



ORGANIZACION CARNEROS, A.C.

ESCUELA DE FUT BOL AMERICANO

HABLEMOS DE FUTBOL AMERICANO

EL FUTBOL AMERICANO ESTA CONSIDERADO COMO UN DEPORTE AGRESIVO, RUDO, DE CONTACTO Y DE ALTO RENDIMIENTO, SOLO LOS MAS GRANDES ESTANDARES DE DEPORTIVISMO Y CONDUCTA SON ESPERADOS DE JUGADORES, COACHES Y LAS DEMAS PERSONAS ASOCIADAS CON EL JUEGO.

LAS REGLAS ESTAN DISEÑADAS PARA PROHIBIR TODAS LAS FORMAS DE RUDEZA INNECESARIA, TACTICAS DESLEALES Y CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS. LAS GUIAS Y REGLAS DEBEN FORMAR UN CONCENSO ARMONICO ENTRE ENTRENADORES, JUGADORES, OFICIALES DEL JUEGO Y ADMINISTRADORES, QUE COLOCA A CADA ENCUENTRO EN UN AMBIENTE DE EQUIDAD Y DEPORTIVISMO, Y CADA PARTICIPANTE COMPARTE UNA RESPONSABILIDAD EN LA CONDUCTA ETICA Y DE RESPETO QUE DEBEN OBSERVAR.

EL FUTBOL AMERICANO QUE SE PRACTICA EN LA ORGANIZACIÓN CARNEROS ESTA REGIDO POR LAS REGLAS DE LA NCAA (NATIONAL COLLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION) Y POR EL REGLAMENTO DE JUEGO DE LA CATEGORIA INFANTIL DE LA CONFERENCIA NACIONAL. ESTE ULTIMO ESTA ELABORADO PARA DARLE AL NIÑO Y AL JOVEN UNA PROTECCION QUE PROMUEVE LA SEGURIDAD DE LOS JUGADORES, REALIZANDO BAJO LOS CONTROLES MAS Estrictos Y SIEMPRE CON EL USO DE LA UTILERIA ADECUADA, LOS PROGRAMAS AUTORIZADOS SOBRE EDADES, PESOS, EPOCA, TIEMPO Y FORMA DE ENTRENAMIENTO.

LA ORGANIZACIÓN CARNEROS PERSIGUE ENTRE OTROS OBJETIVOS, FOMENTAR EN LA NIÑEZ Y EN LA JUVENTUD LA PRACTICA DEL FUTBOL AMERICANO, EN UN MARCO DE DEPORTIVISMO, CON UN ESPIRITU DE FORMACION INTEGRAL DEL INDIVIDUO Y PROMOVRIENDO LA INTEGRACION FAMILIAR A TRAVES DEL ACERCAMIENTO ENTRE PADRES E HIJOS.

DIAGRAMA OFICIAL DE UN CAMPO DE FUTBOL AMERICANO. (SE ADJUNTA)

ELJUEGO.

EL JUEGO DEBE SER JUGADO ENTRE DOS EQUIPOS, UNO OFENSIVO Y OTRO DEFENSIVO, DE NO MAS DE 11 JUGADORES CADA UNO. A CADA EQUIPO SE LE PERMITIRAN OPORTUNIDADES PARA AVANZAR LA BOLA, CORRIENDO, PASANDO O PATEANDOLA HASTA LLEGAR A LA ZONA DE GOL Y ANOTANDO, SE LE CONCEDERAN PUNTOS Y EL QUE TENGA EL MAYOR NUMERO DE PUNTOS AL FINALIZAR EL JUEGO, INCLUYENDO EN SU CASO PERIODOS EXTRA, SERA EL EQUIPO GANADOR.

PLANILLA ARBITRAL

HABRA UNA PLANILLA DE ARBITROS INTEGRADA POR UN TOTAL DE 4 A 7 OFICIALES, SEGÚN LA CATEGORIA QUE CORRESPONDA, ENCABEZADA POR UNO DE LOS OFICIALES LLAMADO REFEREE APOYADO POR UN UMPIRE, UN JUEZ DE LINEA, UN JUEZ LINIERO, UN JUEZ BAQUEADOR, UN JUEZ DE CAMPO Y UN JUEZ LATERAL Y SON LOS QUE LLEVARAN LA ADMINISTRACION DEL JUEGO Y SUS DECISIONES SON INAPELABLES.

LA BOLA DE JUEGO SERA DE FORMA ESFEROIDE ALARGADA, DE DIFERENTES DIMENSIONES DE ACUERDO A LA CATEGORIA CORRESPONDIENTE.

PROCEDIMIENTOS BASICOS DURANTE EL JUEGO:

ANTES DEL JUEGO Y EN EL CENTRO DEL CAMPO SE LLEVA A CABO UNA CEREMONIA CON LA PARTICIPACION DE LOS OFICIALES Y CUATRO CAPITANES POR CADA EQUIPO COMO MAXIMO. EL REFEREE PRESENTA A CADA UNO DE SUS OFICIALES, ARENGA A LOS CAPITANES A EFECTUAR UN JUEGO LIMPIO Y ESMERADO, Y EFECTUA UN VOLADO PARA DETERMINAR QUE EQUIPO SERA EL QUE REALICE LA PATADA DE SALIDA.

PARA EFECTUAR LA PATADA DE SALIDA, LA BOLA ES COLOCADA EN LA YARDA 35 DEL EQUIPO QUE PATEA. EL JUGADOR DEL EQUIPO QUE RECIBE LA PATADA AVANZA ACARREANDO LA BOLA HASTA EL PUNTO QUE ES DERRIBADO POR EL EQUIPO QUE PATEO O INCLUSIVE CON LA POSIBILIDAD DE PODER ANOTAR.

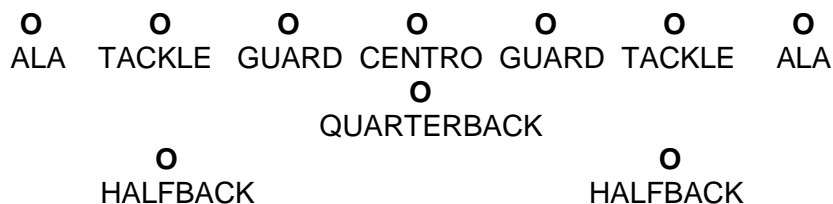
EL EQUIPO QUE DEVOLVIO LA PATADA SE CONVIERTE EN EQUIPO OFENSIVO "A" Y EL QUE PATEO, EL EQUIPO DEFENSIVO "B".

EL EQUIPO "A" TENDRA 4 OPORTUNIDADES PARA AVANZAR 10 YARDAS O MAS CORRIENDO O PASANDO, PARA QUE TENGA OTRAS 4 NUEVAS OPORTUNIDADES Y ASI SUCESIVAMENTE HASTA LOGRAR UNA ANOTACION, EN CASO DE QUE EN TRES OPORTUNIDADES EL EQUIPO "A" NO PUDIERA AVANZAR 10 YARDAS Y LE FALTARA EN SU CUARTA OPORTUNIDAD POR AVANZAR ALGUNAS YARDAS PODRA ELEGIR ENTRE INTENTAR LOGRAR EL "PRIMERO Y DIEZ" POR JUGADA O PATEAR DE DESPEJE, SITUACION QUE SE PRESENTA MUY COMUNMENTE.

EL REGISTRO DE LOS AVANCES SE DA POR MEDIO DE UN PAR DE MARCADORES DE YARDAJE UNIDOS POR UNA CADENA DE 10 YARDAS (8 YARDAS PARA CATEGORIAS TINY-TOT Y JR. PEEWEE) Y UN MARCADOR DEL NUMERO DE OPORTUNIDAD (1,2,3 ó 4) POR JUGAR (DOWN), LLAMADO "DADO".

EL EQUIPO "B" TRATARA DE EVITAR QUE EL EQUIPO "A" AVANCE, SI LO LOGRA SIN QUE EL EQUIPO "A" AVANCE LAS 10 YARDAS O REGRESE UNA PATADA DE DESPEJE O RECUPERE LA BOLA POR UNA "BOLA SUELTA" O INTERCEPTE UN PASE, TENDRA LA POSESION DE LA BOLA Y SE VOLVERA EQUIPO OFENSIVO "A" EN EL PUNTO EN EL QUE ALGUNO DE SUS JUGADORES ACARREANDO LA BOLA, HAYA SIDO DETENIDO.

FORMACION CLASICA DE UN EQUIPO OFENSIVO:



SITUACIONES COMUNES EN EL JUEGO:

FOMBLE: UN JUGADOR ACARREANDO LA BOLA, LA SUELTA POR CUALQUIER CIRCUNSTANCIA Y ES CUBIERTA POR UN CONTRARIO O RECUPERADA POR UN PROPIO.

INTERCEPCION: UN JUGADOR DEL EQUIPO "A" LANZA UN PASE A SU RECEPTOR, PERO ES CACHADO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO "B" QUIEN PUEDE CORRER CON LA BOLA HASTA SER DERRIBADO.

BLOQUEO DE PATADA: UN JUGADOR DEL EQUIPO "B" PENETRA LA LINEA DEL EQUIPO "A", BLOQUEANDO LA BOLA AL SER PATEADA. LA BOLA QUEDA LIBRE PUDIENDO SER CUBIERTA POR CUALQUIER JUGADOR DE AMBOS EQUIPOS, INCLUSIVE ACARRERLA.

HUDDLE: REUNION DE DOS O MAS JUGADORES PARA RECIBIR LAS INSTRUCCIONES O LA JUGADA A DESARROLLAR.

LINEA DE SCRIMMAGE: ES LA LINEA PARA CADA EQUIPO CUANDO LA BOLA ESTA LISTA DE PONERSE EN JUEGO QUE PASA A TRAVES DEL PUNTO DE LA BOLA Y EXTENDIDA A LAS LINEAS LATERALES.

FALTAS O FOULES MAS COMUNES:

PROCEDIMIENTO ILEGAL: FALSO ARRANQUE DE UN JUGADOR OFENSIVO ANTES DE QUE LA BOLA SE PONGA EN MOVIMIENTO, FORMACION ILEGAL DE UN EQUIPO OFENSIVO, INVASION OFENSIVA DE LA LINEA DE SCIMMAGE. (5 YARDAS)

OFFSIDE DEFENSIVO: UN JUGADOR DEFENSIVO INVADE LA LINEA DE SCRIMMAGE CUANDO LA BOLA SE PONE EN MOVIMIENTO. (5 YARDAS)

RETRASO DE JUEGO: EL EQUIPO OFENSIVO TOMO MAS DE 25 SEGUNDOS PARA PONER EN MOVIMIENTO LA BOLA. (5 YARDAS)

CONTACTO ILEGAL CON EL CASCO: GOLPEAR EN FORMA INTENCIONAL A UN Oponente.(15 YARDAS Y PROBABLE EXPULSION. EN INFANTIL ES 15 YARDAS Y EXPULSION).

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA: ACTO ILEGAL O FALTA VERBAL DE ALGUN JUGADOR, COACH O ADMINISTRATIVO EN CONTRA DE LAS REGLAS. (15 YARDAS Y PRIMERO Y DIEZ, 15 YARDAS Y EXPULSION Y PRIMERO Y DIEZ)

INTERFERENCIA DE PASE: UN JUGADOR DEFENSIVO HACE CONTACTO PREVIO CON EL RECEPTOR EVITANDO QUE ESTE COMPLETE EL PASE. (COMO LO MARQUEN LOS OFICIALES Y PRIMERO Y DIEZ)

AGARRANDO: AGARRANDO CON LA MANO O USO ILEGAL DE MANOS DE CUALQUIER JUGADOR DE AMBOS EQUIPOS, USUALMENTE DEL OFENSIVO. (10 YARDAS).

BLOQUEO ILEGAL POR LA ESPALDA: BLOQUEO O GOLPE PROPINADO POR UN JUGADOR EN LA ESPALDA DE UN Oponente.(15 YARDAS)

BLOQUEO DEBAJO DE LA CINTURA: UN JUGADOR BLOQUEA POR DEBAJO DE LA CINTURA A SU Oponente EN CUALQUIER PARTE DEL CAMPO DE JUEGO. (15 YARDAS)

AGARRANDO DE LA MASCARA: UN JUGADOR AGARRA DE LA MASCARA A SU Oponente EN CUALQUIER CIRCUNSTANCIA. (SI SE CONSIDERA ACCIDENTAL 5 YARDAS. SI SE CONSIDERA INTENCIONAL 15 YARDAS Y PRIMERO Y DIEZ. EN INFANTIL ES 15 YARDAS, EXPULSION Y PRIMERO Y DIEZ).

PELEANDO: ACTITUD ANTIDEPORATIVA (15 YARDAS EXPULSION)