



REGLAMENTO OFICIAL “TOCHO OLÍMPICA KIDS AND TEENS”

5 vs 5

Formato sin contacto

4 downs

Para avanzar a la mitad del campo

Duración total del juego

45 minutos

14 Jugadores por roster

Contenido

- Resumen rápido
- Campo y jugadores
- Uniforme y accesorios
- Definiciones clave
- Períodos y tiempo
- Series y downs
- Centro, pases y kick off
- Anotaciones
- Conducta y castigos
- Oficiales
- Reglas del torneo
- Multas y penalizaciones

Resumen rápido

El reglamento establece un formato de flag football 5x5 sin contacto, con campo de 50 yardas de largo por 25 de ancho, zona de anotación de 10 yardas, 4 oportunidades para llegar a medio campo y partidos de dos tiempos de 20 minutos con 5 minutos de intermedio. El roster admite un máximo de 14 jugadores y se puede jugar con mínimo 4; con menos de 4 se pierde por default.

Conversión 1 punto desde yarda 5, Conversión 2 puntos desde yarda 10, 2 oficiales por juego

Campo y jugadores: Medidas del campo

- 50 yardas de largo por 25 yardas de ancho.
- Zona de anotación de 10 yardas en cada extremo.
- Marca en la yarda 5 para conversión de 1 punto.
- Marca en la yarda 10 para conversión de 2 puntos.

Rosters y participación:

- Máximo de 14 jugadores por roster.
- No se permite que ningún jugador de categoría más grande participe en las menores
- Mínimo 4 jugadores para disputar el encuentro.
- Con menos de 4 jugadores, el juego se pierde por default.
- Cada equipo designa capitán y tiene que anunciar coaches y manager que estarán en banca (3 personas en banca solamente). El juego se realiza bajo supervisión de 2 oficiales.



Uniforme y accesorios:

- Uniforme obligatorio
- Los equipos deben usar jerseys o playeras de color contrastante.
- Los uniformes deben ser del mismo color y diseño.
- El jersey debe de estar fajado y con número contrastante de al menos 15 cm en la espalda.
- Shorts o leggings deportivos sin bolsas.
- Deberás usar las banderas, cinturón y chupón reglamentario. (Solicitar proveedor oficial)

Accesorios ilegales

- Spikes metálicos.
- Lentes no prescritos o de material no irrompible.
- Joyería sin retirar o cubrir por completo.
- Sustancias que alteren el balón o afecten al rival.

Definiciones clave

- Término
- Descripción práctica

Centro: Jugador ofensivo que centra el balón.

Quarterback: Jugador ofensivo que recibe el centro.

Corredor: Jugador en posesión del balón.

Rush / Blitz: Defensivo que cruza la línea de scrimmage cuando el balón ya está vivo.

Down: Unidad de juego que inicia con centro legal y termina cuando el balón queda muerto.

Línea de scrimmage: Línea imaginaria que pasa por la punta del balón más cercana a la propia línea de gol.

Zona neutral: Espacio entre líneas de scrimmage mientras la jugada se pone en juego.

Sack: "Tacklear" al quarterback antes de que suelte el balón (retiró de flag).

Períodos y tiempo:

- Dos tiempos de 20 minutos cada uno.
- Intermedio de 5 minutos.
- El reloj corre desde el kick off inicial.
- En los últimos 2 minutos del segundo período se detiene por primer down, castigo, salida del portador, pase incompleto, anotación o tiempo fuera.
- Cada equipo tiene 2 tiempos fuera por mitad, de hasta 1 minuto.

Tiempo extra

- Cada equipo recibe una serie ofensiva desde la yarda 15.
- Si persiste el empate, nuevas series desde la yarda 10.
- Si continúa, nuevas series desde la yarda 5.
- Se otorga un tiempo fuera en tiempos extra.

Series y downs:

Cada equipo tiene 4 oportunidades para avanzar el balón para cruzar medio campo y buscar la anotación. Se otorgan nuevas series al inicio de cada período, después de kick off, touchback o cambio de posesión, y también cuando se acepta un castigo que ordena primer down o cuando la defensa intercepta un pase y termina la jugada.



Faules y efecto sobre el down:

- Si ambos equipos cometen foul en bola viva, los castigos se anulan y se repite el down.
- Los foules en bola muerta se aplican por separado y en el orden en que ocurrieron.
- La pérdida de down cuenta como una de las 4 oportunidades de la serie.

Centro, pases y kick off: Centro y formación

- La ofensiva debe sacar la jugada en máximo 25 segundos después de que el referee declare el balón listo.
- El quarterback debe colocarse al menos una yarda detrás de la línea de scrimmage.
- El rush defensivo debe estar alineado a 7 yardas atrás de la línea de scrimmage.

Kick off:

- Si el balón sale antes de ser tomado, hay reglas específicas de colocación o castigo.
- Si sale dentro de zona de touchdown, se considera touchback y la ofensiva inicia en la yarda 10.

Pase adelantado:

- Solo hay un pase adelantado antes o dentro de la línea de scrimmage.
- Es ilegal si se lanza ya rebasada la línea o tras cambio de posesión adelante aunque está atrás de la línea de scrimmage.
- La interferencia de pase ofensiva se castiga con 10 yardas desde la previa línea de scrimmage; la defensiva concede primer down automático en el punto del foul, o en la yarda 2 si ocurre en zona de anotación.

Anotaciones

Jugada

Valor

Touchdown: 6 puntos

Conversión desde yarda 5: 1 punto

Conversión desde yarda 10: 2 puntos

Safety: 2 puntos

Regreso de conversión: 2 puntos

Touchdown

- Se anota cuando el corredor pasa la zona de anotación con posesión del balón.
- También cuando un jugador atrapa pase o fumble en la línea de gol del rival.
- El máximo avance es el balón.

Touchback y safety:

- El touchback reinicia la ofensiva desde la yarda 10.
- El safety otorga 2 puntos a la defensiva.

Conducta y castigos:

- No se puede contactar al rival.
- No se puede agarrar, derribar o dejarse ir sobre el oponente.
- El corredor debe evitar contacto y no puede obstruir el "tacleo".



Fouls sin contacto:

- Lenguaje abusivo, insultante u obsceno: 10 yardas (y primera llamada de atención o expulsión directa depende el índole)
- Bloqueo ilegal: 5 yardas; dependiendo de la zona puede implicar repetir down o pérdida de down.
- Saltar para evitar el "tacleo": balón muerto en el punto del foul.
- Obstruir el "tacleo": balón muerto en el punto del foul.
- 6 o más jugadores en campo: participación ilegal, 5 yardas.

Expulsiones:

- Un foul flagrante puede derivar en expulsión.
- La agresión a un árbitro implica expulsión de la liga (ya sea jugador, coaches o público en general).

Oficiales:

El juego se desarrolla bajo supervisión de 2 oficiales: el referee y el juez de línea o equivalente que determine la administración. El referee tiene control general del juego, administra castigos, lleva el marcador oficial, controla tiempos fuera y verifica uniformes y accesorios.

Reglas del torneo

Cédula de juego: Es el documento oficial para resolver controversias.

- Debe incluir jugadores participantes, nombre y número, estadísticas individuales, marcador final, observaciones y evaluación arbitral.
- Debe ser firmada por referee y capitanes.

Rosters:

- La lista de jugadores debe entregarse por escrito a más tardar en la segunda jornada.
- Se pueden añadir jugadores hasta la cuarta semana, con notificación escrita.
- Los cambios de equipo requieren autorización escrita y deben ocurrir antes de la mitad de la temporada regular.

Multas y penalizaciones: Situación-Consecuencia

Forfeit

\$1,000 pesos (inasistencia)

\$500 pesos (llegar tarde más de 10 min)

Jugador fuera de edad (participar en una categoría abajo de su edad): \$1,000

Expulsión

\$500 pesos y no puede participar hasta cubrir la multa.

Multa progresiva: 50 % adicional en segunda falta; 100 % en tercera falta.

Agresión verbal: \$800

Agresión a física: \$1,000 (Expulsión de la liga)