural y el lanzador tenga sus bandas colocadas en su cuerpo.

Pase ilegal adelantado

Cuando un jugador del equipo A lanza el balón hacia delante, delante de la zona neutral.

Cuando un jugador del equipo B lanza el balón adelante después de un cambio de posesión.

Cuando para conservar el tiempo (detener el reloj de juego) el pase que no es lanzado inmediatamente después de haber tenido el control del centro. (Encallar el balón).

Cuando para evitar perder yardas o ser tackleado el lanzador se encuentre dentro de su bolsa de protección (criterio del oficial) o el balón no rebase la zona neutral.

6.2.3 PASE COMPLETO

Cualquier pase adelantado es completo cuando:

es atrapado por un jugador del equipo A que este dentro del campo (dos pies) y la bola continuara en juego, a menos que se encuentre dentro de la zona de anotación de los oponentes (ver anotación, touchdown).

Cualquier pase adelantado es incompleto cuando:

El balón toca el suelo o sale del campo.

Un jugador salta o antes de tener posesión del balón uno de sus pies toca primero el suelo fuera del terreno (línea lateral o final).

Elegibilidad para tocar un pase legal:

Todos lo jugadores son elegibles para recibir un pase adelantado en su lugar o en movimiento; excepto el centro ya que este deberá correr al menos dos yardas en línea recta hacia la dirección de ataque de su equipo (ver centrando) para recibir o buscar recibir un pase adelantado. Si lo recibe antes de las dos yardas se considerada receptor inelegible.

Ningún jugador ofensivo elegible que salga del campo durante una oportunidad podrá tocar un pase legal adelantado en el campo de juego o la zona final o mientras este en el aire. Hasta que haya sido tocado por un oponente o un compañero.

Contacto ilegal interferencia de pase:

Durante una oportunidad estará completamente prohibido cualquier tipo de contacto desde el momento en que la bola es centrada y hasta que esta es tocada por un jugador o árbitro. El contacto en esta fase se considerara como interferencia si el balón esta en el aire, y si existiera un contacto antes de que el balón saliera de la mano del jugador se considera como contacto ilegal o foul personal.

También se considerara como interferencia si el jugador defensivo quitara las bandas o listones a un posible receptor sin que este haya tenido contacto con el balón.

Si al lanzar un pase el balón es bateado o desviado por algún jugador y el balón continua en el aire cualquier jugador de cualquier equipo podrá hacer por el balón y si alguno quitara los listones o bandas antes de que haga contacto con el balón se considera una interferencia ofensiva o defensiva según sea el caso y se aplicara el castigo correspondiente (ver tabla de castigos).

6.3 CORRIENDO EL BALON

Cualquier jugador detrás de la zona neutral podrá correr con el balón (chechar elegibilidad en centrando el balón). Cumpliendo los siguientes requisitos:

Que porte sus listones sujetos a la cintura al estar dentro del campo

Que no porte objetos colgados alrededor de la cintura

Que tenga posesión del balón

Si durante el desarrollo de la jugada a algún jugador del equipo ofensivo, le quitara sus listones un jugador del equipo defensivo sin que este tenga posesión del balón, el jugador podrá seguir en la jugada y recibir el balón. Para que sea declarado bola muerta tendrá que ser tocado de los hombros hacia abajo.

Cuando un jugador en posesión del balón, pierde sus listones sin que esto haya sido provocado por un jugador contrario podrá seguir participando y bastara con que sea tocado de los hombros a las rodillas para ser tackleado.

Si un jugador con posesión del balón corriendo o saltando cayera al suelo y sus manos, rodillas, nalgas, espalada, Hicieran contacto con el suelo se declarara bola muerta.

Un jugador con posesión del balón y corriendo la bola, no podrá saltar o aventarse para conseguir un máxima avance (incluye una anotación).

Interferencia a la bandera.

Si un jugador con posesión del balón evita que le quiten los listones con la mano, codos, balón, rodilla, etc., será considerado interferencia a la bandera y se castigara al jugador que lo cometió.

REGAL 7: ANOTACIONES.

7.1 el valor en puntos de las jugadas de anotación deben ser:

Tochdown 6 puntos

Auto anotación 2 puntos concedidos al oponente

Conversión 1 puntos desde la yarda 3

Conversión 2 puntos desde la yarda 10

7.2 JUEGO POR FORFEITED.

El resultado de cualquier juego perdido por forfeited o un juego suspendido que después resulte declarado forfeited será, equipo ofendido 14, equipo oponente 0.

Si el equipo va adelante en la anotación al declararse forfeited, el marcador prevalece.

7.3 COMO SE ANOTA UN TOCHDOWN.

Un jugador avanzado por el campo de juego con posesión legal de una bola viva, cuando el balón y la cadera crucen el plano de la línea de gol de sus oponentes.

Un receptor elegible atrapa un pase legal adelantado en la zona final de sus oponentes.

Un pase atrasado o adelantado es recuperado en el aire, interceptado en la zona final de sus oponentes o llevado a el.

Cuando un jugador con posesión del balón y corriendo, es derribado por un jugador contrario en forma flagrante o sujetándolo del uniforme con la intención de que no avance para evitar una anotación, siendo este el ultimo hombre para impedir la anotación y como ultimo recurso lo derriba, jala o agarra, sin la intención de agarrar los listones (tacklear) será declarada anotación

o conversión otorgándole los puntos al equipo que le cometieron el castigo. El jugador que cometa el castigo será expulsado (esto es en cualquier tiempo de juego, oportunidad o yarda).

7.4 PUNTO EXTRA

El punto extra es una oportunidad para cualquier equipo que anote 1 o 2 puntos adicionales, en el cual el reloj de juego esta detenido (dentro de los últimos 2 min. De cada medio), y será considerado un intervalo especial de juego. En el que únicamente podrán aplicarse castigos en la oportunidad anterior (después de que la bola sea declarada muerta y antes que sea declarada lista para jugarse).

7.4.1 La bola deberá ponerse en juego por el equipo que hizo una anotación de 6 puntos.

Si la anotación es durante una oportunidad en donde el tiempo de juego se termino el intento de extra es obligatorio. A menos que el arbitro decida que el juego termino.

7.4.2 Después de una anotación de 6 puntos el equipo A decide jugar una conversión de un punto el balón será colocado en la yarda 3 del equipo B

Si después de una anotación de 6 puntos el equipo A decide jugar una conversión de dos puntos el balón será colocado en la yarda 10 del equipo B.

7.4.4 La forma para lograr una conversión de uno o dos puntos del equipo A es corriendo la bola hasta la zona final o atrapando un pase completo dentro de la zona final del equipo B.

7.4.5 Si el equipo A al realizar una jugada para lograr la conversión de uno o dos puntos, fuera interceptado el balón por el equipo B y este lo llevase corriendo hasta la zona final del equipo A se le concederá 2 puntos.

7.5 AUTOANOTACION (SAFFETY)

7.5.1 La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de gol del equipo en posesión o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo que defiende es responsable que la bola se encuentra ahí.

7.5.2 Un castigo aceptado por un foul cometido dentro de la zona de anotación del equipo en posesión que deja la bola en, sobre o detrás de la línea de gol.

7.5.3 El balón en posesión del equipo A haga contacto con el suelo dentro de la zona final (se caiga).

REGLA 8 CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS A REGLAS.

8.1 foules alevosos

Antes del juego, durante el juego y en el receso de medio tiempo.
Todos lo foules alevosos se castigan con expulsión.

Los foules del equipo B por expulsión estipulan una primera oportunidad si no hay oposición con otras reglas.

8.2 Todas las personas sujetas a las reglas, no pueden cometer foul personal antes, durante al medio de juego. Cualquier acto prohibido por las reglas o un acto no neural es un foul personal.

8.3 ACTOS ANTIDEPORATIVOS

No debe haber conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por jugadores, coaches, asistentes, autoridades, o cualquier persona sujeta a reglas. Ya sea antes, durante o entre los medios tiempos.

Los actos y conductas antideportivas especialmente prohibidas incluyen:

Ningún jugador, sustituto, coach o cualquier persona sujeta a reglas debe usar un lenguaje vulgar abusivo, grosero, ni algún acto o actitudes insultantes, que provoquen o desmeriten algún contrincante, un oficial o la imagen del juego. Así como también hacer cualquier tipo de señal ofensiva como señalando a jugadores contrarios o propia banca así como también hacia las gradas, ejemplo, pegarse con las manos en el pecho, señalar un 1er. Y línea, etc.

Después de una anotación o cualquier otra jugada el jugador en posesión de la bola debe darla de inmediato a un oficial o dejarla cerca del punto donde la esta es declarada muerta.

Esta prohibido patear, lanzar o llevar el balón fuera del campo a cualquier distancia que requiera que un oficial valla recuperarle.

Azotar el balón contra el suelo. (Excepto pase adelantado para detener el reloj).

Lanzar la bola hacia arriba.

Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso de juego.

8.4 CASTIGO DE FOUL O BOLA MUERTA.

15 yarda de castigo desde el punto siguiente.

Ofensores flagrantes, si son jugadores o sustitutos deberán ser descalificados.

Si un jugador o miembro de la escuadra uniformada e identificado cometiera 2 foules de actitud antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.

8.5 OTROS ACTOS.

Durante el juego coaches, sustitutos, y asistentes autorizados en el equipo no deben estar dentro del campo y solo un coach podrá estar dentro de la yarda 20 para la comunicación de su equipo.

8.6 TACTICAS DESLEALES.

Ningún jugador debe esconder la bola, ocultarla en su ropa o equipo o sustituir la bola por cualquier otra cosa.

No se deben simular situaciones o reemplazos de jugadores para confundir a los oponentes, ni ninguna táctica asociada con la sustitución o el proceso de la sustitución para confundir a los oponentes.

Ningún equipo podrá ser usado para confundir a los oponentes.

Ningún jugador podrá usar tacos de más de media pulgada.

8.7 ACTOS DESLEALES.

Si un equipo se niega a jugar después de 2 minutos de haberlo ordenado el referee.

Si un equipo comete foules repetidos, que solo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol.

Si ocurre cualquier acto desleal no cubierto específicamente en las reglas del juego.

El referee podrá tomar cualquier decisión que considere justa incluyendo, evaluando el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspendido.

8.8 PLEITOS Y PELEAS.

Antes del juego los miembros uniformados y coaches no deben participar en una pelea, durante la primera mitad, descanso, segunda mitad, no podrán ni deberán participar en una pelea, las personas que lo haga será expulsadas del juego.

Todas las personas sujetas a regla podrán se expulsadas del partido, jugadores, sustitutos, coaches, head coaches, médicos, trainers, directivos, utileros.

REGLA 9 DEFINICION DE JUEGO

En un partido de tochito bandera no deben existir empates.

Si el partido termina y un equipo tiene más puntos que el otro el partido ha finalizado.

Si el partido termina empatado en puntos será el siguiente proceso de desempate:

Una serie de 4 oportunidades, para anotar iniciando como 1er. y gol de la yarda 20 para cada equipo.

Si persiste el empate, Una serie de 4 oportunidades, para anotar iniciando como 1er. y gol de la yarda 10 para cada equipo.

De persiste el empate, Una serie de 4 oportunidades, para anotar iniciando como 1er. y gol de la yarda 5 para cada equipo.

Si persiste el empate, Una jugada de la yarda 3 como 1er. y gol para cada equipo a muerte súbita.

Cada equipo tendrá el derecho de realizar la conversión por uno o dos puntos si lograra la anotación en cualquiera de las 4 oportunidades para anotar.

REGLA 10 APLICACION DE LOS CASTIGOS

10.1 PERDIDA DE OPORTUNIDAD.

Dando la bola ilegalmente hacia adelante después de la línea neutral (perdida de 5 yardas) aplicación: punto de foul.

Pase adelantado ilegal del equipo A (perdida de 5 yardas) aplicación: punto anterior

Pase adelantado lanzado intencionalmente al suelo. Aplicación: punto de donde se lanzo el pase.

Pase atrasado lanzado intencionalmente fuera del campo, aplicación: punto de donde se lanzo el pase.

10.2 CASTIGO DE 5 YARDAS.

Centro ilegal, aplicación: punto anterior.

Receptor inelegible, aplicación: punto anterior

Excediendo la cuenta de 25 segundos, aplicación: punto anterior

Falso arranque o simular iniciar una jugada, aplicación: punto anterior

Infracción a la línea de restricción a las líneas laterales (invasión del campo), aplicación: punto siguiente.

Infracción a la regla de sustitución, aplicación: punto anterior

Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento hacia el centro, aplicación: punto anterior

Offside, fuera de lugar (defensivo), falso arranque (ofensivo), aplicación punto anterior

Patada de libre de salida fuera del campo, aplicación: donde salio la pelota o en la yarda 39

Poner la bola en juego antes de ser declarada para jugar, aplicación: punto anterior

Retraso de juego después de consumir 3 tiempos fuera, aplicación: punto anterior

Menos de tres hombres en línea, aplicación: punto anterior

10.3 CASTIGO DE 10 YARDAS

Bloque ilegal, castigo: punto anterior

Agarrando por la defensiva, aplicación: punto anterior

Interferencia al listón, aplicación: punto de la falta

10.4 CASTIGO DE 15 YARDAS.

Bateando una bola en posesión de un jugador (foul personal), aplicación: en bola muerta

Conducta antideportiva, aplicación: en bola muerta

Foul personal: golpear, patear, dar codazos, arañar, aplicación: en bola muerta

Haciendo contacto (empujar o agredir) con un oficial. (También expulsión), aplicación: en bola muerta

Interferencia defensiva en pase, aplicación: punto de foul y 1 er. y línea (dentro de la zona de anotación el balón se coloca en la yarda 1)

Interferencia ofensiva en pase, aplicación: punto anterior

Pateando ilegalmente la bola, aplicación: punto anterior

Foul personal contacto al pasador, aplicación: en bola muerta 1 er. y línea

10.5 SAFFETY.

Todo castigo efectuado por el equipo ofensivo, dentro de la zona de anotación, es saffety-auto anotación

Cuando el balón es centrado dentro de la zona de anotación y después de tener posesión cae al piso se considera como un saffety- auto anotación.