



TOCHO



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEIC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



Tocho

Regla #1.- Vestimenta

Se permiten el uso de taquetes, 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.

Regla #2.- Dimensiones y trazo 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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEAIC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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.

Regla #3.- Posesión.

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.

Regla #4.- Número de Jugadores

Los equipos estarán conformados por 12 jugadores máximo.

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 alineo a un jugador no registrado, perderá el juego por forfeit) 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. Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el juego se cancelará, y ganará el equipo completo (forfait).



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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.

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.

Regla #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)

Regla # 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.

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

Sistema de Puntuación: Juegos ganados (3 Puntos), juegos perdidos (1 punto)

Regla #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 —entregasll son permitidas atrás de la línea de scrimmage, las cuales serán corridas.

Las zonas sin —carrerasll 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



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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

Regla #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 carrerall y el jugador sea detenido dentro de esta zona, se considera —bola muertall, y el equipo que intercepto comenzará en su yarda 5.

Si la intercepción ocurre en la zona —sin carrerall y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado en donde terminó la jugada.

Regla #10.- Desprendimiento ilegal de la bandera:

Si un jugador accidentalmente tira su bandera, él será inelegible para poder cazar 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



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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 está 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

Regla #11.- Presión 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 scrimmages, 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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Educar para Trascender



XXXIV
OLIMPIANEIC
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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.

Regla #12.- Sistema de competencia

El comité organizador determinará la manera de competición en base a la cantidad de equipos registrados.