



REGLAMENTO TORNEO NACIONAL ZACATECAS 2018 "MODALIDAD 5 VS 5".

ESTABLECIENDO PRINCIPIOS DE BUEN DEPORTIVISMO

Mientras el código intenta mediante reglas y penalización, evitar y prohibir TODAS las formas de rudeza innecesaria, tácticas desleales y conductas antideportivas, es imposible listar todas y cada una de las formas deshonorosas y actos no éticos que pueden llegar a suceder.

Por lo tanto es responsabilidad de las(os) Jugadoras(es), Coach's, Equipos y Oficiales, el mantener los más altos estándares éticos. Violar deliberadamente las reglas con la esperanza de no ser detectado es deplorable, indefendible e inadmisibles.

Ningún atleta verdadero debe violar ninguna de las reglas, escritas o no, que existen para el bien del juego. Los Coach's deben responsabilizarse por la conducta de sus jugadoras(es), ya que son el reflejo de su equipo y de todas(os) sus integrantes.

Las acciones negativas de unos pocos individuos pueden arruinar la reputación, la diversión y la integridad del deporte para todos.

CODIGO DE ETICA

- Respetar a las oponentes, oficiales, organizadores y compañeros de equipo dentro y fuera del campo de juego.
- Aficionados que NO respeten a las oponentes, se convierten en un problema para el equipo. Así también, los aficionados necesitan incluirse en el código de ética, para promover una atmósfera sana y positiva para todos los involucrados.
- Tratar con cortesía a todos los equipos contrarios, jugadoras(es), aficionados, oficiales y administrativos.
- Ser humilde en la victoria y aún más en la derrota.

RESUMEN DE REGLAS

- **Modo de juego:**

La competencia se llevara a cabo en la modalidad de 5 vs 5 mixto sin contacto, cada equipo contara con un registro máximo de 18 jugadoras y un mínimo de 8 (El mínimo de jugadoras para iniciar o continuar un partido será de 3).

3 hombres, 2 mujeres en la primera mitad, y 3 mujeres, 2 hombres en la segunda mitad.

- **Balón de juego:**

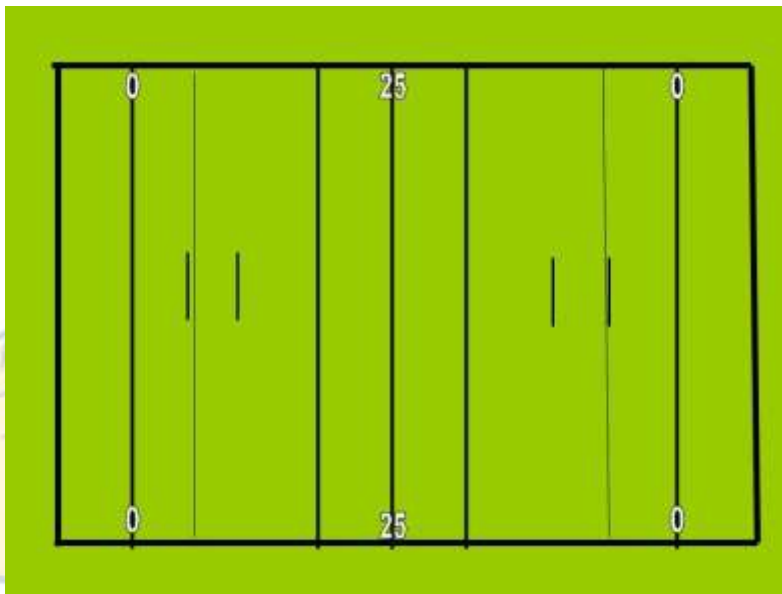
El balón debe ser de piel o piel sintética, de tamaño Y (youth) o J (junior).

- **Banderas:**

Los cinturones de dos banderas de la marca Sonic flag a tag o similares (Chupón).

- **Campo de juego:**

De forma rectangular tendrá como dimensiones máximas 50 yardas de largo (2 zonas de 25 yardas y 2 cabeceras de 10 yardas o zonas de gol) por 30 de ancho.



- **Tipos de anotaciones:**

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 conversión de tres puntos)

Safety o Auto anotación

2 puntos concedidos al equipo defensivo

- **Antes del juego:**

Antes de iniciar el juego el árbitro llama a los capitanes (4 máximo) al centro del campo para realizar el sorteo (volado) en donde quien gane el sorteo podrá elegir una de estas dos opciones:

- Recibir o patear

- Lado del campo

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

- **Duración del partido.**

El partido durará 18 minutos por medio, 16 corridos y 2 efectivos. De los cuales los primeros 16 minutos se llevan de forma continua, es decir sin pausas (Incluidos los tiempos fuera) y 2 minutos efectivos antes de concluir cada mitad. Al concluir los 16 minutos continuos el árbitro señala una pausa (pausa de los 2 minutos) en donde cada equipo puede o no disponer de 30 segundos para cualquier ajuste que requiera.

- **Tiempo de juego.**

Si no existiera tiempo para poner bola lista, se termina el partido.

- **Tiempos fuera:**

Cada equipo cuenta con 2 tiempos fuera de 30 segundos cada uno por mitad más la pausa de los 2 minutos si así lo requieren (los cuales no son acumulables).

- **Inicio del juego:**

Todas las series ofensivas iniciaran desde su propia la yarda 5, con excepción de la intercepción.

En donde el equipo que intercepta, iniciará su serie en el punto donde termino la jugada de intercepción.

- **Centrando:**

Todas las jugadas inician con un centro desde el piso, el cual debe pasar entre las piernas del centrador y en un movimiento continuo, el jugador que recibe el centro debe estar colocado al menos a 5 yardas de la línea imaginaria donde el balón es colocado (zona neutral o línea de scrimmage) Después de ser centrado el balón, el jugador que realiza el centro no tendrá ninguna restricción en la dirección de su salida, solamente debe evitar bloquear el camino de quien presiona a quien recibe el centro.

- **Presionando:**

El o 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) permitiéndosele el cambio de carril siempre que esté justificado este, es decir que la jugada se desarrolle hacia el otro lado del carril por el cual inicio.

- **Formación ofensiva legal:**

El equipo ofensivo debe tener al menos tres jugadores alineados con el balón esto incluye al centro, es decir el centro y dos más. Y dos yardas de radio de separación entre cada jugador para que sea considerada una formación legal.

- **Pasando:**

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

- **Pase completo:**

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

- **Máximo avance:**

Se contara como máximo avance la parte de la cadera más adelantada en el momento en que se quita la bandera. (Con una bandera que rompa el plano es suficiente para conseguir una línea o una anotación).

- **Saltando:**

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

- **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 iniciaran la jugada sin alguna de sus banderas la jugada se detiene contando como oportunidad y el reloj continuara su marcha, si un jugador que inicia sin alguna de sus banderas recibe el balón este no podrá avanzar y se declara jugada muerta en donde tome control del balón. Si por un engaño o después de iniciar una jugada un jugador perdiera alguna bandera o su cinturón se le gira, para detener su avance el jugador defensivo está obligado a tocarlo en el área de la bandera faltante (de la rodilla a la cintura) o quitar la otra bandera.

Un jugador que cae al piso con posesión del balón podrá levantarse y continuar avanzado siempre y cuando el balón no haya hecho contacto con el suelo, para detenerlo el jugador defensivo debe tocarlo en cualquier parte del cuerpo mientras esté en el piso, o al levantarse quitar alguna de las banderas.

No se podrá avanzar el balón mientras el jugador esté en el piso.

- **Anotando un touchdown:**

Se considera Touchdown cuando un jugador en una jugada u oportunidad regular (no conversión) y con posesión de balón rompe el plano de la línea de gol con la cadera o toma posesión del balón (pase completo) dentro de la zona de anotación del equipo contrario. (Se conceden 6 puntos) Una vez conseguida una anotación de 6 puntos (touchdown) se concede una conversión de 1 punto en la yarda 5 o de 2 puntos en la yarda 10, el equipo ofensivo indica al oficial la decisión en la conversión.

- **Conversión de 3 puntos:**

Cuando el equipo que va perdiendo por 18 puntos o menos. Logra una anotación dentro de la pausa de los 2 últimos minutos del juego. Puede solicitar al árbitro una conversión de poder. Esta se concede colocando el balón desde medio campo, y desde ahí realizará la conversión. Si logra hacer la anotación, esta valdrá 3 puntos y recupera la posesión del balón desde su yarda 5.

- **Regla del último jugador:**

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

- **Jugada de desempate:**

Si al terminar el tiempo de juego el encuentro tiene un resultado igualado en puntos se lleva a cabo una jugada de desempate por equipo con el siguiente procedimiento:

- Se llama a los capitanes para un nuevo sorteo (volado)
- Las opciones son 2, iniciar en ofensiva / defensiva o lado del campo
- La elección de inicio prevalecerá en todas las jugadas de desempate que sean requeridas.
- Se inicia con una jugada por equipo de la yarda 10, en caso de conseguir la anotación se procede a la conversión (1 o 2 puntos), en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 5 repitiendo el procedimiento anterior, en caso de persistir el empate se acerca el balón a la yarda 1 hasta que prevalezca un ganador.
- Cada equipo tiene un tiempo fuera por serie de desempate.

TABLA DE CASTIGOS

FALTA	DEFINICIÓN	YARDAJE/ PENALIZACIÓN	PUNTO DE APLICACIÓN
PROCEDIMIENTO ILEGAL	FALSO ARRANQUE. CENTRO EN DOS TIEMPOS. FUERA DE LUGAR DEFENSIVO.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE 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 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
SUSTITUCIÓN ILEGAL	CUANDO UN JUGADOR NO ALCANZA A SALIR DEL CAMPO DE JUEGO, PERO NO PARTICIPA DE LA JUGADA. CUANDO UN JUGADOR SALE POR LA BANDA CONTRARIA (EXCEPCIÓN POR LESIÓN).	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA

MOVIMIENTO ILEGAL	ATACAR LA LÍNEA CUANDO SEA CENTRADO EL BALÓN. MOVIMIENTO SIMULTÁNEO DE 2 O MÁS JUGADORES.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
FORMACIÓN ILEGAL	MENOS DE 3 JUGADORES EN LÍNEA. RADIO MENOR A 2 YDS ENTRE JUGADORES. RECIBIR BALÓN A MENOS DE 5 YDS.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE INICIAL DE LA JUGADA
INTERFERENCIA A LA BANDERA	CUBRIR O INTERPONER ALGUNA PARTE DEL CUERPO (MANO, BRAZO, CODO, RODILLA) O BALÓN PARA EVITAR QUE LA BANDERA SEA QUITADA.	5 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
PASE ILEGALMENTE LANZADO	PASE ADELANTE DE LA ZONA NEUTRAL. DOS O MÁS PASES ADELANTADOS. PITCH ADELANTADO.	5 YDS PÉRDIDA DE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
CONTACTO	CUANDO EXISTE UN CONTACTO SOBRE ALGÚN JUGADOR SIN INTENCIÓN. CUANDO EXISTE CONTACTO SOBRE UN JUGADOR, PERO EL PASE ES INATRAPABLE O NO SE HA LANZADO EL BALÓN.	5 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (CUANDO HAY POSESIÓN) PUNTO INICIAL DE LA JUGADA (CUANDO NO HAY POSESIÓN)
AGARRANDO	SUJETAR A UN JUGADOR PARA IMPEDIR EL AVANCE.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
SALTANDO	SOBRE UN RIVAL O PARA CONSEGUIR UNA LÍNEA.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO DEL CASTIGO
BLOQUEO	CUANDO UN JUGADOR SE INTERPONE EN EL CAMINO DE UN ADVERSARIO IMPIDIENDO SU FUNCIÓN.	5 YDS PERDIDA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA
FOUL PERSONAL	CONTACTO INTENCIONAL A UN JUGADOR PARA IMPEDIR SU FUNCIÓN.	10 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE MAYOR BENEFICIO AL AFECTADO
PARTICIPACIÓN ILEGAL	PARTICIPACIÓN DE MÁS DE 5 JUGADORES DURANTE UNA JUGADA.	10 YDS REPITE OPORTUNIDAD	PUNTO INICIAL DE LA JUGADA
CONDUCTA ANTIDEPORTIVA	COMPORTAMIENTO INADECUADO DE ALGÚN JUGADOR, ENTRENADOR O PARTE DEL STAFF. CUANDO EL PATEADOR NO DESPEJA PARA HACER TIEMPO.	10 YDS 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.	10 YDS 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 YDS PRIMERA OPORTUNIDAD	PUNTO DE LA FALTA (EN CASO DE ESTAR EN LA ZONA DE ANOTACIÓN EL BALÓN SE COLOCARÁ EN LA YARDA 1)