

REGLAMENTO DE JUEGO



ÍNDICE

EQUIPOS Y GENERALIDADES.....	2
<i>Equipo y jugadores.....</i>	<i>2</i>
<i>Pagos.....</i>	<i>3</i>
<i>El campo.....</i>	<i>3</i>
<i>El balón.....</i>	<i>3</i>
<i>Uniforme.....</i>	<i>3</i>
<i>Banderas.....</i>	<i>4</i>
<i>Los árbitros.....</i>	<i>4</i>
<i>Las anotaciones.....</i>	<i>4</i>
EL JUEGO.....	5
<i>Inicio de juego.....</i>	<i>5</i>
<i>Periodos y tiempo.....</i>	<i>5</i>
<i>Última jugada.....</i>	<i>6</i>
<i>Tiempo de tolerancia.....</i>	<i>6</i>
<i>Pase de kick off.....</i>	<i>6</i>
<i>Regreso de kick off.....</i>	<i>7</i>
DEFINICIONES OFENSIVAS.....	7
<i>Máximo avance.....</i>	<i>8</i>
<i>Pase adelantado.....</i>	<i>8</i>
<i>Derecho de lugar y derecho de paso.....</i>	<i>8</i>
<i>Centro.....</i>	<i>8</i>
<i>Pasando el balón.....</i>	<i>9</i>
<i>Corriendo el balón.....</i>	<i>9</i>
<i>Recepción de balón.....</i>	<i>9</i>
<i>Bloqueo.....</i>	<i>10</i>
<i>Sustituciones.....</i>	<i>10</i>
<i>Actitudes antideportivas.....</i>	<i>11</i>
DEFINICIONES DEFENSIVAS.....	11
<i>Rush.....</i>	<i>11</i>
<i>Toque.....</i>	<i>11</i>
<i>Retirar las banderas.....</i>	<i>12</i>
<i>Interferencia.....</i>	<i>12</i>
<i>Series extras.....</i>	<i>13</i>
<i>Criterios de desempate.....</i>	<i>13</i>
<i>Playoffs.....</i>	<i>14</i>
CONDUCTA Y SANCIONES.....	14
<i>Actitudes antideportivas y foul sin contacto.....</i>	<i>14</i>
<i>Peleas.....</i>	<i>14</i>
<i>Sanciones y multas.....</i>	<i>14</i>
ANEXO 1. REESTRICCION DE JUGADORES DE CATEGORIAS DE ARRIBA HACIA ABAJO.....	15
ANEXO 2.SUMARIO DE CASTIGOS.....	17

EQUIPOS Y GENERALIDADES

Equipo y jugadores

- El equipo participante deberá nombrar un capitán, la liga le dará un nombre de usuario con el cual deberán ingresar sus rosters al inicio de la temporada en la página <http://www.tochoprimetime.com>. El máximo de jugadores permitidos por equipo será de 20 participantes y podrá actualizarlo hasta la quinta jornada.
- En la rama femenil se jugará 5 vs 5 mujeres, varonil 5 vs 5 hombres y mixto 3 mujeres y dos hombres. Los niños menores de 12 años podrán participar como un jugador femenino siempre que sus habilidades atléticas sean similares al de una mujer.
- Las categorías se crearán dependiendo de la competitividad de los equipos y cada una tendrá un campeonato independiente. Los jugadores deberán participar de acuerdo a la categoría y rama que le corresponda según su nivel de juego (A criterio de la liga).
- La elegibilidad de jugadores que participan en categorías mayores y quieren jugar en categorías menores será establecida de acuerdo al anexo 1. Esto con el fin de preservar el espíritu competitivo de cada torneo.
- Para participar en play offs los jugadores tienen que haber participado en temporada regular en al menos cuatro juegos si su calendario de juego es de 9 juegos, y 3 si la temporada es de ocho juegos. Si un jugador participa en playoff y no cumple con este criterio el partido será declarado forfeit.
- Un jugador puede cambiar de equipo antes de iniciar la temporada siempre y cuando no tenga adeudos con el anterior. Si así fuera, el jugador no podrá participar en ningún equipo de la liga hasta que el adeudo sea liquidado.
- Si un jugador quiere cambiar de equipo ya iniciada la temporada, se podrá realizar dicho movimiento siempre y cuando solo haya participado solo un partido con su equipo anterior y esto deberá reportarse a la liga para su aprobación.
- El equipo campeón asciende a la siguiente categoría, así como el que quede en último lugar puede decidir si desciende o permanece en su categoría.
- Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico.

Pagos

- Los capitanes y/o representantes son los responsables de los adeudos de sus equipos, cubriendo la totalidad de la cuota correspondiente sin importar la morosidad de sus jugadores. Bajo ninguna circunstancia TPT absorberá algún faltante.
- La cuota de inscripción deberá entregarse a los miembros del Staff de la liga, abonando antes de la segunda jornada el 60% de la cuota, y la diferencia se liquidará a más tardar en la séptima.
- Los pagos deben realizarse al inicio del juego o más tardar al medio tiempo. No hay pagos al final.

El campo

- El campo mide 60 yardas de largo por 30 yardas de ancho. Cada zona de anotación irá de 7 a 10 yds (dependiendo de las condiciones de la sede).
- Los jugadores fuera de acción permanecerán fuera de las líneas laterales y no podrá estar a más de 10 yardas de la zona de anotación.

El balón

- El balón de juego para las ramas femenil y mixto será Youth TDS o TDY Wilson. En la varonil se jugará con el Wilson 1001 o Nike 1500. En ambos casos se pueden usar equivalentes de otras marcas. Si un equipo no trae balón se jugará con el del equipo contrario o balones de la Liga.

Uniforme

- Todos los jugadores del equipo deberán contar con las misma playera o jersey numerado, el cual debe tener unificación cromática, de estilo y deberán fajarse (jersey, camiseta o playera por dentro del short). Para la modalidad con uso de Flags queda prohibido la ropa deportiva con bolsas o cualquier accesorio que pueda lastimar a los jugadores, para los hombres queda prohibido jugar con leggings, fundas, licras, mezclilla, etc... Queda prohibido usar aretes, pulseras, collares, arracadas o cualquier accesorio que pueda ser jalado y ponga en peligro la integridad de los jugadores.
- Si dos equipos juegan con uniformes con colores que no sean contrastantes, el equipo local tendrá preferencia de jugar con su playera (siempre y cuando todos sus jugadores estén uniformados) y el equipo visitante cambiará de color o tendrán que usar casacas que les prestará la liga. **SE LES RECOMIENDA A LOS EQUIPOS TENER DOS UNIFORMES CON COLORES DIFERENTES.**

- Ningún equipo podrá usar uniformes que sean similares o hagan alusión de ser parte de la planilla arbitral para evitar confusiones.
- El calzado tendrá que ser tenis o tachos (cleats) que no podrán ser de metal, o spikes.

Banderas

- En la modalidad con banderas se utilizarán cinturones Sonic Boom flag- a-tag, o su equivalente los cuales tendrán 2 cintas a los costados con las medidas reglamentarias.
- Las banderas no podrán estar dobladas ni cortadas y el cinturón se ajustará a la cadera. El color de las tiras debe de ser contrastante al short, pants, o licra de juego.

Los árbitros

- El juego será administrado por 2 o 3 árbitros.
- Su jurisdicción comienza con el volado y termina cuando el referee declara el resultado final.
- Sus decisiones son finales, sobre apreciación no hay punto de discusión, siempre que no se interpongan al reglamento vigente.
- Cada oficial debe conocer las reglas del juego y se conducirá con imparcialidad y respeto.
- Es responsable de tareas generales y específicas, de acuerdo con sus asignaciones.

Las anotaciones

- Se marca anotación cuando algún jugador ofensivo con el control del balón tiene un pie plantado dentro de la zona de anotación sin haber abandonado previamente el terreno de juego.
- Cada anotación vale un punto sea esta por pase, carrera, o safety. No hay conversiones.

EL JUEGO

Inicio de juego

- Cada equipo designará ante el referee un capitán y un coach responsable (si lo hay).
- El árbitro, junto con los capitanes, efectuará la ceremonia del volado donde se lanza una moneda al aire con opción para que el equipo visitante elija una cara. El equipo que gana puede elegir entre recibir o patear y quien lo pierda el lado que defiende. Para la segunda mitad se invierte.
- El juego inicia después del volado con 5 jugadores ofensivos y 5 defensivos. Si no llegara a completarse uno de los 2 equipos pueden iniciar con 4 integrantes y el equipo completo jugará con sus 5 integrantes.
- En la modalidad mixta deberá haber un mínimo de 3 mujeres en el campo, con excepción que el equipo solo tuviera 4 jugadores podrían entrar dos hombre y dos mujeres. Sin embargo, 4 mujeres pueden iniciar el partido.
- Los niños podrán participar como un jugador mujer siempre que sus capacidades deportivas sean las de un niño, esta decisión quedará a criterio de los árbitros y la liga.

Periodos y tiempo

- El juego tendrá dos periodos de 24 minutos separados por un intermedio de 5 minutos. El tiempo corre a partir del término del volado.
- Cada equipo tendrá dos tiempos fuera de 40 segundos por cada medio. Estos pueden ser cortos si el equipo solicitante así lo indica y no podrá haber reunión. No son acumulables.
- El árbitro tendrá el número de tiempos fuera que requiera.
- Los árbitros notificarán los 2 últimos minutos de cada mitad del juego. En la primera mitad serán corridos y en la segunda efectivos. En el segundo caso se detendrá el reloj en pase incompleto, anotación, castigo, cuando jugador en posesión del balón abandone el campo, cambio de posesión, jugador lastimado o tiempo fuera solicitado.
- Cuando la diferencia en el marcador sea de 5 puntos (TDs), los últimos dos minutos serán corridos.

Última jugada

- Se notificará a los dos equipos la última jugada de cada medio cuando queden 5 segundos en el reloj (o con el reloj en cero)
- El partido no puede terminar con un castigo defensivo, pero sí podrá terminar si existe un castigo ofensivo.
- En caso de que una patada sea la última jugada, el tiempo empieza a correr cuando el equipo ofensivo toque el balón, si este decide no recibir la patada tendrá una última jugada en el punto donde quede el balón.

Tiempo de tolerancia

- Los equipos deberán estar en el campo 10 minutos antes del inicio del juego.
- Si los equipos están presentes en el campo, pero los capitanes no asisten a la ceremonia del volado corre tolerancia de 2 minutos. Al concluir esta, el tiempo de juego comienza a correr.
- El partido iniciará con mínimo 4 jugadores por equipo, pero si alguno de ellos tiene menos integrantes puede solicitar tiempo de tolerancia para completarse (10 minutos) y serán descontados del tiempo regular del juego. Si después de este periodo, el equipo contrario no llega o se completa, se decreta forfeit a favor del equipo completo, siempre y cuando no existan indicaciones de TPT para posponer su inicio.
- Pasado este tiempo de tolerancia, el equipo contrario podrá decidir si se juega o no. De aceptarlo, el juego será oficial y dispondrán solo del tiempo restante para celebrarlo.
- La tolerancia no aplicará al tiempo del reloj cuando el retraso sea por logística de la liga en equipos con el mismo nombre o franquicia en diferentes ramas: varonil, mixto o femenino.

Pase de kick off

- La patada es con la mano y con el balón del equipo adversario. En la rama femenino se pateará de la yarda 10, y en la rama mixta y varonil dentro de sus diagonales.
- El equipo defensivo tiene 5 segundos después del silbatazo para patear y evitar un retraso de juego. Si esto sucediere el equipo receptor inicia en medio campo su ofensiva. Después de una anotación, el equipo ahora defensivo tendrá 30 segundos para patear. El kick-off no se considera down.
- Si el balón sale por las líneas laterales antes de cruzar el medio campo, la jugada inicia donde sale el balón.

- Si el balón queda en la zona de anotación o el balón sale por la línea final del campo (cabeceras), se marcará touchback y la ofensiva iniciará en la yarda 10.
- Si la patada no toca ninguna parte del campo ofensivo, el equipo que recibe comienza en medio campo. Esta regla aplica también cuando el equipo defensivo se reserva la patada. Este castigo es acumulativo por todo el juego, después de 3 sanciones, se castiga todas la veces subsecuentes con una oportunidad extra a medio campo.
- Si la patada toca en alguna parte del campo ofensivo, el punto de inicio de la ofensiva será donde quede el balón, así este no cruce el medio campo.
- No existe patada de despeje en ninguna oportunidad. En caso de que el equipo ofensivo, no logre la anotación en cuarto down, la posesión del balón pasará al otro en el punto anterior.
- Si al momento que se realiza la patada el jugador que lanza deja el balón en la zona de anotación o pierde control de este, la ofensiva comenzará en la yarda 10 cercana a la anotación.

Regreso de kick off

- El equipo receptor podrá colocarse después de medio campo en cualquier parte de su terreno y solo podrá rebasar este cuando el balón de patada lo cruce.
- Si el equipo que regresa la patada pasa el medio campo antes de que el balón cruce, se detendrá la jugada en el punto donde se haga la recepción. El equipo infractor deberá regresar al medio campo y perderá la primera oportunidad de su serie ofensiva.
- El equipo receptor tiene que fildear o cachar el balón de aire o de bote, si el balón es tocado por algún jugador ofensivo y este cae al piso la jugada se declara bola muerta en el punto, mismo donde inicia su primera oportunidad.

DEFINICIONES OFENSIVAS

- Se cuenta con 4 oportunidades para recorrer el campo y anotar.
- Los jugadores se podrán mover libremente sin cruzar la línea de scrimmage. Si la llegan a cruzar se marca procedimiento ilegal y pérdida de oportunidad.
- Pisar las líneas laterales o finales del campo en posesión del balón es fuera.
- No se puede hacer reunión de más de 2 jugadores. De lo contrario se cargará un tiempo fuera.

Máximo avance

- Se aplica el punto final del avance del jugador en posesión del balón. Es determinado por el pie plantado más cercano rumbo a la zona de anotación cuando la bola es declarada muerta por tackleo, anotación, pisar fuera del campo, etc. (no existe plano imaginario).

Pase adelantado

- Surge como resultado de cruzar la línea de scrimmage y tratar de realizar la transferencia del balón a otro jugador y el pase caiga adelante del punto donde fue lanzado o pichado.
- Si el pase adelantado es interceptado, la jugada se deja correr y se marca cambio de posesión.
- No se considera pase adelantado cuando el balón es tocado por un defensivo y después lo recibe un ofensivo.

Derecho de lugar y derecho de paso

- El derecho de lugar es dado a un jugador plantado y los oponentes tienen que evitar el contacto.
- El derecho de paso es determinado por un jugador en movimiento hacia una zona libre y los oponentes, también en movimiento, tienen que evitar contacto.
- El derecho de lugar es prioritario sobre el derecho de paso.

Centro

- El centro es alineado por el juez de línea en el punto donde termino la jugada anterior.
- Después del silbatazo realizara la transferencia del balón al pasador por arriba del hombro en un solo movimiento. De no realizarlo así se señala procedimiento ilegal y pérdida de down.
- Una vez tomada su posición, no podrá fingir un centro o invadir la zona neutral.
- Tiene 5 segundos para centrar el balón al pasador. De lo contrario se declara retraso de juego y se castiga con pérdida de oportunidad.
- El pasador debe estar mínimo a una yarda de la línea de scrimmage para poder recibir el balón.
- El centro debe esperar un tiempo una vez centrado el balón para permitir el paso del Rush y evitar un bloqueo o contacto ofensivo.

Pasando el balón

- 🏈 No existe límite de pases adelantados atrás de línea de scrimmage. Una vez rebasada la línea no puede haber pases adelantados. Si el balón cruza la línea de scrimmage no podrá regresar para lanzar otro pase adelantado.
- 🏈 Todos los jugadores ofensivos son elegibles para recibir un pase.
- 🏈 Cualquier jugador ofensivo puede recibir el balón por parte del centro.
- 🏈 En los casos de pase incompleto atrasado o manejo de balón detrás de la línea de scrimmage se finalizará la jugada y la bola regresa al punto anterior para jugar el siguiente down.

Corriendo el balón

- 🏈 Corredor es todo jugador en posesión del balón que se desplaza a la zona de anotación.
- 🏈 El corredor podrá girar para evitar que le quiten las banderas o sea tocado, siempre y cuando en su movimiento no contacte a ningún jugador defensivo.
- 🏈 El corredor no puede brincar hacia enfrente o elevar las rodillas en medio de dos jugadores.
- 🏈 El jugador ofensivo no se puede dejar ir o lanzarse de frente o de espalda.
- 🏈 En la modalidad de mixto los hombres evitaren el contacto con las mujeres en el entendido que por fuerza, talla y peso pueden lastimarlas. De lo contrario y de acuerdo a la gravedad del incidente se puede marcar desde un contacto o un foul personal que podría ser sancionado con expulsión si el caso lo amerita. Si una mujer es la que busca el contacto será sancionada.
- 🏈 El jugador que lleve el balón no podrá agachar ni meter el hombro, o la mano para evitar ser tocado. Si lo hiciera se considera ayuda al corredor y la jugada se detiene en el punto del foul.
- 🏈 Si el balón ha cruzado la línea de scrimmage, no podrá haber intercambio de mano a mano.
- 🏈 Si un flag del portador del balón se cae, la jugada será parada por un silbatazo. Si esta se cae sola antes de que reciba el balón la jugada termina en cuanto complete la recepción.

Recepción de balón

- 🏈 El receptor tiene libre paso de trayectoria por lo que ningún defensivo debe interferir en su camino mediante contacto físico.

- Un pase es completo cuando un jugador que recibe el balón lo mantiene bajo control con fuerza y firmeza teniendo al menos un pie dentro del campo de juego.
- No se puede malabarear el balón u obtener beneficio de esta acción. Si durante el malabareo el receptor es tocado y posteriormente hace completo el pase se finaliza la jugada en el punto del toque o desprendimiento de la flag.
- Si el jugador ofensivo pisa fuera durante una jugada este será inelegible y solo recupera su elegibilidad si un compañero hace contacto con el balón y este se lo sede (Ej. pase columpio).
- La volea está permitida excepto en situación de autopase. Si el voleo es hacia adelante se marca pase adelantado y el balón regresa a punto anterior siempre y cuando no sea interceptada.
- Si el jugador ofensivo porta solo una bandera al ser centrado el balón y hace completo un pase la jugada se detendrá en el punto de la recepción. Si el jugador no porta ninguna de las 2 banderas se considera inelegible.

Bloqueo

- El Bloqueo, NO EXISTE de ninguna forma legal e intencional.
- El bloqueo se considera cuando existe un jugador ofensivo entre el defensivo y el balón en una distancia menor de 3 yardas.
- Los jugadores ofensivos, sin posesión del balón, tendrán que evitar correr delante de su compañero en posición del balón. De igual manera, el jugador en posesión del balón deberá evitar dirigirse hacia sus compañeros con la intención de correr detrás, o entre ellos. Quedarse parados en una persecución no es suficiente para evitar el bloqueo.
- Siempre que se haga un engaño de carrera por enfrente del pasador tiene que bajar el balón, si no se considera bloqueo. Si el engaño fue realizado de forma correcta el pasador no puede rolar a la zona del corredor hasta que tenga al menos 4 yardas de distancia.
- Si el bloqueo se realiza en cualquiera de las 4 oportunidades se pitará bola muerta.

Sustituciones

- Las sustituciones podrán tener lugar durante el intervalo de oportunidades o después de una anotación. El árbitro indicará el inicio de una jugada mediante un silbatazo. Una vez que esto sucede no podrán entrar jugadores al campo.
- Los jugadores deberán ingresar y salir del campo por el lado de su banca o por las cabeceras.

Actitudes antideportivas

- Se podrá festejar una acción dentro del terreno de juego o felicitar a un compañero por una jugada siempre y cuando no sea excesiva, se burle o humille al rival. De lo contrario se castigará con pérdida de oportunidad o dando otra al rival según sea el caso.
- Ningún jugador (ofensivo o defensivo) podrá gritar algo para confundir al rival o a los oficiales (ejemplos: cuando el balón va en el aire, en un engaño de entrega, en un supuesto toque, etc.).

DEFINICIONES DEFENSIVAS

- Los jugadores defensivos tienen que estar a yarda y medio de la línea de scrimmage.
- El pase puede ser interceptado a cualquier distancia.

Rush

- El defensivo que entre a tocar al pasador debe tener libre paso. Si un jugador ofensivo se interpone en la persecución se marcará bloqueo.
- El rush no deberá colocarse a espaldas del centro, sino a un costado con una cercanía máxima de una yarda respetando la línea neutral y definiendo claramente su carril de entrada.

Toque

- El tocado se hará de la cintura hasta el tobillo si el jugador está fajado. Si está desfajado se podrá tocar de los hombros hasta el tobillo.
- NO SE PERMITE EL CONTACTO. Toda acción manifiesta por frenar, estorbar o modificar el libre desplazamiento del adversario, será castigado como “contacto ilegal”.
- Está prohibido tocar al ofensivo haciendo swing, ya sea con la mano abierta o puño cerrado. Dependiendo la fuerza del contacto en el primer caso será marcado como contacto ilegal o foul personal y en el segundo como un foul personal flagrante de expulsión directa.
- El jugador en posesión del balón se considerará tocado en ese punto en caso de que meta la mano para evitar el tackleo.

- Cuando cualquier jugador al lanzar el balón es golpeado intencional o involuntariamente, en la mano o cualquier parte del cuerpo, por un jugador defensivo se marca rudeza al pasador otorgando oportunidad adicional y se continúa en donde se terminó la jugada.
- El jugador defensivo para bloquear la trayectoria de un balón lanzado por el pasador, debe alzar los brazos apuntar hacia arriba en un ángulo de 180 grados. Si los brazos apuntan hacia adelante y hay contacto se marca castigo, de contacto al pasador y una oportunidad más.
- Queda prohibido tropezar a un jugador ofensivo con o sin el balón. Tropezando se castigará con repetición de la jugada en el punto donde termine esta. Si la jugada termina en anotación el equipo infractor inicia con una oportunidad menos a la ofensiva.
- Está prohibido golpear, taclear o empujar. En caso de que ocurra se considera foul personal y se castiga con oportunidad adicional. Si el contacto es flagrante o repetitivo se aplica expulsión.
- Arrebatarse el balón no está permitido, NO HAY BOLA SUELTA ni bola libre.

Retirar las banderas

- Deben retirarse solo las banderas. Si el defensivo sujeta el cinturón es castigo.
- Si el jugador está desfajado y el defensivo agarra el jersey antes que las banderas no se podrá marcar el castigo de sujetando.
- Las banderas retiradas deben ser devueltas en la mano al jugador o a sus compañeros.
- Si durante la jugada queda con una sola cinta, el defensivo tendrá que quitar la bandera restante para considerarlo como tacleo. Si el jugador ya no porta flags solo deberá ser tocado.
- Si el defensivo retira la bandera de un jugador que ya no tiene posesión de balón o a destiempo, será valorada como uso ilegal de manos y repetirá el down.
- Cuando a un jugador con posesión de balón se le caiga un accesorio (gorras, lentes, toallas, listones, etc.), se finalizará la jugada ya que se considera como flag.

Interferencia

- Es una penalización que ocurre cuando un jugador defensivo se interpone de forma ilegal (sujetando, tropezando, empujando u obstruyendo sin hacer por el balón) en la posibilidad de un receptor elegible para intentar atrapar un pase.
- Una vez que el balón fue lanzado, es considerado como libre y tanto jugadores ofensivos como defensivos pueden intentar atraparlo.

- 🏈 La interferencia ofensiva se castiga con pérdida de posesión en el punto del foul, otorgando primera oportunidad para el equipo contrario el cual puede declinarlo si así le conviene.

Series extras

- 🏈 No hay empates. En caso de empate se jugarán series extras.
- 🏈 De común acuerdo escogerán un solo lado del campo para jugar.

Las series se desarrollarán de la siguiente manera:

- 🏈 El capitán del equipo local del juego escoge en el volado.
- 🏈 El ganador del volado decide si quiere abrir las series extras con ofensa o defensa.
- 🏈 Cada equipo tiene una jugada por cada serie. Si uno de los 2 equipos anota en dicha jugada sin respuesta, será el ganador del juego.
- 🏈 Se jugarán 3 series en la yarda 10, si persiste el empate, se jugarán 3 series más en la yarda 5 y si persiste el empate se decidirá con un volado. En juegos de playoffs se seguirán las series extras en la yarda 1 hasta tener un ganador.
- 🏈 Si existe un castigo defensivo y no hay anotación, se repetirá la serie en el punto anterior. Si la serie termina en anotación el equipo infractor cerrará la serie en la yarda 15.

Criterios de desempate

- 1°. Juegos ganados.
- 2°. En caso de empate entre dos o más equipos, juegos en común entre equipos involucrados, siempre y cuando todos estos hayan jugado entre sí, de lo contrario se rompe este criterio.
- 3°. Mejor diferencia de puntos anotados y recibidos (Average).
- 4°. Más puntos anotados.
- 5°. Menos puntos recibidos.
- 6° Como último recurso, se dejará a la suerte, un volado.

Playoffs

El número de equipos que lleguen a los playoffs estará determinado únicamente por el número de equipos en cada grupo. El desglose es el siguiente:

3-4 equipos = 2 equipos en playoffs
5-8 equipos = 4 equipos en playoffs
9-12 equipos = 6 equipos en playoffs
13-16 equipos = 8 equipos en playoffs
17-20 equipos = 10 equipos en playoffs
21-24 equipos = 12 equipos en playoffs
25-28 equipos = 14 equipos en playoffs
29+ equipos = 16 equipos en los playoffs

CONDUCTA Y SANCIONES

Actitudes antideportivas y foul sin contacto

No debe haber conducta antideportiva o cualquier acto que interfiera con la administración ordenada del juego de parte de jugadores, substitutes, coaches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego y después del juego.

- Ningún jugador debe esconder el balón o sustituirlo por cualquier otra cosa.
- No se deben simular sustituciones o reemplazos de jugadores para confundir a los oponentes.
- Si un equipo se niega a jugar después de dos minutos de haberlo ordenado el referee.
- Ningún jugador podrá participar en el juego bajo la influencia de alguna droga, en estado de ebriedad o con aliento alcohólico.

Pelears

- Quedan prohibidas bajo cualquier argumento para toda la comunidad de Tocho Prime Time (jugadores, coaches, árbitros, familiares staff y público en general).
- Las personas que participen en una pelea durante un juego serán expulsadas y la liga se reserva su participación por tiempo indefinido.

Sanciones y multas

- Un jugador que participe en varias categorías y sea expulsado en un juego de una categoría en específico, podrá participar en los otros equipos de diferentes categorías por tratarse de otro torneo. De acuerdo con la gravedad de las acciones por las cuales el jugador fue expulsado (Agresión física y/o verbal, Foul personal), se podrá suspender de todos los equipos en los que participe durante la jornada que se suscitó el desafortunado evento.

- Las sanciones posteriores serán acordadas por parte de la liga, según la gravedad de las acciones por las que el jugador fue expulsado.
- El comportamiento de los jugadores también se extiende al respeto del público y la porra recordando en todo momento que es una actividad recreativa-competitiva y familiar. Las faltas de respeto para el público también son consideradas para castigarse a través de la suspensión y multa.
- Toda agresión física – cualquiera que esta sea – trae como consecuencia una suspensión mínima de 1 año y puede ser indefinida, según lo considere la liga.
- La Liga, para proteger su misión, visión, objetivos y a sus miembros, tiene la capacidad de reservarse el derecho de admitir a una persona o equipo, con base en los antecedentes, hechos y acciones que la liga conozca y que los responsabiliza para mantener el mejor espacio para fomentar la recreación y la diversión.

Tabla de sanciones

Falta	Castigo	Multa
Acumulación de dos actitudes antideportivas o fouls personales. Expulsión directa por mismas causas	Expulsión (No terminar el juego)	\$200 pesos
Dos expulsiones consecutivas o alternadas por motivos diversos, durante la jornada o en la temporada.	Expulsión (No terminar el juego) Suspensión de una jornada completa.	\$500 pesos
Agresión verbal	Expulsión (No terminar el juego) Suspensión de 3 jornadas	\$700 pesos
Agresión física	Expulsión (No terminar el juego) Suspensión mínima de un año	\$2000 pesos.
Forfeit temporada regular	-	500 pesos
Forfeit en play offs	-	3000 pesos

*No podrán participar la siguiente jornada hasta que este pagada la multa durante la semana.

ANEXO 1. REESTRICCION DE JUGADORES DE CATEGORIAS DE ARRIBA HACIA ABAJO

Varonil B Flag- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de “A” o que sean de mayor.

Varonil C flag- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Max. 2 de “A” o que sean de Mayor y 1 de “B” o viceversa0).

Varonil D Flag- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Ninguno de “A” o que sean Mayor).

Varonil B tocado- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de “A”.

Femenil B- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de “A” o que sean de mayor.

Femenil C- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Max. 2 de “A” o que sean de Mayor y 1 de “B” o viceversa).

Femenil D- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Ninguno de “A” o que sean Mayor).

Femenil E- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Ninguno de “A” o que sean Mayor).

Mixto B- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de “A” o que sean de mayor.

Mixto C- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Max. 3 de “A” o que sean de Mayor o 1-2 de “B” o viceversa).

Mixto D- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Max. 2 de “A” o que sean de Mayor y 1 de “B-C” o viceversa).

Mixto E- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Max. 1 de “A” o que sean de Mayor y 1 de “B-C-D” o viceversa).

Mixto F- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Ninguno de “A” o que sean Mayor).

Mixto G- Se permitirá participar máximo 3 jugadores de arriba (Ninguno de “A” o que sean Mayor).

ANEXO 2.SUMARIO DE CASTIGOS

Castigo	¿Se mata?	¿Repite down?	¿Dónde inicia?	Excepciones
Actitud antideportiva defensiva	NO	SI	Máximo avance	-
Actitud antideportiva ofensiva	NO	Pérdida de down	Punto anterior	-
Ayuda al corredor	SI	NO	Punto de foul	Línea del scrimmage
Bloqueo	SI	NO	Punto de foul	Línea del scrimmage
Contacto defensivo	NO	SI	Punto anterior	-
Contacto ofensivo	SI	Pérdida de down	Punto anterior	-
Interferencia defensiva	NO	SI	Punto de foul	En zona de anotación, 1ra oportunidad yarda 1
Interferencia ofensiva	SI	Cambio de posesión	Punto de Foul	Defensivos pueden declinar y entra siguiente down
Invasión defensiva	NO	SI	Máximo avance	-
Pase ilegalmente lanzado	NO	NO	Donde fue lanzado el balón	-
Participación ilegal defensiva	NO	SI	Máximo avance	-
Participación ilegal ofensiva	SI	Pérdida de down	Punto anterior	-
Procedimiento ilegal defensivo	NO	SI	Máximo avance	En patadas se sale a medio campo se acumulan los castigos ambos tiempos
Retraso de juego defensivo	NO	SI	Máximo avance	-
Retraso de juego ofensivo	SI	Pérdida de down	Punto anterior	-
Rudeza al pasador	NO	SI	Máximo avance	-
Sujetando defensivo	NO	SI	Máximo avance	-
Sujetando ofensivo	SI	Pérdida de down	Punto anterior	-

*Situaciones no contempladas. Para cualquier situación no contemplada en el presente reglamento referente a las situaciones de juego, se deberá recurrir al reglamento vigente en la NCAA correspondiente al football americano (<https://www.ncaapublications.com/p-4669-2023-ncaa-football-rules-book.aspx>)