

REGLAMENTO TORNEOS THE FIELD TORNEO FANTASY, NACIONAL, INTERNACIONAL Y FANTASY MIXTO.



Contenido

Regla 1: Requisitos Pre-Torneo

Regla 2: Partidos, Balones y Equipamiento

Regla 3: Cancha, Tiempo y Anotaciones

Regla 4: Reglas del Juego

Regla 5 Torneo Nacional

REGLA 1: Requisitos Pre - Torneo

Artículo 1: Inscripción de Torneo.

El Torneo pone fechas estimadas para abono y cancelación del mismo. De no cumplir con las fechas estimadas se procederá con una multa al equipo que incumpla con esta norma, la multa será por \$50.

El equipo que haga un abono y decida retirarse del Torneo, no tiene derecho a devolución del dinero.

Todo lo posterior es en el caso de los Torneos Nacionales e Internacionales.

En el caso de los Torneos Fantasy Draft, el jugador tiene opción de inscribirse directamente al mismo mediante un enlace propinado por los directivos, vale la aclaración que al haberse inscrito en dicho enlace no asegura su participación.

El Torneo pone una fecha estimada para realizar la cancelación, de no haber cancelado a la fecha, el jugador no es elegible para el Draft.

Artículo 2: Entrega de Roster.

En los Torneos Nacionales e Internacionales, se pone una fecha límite para la entrega de Rosters, los cuales deben tener un máximo de 15 jugadores.

El Roster debe llevar, nombre completo, numero de jersey, cedula y edad de cada jugador.

En el caso de que un jugador este en 2 o más rosters, el jugador tiene un periodo de 4 hrs para hacer la aclaración de en qué equipo está jugando o quedara fuera del Torneo.

En los Torneos Fantasy el Roster es automáticamente hecho por la Liga el día del Draft.

Artículo 3: Uniformes

Los equipos no pueden repetir colores de uniformes, en la primera edición de cada Torneo Nacional e Internacional, el orden de cancelación de inscripción de los equipos definirá que color usaran. Por ejemplo, el primer equipo en pagar la totalidad de inscripción tiene derecho a coger color de uniforme de primero.

Desde la 2da edición en adelante, los colores se elegirán de acorde al ranking de posiciones de la edición anterior (Camp, SubCamp, 3er Lugar, etc.).

REGLA 2: Partidos, Balones y Equipo

Artículo 1: El Partido

El Partido se juega con 2 equipos, 15 jugadores máximo, 5 en el cuadro y 10 cambios. Todos del mismo sexo. (Única excepción será el Torneo Mixto).

Un equipo puede comenzar el partido con 4 jugadores, pero si al comenzar la segunda mitad no ha llegado un 5to pierden automáticamente por forfait.

Si un equipo no tiene los 4 jugadores, tendrá 10 minutos para tratar de completar su equipo, si no lo logra se le cantará forfait.

Cualquier equipo que se le cante forfait queda eliminado del Torneo temporada regular.

El partido puede quedar empate, pero de darse un empate en playoffs los equipos jugaran tiempo extra. En tiempo extra ambos equipos tendrán la oportunidad de atacar. El equipo que anote y logre detener al contrario será el ganador.

En tiempo extra se jugarán 4 downs desde la yarda 40. En el caso de que lo equipos sigan empate después del primero tiempo extra, se jugara una sola jugada desde la yarda 5, hasta que un equipo anote y logre detener al contrario.

Artículo 1.2: Supervisión del Juego

El juego será supervisado por mínimo de 2 árbitros en roda regular.

Ningún juego puede comenzar sin el mínimo de árbitros.

En caso de que no haya algún árbitro, una persona de la Directiva del Torneo puede suplantarlo.

Artículo 1.3: Capitanes y Entrenadores.

El equipo debe tener 2 capitanes obligatoriamente y son los únicos que tienen la potestad de reclamarle alguna falta a los árbitros dentro de la cancha.

El equipo tiene la opción de tener Entrenador o no. De tener el máximo de Entrenadores es 2.

Artículo 1.4: Sidelines y Cancha

En los sidelines solo pueden estar los integrantes del equipo, los entrenadores (max2) y un aguatero.

Si los equipos tienen a alguien que no forme parte de las personas mencionadas, serán sancionados por los árbitros con banderas que pueden influir dentro del partido.

Los equipos que su juego NO este en curso tiene que permanecer fuera de la cancha.

Los equipos pueden entrar a la cancha al comenzar la segunda mitad del partido anterior al de ellos.

Artículo 2: Balones

Para los varones, el balón es el de talla normal.

Para las damas, el balón es tamaño YOUTH.

Para el Torneo mixto, el balón es de tamaño YOUTH.

Los árbitros tienen la potestad de decidir si el balón puede ser utilizado o no, de acuerdo a su nivel de aire o material.

Artículo 3: Equipo

Los equipos deben tener uniformes de diferentes colores para que el juego comience. Si ambos equipos tienen el mismo color, el equipo que tuvo derecho a la elección de color antes del torneo tiene la preferencia.

Todos los jugadores deben tener su suéter por dentro del pantalón.

Todos los jugadores tienen que usar protector bucal (mouthpiece).

El UNICO tipo de flag permitido para el torneo es modelo de chupones o sonic boom. El árbitro tiene la obligación de revisar las banderas de todos los jugadores antes de un partido.

El jugador que no siga esta regla puede ser expulsado del encuentro.

Ninguno jugador puede jugar con prendas de oro o plata (collares, pulseras, aretes, etc).

El uso de LENTES está prohibido, el jugador debe utilizar lentes de contacto o lentes deportivos.

El uso de gorros, gorras, viseras, toallas en la cabeza está permitido.

El uso de pulseras o tobilleras de hilo o tela está permitido.

REGLA 3: Cancha, Tiempo y Anotaciones

Artículo 1: Cancha

La cancha mide 50 yardas de largo y 25 yardas de ancho.

Las zonas de anotación miden 10 yardas de largo.

Los jugadores deben mantener 3 yardas de distancia del sideline.

Las últimas 5 yardas antes de la zona de anotación se les llama No Rushing Zone, donde el equipo ofensivo tiene prohibido hacer jugadas terrestres.

Ningún jugador o entrenador en el sideline puede estar después de la yarda 5.

Artículo 2: Tiempo

El tiempo de juego es de 20 minutos por mitad.

Cada equipo tiene 2 TimeOut por mitad, cada TimeOut tiene una duración de 30 segundos.

El medio tiempo tiene una duración de 5 minutos.

El tiro de la moneda se debe efectuar 2 minutos antes de la hora de inicio de partido.

Dentro de cada mitad del juego al faltar 2 minutos se hace una pausa para realizar un aviso de que falta ese tiempo para que termine la mitad.

Artículo 2.1 : Cuando el reloj se detiene.

Durante el partido el tiempo solo se detiene por 4 situaciones:

- Que un equipo pida uno de sus TimeOut
- Cuando algún jugador se lesiona y el medico entra a atenderlo
- Por alguna reunión de los árbitros por alguna decisión arbitral
- Para la pausa de los 2 minutos.

Dentro de la pausa de los 2 minutos el reloj se detiene por diferentes situaciones.

- Pase Incompleto
- Pase completo y el jugador se sale de la cancha.
- Por un spike
- Al pedir un Time Out.
- Al cambio de posesión
- Si hay una anotación
- Cuando el equipo ofensivo consigue un primer down. (Pero reloj vuelve a correr cuando el árbitro pita).
- Cuando hay una falta (Pero reloj vuelve a correr cuando el árbitro pita).

Artículo 3: Anotaciones.

El puntaje de las anotaciones son los siguientes:

- Touch Down vale 6 puntos
- Extra punto a 5 yardas vale 1 punto.
- Extra punto a 10 yardas vale 2 puntos.
- El Safety vale 2 puntos
- INT devuelta para anotación vale 6 puntos.
- INT de extra punto vale 2 puntos (No importa si el extra punto es de 1 o 2 puntos).

REGLA 4: Reglas de Juego.

Artículo 1: Faltas y penalizaciones.

Las faltas y sus penalizaciones serán las mismas que el reglamento de IFAF.

Para obtener el reglamento o aclarar alguna duda sobre el mismo acercarse personalmente a la directiva del Torneo o al grupo arbitral.

Artículo 2: Faltas y Penalizaciones personales del Torneo.

- Cualquier jugador sancionado con una conducta antideportiva deberá salir una jugada.
- Cualquier jugador dentro del roster puede jugar playoffs (aunque no haya jugado ningún juego de temporada regular).
- El jugador que sea expulsado de un partido tendrá un castigo decidido por la directiva del Torneo dependiendo de la gravedad de la misma.
- Ningún jugador/a que no haya jugado algún Torneo Fantasy Draft no podrá participar en los Torneos Nacionales para los equipos de la Capital. (Esto cuenta por año).
- Para los partidos de playoffs los equipos tienen la opción de ejercer un challenge. Para ejercer el challenge el equipo debe tener al menos un time out. Si el equipo pierde el challenge automáticamente pierde el time out y si lo gana recupera su time out. Dentro de los 2 minutos NO se puede pedir challenge.

Jugadas en las cuales se puede pedir challenge:

- Anotaciones
- Extra Puntos
- Primeros Downs
- Pase completo o incompleto.

- El formato de los encuentros en playoffs será definido siempre por los directivos del Torneo.

Regla 5: Torneo Nacional

Artículo 1: De los jugadores

Todos los jugadores deben como prioridad jugar para la provincia que indica su cedula, es decir su lugar de nacimiento.

Si el jugador ha participado para un equipo reforzando otra provincia en ediciones anteriores del Torneo Nacional, el equipo tiene la prioridad para tener a este jugador en roster si así ambos lo acuerdan.

Los jugadores extranjeros podrán jugar para la provincia que elijan.

En caso de que una provincia no tenga un equipo en representación, el jugador puede reforzar cualquier provincia menos la de Panama (capital)

Un (1) jugador de la provincia de Panama (capital) puede reforzar equipos de provincias. Solo se permite un refuerzo capitalino por equipo de otras provincias.

Panama Oeste: por ser una provincia nueva, los jugadores que residan en la misma son considerados como parte de esta provincia, los mismos deben presentar su centro de votación electoral.

Artículo 2: De los equipos

Para los equipos de Panama (capital) se les otorga cupo acorde al ranking del torneo previo, el equipo para conservar su cupo debe tener al menos **5 jugadores** en su roster que formaran parte del torneo nacional anterior. De no tener esta cantidad de jugadores el equipo no podrá conservar su cupo y el mismo será otorgado al siguiente equipo en ranking y/o interesado en participar.

En el caso de que un equipo decida ceder el cupo o cambiar el nombre se aplica la regla anterior de conservar la base de al menos 5 jugadores, de lo contrario ya no podrá conservar su cupo y se le otorgara al siguiente en ranking y/o interesado.