

CÓDIGO DE ÉTICA Y REGLAMENTO



I. Introducción:

Este reglamento establece las normas y directrices para garantizar un ambiente deportivo justo y respetuoso durante el desarrollo de la “**Liga Olímpica de Tocho**”

II. Participantes:

Todos los equipos deben estar debidamente inscritos y conformados por un mínimo de 7 jugadores.

Cada equipo debe designar un capitán responsable de la comunicación con los organizadores del torneo el cual será incorporado a un grupo para recibir los avisos emitidos por la liga.

III. Uniformes y Equipamiento:

Todos los jugadores deben usar el uniforme oficial del equipo durante los partidos (jersey con las mismas características con número del jugador visible y el logo del equipo, **short/licra/leggin sin bolsas el cual haga contraste con las banderas utilizadas por el equipo**)

El equipo debe contar con banderas y cinturones (tipo flag a-tag con pop socket) en buen estado.

Se permite el uso de guantes y calzado adecuado (lo cleats deberán ser de manera obligatoria de plástico duro o blando, si los spikes de estos son de metal u otro material el jugador será expulsado del partido de manera inmediata)

IV. Desarrollo del Torneo:

Los partidos se llevarán a cabo de acuerdo con las reglas **IFAF del Flag Football con algunas modificaciones realizadas por la liga para garantizar el disfrute y recreación de la liga..**

La duración de cada partido será de dos mitades de 18 minutos de tiempo corrido, con 2 minutos de tiempo efectivo (si la diferencia de puntos entre los equipos es menor a 30 puntos) o corrido (si la diferencia de puntos es igual o mayor a 30 puntos).

En caso de empate, se realizará tiempo extra se jugarán series a un down por 2 punto en la yarda 10, de no concretarse en 5 downs por parte de cada equipo pasaremos a jugar en la yarda 5 por conversión de 1 punto y así hasta que consigamos a un ganador

V. Conductas Antideportivas:

Se prohíbe terminantemente cualquier comportamiento antideportivo. Esto incluye, pero no se limita a:

- Uso de lenguaje ofensivo o violento hacia cualquier parte del staff, árbitro o jugador cercano al campo de juego.
- Conducta agresiva hacia otros jugadores, árbitros o espectadores.
- Actos de juego sucio, como agarrar o tirar del equipo contrario.
- Ignorar decisiones arbitrales.

VI. Multas y Sanciones:

Advertencia verbal: En caso de una conducta antideportiva leve será castigado con 10 yardas de castigo a favor del equipo contrario (en caso de que suceda antes o después del partido se recurrirá a una sanción temporal).

Multa: Se impondrá una multa de **\$250 pesos mexicanos por incidentes recurrentes o a aquel que atente en contra de la integridad física o moral) de cualquier jugador o integrante del staff de la liga**

Sanción temporal: Suspensión de 1 partido o el resto de la temporada por conductas graves.

Expulsión del torneo: En casos extremos o reincidencia de conductas antideportivas.

- **Si algún simpatizante de los equipos se encuentra dentro de la zona de los campos será sancionado con una multa de \$50 pesos mexicanos por persona, se les permitira únicamente estar que se encuentren en la zona de las gradas**
- Ningún jugador podrá pisar la pista de atletismo (tartan) con cleats, en caso de hacerlo se les multará con \$50 pesos mexicanos por persona (queda a criterio de los árbitros y de la liga dicha decisión de cada una de estas sanciones)
- Forfeit \$600.
- Expulsión 1 juego suspendido y \$400.
- Agresión verbal suspendido el partido en el que se da el castigo.
- Agresión a un árbitro expulsión de la liga.

VII. Reglas y castigos:

El campo medirá 25 yardas de ancho y 50 yardas de largo + 10 yardas por zona de anotación (Se marcarán la zona de anotación, la yarda 5 y la yarda 25 esto de ambos lados del campo).

1. Derecho de paso y derecho de lugar:

Los jugadores ofensivos tienen el deber de evitar cualquier tipo de contacto contra un jugador defensivo que se encuentre estático en dos puntos, el rush tiene derecho de paso si éste declara su carril (levantando la mano por arriba de su cabeza) y se encuentra a una distancia de 7 yardas desde la línea de scrimmage hacia la zona que defiende.

2. Todas las ofensivas iniciaran en la yarda 5 (con excepción de cualquier cambio de posesión por una intercepción).

3. La banca deberá estar entre las yardas 5 del campo

4. El QB cuenta con 7 segundos para dar un pase ya sea hacia atrás o hacia adelante, de no ser así se castiga con pérdida de down

5. Se podrán realizar toda la cantidad de pases hacia delante o hacia atrás antes que el balón rebase la línea de scrimmage, en caso de que se dé un pase adelantado después de la línea de scrimmage se permitirá que el balón termine su recorrido en caso de ser recuperado por la defensiva se permitirá que la jugada continúe, en caso de ser recepción del ofensivo se dara fin de la jugada desde el punto donde se realice el pase.

6. Cada jugada deberá ser puesta en juego por un snap (centro por debajo de las piernas), antes de 25 segundos después de que la bola se declare muerta, de no ser así se castigará con 5 yardas de castigo desde el punto donde se posiciona el snap

7. El reloj de juego sólo se detendrá cuando:

al finalizar cada mitad, por un tiempo fuera cargado a un equipo, por un tiempo fuera por lesión o por decisión del Referee.

Dentro de los últimos 2 minutos de cada mitad el reloj se detendrá:

. Para otorgar un primer intento, al igual que cuando ocurre un cambio de posesión de equipo.

. Para completar un castigo.

. Cuando el balón o el corredor salen fuera del campo.

. Cuando un pase o balón suelto (hacia adelante o hacia atrás) contactan el suelo.

. Cuando un compañero del jugador que cometió un balón suelto toca el balón.

. Cuando se consigue una anotación, y durante y después del intento de punto extra.

. Cuando se concede un tiempo fuera del equipo.

. El reloj de juego no correrá durante la extensión de una mitad o en tiempo extra.

. Si en el marcador hay una diferencia de 30 o más puntos, el reloj no se detendrá por situaciones en las cuales lo haría normalmente dentro de los 2 minutos.

8. Si un jugador ofensivo patea el balón se dará como bola muerta y se castigará con 5 yardas y pérdida de down

9. Si se da bola viva antes que el referee la declare lista se castigará con 5 yardas desde la línea de scrimmage.

10. Cualquier arranque en falso, sustitución ilegal o procedimiento ilegal del equipo ofensivo se castiga con 5yards desde la línea de scrimmage.

11. el QB no podrá realizar ninguna carrera antes que haya un intercambio de balón, de hacerlo se castigará con 5 yardas y pérdida de down desde la línea de scrimmage.

12. Los jugadores defensivos deben encontrarse fuera de la zona neutral (1 yrd delante de la línea de scrimmage), no podrá tocar el balón hasta terminar el proceso de snap (pase del

centro al QB), no podrán usar señas o palabras para distraer al jugador contrario, no podrá declarar más de dos Blitz (rushers) pidiendo derecho de paso, de lo contrario se castigará con 5yards en bola muerta.

13. los jugadores defensivos no podrán cruzar la línea de scrimmage si no se encuentra a 7 yardas al momento del snap, si el jugador se encuentra a menos de 7 yardas podrá presionar Qb después de un intercambio de balón, de no ser así se castigará después de la jugada con 5 yardas desde la línea de scrimmage.

14. Sólo se le permite al pasador tocar el balón después de un pase si llega a ser tocado por un defensivo, si un jugador ofensivo sale intencionalmente del campo de juego no podrá participar en esa jugada, de lo contrario se castigará con pérdida de down en la línea de scrimmage

15. En los partidos mixtos se iniciara con 3 mujeres y 2 hombres, siendo el cambio automático al finalizar la primera mitad a 2 mujeres y 3 hombres.

16. La interferencia de pase ofensiva se castiga con pérdida de down ofensiva y 10 yardas desde la línea de scrimmage y si es defensivo se da primer down ofensivo y 10 yardas desde la línea de scrimmage.

17. Cualquier contacto se castiga con 10 yardas, si es ofensivo es pérdida de down si es defensivo se dará primer down desde la línea de scrimmage.

18. Ningún jugador podrá interferir con la jugada, de lo contrario se aplicará el castigo de los dos puntos anteriores.

19. Las actitudes anti deportivas se castigan con 10 yardas desde el punto de bola muerta.

20. Cualquier bloqueo, desprendimiento ilegal, el que haya más de 5 jugadores ofensivos o defensivos, concentrarse fuera de la zona de la banca, sustitución ilegal o simular una sustitución se castigará con 5 yardas desde la línea de scrimmage.

21. Cualquier protección a la bandera, salto o clavada por parte del jugador con posesión de la bola se castiga como pérdida de down y 5 yardas

22. Dos faltas o actitudes antideportivas se consideran una falta flagrante lo cual conlleva a la expulsión del jugador y/o entrenador.

VIII. Apelaciones:

Los equipos tienen el derecho de apelar una decisión ante la comisión organizadora.

Las apelaciones deben presentarse por escrito dentro de las 24 horas después del incidente.

IX. Responsabilidad:

Los equipos son responsables de la conducta de sus jugadores y seguidores.

Los organizadores del torneo se reservan el derecho de tomar medidas adicionales si la situación lo amerita.

X. Premiación:

El equipo campeón recibirá trofeos y banderas de campeón.

El Jugador Más Valioso (MVP) recibirá un premio especial.

XI. Reglas internas Villa Olímpica

- Respetar espacios asignados de estacionamiento
- Respetar al personal de Villa Olímpica
- Respetar al personal de Tocho Olímpica
- Cualquier problema será resuelto con el capitán solamente.
- Cualquier desperfecto o daño ante las instalaciones o personal deberá ser pagado por el responsable.
- El trabajo de los oficiales se basa en apreciación, y nos regiremos totalmente al reglamento antes descrito, no existe ningún tiempo de favoritismo por ningún equipo y nuestra filosofía de empresa es siempre tener juegos respetuosos fortaleciendo lazos de amistad y competencia con total imparcialidad en la decisiones de juego.

XII. Conclusión:

Este reglamento busca promover un ambiente competitivo y respetuoso. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de estas normas.

Firma del Capitán del Equipo: _____

Fecha: _____

Este reglamento es susceptible a modificaciones por parte de la comisión organizadora.