



BASES Y REGLAMENTO DE COMPETICIÓN  
PARA LA III LJAFF 2019

# ÍNDICE

<b>NORMATIVA DE COMPETICIÓN 2019 .....</b>	<b>2</b>
Artículo 1 – Formato de competición .....	2
Artículo 2 – Sistema de puntuación y desempate .....	2
Artículo 3 – Requisitos de participación .....	3
Artículo 4 – Objetivo.....	3
Artículo 5 – Horarios y campo de juego.....	4
Artículo 6 – Calendario de competición.....	4
<b>REGLAMENTO DE JUEGO .....</b>	<b>6</b>
Sección 1 – Diagrama del campo .....	6
Sección 2 – Conceptos básicos .....	7
Sección 3 – Periodos y tiempo .....	8
Sección 4 – Anotaciones .....	8
Sección 5 – Faltas y penalizaciones.....	9

# NORMATIVA DE COMPETICIÓN 2019

## Artículo 1 – Formato de competición

El formato de competición de la **III Edición Liga ADAME de Fútbol Americano Flag** organizada por el Club Deportivo **Villanueva Black Storks** será en formato “*liga*” de **Flag Football 5x5 mixto** con jugadores de entre **7 y 14 años**, es decir, todos los equipos se enfrentarán entre ellos, y será hasta seis veces en jornadas únicas (tres idas y tres vueltas), ocho para competición de dos equipos (cuatro idas y cuatro vueltas). Además, se disputará una jornada final a modo “*Playoffs*” si participan tres equipos, y donde se repartirán los **trofeos**, siendo el equipo que gane el partido de la final proclamado el **campeón 2019**.

Las jornadas se harán con intervalos de dos semanas o más de descanso. Los **días festivos** no se tendrán en cuenta para el desarrollo de las jornadas.

*Atendiendo al número de jugadores juveniles inscritos al Club Deportivo, la modalidad de competición podrá modificarse para jugar 4x4.*

## Artículo 2 – Sistema de puntuación y desempate

En la competición liguera, se tendrá en cuenta el **balance de victorias, derrotas y empates** de cada equipo, con lo que el equipo que más victorias obtenga, gana la **liga regular**.

Si una vez finalizada la competición existen equipos empatados a victorias, se resolverá en primer lugar a favor del que obtenga mayor número de empates, en segundo lugar se tomaría en cuenta los enfrentamientos directos entre ambos equipos o finalmente a través de la diferencia de puntos a favor y en contra.

En los posibles **Playoffs**, el 2º y el 3º clasificado de la clasificación de liga jugarán para poder disputar la final al 1º clasificado, en lo que llamaremos “**Wild Card**”. El ganador de la final se quedará con el primer puesto, el

perdedor de la final con el segundo puesto, mientras que el perdedor de la *Wild Card* finalizará con el tercer puesto.

## Artículo 3 – Requisitos de participación

Existirán **tres equipos** entre los que se repartirán los jugadores juveniles del club deportivo de Flag Football **Villanueva Black Storks** (entre **9 y 15 años**). Serán dirigidos por jugadores del conjunto senior (**Flag OPEN**) y a su vez miembros de la Junta Directiva. El equipo de **Blue Storks** será entrenado por **Víctor Manuel Calle Sánchez** y acompañado por **Samuel Capilla Rejas**, los **Green Storks** por **Antonio Segador Calle** junto a **David Capilla Rejas** y los **Red Storks** por **Alejandro Pastor González**.

Dependiendo del número de jugadores, la liga puede componerse por dos equipos, que seguirán siendo dirigidos por dichos miembros de la Junta.

Para poder pertenecer a un equipo y competir en esta liga, cada jugador deberá estar inscrito al Club Deportivo antes del mes de diciembre de 2018, cuando se darán por cerradas las inscripciones a la temporada 2018/2019.

## Artículo 4 – Objetivo

El objetivo final de esta edición de la Liga Juvenil es empezar a formar una **cantera** de las categorías más inferiores de flag, **U11** y **U13**, y poder competir al final de año en el torneo nacional **Iberian Flag Bowl Tournament** que se celebra en **Móstoles** (Madrid).

Esta competición estrenó el año pasado la llamada **Iberian Kids**, donde se posibilita a equipos con categorías inferiores de todo el país a jugar con otros equipos de puntos muy diversos de España.

Se tratará de presentar un **Black Storks U13** que compita con otros clubes fuera del panorama regional.

## Artículo 5 – Horarios y campo de juego

Cada fin de semana de jornada se disputará un triangular entre los tres equipos (liga de tres) o un partido único (liga de dos). Los partidos se desarrollarán en las **Pistas Polivalentes** del “**Polideportivo Municipal Villanovense**” de Villanueva de la Serena, a partir de las 10:00 u 11:00 de la mañana de los domingos, dependiendo del calendario de la *I Liga Local ADAME de Flag Football OPEN*.

Se llegará a poder disputar un partido con un mínimo de cuatro jugadores. Si un equipo no se presenta, perderá automáticamente el encuentro por **1-0**.

Se podrá cambiar la fecha de un encuentro si esto se preavisa con cinco días de antelación a la fecha preestablecida y los equipos se ponen de mutuo acuerdo.

## Artículo 6 – Calendario de competición



## Calendario para tres equipos:

JORNADA 1			
3 FEBRERO 2019	RED STORKS	–	GREEN STORKS
	BLUE STORKS	–	RED STORKS
	GREEN STORKS	–	BLUE STORKS
JORNADA 2			
17 FEBRERO 2019	RED STORKS	–	BLUE STORKS
	BLUE STORKS	–	GREEN STORKS
	GREEN STORKS	–	RED STORKS
JORNADA 3			
17 MARZO 2019	BLUE STORKS	–	GREEN STORKS
	GREEN STORKS	–	RED STORKS
	RED STORKS	–	BLUE STORKS
JORNADA 4			
31 MARZO 2019	RED STORKS	–	GREEN STORKS
	BLUE STORKS	–	RED STORKS
	GREEN STORKS	–	BLUE STORKS
JORNADA 5			
13 ABRIL 2019	RED STORKS	–	BLUE STORKS
	BLUE STORKS	–	GREEN STORKS
	GREEN STORKS	–	RED STORKS
JORNADA 6			
19 MAYO 2019	GREEN STORKS	–	BLUE STORKS
	RED STORKS	–	GREEN STORKS
	BLUE STORKS	–	RED STORKS
PLAYOFFS			
2 JUNIO 2019	WILD CARD	2º	3º
	FINAL	1º	Wild Card winner

## Calendario para dos equipos:

JORNADA 1			
3 FEBRERO 2019	EQUIPO 1	–	EQUIPO 2
JORNADA 2			
17 FEBRERO 2019	EQUIPO 2	–	EQUIPO 1
JORNADA 3			
17 MARZO 2019	EQUIPO 1	–	EQUIPO 2
JORNADA 4			
31 MARZO 2019	EQUIPO 2	–	EQUIPO 1
JORNADA 5			
13 ABRIL 2019	EQUIPO 1	–	EQUIPO 2
JORNADA 6			
19 MAYO 2019	EQUIPO 2	–	EQUIPO 1
JORNADA 7			
2 JUNIO 2019	EQUIPO 1	–	EQUIPO 2
JORNADA 8			
9 JUNIO 2019	EQUIPO 2	–	EQUIPO 1

## REGLAMENTO DE JUEGO

### Sección 1 – Diagrama del campo

Se indicarán las zonas del campo mediante **conos** que señalarán lo siguiente:

- ✚ **Endzone** (zona de anotación). Tendrán un ancho de 5 yardas y un largo del máximo de la pista. Comenzarán a partir de unos **pilones**.
- ✚ **No Running Zone** (Zonas de no-carrera). Las jugadas de carrera únicamente no estarán permitidas a 5 yardas de la **endzone** rival.
- ✚ **Línea de Medio Campo**. En la mitad de campo, la línea que otorgará las primeras oportunidades.

Las líneas blancas de banda y fondo de las pistas indicarán los **límites del campo**. Los **entrenadores** deberán situarse fuera de estos límites y sólo podrán irrumpir en el campo en el transcurso de decisión de las jugadas si fuese necesario.



Gráfico del campo oficial para competiciones FEFA

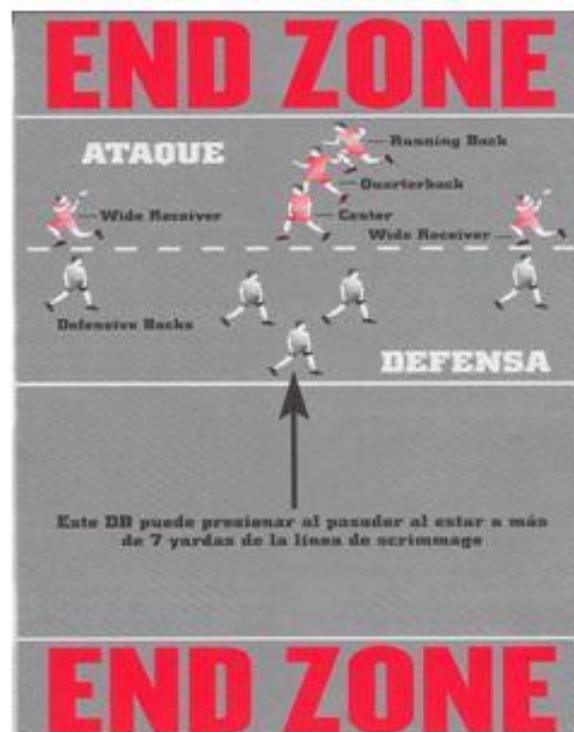
## Sección 2 – Conceptos básicos

El Flag Football consiste en llevar el balón a la zona de anotación del equipo contrario para sumar puntos, ya sea a través de las llamadas **jugadas de pase** o **jugadas de carrera**. Es la modalidad sin contacto del **fútbol americano**, de tal forma que se disponen de dos **flags** o banderines colgados de un cinturón que simulan el placaje para detener una jugada.

Se tienen cuatro oportunidades (**downs**) para llegar al medio campo, y, si se rebasa, se otorgan otras cuatro para anotar. En caso contrario la posesión del balón pasa al rival. Si la pelota cae al suelo, se consume un *down*.

Sólo se permite un pase hacia delante de la **línea de scrimmage** (línea desde donde comienza la jugada y donde se sitúa el balón en el suelo para realizar el llamado **snap** que inicia el juego), pudiendo pasar tantas veces como se quieran siempre detrás de esta línea.

Cuando se quita un flag a un jugador que está con la posesión del balón y se sitúa detrás de la *línea de scrimmage*, esto se llama **sack** y, con lo cual, hace retroceder campo al equipo que está atacando.



## Sección 3 – Periodos y tiempo

El encuentro comenzará con el **sorteo de campo y posesión**, al cual acudirán el capitán o los dos **capitanes** junto a los **árbitros** (dos en cada partido).

Para liga de tres equipos, los partidos se disputarán a lo largo de **30 minutos** dividido en **dos partes** de 15 minutos cada una. En el **descanso** se dispondrá de **3 minutos**. Para iniciar una jugada se tienen **25 segundos**.

Para liga de dos equipos, los partidos se disputarán a lo largo de **40 minutos** dividido en **dos partes** de 20 minutos cada una. En el **descanso** se dispondrá de **3 minutos**. Para iniciar una jugada se tienen **25 segundos**.

Cada equipo dispone de **dos tiempos muertos** en cada parte de **60 segundos** cada uno. No se acumulan de un periodo a otro.

En caso de que no se indique que el partido es a **tiempo corrido**, el cronómetro se parará en los **dos últimos minutos de la segunda parte** cada vez que:

- ✚ Se logra primera oportunidad o se cambia la posesión.
- ✚ Ocurre una falta.
- ✚ El corredor sale fuera de los límites.
- ✚ Un pase es incompleto.
- ✚ Hay una anotación.
- ✚ Se concede un tiempo muerto.

## Sección 4 – Anotaciones

- ✚ **Touchdown** → 6 puntos. Ocurre cuando un jugador recibe en la zona de anotación o atraviesa el balón la línea de esta zona.
- ✚ **Jugada extra desde la yarda 5** → 1 punto.
- ✚ **Jugada extra desde la yarda 12** → 2 puntos.
- ✚ **Touchdown defensivo durante una jugada extra** → 2 puntos.
- ✚ **Safety** → 2 puntos (puntos concedidos al contrario). Ocurre cuando se quita el flag a un rival dentro de su zona de anotación.

## Sección 5 – Faltas y penalizaciones

Para conocer plenamente el **reglamento** que se seguirá en esta tercera edición de la liga, recomendamos la lectura del documento que adjuntamos a continuación, en el que se recopilan las principales **faltas**, **penalizaciones** y demás **situaciones** que se pueden dar en un partido.

Consiste en el **reglamento oficial de IFAF** (*Federación Internacional de Fútbol Americano*) para la modalidad de **Flag Football 5x5**.