

I LIGA ANDALUZA DE FLAG FOOTBALL



Temporada 2016/2017

FEDERACIÓN ANDALUZA DE FÚTBOL AMERICANO

ÍNDICE

Artículo 1 - I liga de fútbol flag andaluza.....	3
Artículo 2 - Edad de jugadores y categorías	3
Artículo 3 - Sistema y opciones de competición.....	3
Artículo 4 - Reglamento de juego y formato de partido	5
Artículo 5 - Inscripción.....	5
Artículo 6 - Arbitraje	6
Artículo 7 - Exigencias del equipo local.....	8
Artículo 8 - Exigencias de ambos equipos.....	9
Artículo 9 - Incomparecencias	9
Artículo 10 - Fechas.....	11
Artículo 11 - Tipos de licencias permitidas	12
Artículo 12 - Límite de jugadores con licencia <i>tackle</i>	12
Artículo 13 - Terreno de juego	12
Artículo 14 - Equipaciones	13
Artículo 15 - Prórrogas	13
Artículo 16 - Sistema de puntuaciones	13
Artículo 17 - Desempates	13
Anexo 1. El campo de <i>flag football</i>	15

Artículo 1 - I liga de fútbol flag andaluza

La Federación Andaluza de Fútbol Americano lanza la presente convocatoria de competición para aquellos clubs, equipos y jugadores/as que tengan intención y voluntad de participar en la I LIGA ANDALUZA DE FLAG FOOTBALL que cumplan los requisitos que se detallan más adelante.

Esta competición se registrará por las presentes bases y por el Reglamento de Competición General.

Artículo 2 - Edad de jugadores y categorías

Se establecen, en atención a las edades y sexo de los participantes, las diferentes categorías:

Liga	Tipo	Edad	Categorías
Open mixta	Mixto	Nacidos en 2002 y anterior	Senior y Junior
Senior	Femenino	Nacidos en 2000 y anterior	Senior
Junior	Mixto	Nacidos en 2001 y 2002	Junior Sub-17
Cadete	Mixto	Nacidos en 2003 y 2004	Cadete Sub-15
Infantil	Mixto	Nacidos en 2005 y 2006	Infantil Sub-13
Alevín	Mixto	Nacidos en 2007 y posteriores	Alevín Sub-11

Artículo 3 - Sistema y opciones de competición

A continuación, se detallan los formatos de competición en función del número de equipos que participen:

3Equipos

Se realizará una competición a modo de triangular. Cada equipo juega un total de 6 partidos. Todos los equipos organizan 1 jornada en casa. Cada equipo juega 2 partidos en cada jornada.

4Equipos

Existen dos opciones para una liga con 4 equipos. La primera opción es similar a lo anterior con 3 equipos, solo que en cada jornada hay un equipo que descansa, por tanto, en cada jornada habría 3 equipos jugando, al igual que el triangular con 3 equipos del caso anterior.

La segunda opción es hacer una jornada en casa de cada equipo con una ida y una vuelta. En cada jornada asistirán los 4 equipos para jugar dos partidos, por tanto cada equipo se habrá enfrentado con dos de los tres equipos posibles a enfrentarse. En la siguiente jornada cada equipo se enfrentará al equipo que no se enfrentó en la primera jornada y uno de los dos equipos con los que jugó en la primera jornada. De este modo concluye la ida. La vuelta es similar a la ida a excepción de que en la última jornada cada equipo se enfrentará con el equipo que no repitió en la ida. Finalmente, cada equipo se enfrentará 3 veces contra dos equipos y 2 contra otro.

5equipos

Cada equipo celebra en casa una jornada en la que participarán 4 equipos de los cinco inscritos. En cada jornada se disputarán 2 partidos simultáneos y cada equipo jugará 2 partidos, sumando un total de 8 al final de la liga. Finalmente, cada equipo se habrá enfrentado en dos ocasiones con cada equipo. El formato se ajustará con el equipo que descansa teniendo en cuenta los kilómetros totales de desplazamientos.

6, 7 y 9 equipos

Se plantea el mismo formato con 5 equipos. En cada jornada se convocan 4 equipos (1 local y 3 visitantes). De igual modo, el formato se ajustará con los equipos que descansan teniendo en cuenta los kilómetros totales de desplazamientos.

8 equipos

Este formato consiste en formar dos grupos por proximidad (teniendo en cuenta los kilómetros totales). Cada equipo juega un total de 8 partidos, 6 contra su grupo y 2 con el otro grupo. Cada equipo disputa 4 jornadas y organiza una de las 4. En cada jornada se convocan 4 equipos (1 local y 3 visitantes).

Artículo 4 - Reglamento de juego y formato de partido

El reglamento de juego al que esta competición se rige será al Reglamento IFAF de *flag football* 2015.

Se aplicará “tiempo corrido” de 20 minutos cada parte con 2 minutos de descanso.

Artículo 5 - Inscripción

Podrá participar en esta competición cualquier equipo que pertenezca a algún club adscrito a FAFA de ámbito territorial y oficialmente constituido.

La inscripción podrá realizarse rellenando el formulario de inscripción del equipo y el formulario de árbitro de equipo.

Se puede solicitar ambos formularios en el correo flag.fafa@gmail.com o descargar en la web <http://andaluciafootball.com/>

Para formalizar la inscripción de un equipo, este debe enviar la documentación que se especifica más abajo al correo flag.fafa@gmail.com

- Enviar el justificante de pago de la inscripción indicando el nombre del equipo (y de fianza si el club no tiene dicho depósito abonado en la cuenta de la federación)
- Enviar el formulario de inscripción del equipo
- Enviar el formulario de inscripción el árbitro de equipo/árbitro-jugador

Las fechas de las jornadas se publicarán con la mayor brevedad a partir del último día de inscripción.

Canon de Inscripción

El coste de la inscripción será de 50 € por equipo.

Todos los plazos de inscripción finalizan a las 23:59 horas de cada día señalado:

Lunes 10 abril	Sub-11	Sub-15	
Martes 11 abril	Sub-13	Sub-17	Femenino
Miércoles 12 abril	Open		

Equipos con edades de una categoría cualquiera si en su liga no hubiese suficiente inscritos podría inscribirse en la categoría de superior edad inmediata.

Es importante tener presente la obligatoriedad de autorización del padre, madre o tutor legal para la participación de un menor de edad. Artículo 15, *Reglamento General*.

Fianza

La cantidad depositada en concepto de fianza será de 200 € por equipo, sumando un máximo de 500 € por club. Deberá depositarse en la cuenta bancaria de FAFA antes de la fecha límite de inscripción.

Los clubes que tengan depositado en FAFA una fianza de cantidad igual o superior, no deberán depositar esta fianza, ya que se entiende cubierto.

Artículo 6 - Arbitraje

El arbitraje de esta competición se llevará a cabo teniendo en cuenta que vamos a celebrar la I LIGA ANDALUZA DE FLAG FOOTBALL por primera vez en la historia de este deporte y de nuestra comunidad bajo el amparo de FAFA. Esto significa que debemos ser conscientes que, tanto el nivel y la calidad de esta competición, irá creciendo con el paso de los años y de la experiencia adquirida. Por ello, de todos es sabido que los comienzos son difíciles, pero desde la Dirección Deportiva de *flag football* aprovechamos para contar con vuestro apoyo, gratitud y respeto para que, juntos,

logremos afianzar esta modalidad deportiva por años de práctica a un nivel respetado y de considerable calidad en todos los niveles.

Importante

Para esta primera edición de la liga de *flag football*, los equipos deberán disponer de 1 árbitro de equipo por equipo inscrito, disponible para arbitrar cada vez que el equipo en cuestión vaya a jugar. La persona que actúe de árbitro de equipo deberá tener 18 años cumplidos para realizar esta labor.

En cada partido habrá un equipo arbitral de 3 personas, pudiendo arbitrar con 2 en caso de que no hubiera posibilidad de disponer de 3 personas por partido.

En el supuesto en que un club tenga más de un equipo inscrito en la liga, los árbitros de equipo podrán cambiarse entre equipos del mismo club si fuera necesario.

FAFA dispondrá de una plataforma virtual de enseñanza-aprendizaje on-line para aquellas personas que realicen la labor de árbitro de equipo (ARC*).

Los equipos pueden inscribir hasta un máximo de tres jugadores ¹ que estén en roster para ser instruidos de igual modo que a cualquier árbitro de equipo en caso de no disponer de esta figura (AJ*).

Sanciones por ausencia de ARC o AJ

Las sanciones por ausencia de ARC o AJ son:

- No presentar ARC o AJ a una jornada avisando por e-mail, con acuse de recibo, 10 días antes de la jornada. Sanción de 50€.
- No presentar ARC o AJ a una jornada sin notificación en tiempo y forma. Sanción de 100€.
- No presentar ARC o AJ por segunda vez, con o sin notificación. Sanción de 100€.
- No presentar ARC o AJ por tercera vez, con o sin notificación, se aplicará la sanción como si no se hubiese presentado ARC o AJ para toda la competición (se descontarían las multas ya abonadas por anteriores no presentaciones).

¹ ARC: Árbitro de equipo; AJ: Árbitro jugador

- No presentar ARC o AJ para toda la temporada. Sanción de 500€.

Recibo arbitral

El club que ejerce como local en una jornada de liga regular deberá de abonar el coste arbitral de dicha jornada.

El recibo arbitral consta de 2 partes: los derechos arbitrales y los desplazamientos de los árbitros.

Se ha elaborado un recibo unificado para todas las jornadas, entendiéndose que la competición tendrá en todas sus jornadas el mismo número de partidos.

En el recibo se detallaran 2 conceptos: una de coste fijo (derechos arbitrales, a razón de 32 € por partido); y un pago a cuenta para los desplazamientos y dietas de árbitros (coste variable en función de la distancia).

El cálculo del recibo es el siguiente:

- Jornadas con 3 partidos: $(32€ \times 3) + \text{desplazamiento y dieta} = 96 € + \text{desplazamiento}$
- Jornadas con 4 partidos: $(32€ \times 4) + \text{desplazamiento y dieta} = 128 € + \text{desplazamiento}$

El recibo arbitral deberá ser ingresado en la cuenta de FAFA el miércoles anterior a la disputa de la jornada.

Artículo 7 - Exigencias del equipo local

1. Disponer de vestuarios 45 min antes del inicio de la jornada.
2. Entregar 10 litros de agua embotellada y precintada por equipo.
3. Entregar 1,5 litros de agua embotellada y precintada por cada 3 árbitros.
4. Al menos 4 Pylons y 8 conos (tipo discos flexibles) por campo de flag.
5. Pintar el campo según el Anexo 1 (líneas de *no running* no es necesario completas, es válida una marca que haga de referencia).

Artículo 8 - Exigencias de ambos equipos

1. Mínimo 5 jugadores para empezar una jornada.
2. Mínimo 4 jugadores para empezar un partido.
3. Máximo de 15 jugadores en roster por jornada.
4. Máximo de 12 jugadores en roster para un partido.
5. Todos los jugadores deberán portar camisetas del mismo color con dorsales del 1-99 (un numero por jugador/a).
6. Todos los jugadores deberán disponer de cinturones *flags*, (válido cualquier cinturón, tipo pop o velcro, que esté en buen estado y que tenga unas dimensiones mínimas de 33x5cm).
7. Disponer de una segunda camiseta de colores contrastantes con dorsal del 1-99 (color muy claro o blanco). Preferiblemente, seguiremos la tradición del *football* de jugar como equipo visitante vistiendo de blanco.
8. Es obligatorio el uso de bucal para participar en esta competición.

Artículo 9 - Incomparecencias

- a) Se considera incomparecencia, la no presentación en el terreno de juego de un equipo, en la forma prevista en este reglamento, el día y la hora establecida para la celebración de una jornada, salvo causa de fuerza de mayor.
- b) Se entenderá por causa de fuerza mayor lo establecido en este reglamento y de acuerdo a la ley. Siendo un suceso de hechos imprevistos o que previstos hayan resultado inevitables.
 - I. Para que pueda considerarse la existencia de causa de fuerza mayor, el Club del equipo no compareciente deberá presentar la documentación necesaria sobre los hechos que hayan determinado la incomparecencia del mismo, ante el Coordinador de la competición o comisión disciplinaria, dentro de los dos días hábiles siguientes al señalado para la celebración del partido. A estos efectos, los clubes deberán procurar por todos los medios a su alcance efectuar los desplazamientos a que hubiera lugar, no

considerándose, causa de fuerza mayor la no realización de un desplazamiento, por carecer de medios de transporte.

- II. De ser considerada por el órgano competente la existencia de causa de fuerza mayor como hecho causante de la incomparecencia, la Coordinación de competición determinará la nueva fecha, que preferentemente será la primera jornada del calendario deportivo en la que no tengan compromisos deportivos oficiales ninguno de los equipos implicados.

c) Supuestos:

- I. Incomparecencia avisada por escrito. Este supuesto se da cuando el club, del equipo que no va a comparecer, presenta ante la Coordinación de la Liga, a más tardar cuatro días hábiles antes de la celebración de la jornada, escrito debidamente firmado por un representante del mismo comunicando esta circunstancia, al objeto que pueda ser trasladado el mismo, tanto al equipo/s adversario/s, como a los árbitros de la jornada.
- II. Incomparecencia no avisada por escrito; se considerará que existe este suceso de no haberse presentado el escrito aludido en el apartado precedente, en el tiempo y la forma allí establecidos.
- III. En cualquiera de los supuestos previstos, la incomparecencia de un equipo tendrá la consideración de FALTA MUY GRAVE.

d) Efectos deportivos de las incomparecencias.

La incomparecencia o no presentación de un equipo a disputar un encuentro en la fecha, lugar y hora previstos tendrá las siguientes consecuencias (con independencia las sanciones económicas que correspondan):

- I. Se dará por vencedor del encuentro al equipo adversario por el tanteo de 7-0.

- II. Perderá la opción de entrar en *Final Four* o quedar como campeón.
- e) Sanciones Económicas.
- Los clubes cuyos equipos sean declarados como no presentados en cualquier encuentro de una competición oficial, serán sancionados:
- I. Ante la primera incomparecencia avisada por escrito en esta competición con una multa de 50 €.
 - II. Ante la primera incomparecencia no avisada en esta competición una multa de 150 €.
 - III. De producirse la segunda incomparecencia del mismo equipo la sanción económica será de 300 €.
 - IV. En cualquier casos de incomparecencia de un equipo (sea la primera vez o no; sea avisada o no avisada), el club al que pertenezcan será sancionados económicamente con una cantidad equivalente al gasto del desplazamiento que hubiera tenido que realizar, para disputar el encuentro, el equipo que no comparece; la cuantificación de estos gastos de desplazamiento se realizará a razón de un euro con diez céntimos (1,10.-€) por Km. que hubiese tenido que recorrer.
- f) Responsabilidades por perjuicios económicos derivados de la incomparecencia de un equipo.
- Si, con ocasión de la no presentación de un equipo se origina cualquier perjuicio económico, tras evaluarse, justificarse y reclamarse el mismo por los perjudicados a través de los órganos disciplinarios competentes, estos serán sufragados por el Club al que pertenece el equipo no compareciente.

Artículo 10 - Fechas

Las jornadas se realizarán en los huecos libres que haya con respecto a la competición *tackle*, sin que estas lleguen a extenderse más allá de junio a menos que sea inevitable.

El calendario definitivo se estructurará al tiempo que finalice el plazo de inscripción de los equipos.

Artículo 11 - Tipos de licencias permitidas

Tipo de licencia	Coste	Competiciones	
		Liga Flag	Torneos
Flag ilimitada	60€	Si	Si
Flag limitada	5€ + Lic. Tackle	No	Si
Flag 1 día	12€	No	Si

Podrán participar en esta competición aquellos jugadores y jugadoras que tengan la licencia y seguro anual correspondiente a la modalidad deportiva *flag football* (licencia ilimitada). Esto significa, que un jugador/a con licencia y seguro *tackle* tendrá que obtener el seguro y la licencia anual correspondiente a *flag football* (ilimitada) si quiere participar en esta competición. Por tanto, no se permitirá que un jugador con licencia y seguro *tackle* participe en esta competición sin licencia de *flag football* (ilimitada).

Para conocer más a fondo las diferencias que existen entre las licencias de *flag football*, ver documento: *Tipos de licencias para flag football 16-17*".

Artículo 12 - Límite de jugadores con licencia *tackle*

El número de jugadores con licencia *tackle* que cumplan las exigencias del párrafo anterior es ilimitado dentro del número máximo de jugadores por equipo.

Artículo 13 - Terreno de juego

El campo deberá contar con espacio suficiente para que se celebren al menos 2 partidos simultáneos.

Los campos deben ser de hierba natural o artificial, pero esto no es motivo de suspensión. Si una jornada se celebra en un campo de tierra el club organizador incurrirá en una sanción económica.

Tendrá que estar delimitado de la mejor forma posible: pintura, arena, cal, o algún otro sistema que sea aprobado por los árbitros. En cada lateral de cada campo deberá colocarse un cono a modo de referencia visual en la yarda 5, en la 12 y en la línea de medio campo.

	OFICIAL	MÍNIMO	MÁXIMO
ENTRE <i>GOAL LINES</i>	50	40	60
ANCHO DE CAMPO	25	20	30
<i>END ZONE</i>	10	8	10
<i>NO RUNNING LINE</i>	A 5 de la <i>goal line</i>	A 5 de la <i>goal line</i>	A 5 de la <i>goal line</i>
CONVERSIÓN DE 2	12 de la <i>goal line</i>	12 de la <i>goal line</i>	12 de la <i>goal line</i>

Ver dimensiones en el Anexo 1.

Artículo 14 - Equipaciones

Los equipos deberán contar con 2 equipaciones completas de camiseta, pantalón y medias o calcetines de colores contrastantes.

Cada equipo deberá poseer su propio juego de cinturones *flag* que contrasten con el color del pantalón. Deberán tener uno por jugador, como mínimo. Se aconseja llevar de repuesto en caso de romperse alguno.

Las camisetas deberán ser iguales en forma y color. Deberán estar numeradas del 1-99. Es obligatorio el uso del protector bucal de algún color diferente al transparente y al blanco.

Artículo 15 - Prórrogas

Esta competición no requiere prórroga, pudiendo terminar los partidos en empate.

Artículo 16 - Sistema de puntuaciones

Las clasificaciones se rigen por el sistema de partidos ganados y partidos empatados.

En igualdad de partidos ganados el número de partidos empatados decide el orden de la clasificación.

En caso de igualdad entre uno o más equipos en partidos ganados y partidos empatados, la clasificación se regirá por el artículo siguiente.

Artículo 17 - Desempates

El sistema de desempates para aquellos equipos que tengan igualdad de partidos ganados y empatados se basa en los siguientes puntos:

Los equipos que hayan incurrido en alguna incomparecencia a lo largo de la competición quedarán siempre los últimos entre aquellos que estén empatados.

Una vez establecido el punto anterior, el orden de clasificación se basará en:

1. Mayor número de porcentaje de victorias.
2. Mayor número de porcentaje de empates.

3. Enfrentamiento directo entre dos o más equipos:

1. Mayor número de victorias entre ellos.
2. Mayor número de empates entre ellos.
3. Menor número de puntos recibidos entre ellos.
4. Menor número de puntos recibidos en el total de la competición.
5. Menor número de jugadores expulsados.
6. Sorteo en la sede de FAFA

Nota: El hecho de hablar de “porcentaje” es por si se da el caso de resolver empates entre equipos con diferente número de partidos jugados porque la competición lo hubiera requerido.

No se contabilizan a efecto de diferencias de puntos los resultados de 7-0 que pudieran darse por incomparecencia. No se contabilizan los resultados de los equipos retirados de la competición.

Los datos personales aportados en el formulario serán tratados por la Federación Andaluza de Fútbol Americano, con sede en Carril de Contreras, 30, Benalmádena (Málaga), con la finalidad de dar cumplimiento a los procedimientos adoptados por la Federación como garantía al adecuado ejercicio de sus competencias y mantener registro de su desarrollo a efectos de su posterior acreditación. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría de la Federación en la dirección anteriormente indicada mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Anexo 1. El campo de flag football

