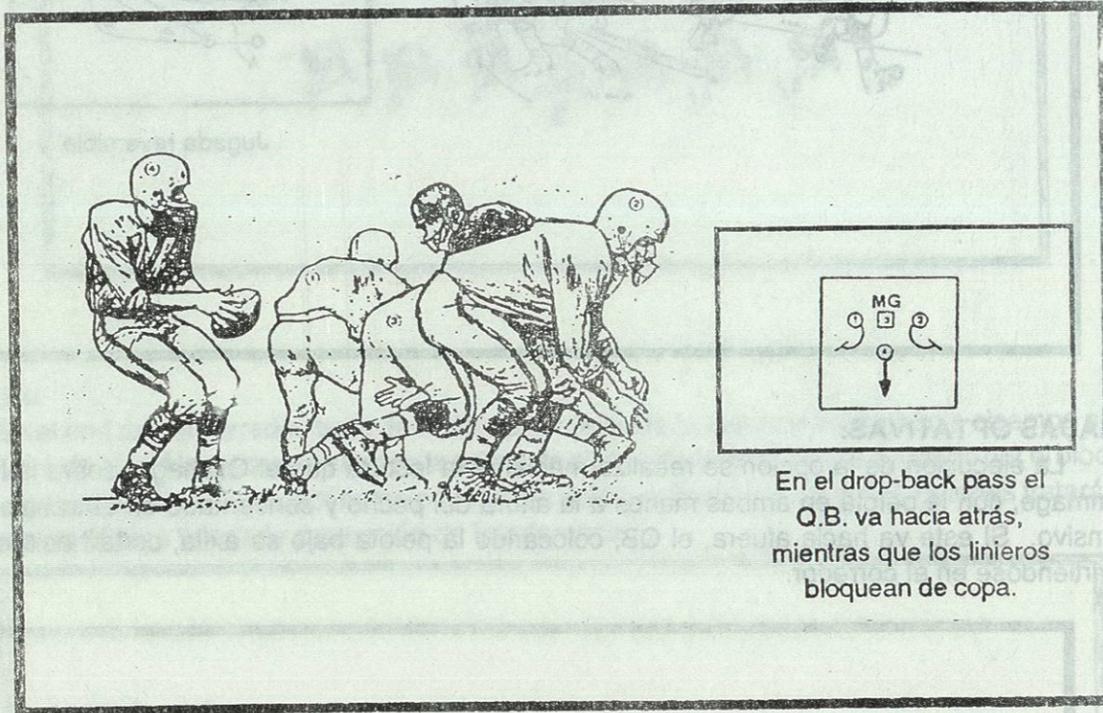


DROP BACK PASS:

Siendo más fácil pasar la pelota desde una posición fija, la mayoría de los entrenadores basan su juego aéreo en el pase lanzado luego de que el QB retrocede. Después del centro, el QB se echa rápidamente hacia atrás, al mismo tiempo que va buscando receptor desmarcado, para detenerse y proceder a lanzarle.

La distancia a la que retrocede el QB varía dependiendo de la jugada: mientras más largo sea el pase, mayor será el retroceso, mientras más rápido sea lanzado el pase, más corto será el retroceso.

La protección que brindarán los linieros interiores y backs que no salen como receptores, será un bloqueo de copa del cual ya se habló antes.

**PLAY ACTION PASS:**

Los pases de play action son un perfecto antídoto contra la defensiva cuando está atacando rápidamente al frente, para contener las jugadas terrestres. El efecto de éstos pases es engañar a los defensivos haciéndoles creer que se está intentando una carrera, para finalmente lanzar un pase y tratar de sorprenderlos abajo.

Se pueden planear desde el inicio de cualesquiera jugada, pero para asegurarles éxito debe introducirse al través del patrón de la principal jugada terrestre de la ofensiva, o de aquella que más daño esté haciendo a la defensiva.

Desde luego que deberán respetarse todos los lineamientos arriba señalados para los pases adelantados y requieren de los backs y quarterback buenas acciones de engaño; y de la línea ofensiva un bloqueo básico, agresivo, o bien, una combinación de bloqueo agresivo del lado de la jugada y de bloqueo copa en el lado contrario.

ROLL OUT PASS:

Si se cuenta con un QB que sea buen corredor y además con la habilidad de pasar mientras corre, podrá intentarse éste tipo de pase.

Constituye una magnífica forma de presionar a los defensivos. El QB recibe el centro y corre rápidamente hacia atrás y hacia afuera, permitiendo que los backs vayan a bloquear hacia adentro al extremo defensivo, para permitirle así al QB ir hacia afuera. Si los defensivos retroceden para cubrir el pase, el QB puede correr con la pelota. Si intentan por el contrario, detener la amenaza de carrera, puede pasar la bola a algún receptor sin marca.

Esta jugada se acompaña del bloqueo líder de jugadores linieros, aunque teniendo el cuidado de no bloquear adelante de la línea de scrimmage, a menos que el QB decida correr, lo que deberá hacérselos saber con alguna señal audible.

Claro que en éste tipo de lanzamiento, el pasador tendrá que practicar técnicas adicionales. El pasador derecho no tendrá demasiada dificultad para lanzar la pelota mientras corre hacia su derecha. Pero cuando corra hacia la izquierda, deberá girar su torso contra el impulso de su carrera, lo cual hace virtualmente imposible pasar la pelota con fuerza y con precisión (lo contrario le ocurre al pasador zurdo).

La clave para pasar bien sobre la carrera es el dirigirse hacia la línea de scrimmage en el instante en que se lanza la pelota. Al hacer ésto, el impulso del pasador ayuda a realizar el envío.

PASE PANTALLA:

El QB retrocede un poco más que en el drop back engañando al buscar receptores hacia su lado derecho. Los linieros bloquean de copa, pero dejando pasar a los defensivos en persecución del QB, hecho lo cual, se reagrupan hacia el lado izquierdo. Un back que también realizó un bloqueo pobre en protección del pasador, sale hacia la izquierda tardíamente, recibiendo el pase corto de parte del QB, quien lo lanza por encima de los defensivos.

Fundamentos de las Técnicas defensivas

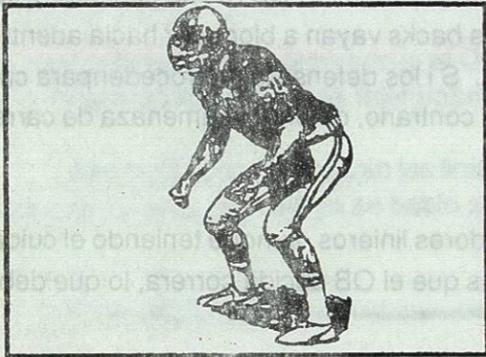
Los defensivos son los jugadores que evitarán que los ofensivos avancen. Podemos clasificarlos en: linieros, line-backers y backers profundos.

- Linieros** (son los que se ubican sobre la línea de la defensiva).
- Line-backers** (son los que están detrás de la línea).
- Backs profundos** (son los que están todavía más atrás de la línea).

Distinto a los ofensivos, el número de linieros puede ser 4, 5, 6, 7, 8, etc. hasta 11 que son los máximos jugadores en la cancha.

Las acciones básicas de los linieros defensivos son: el contra bloqueo y el tackleo.

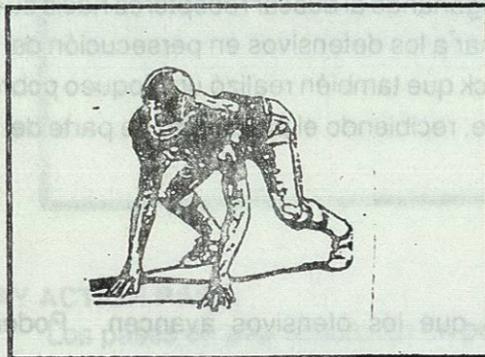
La primera de ellas constituye la antítesis del bloqueo ofensivo. La segunda (tackleo) se presenta cuando el defensivo llegue hasta el corredor de bola, donde podrá golpearlo (en forma mismos



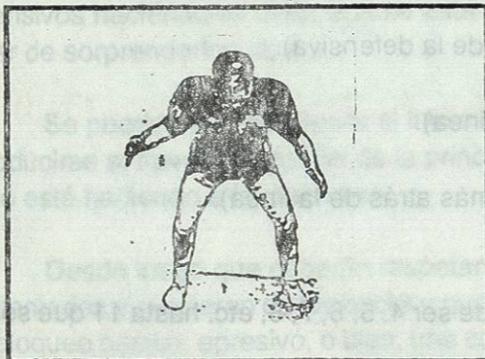
Posición de golpeo



Postura en tres puntos



Postura en cuatro puntos



Postura defensiva

Distinto a los ofensivos, el número de linieros puede ser 4, 5, 6, 7, 8, etc. hasta 11 que son los máximos jugadores en la cancha.

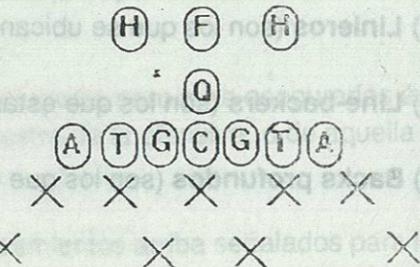
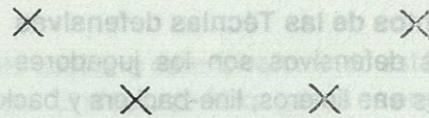
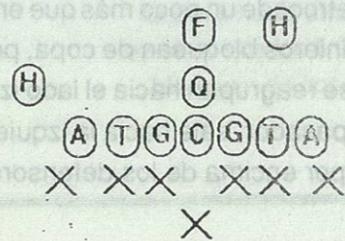
Las acciones básicas de los linieros defensivos son: el contra bloqueo y el tackleo.

La primera de ellas constituye la antítesis del bloqueo ofensivo. La segunda (tackleo) se presenta cuando el defensivo llegue hasta el corredor de bola, donde podrá golpearlo (en forma reglamentaria), agarrarlo, encircularlo con brazos y derribarlo.

El defensivo jugando una técnica frontal al momento de "controlar" golpeará a su oponente con sus antebrazos o manos, tratándolo de mantenerlo lejos de sus piernas, y desde ahí controlar la situación.

Estrategia defensiva

X - Defensiva O - Ofensiva SISTEMA DEFENSIVO 6-1



Señales oficiales

TOUCHDOWN O GOL DE CAMPO SAFETY TIEMPO FUERA BOLA MUERTA 1º Y DIEZ FOUR PERSONAL

BOLA ILEGALMENTE TOCADA RETRASO DE JUEGO TIEMPO DENTRO (CON SILBATO) OFFSIDE AGARRANDO CASTIGO DENEGADO GOL DE CAMPO FALLADO

USO ILEGAL DE LAS MANOS PASE MALABAREADO DENTRO, ATRAPADO FUERA PASE ILEGAL INTERFERENCIA SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE PÉRDIDA DE DOWN

CONTACTO ILEGAL MOVIMIENTO ILEGAL EMPUJANDO O AYUDANDO AL CORREDOR CONDUCTA UNDEPORTIVA TROPEZANDO BLOQUEO CRACKBACK ILEGAL

PASE INTENCIONALMENTE LANZADO AL PISO BLOQUEO ILEGAL ABAJO DE LA CINTURA PASE O PATADO TOCADA JUGADOR EXPULSADO RECEPTOR INELEGIBLE PROCEDIMIENTO ILEGAL

Reglas de juego para el "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 bolsas 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 sí 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 la 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 oír.

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.

8.- Traduce las señales de los árbitros:

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: