

FACULTAD DE QUÍMICA
COORDINACIÓN DE ATENCIÓN A ALUMNOS
Sección de Actividades Deportivas y Recreativas

Reglamento interno de tocho bandera

Este documento esta basado en las reglas oficiales de la Asociación Juvenil de Fútbol Americano A.C., con las modificaciones pertinentes para llevar a cabo el torneo interno.

REGLA 1.- El Juego – Campo – Jugadoras (es) – Equipo

- 1.1 Los partidos se llevaran a cabo, a un costado de la biblioteca de la Facultad de Química.
- 1.2 Cada equipo podrá registrar mínimo 7 jugadoras (es) y máximo 15 jugadoras (es) en la cédula de inscripción. El juego será jugado por dos equipos de no más de 5 jugadoras (es) cada uno dentro del campo de juego.
- 1.3 Dentro del campo cada equipo deberá presentar el mismo número de jugadores y jugadoras, 2 hombres y 3 mujeres o en su caso a la inversa.
- 1.4 El encuentro será jugado bajo la supervisión de 1 oficial, para todos los partidos, y son la máxima autoridad dentro del campo de juego.
- 1.5 El equipo es el responsable de la disciplina de su banca y de su porra para con el equipo rival y los oficiales.
- 1.6 De llegar empatados los 2 equipos al terminar el juego en tiempo regular (2cuartos) se jugara un desempate como sigue: *cada equipo tendrá una oportunidad de la yarda 10 para anotar, a partir de la serie de 5 se jugara con extra de 2 puntos y se jugaran hasta 15 series si es en temporada regular, en Play – offs o Post – temporada se jugara hasta que exista diferencia de puntos, no existen los goles de campo, ni puntos extras por patada serán por carrera o pase.*
- 1.7 La línea de gol será el plano a romper por el balón para que a los equipos se les conceda una anotación a línea para ganar, la punta del balón será el punto máximo del avance.
- 1.8 Las jugadoras (es) deberán ingresar y salir del campo solamente por el lado de su banca durante el desarrollo del juego.
- 1.9 Será considerado equipo ilegal: uñas largas, aretes, ahogadores, pulseras, relojes, chicle si se detecta durante el juego se le cargara un tiempo fuera al equipo infractor, lentes solo con sujetadores.
- 1.10 Los oficiales revisaran al principio del juego los cinturones que no deberán estar doblados o modificados y deben ser los oficiales de la liga (CLIP), no se permitirá participar con otros, deberán ser de color contrastante a su short o bermuda que deberá ser sin bolsas o jaretas, pueden usar pants pegados al cuerpo, sin bolsas.
- 1.11 Las gorras, toallas, muñequeras, guantes o similares tendrán el efecto de un cinturón únicamente si al caerse toca el suelo, estos no podrán ser arrebatados.

REGLA 2.- Definiciones

- 2.1 Bloqueo es la interposición entre una compañera (o) de la jugadora (o) en posesión y un defensivo con posibilidad o intención de tacklear, NO EXISTE, en caso contrario 5 yardas en el punto del foul.
- 2.2 Fumble, NO EXISTE.
- 2.3 Pase atrasado, será determinado por el punto donde el balón es lanzado y donde toca una jugadora (o), un oficial o el campo, esto incluye un punto lateral.

REGLA 3.- Cuartos – Factores de tiempo – Substituciones

- 3.1 El tiempo de juego será de 30 minutos tiempo efectivo, el cual se dividirá en 2 MEDIOS de 15 minutos c/u, con 5 minutos de descanso en el medio tiempo.
- 3.2 Cada medio deberá empezar con una patada de kick – off en la zona de gol, deberá ser de mano y si es de despeje.
- 3.3 La substitución de jugadoras(es) es libre para reemplazar compañeras(os) durante el intervalo de downs y será legal cuando una jugadora(o) salga de la banca hacia dentro del campo de juego, caso contrario substitución ilegal 5 yardas.
- 3.4 El juego será declarado concluido por el referee cuando la superioridad de un equipo se refleje en una diferencia de 50 puntos o mas puntos por encima de su rival.

REGLA 4.- Bola viva – Bola muerta – Fuera del campo

4.1 No hay balones sueltos.

REGLA 5.- Serie de downs – Línea x Ganar

5.1 La línea x ganar será la línea siguiente sin importar a que distancia este el balón, excepto que un castigo modifique el punto.

5.2 Se concederá una nueva serie de downs después de una interferencia defensiva y se marcará el castigo en el punto del foul o en su caso se otorgará en 1er. Down y línea ó 1º. y gol por lo establecido en las reglas.

5.3 Se concederá un 1º. y gol, cuando exista una actitud antideportiva de la defensiva 15 yardas y también en una sustitución ilegal.

REGLA 6.- Patadas

6.1 Después de un safety se pateará de kick – off o despeje desde su propia yarda, no necesariamente tiene que ser centrada.

6.2 Si una patada de kick – off, sale del campo el equipo “A” podrá escoger:

a) en el sitio.

b) 5 yardas de castigo al equipo “B” y vuelve a patear.

6.3 En regreso de patada el número de pases laterales o atrasados será ilimitado, no existe pase adelantado. Caso contrario 4 yardas y pérdida de down.

REGLA 7.- Centrado – Pasando – Corriendo

7.1 El equipo ofensivo podrá tener en la línea de scrimmage únicamente al centrador(a) o a las 4 jugadoras(o) restantes, pueden estar atrás o en la línea no hay restricción.

7.2 La posición del centrador(a) será de pie y con el balón separado del suelo o se podrá centrar por debajo de las piernas sin despegar el balón del suelo, es opcional, como el centro elija.

7.3 Detrás de la línea de scrimmage existe cualquier clase y número de pases del equipo ofensivo.

7.4 Será interferencia de pase cuando alguna jugadora(o) bloquee o quite el cinturón a una jugadora(o) contraria que hace por el balón antes de tener contacto con este, punto de foul y 1º. Y línea o 1º. Y gol según el caso, el tapar la visibilidad a una rival sin tener contacto con ella aun con el balón en el aire y dando la espalda a la bola no será interferencia.

7.5 En una jugada de pase, si una jugadora(o) defensiva golpea a la jugadora(o) que lanza el pase será foul personal 8 yardas del punto siguiente.

7.6 Una jugadora(o) que lleve el balón y cruza la línea de scrimmage ya no podrá lanzar un pase aun regresando a la línea, solo podrá hacerlo atrás o lateral, caso contrario pase ilegal adelantado, 4 yardas y pérdida de down.

7.7 La única vez que se pierde la interposición por parte de jugadoras(es) ofensivas será cuando se participe en un engaño condicionado a que la jugadora(o) y el balón terminen en trayectorias contrarias al engaño, así también evitara seguir de frente contra cualquier jugadora(o) defensiva, una jugadora en posesión que participe en un engaño podrá salir en la misma dirección que su compañera que hizo el engaño después de perder un tiempo, cuando en “B” trabaje en zonas y no exista peligro de choque sin protegerse tras otra compañera.

7.8 La jugadora(o) en posesión del equipo ofensivo o defensivo podrá evitar con las manos o brazos que le quiten el cinturón. Caso contrario 5 yardas, ayuda al corredor.

7.9 Si al participar en un engaño la jugadora(o) le quitan el cinturón será elegible al 100% para continuar participando en la jugada, si participa sin cinturón se le debe tocar un cualquier parte del cuerpo entre los hombros y las rodillas.

7.10 Anotaciones:

TOUCHDOWN – 6 PUNTOS.

SAFETY – 2 PUNTOS.

PUNTO EXTRA JUGADA DE LA YARDA 3 – 1 PUNTO.

PUNTO EXTRA JUGADA DE LA YARDA 8 – 2 PUNTOS.

LA INTERCEPCIÓN Y ANOTACIÓN POR PARTE “B” SERÁ DE ACUERDO AL TANTO JUGADO EN UN PUNTO EXTRA.

FORFEIT O DEFAULT – 30 PUNTOS