



5 VS 5 SIN CONTACTO

REGLAMENTO DE COMPETENCIA

ANEXO 1. DURANTE EL JUEGO.

NO ESTA PERMITIDO NINGUN TIPO DE CONTACTO, BLOQUEO TACKLEO

- a) Un volado determina la primera posesión. El ganador del volado tendrá la primera posesión del balón. Los perdedores del volado tendrán la oportunidad de escoger que zona desean defender.
- b) El equipo que pierda el volado tendrá la oportunidad de iniciar con la posesión del balón en la segunda mitad iniciando en la yarda 5 de su lado del campo.
- c) No hay patadas de despeje, ni goles de campo.
- d) El equipo ofensivo toma posesión del balón de juego en la yarda 5 de su lado del campo y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo y obtener el primero y diez. Una vez que lo hayan logrado tendrán otras 4 oportunidades para llegar a la zona de anotación. Si la ofensiva pierde la oportunidad de llegar a estas marcas o de anotar, el balón cambiará de posesión y comenzaran a jugar desde su yarda 5.
- e) Todas las posesiones que se den a lo largo del juego comienzan en la yarda 5 del equipo ofensivo con excepción de las intercepciones.
- f) Los equipos cambiarán de lado de campo al inicio de la segunda mitad del juego.
- g) Las categorías participantes para cada temporada de juego del Torneo Gatorade NFL Tochito son las mencionadas en la convocatoria oficial.

ANEXO 2. NUMERO DE JUGADORES.

- a) Durante la temporada regular, los equipos están conformados por 8 jugadores (5 en campo y 3 como sustitución).
- b) Durante el Torneo Nacional los equipos están conformados por:
 - Seis (6) jugadores – 5 en campo y 1 sustitución
 - Siete (7) jugadores – 5 en campo y 2 como sustitución, siempre y cuando haya alguna **jugadora** (niña) dentro del roster
- c) Los equipos pueden ser mixtos
- d) Todos los jugadores del equipo deberán estar registrados en su cedula de juego de lo contrario no podrán participar en el encuentro
- e) En caso de que algún jugador no registrado participe en el encuentro el equipo contrario podrá apelar el resultado ganando en la mesa por descalificación.
- f) Dentro de la caja de coaches únicamente podrán estar entrenador y asistente (de igual manera registrados en la cedula de juego)
- g) Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores (en caso de lesiones)
- h) Si hay menos de 4 jugadores el juego se determinara como forfait para el equipo que este completo.
- i) En caso de que se tenga la duda de identidad respecto a algún jugador, el equipo que protesta deberá presentar por escrito la protesta dirigida al Comité Organizador de la Liga Gatorade NFL Tochito, y deberá también de comprobar que los datos que esta mencionando son verdaderos con pruebas fehacientes (NFL o el comité organizador no es responsable de hacer la investigación inicial, solo es responsable de confirmar la información entregada y dar un veredicto), si se demuestra que el equipo que demandó no tiene la razón, entonces recibirá la sanción de quedar fuera de la liga para la temporada siguiente

- j) Para el registro de jugadores se deberán presentar los siguientes documentos en original y una copia
Para corroborar la identidad y edad de cada jugador, se deberán presentar los siguientes documentos originales:
- Acta de nacimiento
 - CURP
 - Credencial de la escuela con fotografía y fecha de nacimiento o en su defecto constancia firmada por el director de la Institución y con la foto cancelada por el sello de la escuela
 - En caso de que falte alguno de los documentos arriba mencionados, puede presentarse el pasaporte.

ANEXO 3. TIEMPO DE JUEGO / TIEMPO EXTRA

- a) La duración de cada juego es de 40 minutos (dividido en 2 tiempos de 20 min.)
- b) El tiempo es corrido con excepción de los dos minutos finales de cada mitad que serán cronometrados en "tiempo oficial de juego".
- c) El reloj se detendrá cuando:
 - El balón este o salga fuera del campo de juego
 - Un pase incompleto
 - Si se marca un touchdown o un primero y diez
 - En un cambio de posesión del balón
- d) En jugadas de punto extra dentro de los últimos dos minutos de cada mitad el reloj no correrá. Y reiniciará nuevamente con el silbatazo después del cambio de posesión
- e) El tiempo no se detendrá después de cada jugada, por lo que los jugadores deberán aprender a manejar el reloj de juego, tal y como sucede en la NFL.
- f) Los oficiales o referees podrán detener el reloj a su consideración en alguna situación de juego.
- g) En caso de empate se jugará tiempo extra. El tiempo entre el fin del juego y el inicio del tiempo extra será de 2 minutos. Un volado determinara 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 5 de su campo. 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).
- h) En cada ocasión que la bola este en juego el equipo ofensivo tendrá 7 segundos para lanzar el balón a menos de que alguno de los jugadores defensivos pase la línea de scrimmage, en ese caso el QB tendrá 30 segundos para lanzar
- i) Cada equipo tiene dos tiempos fuera de 60 segundos por mitad. Los tiempos fuera no son acumulables (en caso de contar con la participación de una jugadora en cada drive el equipo tendrá un tiempo fuera extra por mitad del partido)
- j) Durante los tiempos fuera se detiene el reloj
- k) Los tiempos fuera pueden solicitarse por el Head Coach y/o por los jugadores que se encuentren jugando dentro del campo
- l) El reloj se detendrá para avisarles a los equipos que quedan 2 minutos para terminar el juego en cada mitad (no puede ser utilizado como tiempo fuera)
- m) El periodo de descanso entre la primera y la segunda mitad será de 5 minutos
- n) El reloj correrá nuevamente con el silbatazo del referee reanudando la jugada

ANEXO 4. MACADOR / ANOTACIONES:

- a) El Touchdown equivale a 6 pts.
- b) Puntos extras:
 - Equivalen a 1 pt. Si la jugada se realiza desde la yarda 5 de no carrera
 - Equivalen a 2 pt. Si la jugada se juega desde la yarda 12.
- c) Safety equivale a 2 pts.

Nota: Cuando exista una intercepción en jugadas de punto extra, y está se convierta en anotación, tendrá un valor de 2 puntos más la posesión del balón iniciando en su yarda 5

ANEXO 5. CARRERAS:

- a) Para comenzar una jugada, el balón debe estar colocado en medio de las piernas del jugador que centrará.
- b) El centro es el jugador que dará el balón al QB haciendo la entrega por en medio de sus piernas
- c) El QB no puede entregar de manera directa el balón hacia los jugadores sin que antes sea centrado
- d) El QB es el jugador que recibe el balón directamente del centro
- e) El QB no puede correr con el balón y pasar la línea de scrimmage a menos de que haya ya pasado el balón, lanzado o entregado y corra para que se lo regresen vía pase o Mano a Mano.
- f) La ofensiva puede hacer un número ilimitado de entregas previo a cruzar la línea de scrimmage
- g) Entregas o resbaladas antes de la línea de scrimmage son permitidas y serán jugadas de carrera una vez que crucen la misma.
- h) No se permiten entregas por delante
- i) Una vez que el balón cruce la línea de scrimmage con algún jugador ya no serán permitidas ningún tipo de pase, entrega o resbalada (PITCH)
- j) "Zona de no carrera " están localizadas a 5 yardas de llegar a las zonas de anotación. Cuando el balón se encuentra sobre esta línea o dentro de la zona la ofensiva no podrá hacer jugadas de carrera (pase gish o pase lateral no se podrá realizar a menos que de ahí realice otro pase hacia adelante)
- k) El jugador que tome el balón a través de un pase, entrega o resbalada previa a la línea de scrimmage podrá lanzar el balón sin cruzar la línea.
- l) Todos los jugadores defensivos son legibles para presionar y capturar al ofensivo una vez que el balón le haya sido entregado o en su defecto al QB una vez que haya realizado algún engaño.
- m) El correr, o girar con el balón es permitido pero el corredor no podrá saltar o aventarse para evadir al defensivo o ganar yardas Los defensivos a su vez tienen prohibido lanzarse hacia el jugador ofensivo para quitarle las banderas
- n) El balón quedará en la posición en donde se le haya quitado la banderola al jugador

ANEXO 6. RECEPCIONES:

- a) Todos los jugadores son legibles para recibir pases (incluyendo al QB si la bola la entrego atrás de la línea de scrimmage)
- b) Así como sucede en la NFL, uno o más jugadores puede estar en movimiento atrás de la línea de scrimmage antes de que la jugada comience, pero solo se podrá realizar de 1 en 1 no 2 al mismo tiempo..
- c) Un jugador deberá tener por lo menos un pie dentro de los límites al hacer una recepción ,SIEMPRE Y CUANDO EL PRIMERO EN TOCAR EL SUELO SEA EL PIE QUE ESTE DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO

ANEXO 7. PASES:

- a) Únicamente los jugadores que se encuentren a 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage podrán entrar a presionar al QB
- b) El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón, si el balón no es lanzado en este tiempo la jugada se considera como muerta con la pérdida de down y la jugada se reanudará desde donde (SE CENTRO POR ULTIMA VEZ) estaba la última línea de scrimmage
- c) Únicamente es permitido un pase hacia adelante previo a la línea de scrimmage en cada oportunidad
- d) Las intercepciones cambian las posesiones de balón
- e) Las intercepciones pueden ser regresadas por la defensa
- f) Las intercepciones que ocurran dentro de la zona de anotación y que sean capturadas dentro de esta misma zona, serán consideradas como TOUCHBACK bola muerta y comenzará la nueva ofensiva desde su yarda 5
- g) Cuando una intercepción ocurra en la zona de anotación y el corredor salga de dicha zona el corredor podrá ser capturado y la bola quedara muerta en el lugar de la captura. Sin embargo si el corredor sale de la zona O A LA YARDA 5, regresa y es capturado se marcará un safety para el otro equipo

ANEXO 8. BOLAS MUERTAS:

- a) Las sustituciones serán únicamente permitidas cuando haya alguna bola muerta
- b) El juego se marca como muerto cuando :
 - Un oficial silba
 - La banderola del corredor es capturada o ésta colocada de forma ilegal.
 - Se realiza una anotación
 - Cuando alguna parte del cuerpo del corredor (no manos -pies) toque el pasto
- c) Si las banderas del corredor caen, la jugada deberá ser marcada como muerta y se reanudara desde donde se le cayó la bandera
- d) Si el jugador recibe el balón vía pase, resbalada o centrado y las banderolas se encuentran en el suelo la jugada se marcará como muerta hasta el punto en el que el gana la posesión del balón.

Nota: No están permitidos los fumbles. El balón se quedara en el lugar en donde el jugador lo dejo caer de sus manos. Si el balón es soltado cuando se realice el silbatazo y el centro entregue al QB el balón se colocara nuevamente en la línea de scrimmage marcando la pérdida de down

ANEXO 9. PRESIONANDO AL QUARTERBACK:

- a) Todos los jugadores que vayan a presionar al QB deberán estar a 7 yardas de la línea de scrimmage Un jugador es considerado como presión al QB cuando el cruza la línea de scrimmage – SE CONSIDERA COMO DISPARO AL QB EL QUE CRUCE LA LINEA DE SCRIMMAGE
- b) Cualquier número de jugadores pueden entrar a presionar al QB.
- c) Los jugadores que no entren a presionar al QB (deberán) estar colocados en la línea de scrimmage.
- d) Cuando el balón es lanzado, entregado o pichado, se rompe la regla de las 7 yardas y a partir de ese momento cualquier jugador podrá entrar a presionar al ofensivo que tenga el balón.
- e) Una marca especial o un oficial será el que designe la distancia de las 7 yardas a la línea de scrimmage

RECUERDEN QUE BLOQUEAR O TACKLEAR NO ESTA PERMITIDO EN ESTE DEPORTE.

ANEXO 10. DEPORTIVISMO Y SANA COMPETENCIA:

- a) En el caso de que los referees perciban cualquier acto de contacto, golpe, tackleo burla, pelea, flagrante el juego será detenido y el jugador sancionado con la expulsión total o parcial del torneo
- b) Hablar con groserías, palabras altisonantes o alusivas a burla durante el juego no es permitido. Esta regla aplica para los jugadores, coaches, oficiales o familiares que se encuentren en el campo o en la tribuna. Los oficiales tendrán la autoridad de sancionar a estos participantes. Primero con una llamada de atención posteriormente con la expulsión total del juego.
- c) El marcador se detendrá cuando haya una diferencia mayor a 35 puntos con el objetivo de no desmotivar a los jugadores del equipo contrario, únicamente para el caso de las finales regionales el marcador no se detendrá debido a que la diferencia de puntos será factor para calificar al mejor segundo lugar de todas las ciudades.

ANEXO 11. Competencia (FORMATIVA)

- a) Si existen mujeres dentro del equipo, es obligatorio que participen por lo menos en una jugada de cada serie (drive). Una serie inicia cuando un equipo toma la ofensiva y otro la defensiva para tratar de anotar y tendrán sus 4 oportunidades para llegar a la mitad del campo y otras 4 para llegar a la zona final de anotación.
- b) Si al final del juego, el equipo no cumple con el inciso a), deberá ser sancionado, quitándole una anotación al marcador final
- c) Con la finalidad de promover la participación de mujeres, los equipos ya sean mixtos o femeninos en su totalidad recibirán un tiempo extra adicional por cada mitad

ANEXO 12. CASTIGOS:

- a) Todos los castigos serán de 5 yardas. La oportunidad será repetida a menos que se marque otra situación, y será seguida por iniciar en la línea de scrimmage a menos de que otra cosa se marque o note. (SE REFIERE A LOS FAULES PERSONALES EN BOLA MUERTA)
- b) Todos los castigos PODRAN ser declinados, exceptuando una salida en falso (faul de bola muerta)
- c) Los castigos no excederán la mitad de la distancia de la línea de anotación del equipo contrario a la línea de scrimmage
- d) El juego o la decisión de los oficiales determinarán el contacto accidental que resulte de una carrera normal dentro de un juego (apreciación del árbitro)
- e) Únicamente el capitán del equipo y el Head Coach podrán dirigirse a los oficiales para cuestionarlos acerca de alguna regla o interpretación. Los jugadores y coaches no podrán cuestionar determinaciones de apreciación a juicio de los referees.
- f) Los juegos no pueden terminar en una falta defensiva, a menos que la ofensa decline el castigo
- g) Los castigos en una intercepción será seguidos desde el punto de la intercepción, después de que haya terminado el regreso o la jugada esté muerta. Si la intercepción ocurrió en la zona de anotación, el castigo será marcado e iniciarán desde la yarda 5 del equipo que intercepto – (COMO NO HAY PUNTO DE SALIDA, AL HABER UN CAMBIO DE POSICION EL NUEVO PUNTO DE INICIO SERA EL LUGAR DONDE OCURRIO LA INTERCEPCION, DE AHI SE APLICARA CUALQUIER CASTIGO, MEDIA DISTANCIA DENTRO DE LA YARDA 5, O TAMBIEN SE PUEDE APLICAR DESDE EL PUNTO DONDE OCURRA EL CASTIGO AUNQUE SEA ADELANTE DEL PUNTO DE LA INTERCEPCION)

Faltas Defensivas:

- a) Offside — 5 yardas.
- b) Falta por Substitucion — 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 hombres en el campo O ROMPAN 6 JUGADORES EN HOLE)
- c) Señales de Desconcierto— 5 yardas (señales que distraigan o señales que simulen una actitud ofensiva entre equipos)
- d) Interferencia al pase o a la trayectoria del jugador — 1st Down
- e) Carrera Ilegal — 5 yardas. (comenzando la carrera a 7 yardas de la marca)
- f) Contacto Ilegal — 5 yardas y 1st down automático (sujetando, bloqueando)
- g) Quitando la bandera fuera de tiempo — 5 yardas y 1st down automático (en caso de que lo realice antes de que reciba el balón)

Faltas Ofensivas

- a) Cubriendo la Bandera — 5 yardas.
- b) Retraso de Juego — 5 yardas.
- c) Faltas por Sustitución — 5 yardas.
- d) Movimiento Ilegal — 5 yards.
- e) Salida en Falso — 5 yardas (no puede ser declinado).
- f) Entrega Ilegal — 5 yards.
- g) Movimiento Ilegal o falta para terminar con el tiempo — 5 yardas.
- h) Sujetando — 5 yards.
- i) Saltando o Deslizándose - 5 yards
- j) Jugador fuera del campo — 5 yardas. (si el jugador sale del campo no puede ingresar mientras la jugada este activa para cazar el balón)
- k) Pase Ilegal Adelantado — 5 yardas y pérdida de down (un Segundo pase o delante de la línea de scrimmage)
- l) Interferencia de Pase a la Ofensiva— 5 yardas y perdida de down
- m) Corriendo Dentro de la Zona de No Carrera – perdida de down
- n) MAS DE 7 DE SEGUNDOS PARA LANZAR DEL QB PERDIDA DE DOWN

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

- a) Violencia entre jugadores
- b) Violencia entre jugadores y árbitros
- c) Violencia entre coaches y jugadores
- d) Violencia entre coaches y árbitros
- e) Violencia entre porras
- f) Violencia entre porras/familiares y jugadores/coaches

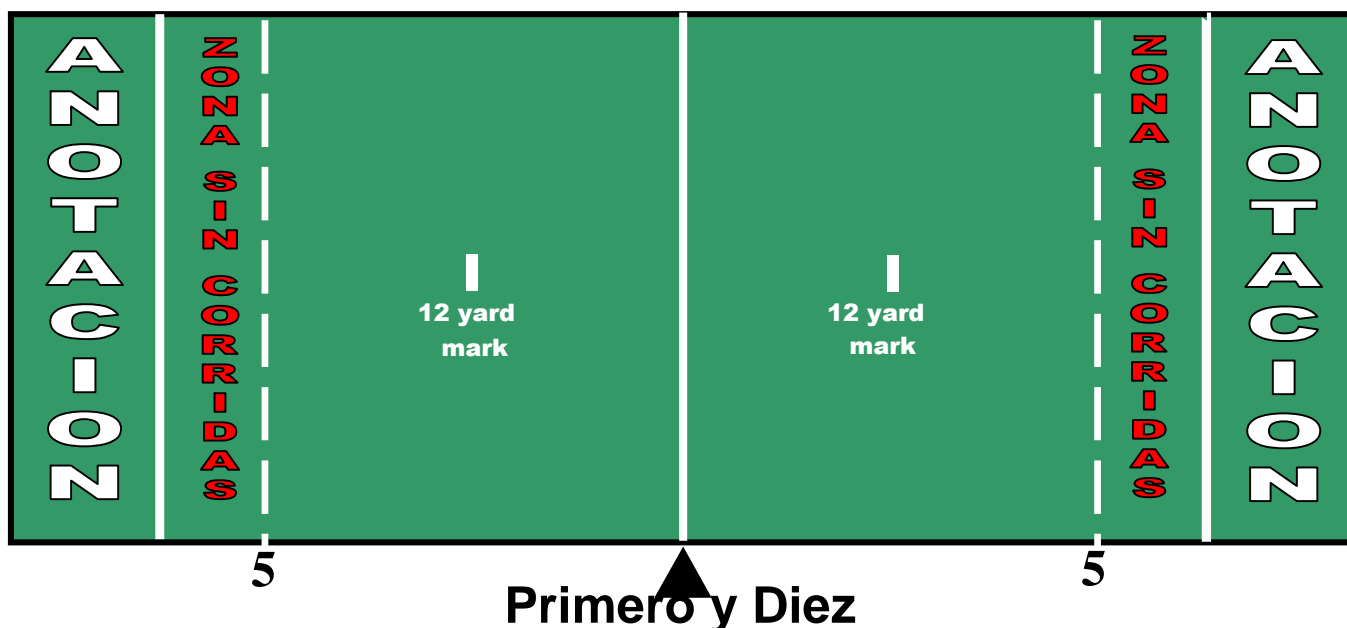
Criterios de desempate

- a) Juego entre sí.
- b) Diferencia del total de puntos (anotados menos recibidos)
- c) Juego de tiempo extra

ANEXO 13. EXTRAS:

- a) Los jugadores no pueden utilizar gorras, paliacates ni ningún otro tipo de aditamento externo al uniforme de juego (calzado, short y playera), en caso de requerir lentes de aumento deben ser deportivos.
- b) Los tachones intercambiables no están permitidos. Únicamente se pueden utilizar de goma o plástico bajos
- c) Sin excepción, todos los jugadores deben de utilizar protector bucal
- d) Los jugadores deben utilizar playeras o jerseys del mismo tono de color y con el número visible en la parte posterior
- e) No está permitido el uso de marcas patrocinadoras para equipos en sus uniformes (únicas marcas permitidas serán las que estén dentro del programa Gatorade NFL Tochito)
- f) La organización y sistema de competencia de calificación será responsabilidad del Comité Organizador de cada una de las ciudades.
- g) El hecho de firmar este documento e integrarse a participar en la Liga Gatorade NFL Tochito refiere a que como Coach / Responsable del Equipo acepto y estoy de acuerdo en los lineamientos que se manejan tanto para el Torneo de Liga como para el Nacional.

Medidas del Campo & Marcas:



Dimensiones de Campo:

El tamaño del campo puede ser ajustado dependiendo del lugar en el que se juegue el torneo pero no debe de exceder las siguientes dimensiones:

Largo: Entre 60 y 80 yards

Ancho: Entre 20 y 30 yards

Touch Down /End Zones: Máximo 10 yards , mínimo 7 yards

No Running Zones: Deben ser marcadas a 5 yards de la zona de anotación

* Las medidas en yardas pueden adecuarse a metros (1 yd = .954 m)