

## Reglas de juego para el torneo de seis hombres ("Tochito")

En principio, son aplicables, en todo lo que proceda, la Reglamentación, así como el Código de Ética, contenidos en las Reglas vigentes en la *National Collegiate Athletic Association* (NCAA) de los Estados Unidos de Norteamérica, con las siguientes salvedades:

### Los equipos:

Cada uno de los equipos deberá participar con seis jugadores. Es decir 6 a la ofensiva y 6 a la defensiva.

### Terreno de juego:

El campo deberá medir 60 yardas de largo por 40 de ancho; además, deberá contar con zona de anotación en cada una de sus cabeceras, de 10 yardas de largo.

Longitudinalmente deberá dividirse en tres partes, mediante el trazado de líneas discontinuas, a 16 yardas de ambas líneas laterales o bandas, dejando un tercio central que mide 8 yardas de ancho; dentro de dicha área deberá colocarse siempre el balón para iniciar cualquier jugada.

En las líneas de las yardas 13 de ambos lados, deberá marcarse una cruz, en el área central, que será desde donde se pateará el kick-off. Además se marcarán con puntos las líneas de las yardas 3 y 8 de cada extremo, para intentar las jugadas extras (después de un touch-down) de uno y dos puntos, respectivamente. No habrá postes de goal y por lo tanto tampoco goles de campo.

### Uniformes:

Los jugadores deberán usar camisetas "ajustadas", con números iguales, al frente y a la espalda, del 00 al 99. Si las camisetas son largas, deberán ir por dentro del short, mismo que también será ajustado, sin bolsos ni "presillas". Además deberán usar calcetas y zapatos deportivos.

Todos los jugadores deberán portar un pañuelo de 25 por 25 cms., de color contrastante

al short y planchado en forma de corbata, con una felpa adhesiva de 2 x 4 cms., vertical, el cual deberá ser fijado a una "contra" adherida a la cintura del short, en su parte trasera. El uso de otros accesorios colgantes, por ejemplo toallas, etc., se considerarán como pañuelo y tendrán los mismos efectos que éste.

### Árbitros:

Los juegos serán conducidos por tres árbitros como mínimo:

- **Referee**, que se coloca detrás del equipo ofensivo;

- **Juez de línea**, en la línea de scrimmage; y

- **Umpire**, atrás del equipo defensivo.

El referee será la máxima autoridad en el campo, estando bajo su jurisdicción tanto los equipos como el público en general.

Para la aplicación de las presentes reglas se considera al equipo ofensivo como "Equipo A" y al defensivo como "Equipo B".

### El Kick-off:

El Equipo B pateará de kick-off, con la ayuda de un tee si quisieran, desde la línea de la yarda 13 de su propio campo, no pudiendo rebasar dicha línea, antes de la patada, los compañeros del pateador (procedimiento ilegal).

El Equipo A deberá colocar por lo menos a tres jugadores, para recibir el kick-off, a 10 yardas del balón (procedimiento ilegal).

Si alguno de los tres jugadores bloquea la patada, se considerará bola muerta en ese lugar.

Después de cazar el balón, podrá realizarse cualquier número de pases, siempre y cuando sean atrasados.

### 6.- Equipo Ofensivo:

a) El Equipo A, en las jugadas de scrimmage, deberá colocar a tres jugadores dentro de

una franja de dos yardas detrás del balón (procedimiento ilegal).

b) Se podrá correr el balón, a través de la línea de scrimmage, las veces que se desee.

c) Todos los jugadores serán elegibles para recibir pases, atrasados o adelantados.

d) El centro deberá ser hecho por un jugador de pié, que lanzará un pase atrasado a otro jugador, situado a un mínimo de 3 yardas del balón, con un movimiento rápido y continuo del brazo. Centrar con dos o más movimientos será castigado (procedimiento ilegal).

e) Si al centrar el balón cae al suelo, será bola muerta y se pasará al siguiente down en el lugar donde se centró.

f) Si al manejar el balón para efectuar una jugada, éste cae al suelo, se considerará como balón muerto y se pasará al siguiente down en el punto donde el balón cayó. No hay fumble.

g) Rebasando el balón la línea de scrimmage, no se podrá tirar un pase hacia adelante.

h) El Equipo A dispondrá de 25 segundos para poner en juego el balón, después de haber sido declarado listo para jugarse (procedimiento ilegal).

i) La bola se considerará muerta, en los siguientes casos:

- Cuando el balón o el corredor salen del campo.

- Cuando se produce cualesquiera anotación.

- En un pase incompleto (adelantado o atrasado).

- Cuando se solicita tiempo fuera.

- Cualquier silbatazo de los árbitros (aún inadvertido).

### Desarrollo del Juego:

a) El Equipo A dispondrá de 4 oportunidades para completar un 1º y 10 o bien para anotar. En caso de que en cualquiera de sus primeras cuatro oportunidades logre el 1º y 10, se le concederán otras cuatro, pero únicamente para anotar. (no tendrá derecho a un segundo, 1º y 10). En caso de que el Equipo A iniciará la ofensiva dentro de su propia yarda 13, y el Equipo B cometiera algún castigo, entonces

si se le concederá al Equipo A una nueva oportunidad de 1º y 10.

b) Si el Equipo A desea patear de despeje, deberá avisar a los árbitros y al Equipo B. En 4o. down deberá avisar si juega o patea.

c) Sólo habrá un pase adelantado en cada down, que cruce la línea de scrimmage. Atrás de ella se podrá hacer cualquier número de pases.

d) El jugador que conduce el balón no podrá colocar sus manos sobre el pañuelo con el fin de evitar que le sea quitado (cinco yardas desde el punto de la falta). Igualmente será castigado si evita intencionalmente con la mano, que el pañuelo le sea quitado.

e) Cuando al corredor de bola le es desprendido el pañuelo por un defensivo, se considerará como tackleado y la jugada terminará.

### 8.- Equipo Defensivo:

a) Los jugadores del Equipo B, cuando le quitan el pañuelo al corredor de bola, deberán levantarlo y tratar de no moverse de su lugar. El pañuelo deberá ser entregado a un árbitro o a algún jugador del Equipo A, y en el último de los casos dejarlo sobre el terreno de juego. Lanzar el pañuelo en cualquier dirección o arrojarlo violentamente al suelo, será considerado como una conducta antideportiva.

b) Si al corredor de bola se le cayera accidentalmente el pañuelo, únicamente con tocarlo de la cintura hacia abajo será suficiente para terminar la jugada; si a cualquier jugador ofensivo le quitan el pañuelo cuando ya no tiene en su poder el balón, podrá seguir participando en el desarrollo de la jugada, pero en caso de que vuelva a tomar posesión de la bola, bastará con tocarlo debajo de la cintura.

c) Los jugadores defensivos no podrán quitar intencionalmente el pañuelo, a los jugadores

ofensivos que no traigan la pelota (procedimiento ilegal). Esto solo se permite cuando se realice un engaño entre dos ofensivos, y no se identifique rápidamente quien lleva el balón.

- d) No podrá participar en ninguna jugada, aquellos jugadores, ofensivos o defensivos, que no tengan el pañuelo en su lugar (se castigará con un tiempo fuera al equipo infractor; si ya no tuviere tiempos fuera, se castigará como procedimiento ilegal).
- e) Está prohibido zancadillar a un adversario.

#### Otras reglamentaciones:

- 1.- Cualquier tipo de golpe dado a un adversario será castigado como foul personal, pudiendo el agresor ser sancionado con la expulsión a criterio de los árbitros.
- 2.- El coach en jefe será responsable de la conducta de sus jugadores y demás personas que acompañen al equipo, incluyendo a sus seguidores o porra.
- 3.- En jugada de pase adelantado, será considerada como interferencia a la defensiva, el contactar o quitar el pañuelo al receptor antes de que éste tenga contacto con el balón; si el pase es incompleto, se le concederá al equipo ofensivo un 1º y 10, si tenía aún derecho a él; si no, se repetirá entonces el down en el punto de la interferencia.

Si el pañuelo se lo quitan antes de completar el pase, el receptor podrá avanzar hasta que lo toquen debajo de la cintura, y una aplicación de procedimiento ilegal se hará, desde el punto donde termine la jugada.

Si el pase es de 10 yardas o menos, se coloca el balón en el punto de foul y se repite el down; en caso de ser de más de 10 yardas se castigará con 10 yardas desde el punto donde se centró el balón y se repetirá el down.

4.- El juego tendrá una duración de 12 minutos de tiempo efectivo por cuatro, con descanso de 10 minutos al término del segundo.

5.- El reloj de juego se detendrá en los siguientes casos:

Cuando un jugador se encuentre lastimado, en cuyo caso deberá de salir por lo menos una jugada; éste tiempo se le cargará a los árbitros, excepto cuando suceda dentro de los dos últimos 2 minutos de cada medio, en que se le cargará al equipo al que pertenezca el jugador lastimado, a criterio de los árbitros.

Cuando se conceda tiempo fuera, se echará a andar el reloj, al momento del centro de la siguiente jugada.

6.- Cada equipo tendrá derecho a 3 tiempos fuera, de un minuto de duración, en cada medio; además, con la marca de los 2 minutos se concede tiempo fuera a ambas escuadras.

7.- Los coaches podrán solicitar una conferencia con los oficiales, cuando consideren que una aplicación de castigo esta equivocada; si se trata de un juicio de apreciación arbitral, no se le oirá.

Si la aclaración que hace el entrenador no procede, se le cargará un tiempo fuera al equipo y

si ya no tuviere, se le castigará con un procedimiento ilegal.

8.- No se podrá concluir ningún cuarto, si en la última jugada del mismo existe un castigo del Equipo B.

9.- El corredor de bola deberá evitar cualquier contacto físico con un adversario, al intentar avanzar el balón (foul personal).

10.- Cualquier contacto intencional de un jugador del Equipo B, a juicio de los oficiales, será castigado como conducta antideportiva.

11.- El corredor de bola no podrá ser sujetado con el fin de facilitar el quitarle el pañuelo. Esta acción se castigará como conducta antideportiva desde el punto de la falta y se repetirá el down.

12.- Cualquier castigo dentro de la yarda 10, se sancionará con la mitad de la distancia hacia la línea de goal del ofensor.

13.- El área del equipo será marcada entre las yardas 15 de cada lado del campo, y los integrantes de los equipos deberán estar a un mínimo de 2 yardas afuera de las líneas laterales o bandas.

14.- Si no existieren gradas, el público deberá situarse a una distancia mínima de 10 yardas de los límites del campo de juego.

15.- Al finalizar el juego, jugadores y coaches deberán saludar al adversario.

16.- Después de una anotación de safety, el balón será puesto en juego, mediante una patada de kick-off, por el equipo al que le anotaron, desde su propia yarda 13. La patada podrá ser de lugar o de despeje.

#### Castigos:

1.- Foules en bola viva de ambos equipos se anulan y se repite el down.

2.- Foules en bola muerta son aplicados separadamente y en el orden en que ocurrieron.

3.- Después de una anotación de touchdown, el equipo que anotó, tendrá derecho a intentar una jugada extra desde la yarda 3, que cuenta un punto si es exitosa, o desde la yarda 8, que vale 2 puntos.

4.- No existe ningún tipo de bloqueo o interferencia física entre adversarios.

5.- Se considera bloqueo la obstrucción o cruce de cualquier jugador ofensivo delante de un defensivo probable tackleador. Solo se permite dicho cruzamiento cuando se realiza un engaño con dicho jugador.

6.- Los castigos y sus penalizaciones son los siguientes:

CASTIGOS	YARDAS	PUNTO DE APLICACION
Retraso de juego	5	Lugar del centro
Centro ilegal	5	Lugar del centro
Off side	5	Lugar del centro
Procedimiento ilegal	5	Lugar del centro
Pase ilegal adelantado	5	Punto del foul y pérdida de down.
Interferencia ofensiva en pase	5	Lugar del centro y pérdida de down.
Pase tirado intencionalmente al suelo.	5	Punto del foul y pérdida de down.
Bloqueo u obstrucción	10	Lugar del centro. Pérdida down.
Holding o clipping	10	Lugar del centro. Repite down.
Zancadilla (tripping)	10	Lugar del centro. Repite down.
Foul personal	10	Punto del foul. Expulsión posible.
Conducta antideportiva	10	Lugar del centro, pérdida de down y expulsión si lo amerita.

**Anotaciones:**

TOUCHDOWN	6 puntos
JUGADA EXTRA	1 punto desde la yarda 3
JUGADA EXTRA	2 puntos sobre la yarda 8
SAFETY	2 puntos

**CAPITULO III**

**PRIMEROS AUXILIOS**