REGLAMENTO DE TOCHITO CONDDE

Actualizado conforme al Anexo Técnico Tochito 2025 · Comisión Nacional Técnica de Tochito (CNTTo)

Reglamentación aplicable. Conforme al punto 15 del Anexo Técnico 2025, en los eventos del CONDDE se aplican: el Reglamento General del CONDDE, el Anexo Técnico de Tochito 2025 y las Reglas Internacionales de Fútbol de Bandera 2019 de la IFAF (Federación Internacional de Fútbol Americano). El Anexo Técnico modifica las disposiciones anteriores y entra en vigor a partir del 16 de enero de 2025.

ACTUALIZADO 2025 regla modificada con base en el Anexo Técnico 2025. VERIFICAR CON IFAF regla del formato 7 vs 7 anterior que el Anexo no menciona; debe confirmarse contra las reglas IFAF 2019 antes de aplicarse.

RESUMEN DE CAMBIOS

CONCEPTO	REGLAMENTO ANTERIOR	VIGENTE (ANEXO TÉCNICO 2025)
Modalidad	7 vs 7 sin contacto	**5 vs 5**
Integrantes	Mínimo 10, máximo 16 jugadoras; mínimo 5 para iniciar o continuar	**Mínimo 8, máximo 12 jugadores(as), un entrenador y un auxiliar; con menos de 8 se pierde por default**
Ramas	Redactado solo para rama femenil	**Femenil y varonil**
Duración	2 tiempos de 22 min (20 corridos + 2 efectivos)	**2 tiempos de 20 min, descanso intermedio de 2 min**
Tiempos fuera	2 por mitad de 45 s	**2 por mitad, máximo 90 s (incluye los 25 s para sacar la jugada), no acumulables**
Sustituciones	No especificado	**Ilimitadas**
Balón	Piel o sintético, tamaño Y (youth) o J (junior)	**Piel o piel sintética (no plástico), avalado por la CNTTo; Regular en varonil, Youth en femenil**
Banderas	Cinturón de dos banderas Sonic Flag a Tag o similares (chupón)	**Flags y chupones del mismo material y color, sin bordes afilados; 2 × 15 pulgadas (5 × 38 cm), especificaciones IFAF**
Campo	100 × 53 yardas	**El Anexo no lo especifica; aplica IFAF (campo regular 5 vs 5 de 50 × 25 yd, más zonas de anotación de 10 yd)**
Reglas de juego	Reglamento propio CONDDE	**Reglas IFAF 2019 + Anexo Técnico 2025**

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

PARTE I · DISPOSICIONES DE COMPETENCIA

Texto del Anexo Técnico Tochito 2025 (CONDDE).

1. Categoría

Única. Los competidores deberán haber nacido entre el 1° de enero de 2000 y el 31 de diciembre de 2007, de acuerdo con el Reglamento General del Consejo Nacional del Deporte de la Educación A.C. (CONDDE) y la Federación Internacional del Deporte Universitario (FISU).

2. Rama

Femenil y varonil.

3. Equipos

Los equipos deberán estar integrados con un mínimo de 8 (ocho) y un máximo de 12 jugadores(as), un entrenador y un auxiliar.

El equipo que no se presente a la cancha con al menos 8 (ocho) jugadores(as) perderá el partido por default.

4. Sistema de clasificación

Etapa Regional. Clasifica de manera directa el equipo de la Institución de Educación Superior (IES) sede de esta etapa. Clasifican el primero y segundo lugar en regiones donde haya 3 y 4 estados, a excepción del estado al que pertenezca la IES sede. En las regiones de 5 estados clasifica el primer lugar.

Etapa Nacional. Clasifican el primero y segundo lugar de cada rama de cada región. Para la región sede solo se disputará un lugar, ya que la IES sede tiene el pase directo.

En caso de que la IES sede no tenga participantes para sembrar, la región podrá disponer de dichos lugares.

Si una región no cuenta con la cantidad máxima de equipos clasificados para la Universiada Nacional (2 femeniles y 2 varoniles), las otras regiones podrán disponer de dichos lugares para completar 16 equipos por rama, dando preferencia a la región con más equipos participantes. Si las regiones igualan en número de equipos participantes, se dará prioridad a la región con mejor clasificación en la Universiada Nacional anterior.

Sportmaster
Expertos en Soluciones Deportivas

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético?
Cotiza con Sportmaster

5. Aspectos y tiempos de juego

a. Se jugará en la modalidad 5 vs 5.

b. Se jugarán 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso intermedio de 2 minutos.

c. Cada equipo tiene 2 tiempos fuera en cada tiempo; no son acumulables y cada uno no podrá exceder de 90 segundos, incluidos los 25 segundos para sacar la jugada.

d. Los reemplazos serán ilimitados.

e. Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo con su criterio.

6. Sistema de competencia

Para la Universiada Nacional se formarán cuatro grupos de cuatro equipos. En cada grupo el rol de juegos será:

1.ª RONDA	2.ª RONDA	3.ª RONDA
1 vs 4	1 vs 3	1 vs 2
2 vs 3	2 vs 4	3 vs 4

El sorteo se hará por serpentín, respetando los lugares obtenidos por la región en la Universiada Nacional anterior:

a. La siembra inicia con los equipos de las regiones del primero al cuarto lugar de la Universiada Nacional anterior, que quedan como cabeza de los grupos A, B, C y D.

b. No podrán quedar dos equipos de la misma región en un mismo grupo; si sucede, se ajustará conforme a la secuencia del serpentín.

c. En la segunda fase se colocan los equipos del quinto al octavo lugar, en sentido contrario a la primera fase.

d. En la tercera fase se siembran los equipos del noveno al duodécimo lugar, en sentido contrario a la segunda fase.

e. En la cuarta fase la sede escogerá grupo y los equipos restantes se sembrarán en las posiciones libres, en sentido contrario a la fase anterior. La sede seleccionará grupo y horario de juego.

Ejemplo de siembra por serpentín (UA = Universiada anterior):

FASE	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
I	1.° lugar UA	2.° lugar UA	3.° lugar UA	4.° lugar UA
II	8.° lugar UA	7.° lugar UA	6.° lugar UA	5.° lugar UA
III	9.° lugar UA	10.° lugar UA	11.° lugar UA	12.° lugar UA
IV	16.° lugar UA	15.° lugar UA	14.° lugar UA	13.° lugar UA

Califican a la siguiente fase los dos primeros lugares de cada grupo (ocho equipos).

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

Puntuación para la clasificación

RESULTADO	PUNTOS
Juego ganado	2 puntos
Juego perdido	1 punto
Juego perdido por ausencia y/o incumplimiento	0 puntos

Criterios de desempate

a. Entre dos equipos: resultado del juego entre sí.

b. Entre dos equipos que empataron entre sí, o empate entre 3 o más equipos: (1) mejor diferencia de puntos entre los equipos involucrados; (2) mayor número de puntos anotados entre los equipos involucrados; (3) sorteo.

Fase final · eliminación sencilla

RONDA	PARTIDOS
Cuartos de final	Juego 1: 1.° A vs 2.° D · Juego 2: 1.° B vs 2.° C · Juego 3: 1.° D vs 2.° A · Juego 4: 1.° C vs 2.° B
Semifinal	Ganador juego 1 vs ganador juego 4 · Ganador juego 2 vs ganador juego 3
Final	Ganadores de semifinal por 1.° y 2.° lugar · Perdedores de semifinal por 3.° y 4.° lugar
Clasificación general	Al final se define del 5.° al 16.° lugar por arrastre.

Sportmaster
Expertos en Soluciones Deportivas

7. Programación (Etapa Nacional)

DÍA	ACTIVIDAD
Primer día	Arribo de las delegaciones y junta previa a las 20:00 h en el lugar que determine la sede.
Segundo al cuarto	Fase eliminatoria.
Quinto día	Cuartos de final.
Sexto día	Semifinal.
Séptimo día	Final.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

8. Uniformes

Todos los jugadores(as) y el cuerpo técnico deberán presentarse debidamente uniformados; el uniforme deberá coincidir en colores y diseño con la IES que representan. Es obligatorio portar el logotipo oficial del CONDDE en la parte superior frontal de la playera (6 cm de alto, ancho en proporción) y número al frente y atrás de la playera de juego. Si no porta el logotipo oficial, el árbitro no deberá permitirle jugar (véase Manual de Uniformes).

9. Material oficial

El balón oficial será de piel o piel sintética (no plástico) y deberá ser avalado por la Comisión Nacional Técnica de Tochito (CNTTo): tamaño Regular para la rama varonil y tamaño Youth para la rama femenil.

Los flags y los chupones estarán hechos del mismo material y del mismo color, sin bordes afilados. Los flags deberán medir 2 pulgadas de ancho por 15 pulgadas de largo (5 × 38 cm); para mayores especificaciones, consultar el reglamento de la IFAF.

10. Protestas

Toda protesta deberá elaborarse en tiempo y forma, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General del CONDDE.

11. Entrenadores

Todos los entrenadores deberán estar debidamente registrados y presentar la credencial del CONDDE vigente.

12. Altas y bajas

Se podrán hacer hasta la junta técnica de cada etapa. Solo podrán participar los jugadores debidamente registrados en la Cédula de Inscripción que se utilizará desde la Etapa Estatal; no hay límite de participantes para registrar.

13. Jueces y árbitros

La CNTTo designará al jefe de jueces y/o árbitro del Evento Nacional, quien será responsable de designar y supervisar a los jueces y árbitros, anotadores y compiladores de cada encuentro, y de revisar los escenarios de competencia.

14. Junta técnica

La junta técnica de la Etapa Nacional se realizará un día antes del inicio de la competencia, a las 20:00 h, en el lugar que determine la sede. Para ingresar se deberá entregar carta de acreditación como representante del equipo, firmada por la máxima autoridad deportiva de la IES. Cada representante deberá entregar la cédula de inscripción original firmada y sellada por el Delegado Estatal y el Coordinador General de la Región que corresponda.

Sportmaster®
Expertos en Soluciones Deportivas

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético?
Cotiza con Sportmaster

15. Reglamento

Se aplicarán el Reglamento General del CONDDE, este Anexo Técnico y las Reglas Internacionales de Fútbol de Bandera 2019 de la Federación Internacional de Fútbol Americano (IFAF).

16. Comisión Estatal de Honor y Justicia

Integrada por el Delegado Estatal, cinco (5) miembros representantes de las IES participantes y el Comisionado Estatal Técnico de la disciplina en la que surja la controversia.

17. Comisión Regional de Honor y Justicia

Integrada por la Coordinación General de la Región, los Delegados Estatales de dicha región y el Comisionado Regional Técnico de la disciplina en la que surja la controversia.

18. Jurado de apelación

Deberá instaurarse dentro de la junta técnica de cada disciplina, quedar asentado en la minuta de la reunión e integrarse como lo establece el Reglamento General del CONDDE.

19. Sistema de puntuación nacional

Puntuación de deportes de conjunto para definir el primer lugar nacional:

LUGAR	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS
1.°	100	9.°	45
2.°	85	10.°	40
3.°	75	11.°	35
4.°	70	12.°	30
5.°	65	13.°	25
6.°	60	14.°	20
7.°	55	15.°	15
8.°	50	16.°	10

20. Premiación

Se premiará al primero, segundo y tercer lugar, con medalla para cada integrante del equipo y trofeo para los tres primeros equipos.

21. Riesgo deportivo

El comité organizador declina toda responsabilidad en caso de cualquier accidente durante el evento, por considerarlo riesgo deportivo.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

22. Transitorios

Los casos no previstos en el Anexo Técnico serán atendidos por la Comisión Técnica; en segunda instancia, por el Jurado de Apelación, y en tercera instancia, por la Comisión de Honor y Justicia del evento en curso.

PARTE II · REGLAS DE JUEGO

Reglas del Reglamento de Tochito CONDDE, actualizadas donde el Anexo Técnico 2025 las modifica. En todo lo no previsto, y ante cualquier diferencia, prevalecen las Reglas IFAF 2019.

1. Modo de juego ACTUALIZADO 2025

La competencia se llevará a cabo en la modalidad 5 vs 5. Cada equipo contará con un mínimo de 8 y un máximo de 12 jugadores(as). El equipo que no se presente con al menos 8 jugadores(as) perderá por default. Los reemplazos son ilimitados.

> Anterior: 7 vs 7 sin contacto; registro de 10 a 16 jugadoras; mínimo de 5 para iniciar o continuar un partido.

2. Balón de juego ACTUALIZADO 2025

De piel o piel sintética (no plástico), avalado por la CNTTo. Tamaño Regular en rama varonil y tamaño Youth en rama femenil.

> Anterior: tamaño Y (youth) o J (junior).

Sportmaster® Expertos en Soluciones Deportivas

3. Banderas ACTUALIZADO 2025

Cinturón con banderas (flags) y chupones del mismo material y color, sin bordes afilados. Cada flag mide 2 × 15 pulgadas (5 × 38 cm). Especificaciones adicionales según el reglamento IFAF.

> Anterior: cinturones de dos banderas Sonic Flag a Tag o similares (chupón).

4. Campo de juego VERIFICAR CON IFAF

El Anexo Técnico 2025 no especifica medidas; aplican las reglas IFAF. En la modalidad 5 vs 5 de la IFAF, el campo regular mide 50 × 25 yardas, más zonas de anotación de 10 yardas.

> Anterior (7 vs 7): 100 yardas de largo (4 zonas de 20 yardas y 2 cabeceras o zonas de gol de 10 yardas) por 53 yardas de ancho.

5. El juego

Consiste en llevar el balón con posesión más allá de la línea de anotación (línea de gol) la mayor cantidad de veces posible, buscando sumar más puntos que el oponente, por medio de 4 oportunidades o jugadas (downs) que se otorgan cada vez que se consigue una línea adelantada, excepto en línea de gol, donde se concede una anotación.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

6. Tipos de anotaciones

ANOTACIÓN	VALOR
Touchdown	6 puntos
Conversión de 1 punto	1 punto, desde la yarda 5
Conversión de 2 puntos	2 puntos, desde la yarda 10
Conversión de 3 puntos	3 puntos (véase regla 22) VERIFICAR CON IFAF
Safety	2 puntos al equipo defensivo

7. Antes del juego

Antes de iniciar, el árbitro llama a los capitanes (4 máximo) al centro del campo para realizar el sorteo (volado). Quien gane el sorteo podrá elegir una de estas opciones:

- Recibir o patear.
- Lado del campo.

El equipo que pierde el sorteo elige la opción restante. Las decisiones se invierten para la segunda mitad.

8. Duración del partido ACTUALIZADO 2025

El partido consta de 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso intermedio de 2 minutos. Los oficiales pueden detener el reloj de acuerdo con su criterio.

> Anterior: 2 tiempos de 22 minutos (20 corridos + 2 efectivos al final de cada mitad, con pausa de 45 segundos).

9. Tiempos fuera ACTUALIZADO 2025

Cada equipo cuenta con 2 tiempos fuera en cada tiempo. No son acumulables y cada uno no podrá exceder de 90 segundos, incluidos los 25 segundos para sacar la jugada.

> Anterior: 2 tiempos fuera de 45 segundos por mitad, más la pausa de los 2 minutos.

10. Inicio del juego · patada de salida VERIFICAR CON IFAF

El juego inicia con una patada de salida: el balón se coloca en la yarda 20 sobre un punto de apoyo (tee). El equipo que regresa la patada deberá colocarse como mínimo a 20 yardas de donde se coloca el balón, con un mínimo de 3 jugadores alineados a 20 yardas del balón (3 en línea). En caso de autoanotación, la patada se realiza desde la yarda 10 y puede ser de aire o de lugar, sin necesidad de centro.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

11. Patada de despeje protegida VERIFICAR CON IFAF

El equipo que decida despejar debe avisar al árbitro. El equipo que recibe debe colocarse a 20 yardas de donde se centra el balón. Al ser una patada protegida, ningún jugador del equipo que recibe podrá presionar al pateador, y ningún jugador del equipo que patea podrá cruzar la zona neutral hasta que el balón sea pateado. El pateador, al recibir el balón, deberá hacer su movimiento de pateo de manera continua; si el árbitro determina que está haciendo tiempo, podrá marcar conducta antideportiva.

Para regresar una patada, el jugador que recibe debe hacer su recepción (fildeo) de aire; el balón podrá hacer contacto con el piso antes de ser tocado por algún jugador.

Una vez cruzado el medio campo, el equipo ofensivo no podrá despejar.

12. Patada de poder VERIFICAR CON IFAF

Dentro de los dos minutos finales del juego, y una vez conseguida una anotación, el equipo que patea y que pierde por no más de 16 puntos puede recuperar la posesión del balón en la yarda 35 de su campo por medio de una patada de poder: una patada de salida que, por la vía legal, no es regresada más allá de la propia yarda 20 del equipo que recibe.

El equipo que patea debe colocar la pelota, de aire o botando, dentro de las primeras 20 yardas del equipo contrario.

Si existe un castigo del equipo que regresa, aun cuando hubiera cruzado la yarda 20, y por la penalización el balón termina dentro de ella, aplica la patada de poder. Si el castigo es del equipo que patea, se anula la patada de poder.

Si el balón entra de aire o botando a la zona de anotación, el equipo que recibe no está obligado a sacar el balón de su yarda 20 (touchback).

13. Centrando

Todas las jugadas inician con un centro desde el piso, que debe pasar entre las piernas del centrador en un movimiento continuo. El jugador que recibe el centro debe estar colocado al menos a 5 yardas de la línea imaginaria donde se coloca el balón (zona neutral o línea de scrimmage).

Después del centro, el centrador no tendrá restricción en la dirección de su salida; solo debe evitar bloquear el camino de quien presiona a quien recibe el centro.

14. Presionando VERIFICAR CON IFAF

Los jugadores que decidan presionar a quien recibe el centro (quarterback o mariscal de campo) deben estar a 5 yardas de la zona neutral (el árbitro señala la distancia). Esta distancia se anula si quien recibe el balón hace un engaño de entrega con otro jugador o sale de las líneas de 5 yardas (hashmark). El jugador que presiona debe decidir un carril (izquierda o derecha); se le permite cambiarlo solo cuando esté justificado, es decir, cuando la jugada se desarrolle hacia el otro lado del carril por el que inició.

Sportmaster® Expertos en Soluciones Deportivas

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

15. Formación ofensiva legal VERIFICAR CON IFAF

El equipo ofensivo debe tener al menos tres jugadores alineados con el balón, incluido el centro (el centro y dos más), con dos yardas de radio de separación entre cada jugador.

> Regla del formato 7 vs 7. Con 5 jugadores en el campo, confirmar el requisito vigente en las reglas IFAF 2019.

16. Pasando

Se permite un pase adelantado por jugada, antes de cruzar la zona neutral, y todos los pases laterales o hacia atrás en todo el campo.

17. Pase completo

Para que un pase sea completo debe haber, simultáneamente, posesión o control del balón y los dos pies dentro del campo.

18. Máximo avance

Se cuenta como máximo avance la parte más adelantada de la cadera en el momento en que se quita la bandera. Basta con que una bandera rompa el plano para conseguir una línea o una anotación.

19. Saltando

Se permite cualquier clase de salto para atrapar un balón o para quitar o evitar que sea quitada una bandera. Solo se prohíbe saltar sobre un rival o para conseguir una línea, para cuidar la integridad física del jugador.

Sportmaster
Expertos en Soluciones Deportivas

20. Tacleando

Cada jugador es responsable de iniciar cada jugada con sus dos banderas colocadas en los costados. Si quien centra o quien recibe el centro inicia la jugada sin alguna de sus banderas, la jugada se detiene, cuenta como oportunidad y el reloj continúa. Si un jugador que inicia sin alguna de sus banderas recibe el balón, no podrá avanzar y se declara jugada muerta en el punto donde tome control del balón.

Si por un engaño, o después de iniciada la jugada, un jugador pierde alguna bandera o se le gira el cinturón, el defensivo está obligado a tocarlo en el área de la bandera faltante (de la rodilla a la cintura) o a quitarle la otra bandera para detener su avance.

Un jugador que cae al piso con posesión del balón podrá levantarse y continuar avanzando siempre que el balón no haya tocado el suelo. Para detenerlo, el defensivo debe tocarlo en cualquier parte del cuerpo mientras esté en el piso o, al levantarse, quitarle alguna bandera. No se podrá avanzar el balón mientras el jugador esté en el piso.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético?
Cotiza con Sportmaster

21. Anotando un touchdown

Es touchdown cuando un jugador, en una jugada u oportunidad regular (no conversión) y con posesión del balón, rompe el plano de la línea de gol o toma posesión del balón (pase completo) dentro de la zona de anotación contraria. Se conceden 6 puntos.

Después del touchdown se concede una conversión de 1 punto desde la yarda 5 o de 2 puntos desde la yarda 10; el equipo ofensivo indica al oficial su decisión.

22. Conversión de 3 puntos VERIFICAR CON IFAF

Se considera jugada u oportunidad especial. Una vez conseguida primera oportunidad y gol (yarda 20 del equipo contrario), el equipo ofensivo podrá solicitar una conversión de 3 puntos, que consiste en acercar el balón 10 yardas a la línea de gol (debe haber más de 10 yardas para que aplique). Si es exitosa vale 3 puntos y el juego se reanuda con una patada de salida. Si no se consigue, el balón cambia de posesión y se coloca en la yarda 20 o en el punto anterior, lo que más beneficie al equipo que recupera la posesión.

Cualquier castigo en esta instancia aplica el yardaje correspondiente y se repite la conversión de 3 puntos, excepto el foul personal defensivo, en el que se puede elegir entre primera oportunidad con el yardaje aplicable a partir del punto anterior al adelanto, o el yardaje aplicable con repetición de la oportunidad por 3 puntos.

23. Regla del último jugador

Cuando un jugador con posesión del balón, una vez cruzado el medio campo, es derribado, detenido o sacado del terreno de juego por un contrario en forma flagrante para evitar una anotación, siendo este el último jugador en el camino a la línea de gol, se declara la anotación correspondiente. El jugador que cometa el castigo puede ser expulsado de acuerdo con la gravedad de la falta.

24. Jugada de desempate

Si al terminar el tiempo de juego el marcador está empatado, se realiza una jugada de desempate por equipo con el siguiente procedimiento:

a. Se llama a los capitanes para un nuevo sorteo (volado).
b. Las opciones son: iniciar a la ofensiva o a la defensiva, o lado del campo.
c. La elección de inicio prevalece en todas las jugadas de desempate que se requieran.
d. Se inicia con una jugada por equipo desde la yarda 10; si se consigue la anotación se procede a la conversión (1 o 2 puntos). Si persiste el empate, se acerca el balón a la yarda 5 y se repite el procedimiento; si continúa, se acerca a la yarda 3 hasta que haya un ganador.
e. Cada equipo tiene un tiempo fuera por serie de desempate.

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

TABLA DE CASTIGOS

Tabla del Reglamento de Tochito CONDDE. Ante cualquier diferencia, prevalecen las Reglas IFAF 2019.

FALTA	DEFINICIÓN	YARDAJE / PENALIZACIÓN	PUNTO DE APLICACIÓN
Procedimiento ilegal	Falso arranque. Centro en dos tiempos. Fuera de lugar defensivo.	5 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Retraso de juego	No iniciar la jugada dentro de los 25 segundos. Solicitar tiempo fuera sin disponibilidad. Alejar el balón o la bandera intencionalmente.	5 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Sustitución ilegal	Cuando un jugador no alcanza a salir del campo de juego, aunque no participe en la jugada. Cuando un jugador sale por la banda contraria (excepto por lesión).	5 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Movimiento ilegal	Atacar la línea cuando se centra el balón. Movimiento simultáneo de 2 o más jugadores.	5 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Formación ilegal VERIFICAR	Menos de 3 jugadores en línea. Radio menor a 2 yd entre jugadores. Recibir el balón a menos de 5 yd.	5 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Interferencia a la bandera	Cubrir o interponer alguna parte del cuerpo (mano, brazo, codo, rodilla) o el balón para evitar que la bandera sea quitada.	5 yd Pérdida de oportunidad	Punto de la falta
Pase ilegalmente lanzado	Pase adelante de la zona neutral. Dos o más pases adelantados. Pitch adelantado.	5 yd Pérdida de oportunidad	Punto del castigo
Contacto	Contacto sobre algún jugador sin intención. Contacto sobre un jugador cuando el pase es inatrapable o no se ha lanzado el balón.	5 yd Primera oportunidad	Con posesión: punto de la falta. Sin posesión: punto inicial de la jugada.
Agarrando	Sujetar a un jugador para impedir su avance.	10 yd Repite oportunidad	Punto del castigo
Saltando	Sobre un rival o para conseguir una línea.	10 yd Repite oportunidad	Punto del castigo

Sportmaster® Expertos en Soluciones Deportivas

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster

Bloqueo	Cuando un jugador se interpone en el camino de un adversario impidiendo su función.	10 yd Repite oportunidad	Punto de la falta
Foul personal	Contacto intencional a un jugador para impedir su función.	15 yd Primera oportunidad	Punto de mayor beneficio al afectado
Participación ilegal 2025	Participación de más de 5 jugadores durante una jugada (antes: más de 7, formato 7 vs 7).	15 yd Repite oportunidad	Punto inicial de la jugada
Conducta antideportiva	Comportamiento inadecuado de algún jugador, entrenador o miembro del staff. Cuando el pateador no despeja para hacer tiempo.	15 yd Pérdida de oportunidad	Punto inicial de la jugada
Interferencia ofensiva de pase	Cuando un jugador ofensivo interfiere en el proceso de recepción de un jugador defensivo contactándolo.	15 yd Pérdida de oportunidad	Punto inicial de la jugada
Interferencia defensiva de pase	Cuando un jugador defensivo interfiere en el proceso de recepción del jugador ofensivo contactándolo.	Sin yardas Primera oportunidad	Punto de la falta (si es en la zona de anotación, el balón se coloca en la yarda 1)

Este documento integra el Anexo Técnico de Tochito 2025, que aplica en todos los eventos convocados, avalados y/o patrocinados por el CONDDE, modifica las disposiciones anteriores y entra en vigor a partir del 16 de enero de 2025, de conformidad con la aprobación de la Comisión Nacional Técnica de Tochito.

Ciudad de México, 16 de enero de 2025

¿Administras una liga o una cancha?

Cotiza tu cancha de pasto sintético con Sportmaster.

Cotiza tu cancha

¿Tienes una liga o quieres una cancha de pasto sintético? Cotiza con Sportmaster