



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO

2025 - 2026



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



TEMARIO

1. Temario
2. El Campo de Juego (Dimensiones y Trazado)
3. Definiciones y Terminología
4. Vestimenta y Equipamiento
5. Jugadores y Staff de Coacheo
6. Tiempo de Juego
7. Posesión
8. Puntuación
9. Requisitos Ofensivos
10. Bola Muerta
11. Presionando al QB
12. Desprendimiento Ilegal
13. Interferencia de Pase
14. Deportivismo
15. Competencia Formativa
16. Penalidades
 - Generales
 - Castigos Defensivos
 - Castigos Ofensivos
17. Otros/Extras



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



2. EL CAMPO DE JUEGO (DIMENSIONES Y TRAZADO).

- LARGO: 40 yardas + zonas de anotación. Total 60 yardas del campo.
- ANCHO: 30 yardas.
- ZONA DE ANOTACION: 7 - 10 yardas de profundidad.
- ZONA SIN CARRERA: Deberá ser marcada dentro de las 5 yardas inmediatas a la línea de anotación.
- La caja de coacheo es hasta la yarda 5 de cada lado.



3. DEFINICIONES Y TERMINOLOGÍA

- A. **Área de Juego:** El perímetro es delimitado por las líneas laterales y finales.
- B. **Línea de Scrimmage (LoS):** Es el plano que atraviesa el campo de juego donde el balón es colocado para ser centrado.
- C. **Línea por ganar:** La yarda que debe cruzar la ofensiva para conseguir un primer intento (mediocampo) o bien anotar (línea de gol).
- D. **Restricción del Blitz:** Plano que se encuentra a 7 yardas de la línea de scrimmage hacia el lado defensivo.
- E. **Ofensiva:** El equipo que tiene posesión del balón y lo pone en juego.
- F. **Defensiva:** El equipo que intenta detener a la ofensiva y conseguir la posesión del balón.



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



- G. **Pasador:** Cualquier jugador ofensivo que lanza el balón, no solamente de Quarterback/Mariscal de campo.
- H. **Blitzer:** Jugador defensivo que se coloca detrás de la línea de restricción y personal al quarterback.
- I. **Bola Viva:** El periodo de tiempo en el cual la jugada se lleva a cabo. Generalmente utilizado en base a las penalidades. Las faltas en bola viva se consideran parte de la jugada y deben ser administradas para considerar el intento consumado.
- J. **Bola Muerta:** Periodo de tiempo en el cual la bola no está en el juego.
- K. **Silbatazo inadvertido:** Cuando un oficial hace sonar su silbato por error.
- L. **Contacto Ofensivo (Carga ilegal Ofensivo):** Cuando un portador del balón contacta a un defensivo que se encuentra plantado. Dicho contacto puede ser lidiando con la cabeza, hombros, pecho, antebrazos, cadera, etc.
- M. **Flag Guarding (Protección del Flag):** Un acto ilegal por parte del portador del balón para impedir que le quiten los flags ya sea extendido el brazo hacia el rival, posicionar la mano, codo o bien el mismo balón en el camino hacia los flags.
- N. **Pase Lateral:** Un pase hacia atrás o paralelo a la línea de scrimmage.
- O. **Conducta Antideportiva:** Lenguaje o comportamiento ofensivo, abusivo o de confrontamiento.

4. VESTIMENTA Y EQUIPAMIENTO.

4.1 VESTIMENTA

ETAPA ESTATAL

Los equipos son libres de utilizar el uniforme que quieran, sin embargo, no está permitido producir uniformes con los equipos de NFL y/o NFL Flag Tochito que no sean con licenciarios de NFL México. En caso de que algún equipo apoye con la organización de un torneo, deberán de respetarse los lineamientos de uniformes marcados en dicha convocatoria.

ETAPA NACIONAL

Los equipos recibirán un Jersey con logo de un equipo de NFL.

Short y calcetas corren por cuenta del equipo, mencionándoles que no pueden utilizar artículos no oficiales, durante la llegada y competencia.

4.2 EQUIPAMIENTO.

1. Se permiten los “tacos”, tachones o cleats pero solo de plástico, los cuales deben de inspeccionarse antes de cada partido.
2. El uso del protector bucal es obligatorio para la seguridad de los jugadores. Es responsabilidad de los coaches que sus equipos lo utilicen. En caso contrario, se le cargará un tiempo fuera al equipo del jugador/a que no lo esté utilizando adecuadamente.
3. Prohibido utilizar gorra, paliacates, cadenas, collares, esclavas o cualquier otro accesorio que pueda obstruir con el desarrollo del juego.
4. En caso de los lentes de aumento, estos deben estar acondicionados para hacer deporte. No podrán ser lentes de prescripción normales.
5. Antes y durante el juego, los jugadores deberán permanecer con la playera o jersey dentro del short, esto para no interferir con el movimiento y visibilidad de los flags. En caso contrario, se le cargará un tiempo fuera al equipo del jugador/a que no lo esté utilizando adecuadamente.
6. Será responsabilidad de cada jugador antes de cada jugada, que sus banderas se encuentren colocadas a los costados del cinturón y el restante del cinturón colocado dentro de su short, esto para evitar tanto una confusión con el defensivo como una posible lesión.
7. El color de las banderas debe de ser contrastante al color del short.
8. No se permiten otros balones, cinturones o banderas que no sean las oficiales.
9. El short o leggings (en caso de mujeres) deberán de ser sin bolsas.

5. JUGADORES Y STAFF DE COACHEO.

A. ETAPAS

- I. La cantidad de jugadores y staff se definirá en cada convocatoria de las categorías
- II. Todos los jugadores del equipo deberán estar registrados en su cédula de juego, de lo contrario no podrán participar en el encuentro. (el equipo con alineación de un jugador no registrado perderá el juego por descalificación, e incluso el Comité Organizador lo puede suspender de manera indefinida).



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



- III. Todos los jugadores deberán presentar una carta responsiva firmada por el padre, madre o tutor.
- IV. En la banca únicamente podrán estar un entrenador y un asistente, ambos previamente registrados en la cédula de juego.
- V. Los equipos podrán empezar a jugar con un mínimo de 4 jugadores (esto debido a lesiones o retraso del jugador) y tiene hasta el final de la primera parte del juego para estar completos con 5 jugadores en el campo. De lo contrario perderá el juego por forfait.
- VI. Si el equipo tiene menos de 4 jugadores el juego se cancelará, y ganará el equipo completo por forfait.
- VII. En caso de que se tenga la duda de identidad respecto a algún jugador, el equipo que impugna deberá presentar por escrito una protesta dirigida al Comité Organizador de la Liga NFL FLAG Tochito, y deberá también comprobar que los datos que está mencionando son verdaderos con pruebas fehacientes.

B. PERSONAL

- a. NFL o el comité organizador no es responsable de hacer la investigación inicial, sólo es responsable de confirmar la información entregada y dar un veredicto.
- b. Si se demuestra que el equipo que demandó no tiene la razón, entonces el coach del equipo recibirá la sanción de no poder dirigir 5 juegos de la siguiente temporada en la categoría protestada, e incluso el veredicto puede ser la suspensión temporal o definitiva de su equipo.
- c. Es obligatorio contar siempre con una jugadora (mujer) dentro del campo, en caso de no contar con ella su juego lo perderá por forfait. Esta regla aplica tanto en la etapa estatal, etapa regional y en el torneo nacional.
- d. No se permitirá el registro de su(s) equipos, si en su roster no cuentan con 2 jugadoras como mínimo registradas.
- e. Sí por alguna razón durante los juegos los equipos tienen a las dos niñas lesionadas, sólo podrán estar en el campo de juego 4 jugadores (niños), aplicando esta regla ya sea durante la etapa Estatal, Regional o Nacional.
- f. El cambio de jugadora sólo podrá ser por otra jugadora.



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



- g. CHAPERONA La chaperona deberá de ser la mamá de una de las jugadoras.
- h. En caso de no poder alguna mamá de las jugadoras, el equipo deberá suplir esta figura. La cual todos los padres o tutores tendrán que firmar una carta de conformidad autorizando el cambio de chaperona.
- i. Dicha Chaperona compartirá habitación con las niñas del equipo y será responsable de ellas en todo momento
- j. En Huddle (reunión de equipo para escoger la jugada), no debe de haber más de 5 jugadores, en caso contrario se marcará castigo por sustitución ilegal.

Cuando el huddle se realice con el coach pegado a la banda, los jugadores deberán permanecer dentro del campo en todo momento.

6. TIEMPO DE JUEGO.

- 1. El juego tiene una duración de 40 minutos. (2 tiempos de 20 minutos cada uno).
- 2. Tiempo de juego es corrido durante la primera mitad (solamente se para por tiempos fuera y/o discreción del oficial). En la segunda mitad hay advertencia de 2 minutos previo a la finalización del juego.
- 3. Cada equipo tiene 2 tiempos fuera de 30 segundos en cada mitad. Los tiempos fuera no serán acumulables a la segunda mitad o al tiempo extra.
- 4. Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo a su criterio.
- 5. En tiempo fuera el reloj se detendrá completamente en cualquier momento del juego. Ya sea si es cargado a un equipo o administrativo por parte de los oficiales.
- 6. Una vez que el balón es declarado listo para jugar, la ofensiva tiene 30 segundos para centrar el balón.
- 7. El periodo de descanso (medio tiempo) entre la finalización de la primera mitad y el comienzo de la segunda será de 2 minutos.
- 8. El reloj se detendrá para advertir a los equipos cuando quedan 2 minutos de juego en la segunda mitad. De ahí en adelante, el tiempo se detendrá cada vez que el balón salga del campo (carrera de jugador) o toque el suelo (pase incompleto), cambios de posesión (intercepciones o turnover on downs) y en puntos extras. El reloj NO se detiene al conseguir un primer down.

9. Cuando la diferencia de puntos sea de 35 o más, el marcador se detendrá y ese será el resultado final del juego. Sin embargo, los equipos podrán continuar jugando de acuerdo con el tiempo reglamentario de 20 minutos por mitad.

10. En caso de empate se jugarán tiempos extras en el formato llamado "Muerte Súbita". El tiempo de descanso entre el fin del juego y el inicio del tiempo extra será de 2 minutos. Un sorteo, igual al del inicio del juego, determinará la primera posesión del tiempo extra. El ganador del mismo será el que elija ofender o defender primero.

a. **MUERTE SÚBITA:** En la PRIMERA SERIE cada equipo tendrá una (1) jugada desde la yarda 5 rival por un punto o desde la yarda 10 rival por dos puntos. Cada equipo tendrá la opción de ir por 1 o 2 puntos SOLAMENTE EN LA PRIMERA SERIE EXTRA.

Ej: El Equipo A elige jugar por 1 punto, y es exitoso. El Equipo B podrá elegir si intentar una jugada desde la yarda 5 para empatar el juego y pasar a la segunda serie extra o bien jugar por 2 puntos desde la yarda 10 y definir el juego (ya sea ganando o perdiendo por un punto) y se acaba el partido.

b. En caso de permanecer empatados, comenzará la segunda serie extra en donde ambos equipos tendrán el balón a la ofensiva desde la yarda 5. En caso de permanecer empatados, se jugará una tercera serie extra con las mismas condiciones.

c. Si el juego continúa empatado después de la 3ra serie extra, las dos series siguientes (4ta & 5ta) se jugarán desde la yarda 10.

d. Si después de la 5ta serie extra aún permanece empatado el marcador, se jugará 1 única jugada desde la yarda 5 de la ofensiva (como si comenzara una serie normal durante el juego), en donde el equipo que logre una mayor cantidad de yardas en dicha jugada será el vencedor.

e. Si por alguna razón, dos pases incompletos, faltas ofensivas que incluyen pérdida de down por ejemplo, el juego aún no se define se procederá a realizar un sorteo con la moneda de la misma manera que se realizó al comienzo del juego y de las series extras.

No se permiten tiempos fuera durante los periodos de tiempo extra.



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



7. POSESIÓN.

- A. Un sorteo (*coin toss / volado*) determinará la primera posesión.
- B. Será responsabilidad del árbitro presentar la moneda para el volado inicial.
- C. El ganador del volado puede elegir entre ofensiva y defensiva para la primera mitad del juego. Dichos roles se invierten al comenzar la segunda mitad (cambio automático).
- D. El equipo que pierda el volado, tendrá la oportunidad de escoger qué zona desea defender.
- E. No existen “patadas de salida”, “ni goles de campo”.
- F. El equipo a la ofensiva empieza desde su yarda 5 y tiene 4 oportunidades para cruzar el medio campo.
- G. Una vez que lo haya logrado, tendrán otras 3 oportunidades para llegar a la zona de anotación.
- H. Antes que el balón sea declarado listo para jugar en 4to intento, el Referee deberá preguntarle al Coach ya que debe declarar si desea “PATEAR” o “JUGAR”. El coach debe contestar o de lo contrario podrá ser penalizado por demora de juego en ese momento.
- I. Si el equipo ofensivo no logra cruzar el mediocampo en 4ta oportunidad, la defensiva tomará posesión del balón donde la bola se haya declarado muerta (ya sea el máximo avance o el punto previo según corresponda).
- J. El equipo ofensivo puede cambiar su decisión (de jugar a patear, pero no a la inversa) con un tiempo fuera antes que se acabe el reloj de jugada.
- K. Los equipos cambiarán de lado al finalizar la primera mitad del juego y atacarán en el sentido contrario.
- L. Todos los cambios de posesión, excepto intercepciones, comenzarán en la yarda 5 del equipo de la ofensiva



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



8. PUNTUACIÓN.

1. Anotaciones

- Anotación (Touchdown): 6 puntos.
- Punto extra: 1 punto. (jugado desde la yarda 5)
- Punto extra: 2 puntos. (jugado desde la yarda 12)
- Safety: 2 puntos.
- Una intercepción y devolución por el equipo defensivo en un intento de punto extra le otorgará 2 puntos y la posesión del balón a partir de su yarda 5 independientemente si el punto extra era por 1 o 2 puntos.
- Puntos a favor en caso de que su juego sea por forfait (20 - 0) a favor del equipo que se presentó o lo ganó por esta vía.

2. Criterio de Desempate

- Nota: En Torneos Nacionales o Torneos Especiales, el sistema de desempate para seguir avanzando (ya sea que estén divididos por grupos o sea un grupo único), será de la siguiente manera:
 1. Mayor cantidad de Juegos Ganados
 2. Porcentaje Ganados/Perdidos (ej: 3 ganados, 2 perdidos = 60% o 0.600)
 3. En caso de estar empatados 2 equipos en los dos puntos anteriores que se mencionan, el sistema de desempate es el Juego entre sí. (en caso de pertenecer al mismo grupo eliminatorio o bien que dicho juego haya existido)
 4. En caso de estar empatados más de dos equipos. El sistema de desempate es: Menor cantidad de puntos en contra.
 5. Volado. (entre los equipos involucrados)

9. REQUISITOS OFENSIVOS.

A. Juego Terrestre (Carreras)

1. El máximo avance es el balón. El balón será colocado donde se encontraba al momento en el cuál fue desprendido el flag.
2. Para comenzar una jugada, el balón debe de ser centrado entre las piernas.
3. El balón no podrá ser levantado del suelo por ningún motivo cuando se dé la señal de bola lista.



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



4. El jugador que toca el balón antes de iniciar la jugada será el único que podrá centrar.
5. El centro es el jugador que realiza el snap.
6. El QB es el jugador que recibe el balón después del centro.
7. El QB no puede correr más allá de la línea de scrimmage, a menos que ya haya un intercambio de balón y se la hayan regresado.
8. Una ofensiva puede realizar entregas de mano ilimitadas atrás de la línea de scrimmage.
9. Las zonas sin “carreras” están localizadas 5 yardas frente a cada zona de anotación.
10. El jugador que recibe el balón en una entrega de mano a mano podrá lanzar un pase siempre y cuando haya permanecido detrás de la línea de scrimmage durante el down.
11. Girar es permitido, pero los jugadores no podrán separar los pies del campo, aventarse, saltar, para evitar a un jugador defensivo.
12. Los jugadores no pueden aventarse hacia adelante (ej: zona de anotación o línea por ganar), en este caso la jugada se detiene en donde el jugador se aventó. De haber contacto se castigará con contacto ilegal por parte del ofensivo, iniciando la jugada 5 yardas por detrás del punto de la falta con pérdida de Down.

B. Juego Aéreo (Receptores y Pases)

1. Todos los jugadores son elegibles para recibir pases. (incluyendo al QB si el balón ha sido entregado o lanzado detrás de la línea de scrimmage)
2. Todos los jugadores deben permanecer estacionarios por al menos un segundo (Set) antes que se realice un movimiento o bien el balón sea centrado.
3. Solo se permite un jugador en movimiento antes de ponerse en juego el balón siempre y cuando no sea hacia la zona de gol rival (debe ser un movimiento lateral o hacia atrás, no para adelante).
4. Dos o más jugadores cambian de posición (shift), todos deberán volver a permanecer quietos y volver a “setearse”.
5. El QB tiene 7 segundos para lanzar el balón. Si el balón no es lanzado en ese tiempo, la jugada se considera muerta y se pierde una oportunidad, colocando el balón en la línea de scrimmage anterior como si se hubiera lanzado un pase incompleto. Una vez que el balón ha sido entregado de mano o por medio de un pase, la regla deja de tener efecto ya que el QB ha dejado de poseer el balón.
6. Para completar el proceso de recepción, el jugador deberá contactar el campo de juego (dentro de las líneas laterales) con cualquier parte del cuerpo antes de tocar fuera del campo. Si dicho jugador va al suelo, deberá mantener el control del balón sobreviviendo el contacto con el piso para completar el proceso de la recepción.



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



7. Si un jugador ofensivo sale del campo por su propio pie no podrá ser el primero en tocar el pase.
8. Sólo se permite un pase hacia adelante por down. Si el pase es atrapado - o cae incompleto - detrás de la línea de scrimmage es una falta por *pase ilegal hacia adelante* o bien *intentional grounding*.
9. Para evitar ser castigados con *intentional grounding* el pasador debe deshacerse del balón y que éste cruce la línea de scrimmage sin importar si hay un receptor cerca de donde cae el balón.
10. Las Intercepciones cambian la posesión del balón y la bola permanece viva.
11. Cuando ocurra una intercepción en las zonas “sin carrera” y el jugador sea detenido dentro de esta zona, se considera “bola muerta”, y el equipo que interceptó comenzará en su yarda 5.
12. Si la intercepción ocurre en la zona “sin carrera” y el jugador logra salir de esta zona, pero es detenido, el balón será colocado en donde terminó la jugada.

10. BOLA MUERTA.

A. La jugada o el balón se considera muerta cuando:

- I. El oficial hace sonar su silbato.
- II. Al jugador con el balón le desprenden uno o ambos flags.
- III. Se consigue una anotación.
- IV. Cualquier parte del cuerpo del jugador que tiene la posesión del balón toca el suelo, excepto que sean los pies o las manos (incluyendo tobillos o muñecas).
- V. Un jugador con posesión del balón que no cuenta con ambos flags o éstos no se encuentran bien colocados. La jugada muere y el balón se colocará en el punto donde se obtuvo la posesión.
- VI. Si el flag del jugador que tiene la posesión del balón cae al suelo, la jugada será considerada como bola muerta y el balón será colocado donde se encontraba el balón al momento en el cual se cayó el flag al jugador en posesión del balón.
- VII. No existe bola suelta (fumble). El balón será colocado donde fue soltado por el jugador que tenía la posesión en caso que sea hacia adelante. Si el balón cae detrás de donde fue soltado, se colocará donde hizo contacto con el suelo.
- VIII. La sustitución de jugadores sólo podrá realizarse cuando exista bola muerta.



TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



11. PRESIONANDO AL QB.

- a. Todos los jugadores que desean presionar al QB deberán estar colocados a un mínimo de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap. Un máximo de 2 (dos) jugadores pueden presionar al QB. Los rushers DEBERÁN identificarse levantando la mano previo al snap. Los rushers DEBERÁN presionar de manera inmediata al snap. Una presión retardada NO está permitido.
- b. Los jugadores que no presionan al QB pueden defender en la línea de scrimmage sin cruzarla hasta que el balón haya sido entregado (de mano o mediante un pase) o bien un engaño haya sucedido.
- c. Todos los jugadores defensivos son elegibles para presionar al que tenga el balón una vez que el QB lo haya entregado directamente de mano o haya sido pasado lateralmente, así como si el QB haya realizado un engaño.
- d. Una marca especial o un oficial designará las 7 yardas desde la línea de scrimmage. Los jugadores defensivos deberán confirmar con el oficial en cada jugada.
- e. Los jugadores que presionan al QB pueden intentar bloquear el pase; sin embargo, concatenar al QB - a menos que el oficial lo considere incidental - resultará en una falta de rudeza al pasador.
- f. Cualquier trayectoria ofensiva de los receptores o corredores que obstruyan al jugador que entra a presionar al QB, se penalizará cómo bloqueo ofensivo. Teniendo en cuenta que si el defensivo es el que busca el contacto se marcará un contacto defensivo.
- g. Los jugadores ofensivos no pueden impedir el paso a los rushers de ninguna manera. El rusher tiene derecho a un camino libre al QB sin importar dónde se encuentre colocado previo al snap. El CARRIL se establece pre-snap desde donde se encuentra el rusher directamente al QB. Dicho CARRIL no se altera una vez que el QB se mueve. Si el carril es ocupado por un jugador ofensivo en movimiento, será responsabilidad del mismo ofensivo evitar al rusher. Cualquier alteración al movimiento del rusher o contacto con él, será penalizado como bloqueo ofensivo. Si el jugador ofensivo no se mueve luego del snap (permanece estacionario/quieto), el/los rushers deberán rodearlo y evitar el contacto.
- h. Si un jugador defensivo, colocado a más de 7 yardas, anticipa el conteo de manera errónea y se encuentra a menos de 7 al momento del snap, NO podrá cruzar la línea de scrimmage legalmente hasta que exista un engaño de entrega o el balón sea entregado o pasado. Anticipar el conteo no es una falta, la falta sucederá si el rusher cruza la línea de scrimmage previo a una entrega, engaño de entrega o pase.

12. DESPRENDIMIENTO ILEGAL.

- A. Ningún jugador podrá desprenderle el flag a un rival a destiempo (ya sea durante una trayectoria de pase previo a que el balón sea tocado o bien después que un pase hacia atrás haya sido lanzado) ya que eso inhabilita a los jugadores ofensivos a avanzar el balón. Si la quita es simultánea con el toque del balón por parte del receptor o en la inmediatez del lanzamiento por pase del pasador, no hay falta.
- B. Si en una jugada de pase un jugador defensivo - por sacar ventaja de la regla anterior (11.a) - desprende ilegalmente el flag a un jugador ofensivo y este logra atrapar el pase sin tener un rival en su camino al end zone,, este se marcará como pase completo y podrá seguir corriendo hasta la anotación y se marcará Touchdown en lugar de considerarse bola muerta.
- C. Para no sacar ventaja de estas reglas, todo jugador que desprenda los 2 flags de manera ilegal, se penalizará con expulsión directa por actitud antideportiva desleal.

El castigo por una quita ilegal es de conducta antideportiva (acumulable para descalificación) y se penalizará con 10 yardas desde el punto de bola muerta y primero automático.

13. INTERFERENCIA DE PASE.

- La interferencia de pase es contacto físico cuando la bola se encuentra en el aire y se penaliza desde el punto de la falta y primer intento automático.
- Si la interferencia llegara a ocurrir dentro de la zona de anotación, el punto donde se colocará el balón será en la yarda 2 del equipo defensivo. Todos los castigos subsiguientes serán la mitad de la distancia.

14. DEPORTIVISMO.

- a. Si un oficial es testigo de cualquier tipo de contacto físico, como tackleo o bloqueo flagrante o cualquier comportamiento antideportivo, el juego se detendrá y el jugador agresor será expulsado del partido o incluso del torneo.
- b. La provocación verbal no está permitida. Se considera **abuso verbal**, al lenguaje que pueda resultar ofensivo hacia los oficiales, jugadores y equipos contrarios o espectadores. Los oficiales tienen la facultad de determinar cuándo se considera abuso verbal. Si esto ocurriera, el oficial - además de marcar actitud antideportiva - dará un aviso de advertencia , sí la actitud continúa el jugador o jugadores serán expulsados del partido o incluso del torneo. ESTE DEPORTE ES FORMATIVO POR LO QUE NO SERÁ TOLERADO NINGÚN TIPO DE JUEGO RUDO O DE CONTACTO FÍSICO NI ACTITUD AMENAZANTE.
- c. Será sancionada a criterio del árbitro cualquier situación en la que se presente una actitud antideportiva por parte del entrenador, padre de familia, tutor, público o jugador. (groserías, señas obscenas, insulto a los jugadores o porras, etc.)
- d. Sí un jugador en una posición franca para anotar ya sea en carrera, pase o una intercepción, punto extra etc.; un jugador defensivo por evitar que le anoten en vez de ir por la bandera realiza una actitud desleal como empujar, tropezar o taclear al ofensivo para que este no llegue al TD, la aplicación será que el jugador defensivo será expulsado automáticamente y se le dará el TD al equipo que tenía el balón, más 10 yardas de castigo en el punto siguiente (mitad de la distancia para el Punto Extra o bien para el comienzo de la nueva serie si la falta ocurrió durante un punto extra).
- e. Todas las expulsiones a jugadores, coaches y coordinadores será mínimo de un partido o hasta llegar a ser suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso (No importando la etapa que se esté jugando), la facultad para tomar la decisión es únicamente del Comité Organizador.

NOTA: Les recordamos que el falsificar o alterar documentos, es una falta grave castigada por las autoridades competentes de nuestro país, así como una falta grave para nuestro programa, por lo que el comité organizador tiene plenas facultades para castigar al equipo que incurra en esta situación, hasta con la expulsión definitiva del equipo y la institución a la que representa, de cualquiera de nuestros torneos por tiempo indefinido. No importando la etapa o fase del torneo que se esté jugando o incluso si la falta es descubierta cuando el torneo ya haya terminado.



15. COMPETENCIA FORMATIVA.

- a. Se permitirá un solo juego perdido por default (forfeit) durante la temporada. En caso de que un equipo falte a dos juegos, causará baja del torneo no importando la jornada o etapa que se esté jugando.

16. PENALIDADES.

A. Generales

- I. Todos los castigos serán de 5 yardas desde la línea de scrimmage exceptuando los contactos (punto de la falta) y castigos en bola muerta o antideportivos.
- II. Todos los castigos pueden ser declinados. (Incluso en bola muerta como el falso arranque)
- III. Los oficiales determinarán si hay contacto accidental como resultado de una jugada.
- IV. Solamente el capitán del equipo y el coach podrán preguntar al oficial acerca de las decisiones e interpretaciones.
- V. Los demás jugadores y espectadores no podrán cuestionar las decisiones arbitrales.
- VI. Los juegos o mitades no podrán terminar con un castigo defensivo aceptado (Si el castigo es declinado no hay inconveniente)
- VII. Cuando el QB mete las manos detrás del centro, este jugador no podrá entregar el balón a nadie más que al QB.
- VIII. Fingir una lesión para detener el balón (a criterio del árbitro) es considerado una táctica desleal y se penaliza como actitud antideportiva.
- IX. Será castigado si el jugador ofensivo baja la cabeza para cubrir las banderas (flag guarding) o utilizar sus manos para desplazar al oponente (contacto ofensivo).
- X. Será castigada como actitud antideportiva la jugada de pase fantasma, al igual que cualquier otro tipo de engaño. (como jugadores tirándose al piso o creando una distracción que no tenga nada que ver con el juego o bien con el proceso de sustitución)
- XI. Aventar a un jugador hacia la banda.
- XII. Tener cualquier tipo de contacto material durante una cobertura (Restringir, desplazar, impedir el paso, etc)
- XIII. Castigos aplicados desde la zona de anotación: Defensivos = a la yarda 2. Ofensivos = Safety

B. Castigos Defensivos

I. Desde el punto de la falta

Interferencia Defensiva	+ Primero Automático
Stripping (Arrebatar el balón)	5 yardas + Primero Automático

II. Aplicación común (Línea de Scrimmage o Bola Muerta)

Offside / Sustitución Ilegal	5 yardas de la Línea de Scrimmage + Primero Automático
Rush ilegal comenzar a menos de 7 yardas	5 yardas de la Línea de Scrimmage + Primero Automático
Desprendimiento ilegal Previo a que un receptor toque la bola o tardío cuando pasador suelta la bola en pase lateral	10 yardas desde el punto de bola muerta + Primero Automático
Contacto Ilegal	10 yardas desde el punto de bola muerta + Primero Automático
Rudeza contra el Pasador	10 yardas desde el punto de bola muerta + Primero Automático
Rudeza Innecesaria	10 yardas desde el punto de bola muerta + Primero Automático
Conducta Antideportiva	10 yardas desde el punto de bola muerta + Primero Automático

C. Castigos Ofensivos

I. Desde el punto de la falta

Contacto Ilegal (Carga ofensiva)	10 Yardas + Pérdida de Intento
Protección del Flag (Flag Guarding) Saltar, meter la mano, bajar los hombros, etc	5 Yardas + Pérdida de Intento
Intentional Grounding	+ Pérdida de Intento

II. Aplicación Común (Línea de Scrimmage o Bola Muerta)

Sustitución Ilegal Más de 5 en huddle o cambio luego que el centro toca el balón	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage
Retraso/Demora de Juego	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage
Movimiento ilegal movimiento hacia línea de gol rival	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage
Shift ilegal 2 o más jugadores en movimiento que no permanecen quietos antes del snap	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage (Abortar)
Falso Arranque / Offsides (alineado en Zona Neutral)	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage (Abortar)
Bloqueo Al rush o a cualquier defensivo en persecución	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage
Toque Ilegal Si el jugador sale del campo no podrá ser el primero en tocar el pase	5 Yardas desde la Línea de Scrimmage + Pérdida de Intento
Retraso/Demora de Pase QB demora más de 7 segundos para lanzar el balón	Pérdida de down (como si fuera pase incompleto)
Interferencia Ofensiva	10 Yardas desde Línea de Scrimmage + Pérdida de Intento
Carrera Ilegal Corriendo en "Zona de no carrera"	5 Yardas desde Línea de Scrimmage + Pérdida de Intento
Conducta Antideportiva	10 Yardas desde Línea de Scrimmage + Pérdida de Intento



FLAG

TOCHITO

REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO



EN LAS SIGUIENTES FALTAS, EL CASTIGO SERÁ EVALUADO POR EL COMITÉ ORGANIZADOR Y PUEDE LLEGAR HASTA LA SUSPENSIÓN DEFINITIVA:

- Violencia entre jugadores.
- Violencia entre jugadores y árbitros.
- Violencia entre coaches y jugadores
- Violencia entre coaches y árbitros.
- Violencia entre porras.
- Violencia entre porras / familiares / jugadores / coaches.
- Violencia entre coordinadores o de coordinadores hacia árbitros.

NOTA: Todas las expulsiones a jugadores, coaches y coordinadores será mínimo de un partido o hasta llegar a ser suspendidos del torneo definitivamente según sea el caso (No importando la etapa que se esté jugando), la facultad para tomar la decisión es únicamente del Comité Organizador.

17. Otros/Extras

- a. Los jugadores deben utilizar playeras o jerseys del mismo tono de color y con el número visible en la parte posterior. Los números deberán contrastar con el color del uniforme.
- b. No está permitido el uso de marcas patrocinadoras en los uniformes. (las únicas marcas permitidas serán las que estén dentro del Programa NFL Flag Tochito y autorizadas por NFL México).
- c. La organización y sistema de competencia de calificación, será responsabilidad del Comité Organizador de cada una de las ciudades.
- d. El hecho de leer este documento e integrarse a participar en la Liga NFL Flag Tochito, significa que como Coach / Responsable del Equipo, acepto y estoy de acuerdo en los lineamientos que se manejan en los Torneos Locales, Estatales, Regionales, Nacionales.
- e. Los acompañantes de los jugadores tendrán que permanecer en las gradas, en caso de no contar con ellas, deberán de estar por lo menos 8 yardas detrás del área técnica.

- f. Será responsabilidad de cada coach el comportamiento de sus jugadores y acompañantes dentro y fuera de las instalaciones de la sede. Así como hoteles, medios de transporte y cualquier otro lugar asociado al viaje cuando el Torneo sea fuera.
- g. El comité organizador se reserva el derecho de admisión a la liga a algún equipo o personas, así como la libertad de suspender a un entrenador, equipo o institución del torneo, ya sea temporal o definitivamente.
- h. La única persona autorizada para emitir una protesta de carácter técnico será el coach titular y deberá hacerlo por escrito y con el sustento necesario en un plazo no mayor de 30 minutos una vez concluido el encuentro. El escrito puede ser a mano y será dirigido al juez principal, quien lo canalizará al comité de apelación, quien analizará la protesta y emitirá un dictamen, el cual será inapelable.

Para los casos no previstos en el presente reglamento, el comité organizador se reserva el derecho de tomar decisiones de acuerdo a situaciones especiales y la decisión será inapelable.

Nota de autor: Este documento ha sido editado y adaptado por Allan Kotliar en base al reglamento NFL Flag Tochito 2024, NFL Flag USA 2025 y conceptos metodológicos fundamentales de flag football global. Este documento también fue revisado y autorizado por el departamento de Arbitraje de NFL Flag Tochito.



REGLAMENTO

LIGA NFL FLAG TOCHITO

2025 - 2026