

FEDERACIÓN DE FÚTBOL AMERICANO DEL PRINCIPADO  
DE ASTURIAS



# REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

---

AÑO 2017



## CAPITULO PRIMERO

### Disposiciones Generales

#### **Artículo 1 – Ámbito del presente Reglamento de Competición**

El Régimen de Competición de la Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias, en adelante Federación, será válido para todas las competiciones oficiales organizadas por la Federación en todas las modalidades de Fútbol Americano.

#### **Artículo 2 – Reglamento de Juego**

Para la competición se utilizará el Reglamento de Juego oficial de la Federación Española de Fútbol Americano, en adelante la FEFA, en vigor para cada modalidad. En su ausencia se utilizará el reglamento oficial publicado por una Federación de rango superior. En caso de no encontrarse disponible para la modalidad y/o categoría, la FEFAPA confeccionará un reglamento, pasando a ser el oficial para esa competición.

#### **Artículo 3 – Categorías en función de la edad**

Los deportistas se clasificarán en categorías según su edad. Estas serán Open, categoría abierta para cualquier edad, Senior, Junior, Cadete, Infantil, Alevín y Benjamín. Las edades de cada una de ellas serán comunicadas por la Federación al comienzo de la temporada.

#### **Artículo 4 – Categorías en función del género**

Las competiciones se clasificarán según el género de los deportistas participantes:

- Femenina: Son las competiciones donde sólo podrán tomar parte deportistas femeninas.
- Masculina: Son las competiciones donde sólo podrán tomar parte deportistas masculinos.
- Mixta: Son las competiciones donde cualquier deportista puede tomar parte, independientemente de su género.

#### **Artículo 5 – Licencias**

Las licencias se emitirán durante toda la temporada, y tendrán validez hasta el término de ésta. Los tipos de licencias son:

- Deportistas: Son todos los jugadores que participan en un encuentro.
- Técnico: Son los entrenadores con titulación oficial, o aquellos homologados o validados para desempeñar tal papel.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

- Árbitro: Es la persona capacitada por la Federación para cuidar de la aplicación del reglamento durante un encuentro.
- Staff: Persona perteneciente a un equipo que desempeña una función determinada dentro del mismo durante un partido.
- Delegado de equipo: Miembro del Staff que hace las funciones del Delegado de Equipo para el trato con los árbitros.

### **Artículo 6 – Jugadores extranjeros**

Para la denominación de jugadores extranjeros se utilizará el mismo procedimiento en vigor de la FEFA.

## **CAPITULO SEGUNDO**

### **Administración de las Competiciones**

### **Artículo 7 – Potestad de las competiciones.**

La Federación, según sus estatutos, será la encargada de regular y controlar cuantas competiciones sean aprobadas por la Asamblea General, ya sean de carácter oficial o no.

### **Artículo 8 – Aprobación de las competiciones.**

La Asamblea General de la Federación podrá adoptar entre sus acuerdos la convocatoria de competiciones de carácter oficial, o no oficial. Dichos acuerdos serán llevados a cabo por la Junta Directiva y cuantos órganos de gobierno se estimen oportunos.

### **Artículo 9 – Convocatorias de competición.**

De toda competición que se celebre será aprobada una Convocatoria de Competición, la cuál recogerá como mínimo la modalidad, las categorías de edad, la categoría de género, los requisitos para la inscripción, y plazos para inscribirse formalmente.

La Convocatoria de Competición podrá incluir otras obligaciones adicionales, u otra información relevante, que se estime oportunas que deban ser incluidas.

Las Convocatorias de Competición serán publicadas en la página web, junto con otros documentos que sean relevantes, y remitidas a los clubes que forman parte de la Federación. También podrán ser publicadas en redes sociales, o remitidas a otros clubes no asturianos.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

### **Artículo 10 – Inscripción de los equipos.**

Aquellos equipos que deseen participar en una, o varias competiciones deberán cumplir con los trámites y plazo de inscripción. Los trámites deberán ser satisfechos antes de las 24:00 horas del día en que finaliza el plazo de inscripción. Aquél equipo que cumpla con los trámites antes de la fecha límite, se considerará formalmente inscrito en la competición, y tendrá todos los derechos y deberes de la misma.

Además de los trámites de inscripción, se podrán requerir otros trámites complementarios, como pueden ser el depósito de una fianza, la entrega de documentación adicional, etc., en unas fechas límite. Aquél equipo que no cumpla un trámite antes de las 24:00 horas del día en que finalice su plazo, no podrá continuar con el proceso de inscripción, si aún no está formalmente inscrito en la competición, o, en caso de estar formalmente inscrito, se considerará que se ha retirado de la competición, no pudiendo continuar con el proceso de participación de la misma, lo que podrá considerarse una falta grave.

### **Artículo 11 – Publicación del calendario**

Será la Federación la encargada de publicar el calendario de cada una de las competiciones. Tras lo cual, los equipos dispondrán de un plazo de tiempo para hacer las reservas de campo oportunas y comunicar fechas y horarios definitivos a la Federación. Una vez recibida la información de todos los equipos, la Federación publicará el calendario definitivo.

El incumplimiento de estos plazos puede acarrear una sanción al equipo infractor por cometer una falta leve, o la retirada de la competición. Los plazos están recogidos en la correspondiente convocatoria de competición.

### **Artículo 12 – Reprogramación de un partido**

Para el aplazamiento o reprogramación de un partido de competición oficial previsto, los dos equipos contendientes deberán de estar de acuerdo para dicho cambio, y comunicar a la Federación por separado su conformidad, y la nueva fecha de celebración. La Federación entonces confirmará la disponibilidad arbitral para esa fecha, y dará el visto bueno definitivo al cambio. Realizando la pertinente comunicación. En caso de no ser viable el cambio de fecha, o que no se hayan realizado todos los trámites, se mantendrá la fecha original.

No se admitirá ningún cambio sobre un partido ya reprogramado, salvo que la Federación estime que es inevitable un nuevo cambio.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

### **Artículo 13 – Fuerza mayor**

La Federación podrá tomar cualquier medida no contemplada en el presente Reglamento de Competición, siempre y cuando se trate de circunstancias que afecten al normal desarrollo de la competición, incluyendo la anulación de partidos del calendario oficial, o la adjudicación del resultado de empate a 0 para partidos en los que su no celebración interfiera en el normal desarrollo de la competición.

### **Artículo 14 – Horario de los partidos**

Los partidos en los que el equipo visitante tenga un desplazamiento inferior a 200kms, el horario inicio del partido podrá ser desde las 11 horas del sábado hasta las 19 horas del sábado, y desde las 11 horas del domingo hasta las 17 horas del domingo.

Por cada 100kms por encima de los 200kms, o fracción, se sumará una hora al límite de las 11 horas del sábado, hasta que llegue a las 16 horas, y se restará una hora de las 17 horas del domingo, hasta que llegue a las 11 horas. *Ej: Si el equipo visitante debe viajar 437 kilómetros, son 237 kilómetros por encima de los 200, por lo que habrá que sumar 3 horas a las 11 horas del sábado y restar 3 horas a las 17 horas del domingo, por lo que para ese partido el horario posible estaría entre las 14 horas (11+3) y las 19 horas del sábado y entre las 11 horas y las 14 (17-3) horas del domingo.*

El límite de horario se establece de la forma redactada en el párrafo anterior para evitar, en la medida de lo posible, que los equipos visitantes no tengan que salir de su ciudad antes de las 7 horas del sábado, y puedan regresar antes de las 24 horas del domingo. Si ambos equipos están de acuerdo, el inicio del partido podrá estar fuera del horario establecido, pero deberán comunicarlo a la Federación.

La fecha y hora de los partidos se podrá modificar con un mínimo de 15 días antes de la celebración del partido, dando tiempo suficiente al otro equipo a realizar los cambios oportunos.

El horario de la final de la competición lo marcará la Federación.



## CAPITULO TERCERO

### Competiciones de Tackle

#### **Artículo 15 – Obligaciones del equipo local.**

El equipo local tiene la obligación de preparar adecuadamente el terreno de juego para la disputa del encuentro. Así como aportar cuanta ayuda sea requerida. El incumplimiento de alguno de los siguientes requisitos provocará la suspensión del partido, y podrá considerarse falta muy grave:

1. Disponer de un campo de hierba artificial o natural para la disputa del encuentro.
2. La disponibilidad del campo deberá comenzar con al menos una hora de antelación al comienzo del encuentro, para que ambos equipos puedan realizar el calentamiento.
3. Porterías en aquellas modalidades donde exista la opción de realizar chuts a palos.
4. Medidas mínimas del terreno de juego entre goal lines: 80 yardas en competiciones 11x11 y 9x9.
5. Medidas mínimas del terreno de juego entre goal lines: 40 yardas en competiciones 7x7 y 5x5.
6. El campo deberá estar marcado según las dimensiones del esquema que figure en el Reglamento de Juego correspondiente. Las líneas deberán estar dibujadas con pintura, escayola, cal, o arena sílica.
7. Además de las side lines, goal lines, end lines y hash marks, deberán estar pintadas líneas cada 10 yardas, y paralelas a las goal lines.
8. Hash marks.
9. Pylons (No conos), 4 en cada end zone (intersecciones de goal lines con sidelines y end lines con sidelines).
10. Se debe proporcionar un juego de cadenas y un marcador de downs para la administración del partido. Así como al menos tres auxiliares para su manejo y ayudar al equipo arbitral. Estos auxiliares deberán tener licencia en vigor, y ser mayores de 16 años. Se presentarán al equipo arbitral 20 minutos antes del inicio del partido.
11. Disponer de: Ambulancia y personal sanitario, compuesto de, como mínimo dos TS o expertos en asistencia de urgencia. En caso de traslado, deberá permanecer en el campo aquel TS, o experto en asistencia de urgencia, de mayor preparación, en previsión de nuevos accidentes deportivos. O bien ambulancia de traslado de accidentados (solo con chofer) en los casos en los que el club local tenga habilitado en roster a persona con la titulación o capacitación suficiente que deberá ser acreditada ante la Federación en el momento de solicitar su inclusión en



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

el roster. Dicha persona deberá estar presente en todos los partidos y acreditarse ante los árbitros adecuadamente antes de cada encuentro. En caso de no poder asistir a algún partido, deberá contratarse una ambulancia con al menos dos TS o expertos en asistencia de urgencia. Nota: En el caso de que la ambulancia deba abandonar las instalaciones donde transcurre el partido, el delegado del equipo local y el responsable del servicio de ambulancia deberán notificárselo al Referee y comprometerse en volver en un tiempo prudencial (30 minutos) para que el partido pueda continuar.

En caso de presentarse alguna de estas deficiencias, el Referee suspenderá temporalmente el inicio del partido para que el equipo local pueda subsanarlas en no más de 30 minutos. En caso no de hacerlo en dicho tiempo, el Referee suspenderá definitivamente el partido.

En aquellos partidos que se disputen en campo neutral, el equipo local será aquel que determine la Federación. Pudiendo incluso ser la propia Federación la que encargada de organizar la totalidad del partido, eximiendo al equipo local de la responsabilidad de todas aquellas obligaciones referentes a la preparación del campo de juego.

### **Artículo 16 – Obligaciones de ambos equipos**

Las siguientes obligaciones son responsabilidad de ambos equipos y su incumplimiento por cualquiera de ellos ocasionará la suspensión del partido, y podrá considerarse falta muy grave:

1. Los equipos deberán someterse a la revisión de licencias con al menos 15 minutos de antelación al comienzo del partido. Si esto no se cumple por no estar los árbitros a tiempo en el campo de juego, el Refere deberá retrasar el inicio del partido para que transcurran los 15 minutos mínimos entre la revisión de licencias y el kick-off. Aquél jugador, técnico o miembro de staff que no figure en el roster, no podrá tomar parte en el encuentro.
2. No permitirán la estancia en el área de equipo de cualquier persona que no figure en el roster del partido, o no se hayan sometido a la revisión de licencias. Los jugadores que no estén listos para participar en el encuentro, y el cuerpo técnico, así como el staff, deberán portar una identificación de la Federación de forma visible. Todos los miembros del equipo deberán permanecer en el team área.
3. Habrá un máximo de 3 jugadores extranjeros en el roster del partido. Excepto en las categorías femeninas, junior y cadete, donde no existirá límite alguno.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

4. Los jugadores extranjeros deberán pasar roster en al menos la mitad de los partidos de fase regular para poder participar en los play-off, en caso de que se celebren.
5. Los equipos deberán presentar al partido un mínimo de jugadores en disposición de jugar, equivalente al número de la modalidad, los cuales deberán pasar el control de licencias satisfactoriamente. (Por ejemplo, 11 jugadores para un partido de 11x11).

### **Artículo 17 – Requisitos del equipo local**

Los siguientes requisitos son obligación del equipo local. Aunque su incumplimiento no supone la suspensión del partido, sí pueden ser objeto de sanción, ya que podrían considerarse falta grave:

1. Áreas de equipo a ambos lados según marque el Reglamento de Juego correspondiente.
2. Las Team Áreas deberán ser idénticas. No sólo en su longitud, sino en su equipamiento. Ambas deberán contener igual número de sillas, bancos, cenadores, carpas, mesas, etc.
3. Además de las líneas paralelas a las Goal Lines cada 10 yardas, se deben pintar líneas cada 5 yardas.
4. El campo deberá estar vallado en su contorno de tal forma que haya una barrera física entre los espectadores, y público en general, y el campo de juego. Siempre y cuando esta valla esté a más de 2 yardas de las *end-lines* y de la parte trasera de las *team areas*. La valla deberá ser de al menos un metro de altura.
5. Petos para los auxiliares que portan las cadenas y el marcador de downs. (Se podría considerar falta leve), así como un clip marcador para la cadena.
6. Acreditación de la Federación para todas aquellas personas que no pertenezcan a los equipos y tengan una tarea que desarrollar en torno al campo (Prensa, TV, etc.). Estas personas deberán portar un peto amarillo para ser vistos en todo momento.
7. Marcador con el resultado actualizado en todo momento, y visible para la grada.
8. Proporcionar al equipo rival la cantidad de agua embotellada y precintada que se estipule en la convocatoria de competición correspondiente.
9. Filmación del partido de acuerdo a las normas que figuran en este Reglamento.
10. Megafonía y comentarista en los partidos de play-off (Aunque es recomendable que este requisito se cumpla en cada partido de fase previa).



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

En aquellos partidos que se disputen en campo neutral, el equipo local será aquel que determine la Federación. Pudiendo incluso ser la propia Federación la que encargada de organizar la totalidad del partido, eximiendo al equipo local de la responsabilidad de todas aquellas obligaciones referentes a la preparación del campo de juego.

### **Artículo 18 – Requisitos de ambos equipos**

Los siguientes requisitos son obligación de ambos equipos. Aunque su incumplimiento no supone la suspensión del partido, el equipo infractor sí puede ser objeto de sanción, ya que podrían considerarse falta grave:

1. Los delegados de los equipos deberán reunirse con los árbitros a la llegada de estos al estadio, programada una hora y media antes del kick-off. En esta reunión, los delegados deberán informar a los árbitros si hay algún cambio en su equipación con respecto a la oficial, y si hay que seguir algún protocolo, bien sea por una visita oficial, o por ser un partido especial. El referee entregará a los delegados las 3 copias de su roster donde deberán anotar los dorsales de los jugadores, y con las que se pasará la revisión de licencias. En caso de haber delegado federativo, este también estará en la reunión.
2. Los equipos deberán presentar al partido un mínimo de jugadores en disposición de jugar, equivalente a la modalidad más un 50% redondeando hacia abajo, los cuales deberán pasar el control de licencias satisfactoriamente (Por ejemplo 16 jugadores para 11x11).
3. Los jugadores de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos en diseño y colores, y deben ajustarse a los presentados como oficiales al comienzo de la Competición. Idénticos significa que unos de otros no se diferencien salvo el número o números identificativos del jugador, que en todo caso deberán ser idénticos en el tipo de letra y en su tamaño. El equipamiento incluye: partes visibles de la camiseta interior, camiseta exterior, pantalones, mallas, medias/calcetines, casco y máscara del casco. Pueden ser de diferente diseño, pero ajustados al Reglamento de juego de la FEFA, los guantes y protecciones exteriores de las extremidades.
4. Disponer en el terreno de juego de al menos un técnico con titulación oficial, homologación o validación.
5. Los delegados de ambos equipos deberán pasar juntos por el vestuario de los árbitros, en no más de 30 minutos después de finalizar el encuentro, para firmar el acta del partido. Si alguno de los delegados no acudiese, el Referee deberá dejar constancia en el acta, y antes de abandonar el estadio deberá buscarlo para que firme la copia del Referee. Este hecho,



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

aunque esté firmado el acta, podrá acarrear una sanción al equipo infractor.

6. Los equipos podrán utilizar dispositivos electrónicos para comunicarse con la tribuna, siempre y cuando estos dispositivos únicamente transmitan voz. Ambos equipos tendrán derecho a permanecer en la tribuna. En caso de no haber tribuna, los equipos podrán realizar la comunicación desde la grada, pero siempre entre las yardas 25, es decir la prolongación del team area. La utilización de cualquier otro dispositivo electrónico de comunicación no está permitido.

### **CAPITULO CUARTO** **Competiciones de Flag**

#### **Artículo 19 – Obligaciones del equipo local**

El equipo local tiene la obligación de preparar adecuadamente el terreno de juego para la disputa del encuentro. Así como aportar cuanta ayuda sea requerida. El incumplimiento de alguno de los siguientes requisitos provocará la suspensión del partido, y podrían considerarse falta muy grave:

1. Disponer de un campo de hierba artificial, natural, linóleo o parquet para la disputa del encuentro.
2. El campo debe estar disponible al menos media hora antes del comienzo del encuentro, para que ambos equipos puedan realizar el calentamiento.
3. El campo deberá estar marcado según las dimensiones del esquema que figure en el Reglamento de Juego correspondiente. Las líneas deberán estar dibujadas con pintura, escayola, cal, o arena sílica en campos de hierba natural o artificial, y con conos en campos de linóleo o parquet.
4. Además de las side lines, goal lines, end lines, deberá estar marcada la línea de mediocampo.
5. Pylons o conos, 4 en cada end zone (intersecciones de goal lines con sidelines y end lines con sidelines).
6. Se debe proporcionar un marcador de downs para la administración del partido. Así como un auxiliar para su manejo y ayudar al equipo arbitral. Este auxiliar deberá tener licencia en vigor, y ser mayor de 16 años. Se presentará al equipo arbitral 10 minutos antes del inicio del partido.

En caso de presentarse alguna de estas deficiencias, el Referee suspenderá temporalmente el inicio del partido para que el equipo local pueda subsanarlas en no más de 30 minutos. En caso no de hacerlo en dicho tiempo, el Referee suspenderá definitivamente el partido.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

En aquellos partidos que se disputen en campo neutral, el equipo local será aquel que determine la Federación. Pudiendo incluso ser la propia Federación la que encargada de organizar la totalidad del partido, eximiendo al equipo local de la responsabilidad de todas aquellas obligaciones referentes a la preparación del campo de juego.

### **Artículo 20 – Obligaciones de ambos equipos**

Las siguientes obligaciones son responsabilidad de ambos equipos y su incumplimiento por cualquiera de ellos ocasionará la suspensión del partido y podría considerarse falta muy grave:

1. Los equipos deberán someterse a la revisión de licencias con al menos 5 minutos de antelación al comienzo del partido. Aquél jugador, técnico o miembro de staff que no figure en él, no podrá tomar parte en el encuentro.
2. No permitirán la estancia en el área de equipo de cualquier persona que no figure en el roster del partido, o no se hayan sometido a la revisión de licencias. Los jugadores que no estén listos para participar en el encuentro, y el cuerpo técnico, así como el staff, deberán portar una identificación de la Federación de forma visible. Todos los miembros de los equipos deberán permanecer en el área de equipo.
3. Habrá un máximo de 2 jugadores extranjeros en el roster del partido.
4. Los jugadores extranjeros deberán pasar roster en al menos la mitad de los partidos de fase regular para poder participar en los play-off, en caso de que se celebren.

### **Artículo 21 – Requisitos del equipo local**

Los siguientes requisitos son obligación del equipo local. Aunque su incumplimiento no supone la suspensión del partido, sí pueden ser objeto de sanción, ya que podrían considerarse falta grave:

1. Áreas de equipo a ambos lados según marque el Reglamento de Juego correspondiente. En caso de que no sea posible que las áreas de equipo estén a ambos lados, estas estarán en la misma banda. Los miembros de un equipo no podrán sobrepasar el medio del campo.
2. Las Team Áreas deberán ser idénticas. No sólo en su longitud, sino en su equipamiento. Ambas deberán contener igual número de sillas, bancos, cenadores, carpas, mesas, etc.
3. Gradas para los espectadores. Entendemos por grada un banco corrido, de cualquier material, diseñado para tal fin. Debe contar con al menos dos alturas.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

4. Peto para los auxiliares que portan las cadenas y el marcador de downs. (Se podría considerar falta leve), así como un clip marcador para la cadena.
5. Acreditación de la Federación para todas aquellas personas que no pertenezcan a los equipos y tengan una tarea que desarrollar en torno al campo (Prensa, TV, etc.). Estas personas deberán portar un peto amarillo para ser vistos en todo momento.
6. Marcador con el resultado actualizado en todo momento, y visible para la grada.
7. Proporcionar al equipo rival la cantidad de agua embotellada y precintada que se estipule en la convocatoria de competición correspondiente.
8. Filmación del partido de acuerdo a las normas que figuran en este Reglamento.

En aquellos partidos que se disputen en campo neutral, el equipo local será aquel que determine la Federación. Pudiendo incluso ser la propia Federación la que encargada de organizar la totalidad del partido, eximiendo al equipo local de la responsabilidad de todas aquellas obligaciones referentes a la preparación del campo de juego.

### **Artículo 22 – Requisitos de ambos equipos**

Los siguientes requisitos son obligación de ambos equipos, y aunque no acarrear suspensión del encuentro si pueden derivar en una sanción para el equipo infractor, y podrían considerarse falta grave:

1. Los delegados de los equipos deberán reunirse con los árbitros a la llegada de estos al estadio, programada media hora antes del kick-off. En esta reunión, los delegados deberán informar a los árbitros si hay algún cambio en su equipación con respecto a la oficial, y si hay que seguir algún protocolo, bien sea por una visita oficial, o por ser un partido especial. El referee entregará a los delegados las 3 copias de su roster donde deberán anotar los dorsales de los jugadores, y con las que se pasará la revisión de licencias. En caso de haber delegado federativo, este también estará en la reunión.
2. Los jugadores de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos en diseño y colores, y deben ajustarse a los presentados como oficiales al comienzo de la Competición. Idénticos significa que unos de otros no se diferencien salvo el número o números identificativos del jugador, que en todo caso deberán ser idénticos en el tipo de letra y en su tamaño. El equipamiento incluye: partes visibles de la camiseta interior, camiseta exterior, pantalones, mallas, medias/calcetines. Pueden ser de diferente



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

diseño, pero ajustados al Reglamento de la FEFA, los guantes y protecciones exteriores de las extremidades.

3. Los delegados de ambos equipos deberán pasar juntos por el vestuario de los árbitros en no más de 30 minutos después de finalizar el encuentro, para firmar el acta del partido. Si alguno de los delegados no acudiese, el Referee deberá dejar constancia en el acta, y antes de abandonar el estadio deberá buscarlo para que firme la copia del Referee. Este hecho, aunque esté firmado el acta, podrá acarrear una sanción al equipo infractor.

### **CAPITULO QUINTO** **Árbitros y Delegados** **Federativos**

#### **Artículo 23 – Revisión de licencias**

La revisión de licencias será llevada a cabo por el delegado federativo, junto con el delegado de equipo, quién le hará entrega del roster debidamente cumplimentado con los dorsales de los jugadores. En caso de no haber sido designado un delegado federativo, el Referee del encuentro hará las veces de él. Este roster deberá ser el mismo que le fue entregado en la reunión con los árbitros a la llegada al estadio, y será el único documento válido para conocer si un jugador, técnico, o miembro del staff de un equipo está en posesión de la preceptiva licencia.

Para realizar la revisión de licencias los jugadores, técnicos y miembros del staff deberán aportar la licencia expedida por la Federación, o en su defecto el DNI, NIE o pasaporte. Ningún otro documento será legal para este cometido y deberá ser rechazado. Pasarán satisfactoriamente la revisión cuando aporten su licencia. El delegado federativo, hará una marca de visto bueno “V” al lado de su nombre. En el caso del Referee, podrá delegar esta función en sus compañeros mientras habla con los entrenadores.

Aquellos jugadores que estando lesionados, quieran pasar revisión de licencias para poder permanecer en el área de equipo, deberá aportar su licencia. Los árbitros pondrán la marca “L” a su lado.

Los miembros del cuerpo técnico y del staff de un equipo, solo necesitan aportar su licencia, y llevar una acreditación, para pasar satisfactoriamente la revisión de licencias. Los árbitros pondrán una marca de visto bueno “V” al lado de su nombre.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

Todas las demás personas que no hayan pasado satisfactoriamente la revisión de licencias, y aquellas que no figuren en el roster, no podrán permanecer en ningún momento en el área de equipo.

Si alguna persona desea pasar revisión de licencias una vez realizado este trámite previo al partido, deberá solicitarlo al Referee y podrá pasar la revisión durante el descanso del encuentro. Hasta entonces no podrá permanecer en el team área.

### **Artículo 24 – Auxiliares para las cadenas**

Los auxiliares para ayudar a los árbitros con las cadenas y el marcador de down, una vez presentados al equipo arbitral pasan a formar parte de este, y serán por lo tanto responsables de ellos.

Será responsabilidad del Head Linesman el entrenamiento en las labores que deben desempeñar. Y recordarles la prohibición de utilizar aparatos electrónicos durante sus funciones. En caso de que no puedan desempeñar correctamente su cometido, o incumplan la prohibición de los aparatos electrónicos, el Referee podrá solicitar su sustitución por nuevos auxiliares.

El club local deberá aportar las licencias federativas de los auxiliares, y en caso de no haberlas, un roster y el DNI, NIE o pasaporte.

### **Artículo 25 – Actas arbitrales**

Una vez finalizado el partido, el Referee deberá cumplimentar el Acta arbitral en el menor tiempo posible, para tenerlo preparado para su firma por parte de los Delegados de Equipo.

Pasados 30 minutos desde el final del partido, el Referee anotará si algún delegado no acudió a firmar el acta, y será responsabilidad suya el buscar a los Delegados de Equipo para que firmen el acta.

El Referee deberá comunicar el resultado al responsable de la competición antes de abandonar el estadio de juego, y enviar el Acta, el anexo, y los roster al CTA de la Federación antes de las 24:00 horas del lunes, por el medio establecido.

### **Artículo 26 – Actas federativas**

El delegado federativo deberá cumplimentar el Acta federativa en el menor tiempo posible, para tenerlo preparado para su firma por parte de los Delegados de Equipo. En caso de no haber sido designado ningún delegado federativo, será el Referee el encargado de cumplimentar esta acta.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

### **Artículo 27 – Auxiliares federativos**

Un auxiliar federativo es aquella persona con licencia de árbitro, o reconocido por la Federación como delegado federativo, que de forma voluntaria desee colaborar con el Delegado Federativo de un partido. Para que quede constancia de este hecho, el Delegado Federativo deberá recoger en el acta que la persona pasa a ser auxiliar federativo, y podrá permanecer en las inmediaciones del terreno de juego como un Delegado más.

## **CAPITULO SEXTO**

### **Clasificaciones**

### **Artículo 28 – Sistema de puntuación**

Todas las competiciones que tengan formato de liga, bien en su fase previa, o en su totalidad, se utilizará como criterio de puntuación el número de victorias. En caso de que no todos los equipos tengan el mismo número de partidos jugados, se utilizará el porcentaje de victorias con respecto al de partidos jugados.

En dado caso que dos o más equipos estén empatados a victorias o porcentaje de victorias, se utilizará el criterio de desempate marcado en este Reglamento de Competición.

### **Artículo 29 – Incomparecencia**

Aquel equipo que cometa una incomparecencia a un partido, independientemente de cualquier sanción administrativa, perderá automáticamente el partido, anotándosele una derrota. Su rival conseguirá una victoria. El resultado oficial del partido será de 2-0. En el caso de necesitar el uso de porcentajes de puntos para deshacer un empate, los equipos que cuenten con una victoria por incomparecencia del rival, no podrán sumar este partido a la cifra de partidos jugados para establecer la cuenta. Evitando así que este partido reduzca de forma injusta el porcentaje de puntos encajado.

### **Artículo 30– Sistema de desempate**

Aquellos equipos que hayan incurrido en una incomparecencia, quedarán automáticamente fuera del criterio de desempate, siendo estos los últimos del desempate.

1. Enfrentamiento directo entre ellos:
  - a. Mayor número de victorias entre ellos.
  - b. Menor número de puntos recibidos entre ellos.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

- c. Mayor diferencia de puntos entre anotados y recibidos entre ellos.
2. Menor porcentaje de puntos recibidos en el total de la competición\*.
3. Mayor porcentaje de diferencia de puntos entre anotados y recibidos en el total de la competición\*.
4. Menor porcentaje de jugadores expulsados en el total de la competición\*.
5. Sorteo en la sede de la Federación.

\* Para estos criterios no se contabilizarán como partidos jugados aquellos en los que el rival incompareció.

### **Artículo 31– Prórrogas**

Ningún partido podrá acabar en empate, por lo que si al final de los 4 cuartos reglamentarios o las 2 mitades reglamentarias, en aquellos partidos que así se desarrollen, hay un empate en el marcador, se deberá jugar prórrogas hasta que haya un ganador, con el sistema que figure en el Reglamento de Juego de la modalidad.

Independientemente de los puntos obtenidos durante las prórrogas, al equipo ganador se le sumará un único punto al resultado final de los 4 cuartos reglamentarios, o las 2 mitades reglamentarias.

## **CAPITULO SÉPTIMO**

### **Otras disposiciones**

### **Artículo 32 – Filmación de los partidos**

La filmación de los partidos será responsabilidad del equipo local, y tendrá que tener las siguientes características:

1. La grabación se realizará con una resolución de pantalla de 1280x720, a 30fps. Grabación del video por mitades, es decir, cada mitad (dos cuartos en tackle) será un único clip de video.
2. En una sola toma, sin cortes, plano general desde un lateral lo más centrado posible y sobre un punto elevado. Se ajustará el zoom para que en dicho plano general se vea obligatoriamente dos yardas por fuera de la sideline más cercana a la cámara, y por la parte superior, la imagen completa del árbitro de línea (linesman) de la sideline más alejada a la cámara.
3. Se deben grabar las señales del referee.



## Federación de Fútbol Americano del Principado de Asturias

La persona que realice la grabación del video deberá tener práctica en la filmación de fútbol americano, y se deberá dedicar exclusivamente a grabar el partido, prestando especial atención en el seguimiento de la pelota.

La filmación deberá ser subida a un servidor online que designará la Federación para tal efecto, y se deberá enviar el enlace al responsable de la competición antes de las 23:59 horas del lunes posterior al partido.

El retraso en el envío del partido podrá suponer una falta leve, si no supera las 48 horas, en caso contrario podrá ser una falta grave. Si el video tuviese alguna deficiencia técnica, también puede derivar en una falta grave.

El acceso a los videos será exclusivo para los demás equipos participantes en su competición, y para el CTA de la Federación para el análisis arbitral.

### **Artículo 33 – Disposición final**

El Presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente al de su aprobación por la Asamblea General.