



## VII TORNEO NACIONAL TEXCOCO 2011

### **SINÓPSIS DEL REGLAMENTO** **Modalidad 7 vs 7, REGLAS NACIONALES-INTERNACIONALES -**

#### **RECOMENDACIONES:**

- **EN EL CAMPO HABRÁ 12 CINTURONES PARA CADA EQUIPO, SI UN EQUIPO TIENE MÁS DE ESTA CANTIDAD DE JUGADORES (AS) SE RECOMIENDA TRAER LOS SUYOS O ACERCARSE CON EL COMITÉ ORGANIZADOR 30 MIN ANTES DE SU JUEGO.**

#### **EL REGLAMENTO SERÁ EL MISMO PARA LA RAMA VARONIL Y LA RAMA FEMENIL.**

- Se recomienda el uso del protector bucal.
- 2 Tiempos de 22 minutos. Al llegar los 2 minutos, se avisa a los equipos, sigue corriendo el reloj y al llegar al minuto, se detiene para dar paso a las últimas 5 jugadas por mitad.
- **El punto extra NO CUENTA como jugada.**
- **La patada de poder SI cuenta como jugada.**
- **En caso de un castigo defensivo que afecte el avance o tiempo del equipo ofensivo, el equipo ofensivo si acepta el castigo no pierde esa oportunidad; si lo declina por obiedad acepta la secuencia de esa oportunidad.**
- Son 20 segundos para sacar la jugada después del silbatazo del árbitro central.
- 1 Tiempos fuera por mitad.
- Un pase hacia adelante. Es decir, el Hitch o ayuda al mariscal o entrega de balón de mano debe ser por detrás del punto de entrega.
- No hay límite de pichadas.
- No hay patadas de punto extra ni goles de campo.
- No hay patada de despeje con aviso o defensivos quietos, es decir, la cuarta oportunidad es jugada sorpresa y si se decide despejar debe ser con el pie.
- En patada de salida un castigo del equipo defensivo, provocará que la bola salga de la yarda 35 del equipo ofensivo.
- Después de rebasar la yarda 40, no se puede patear de despeje.
- En jugadas ofensivas no hay un límite de jugadores (as) en la línea.
- PATADA DE PODER: últimos 2 minutos y por diferencia de 16 puntos o menos.
- Esta patada no tiene preferencia, sobre las reglas que se aplican en la patada a lo largo del juego.
- La patada de salida es desde la yarda 20.
- En patada de salida debe haber 4 jugadores (as) en la línea 40.



## VII TORNEO NACIONAL TEXCOCO 2011

- Cambio obligado a la mitad de campo y de posesión de balón.
- Si un jugador empieza la jugada sin bandera, continua la misma y ese receptor es inelegible.
- Si el jugador en el transcurso de la jugada se queda sin bandera al atrapar el balón se declara en ese punto bola muerta.
- Si con el contacto del defensivo se queda sin bandera, al atrapar el balón las defensivas deben tocar a ese jugador de la cintura a las rodillas.
- Si tiene el balón y se le cae la bandera – sin contacto defensivo – puede seguir corriendo y se aplica el criterio anterior.
- Si se movieran los ganchos de las banderas de la zona lateral de las caderas, aplica el criterio de tocar a la jugadora en dicha zona.
- Los jugadores antes de que se centre el balón, pueden moverse lateralmente.
- Un pase completo debe ser con los 2 pies tocando la grama o superficie.
- Punto extra 1 punto: yarda 5.
- Punto extra 2 puntos: yarda 10.
- En caso de Tiempo extra: para torneos cortos, series de una sola jugada desde la yarda 10, después de 3 series desde la yarda 5.
- Un pase interceptado en tiempo extra, le otorga a ese equipo la mitad de la distancia en su siguiente serie ofensiva.
- En el tiempo extra, los equipos tendrán otro tiempo fuera
- El balón para la rama femenil debe ser del tamaño TDY, (Young) de piel o piel sintético. No se podrá jugar con balones de plástico, goma o caucho.
- El balón para la rama femenil debe ser del tamaño, 1001 o Pro, en sus diferentes versiones de marca. de piel o piel sintético. No se podrá jugar con balones de plástico, goma o caucho.

### CASTIGOS

- En pase ilegal, interferencia a la bandera, interferencia ofensiva o bloqueo ofensivo (después del punto original) es pérdida de down.
- La interferencia defensiva u ofensiva son 15 yardas o en el lugar de faúl.
- Un expulsado pierde automáticamente el partido anterior.
- Los castigos en bola muerta después de una anotación se aplican en la patada.
- Dentro de la yarda 20 y hasta la 10, si un castigo de 10 o 15 yardas entra por completo, se puede marcar ese yardaje. De la 10 a la línea de gol se aplica la mitad de la distancia.
- El Centro es por abajo y entre las piernas.
- El jugador (a) que penetra debe estar a 5 yardas de la línea.
- Las demás jugadoras (es) pueden estar a 1 yarda y media.



## VII TORNEO NACIONAL TEXCOCO 2011

- En caso de Qr y corredores, la que va al Qr debe estar a 5 yardas y en caso de engaño o entrega de balón cualquiera jugadora puede atacar al ofensivo.
- La o el jugador (a) que recibe el balón, debe estar al menos a 5 yardas de la línea de golpeo.
- Los jugadores que no penetran se pueden colocar a una yarda y media.
- No puede haber pantalla de un jugador a otro, es bloqueo.
- **Por cordialidad deportiva y agilidad del tiempo de juego, debe entregarse en la mano a la jugadora que ha sido tacleada (o).**
- En caso de un safety el equipo que lo sufrió deberá patear desde su yarda 10.
- Al ir al tacleo, si el defensivo sujeta el cinturón es castigo, debe ir sólo a las banderas.