

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE  
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES  
ÁREA DE DEPORTES**NUEVAS TENDENCIAS DEPORTIVAS (NTD)  
FESTIVAL FLAG FOOTBALL**

Las Nuevas Tendencias Deportivas (NTD), son todos aquellos deportes de carácter innovador y alternativo que incentiven el aprovechamiento del ocio, el tiempo libre y la sana convivencia con un componente deportivo.

**ARTÍCULO 1.** Objetivo: Los Juegos Nuevas Tendencias Deportivas NTD Distritales, son el conjunto de competiciones deportivas que fomentan la calidad de vida colectiva y comunitaria de una forma organizada **sin discriminación alguna de raza, credo, condición, situación, orientación sexual y género**, para el aprovechamiento del tiempo libre, **con la finalidad de lograr** que las comunidades resignifiquen su vida personal y colectiva en los territorios; fortaleciendo vínculos familiares y comunitarios a través del desarrollo del valor de la solidaridad, confianza, trabajo en equipo y apropiación del espacio público y las manifestaciones de la conducta que los hacen evidentes en la vida de las y los bogotanos.

**ARTÍCULO 2.** Las categorías, edad y género es la siguiente:

CATEGORÍA	MIXTO	ENTRENADOR
ÚNICA DE 12 AÑOS EN ADELANTE	Máximo 14 Participantes	2

**PARÁGRAFO 1:** La convocatoria para participar en la competencia distrital se realizará mediante página oficial del IDR: [www.idrd.gov.co](http://www.idrd.gov.co), redes sociales y/o correo electrónico.

Los interesados en participar del Torneo, se deberán inscribir mediante la página oficial del IDR, área de deportes, en el formulario online que se publicará por la organización o de forma presencial si la organización lo determina. Toda persona inscrita, deberá firmar el consentimiento informado; consentimientos adultos y/o menores de edad respectivamente.

**ARTÍCULO 3: DE PARTICIPACIÓN**

Podrán participar **las personas** que vivan, estudien o trabajen en alguna de las 20 localidades de Bogotá.

Nota: Para el Festival del mes de agosto los y las participantes pueden ser de otras regiones del país.

**PARÁGRAFO 1.** Los integrantes del equipo deben residir en la ciudad de Bogotá durante al menos 6 meses contados a partir de la fecha de realización del torneo

**PARÁGRAFO 2.** Para realizar las pruebas las y los participantes y cuerpo técnico debe presentar el documento original de identificación

**PARÁGRAFO 3.** El participante debe tener buena presentación personal, se penalizará a los participantes que no hagan uso adecuado de las prendas deportivas.

**PARÁGRAFO 4.** El participante que sea menor de edad, debe presentarse con acompañante para inscripción y su respectivo consentimiento informado, con su hidratación, Ropa cómoda o uniforme de equipo y tapabocas.

**ARTÍCULO 5.** El equipo debe cumplir con las indicaciones de la organización, como fecha, hora y lugar; se dará una flexibilidad o espera máximo de 5 minutos, de lo contrario, el participante que no se presente, quedará automáticamente eliminado por ausencia o w

**ARTÍCULO 6.-** Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas durante el desarrollo del evento a través de este artículo se promueve la apropiación del espacio público libre de contaminantes

**ARTÍCULO 7:** Los competidores deben presentar el correspondiente Certificado de Afiliación al Sistema de Seguridad Social en Salud, ya sea a través de Régimen subsidiado o contributivo, además de cumplir con los respectivos protocolos de bioseguridad dispuesto por el Ministerio de salud.

**ARTÍCULO 8:** Para poder marcar un punto a favor de su equipo, un jugador deberá realizar:

Touchdown 6 puntos

Try satisfactorio de 5 yardas - 1 punto.

Try satisfactorio de 10 yardas - 2 puntos.

Touchdown Defensivo en un try - 2 puntos.

Safety - 2 puntos (puntos otorgados al oponente).

Safety en un Try - 1 punto (puntos otorgados al oponente).

**PARÁGRAFO 1:** La anotación en el partido realizado por una de las integrantes mujeres tiene un valor adicional de 1 punto.

#### **ARTÍCULO 9. SISTEMA DE COMPETENCIA.**

Para este torneo se tiene proyectado un máximo de 10 equipos. Se formarán grupos de tres, cuatro o cinco equipos (según número de equipos inscritos), se utilizará el sistema de todos contra todos.

**ARTÍCULO 10.** La obtención de puntos será de la siguiente manera:

- Partido ganado tres (3) puntos
- Partido empatado dos (2) puntos
- Partidos perdidos jugando un (1) punto
- Partido perdido por w.o cero (0) puntos

**PARÁGRAFO 1:** Los equipos con dos (2) partidos seguidos o alternos perdidos por W.O. en la primera fase serán expulsados del Torneo. Los equipos que les falte jugar con este equipo excluido, se les otorgarán los puntos por mesa con un marcador de (0 -15).

**ARTÍCULO 11.** Se jugarán dos (2) períodos de quince (25) minutos corridos (tiempo continuo), con un descanso de cinco (5) minutos.

**ARTÍCULO 12.** El torneo tendrá una duración de dos días si por causa mayor no se puede completar el total de encuentros, se obtendrá el cuadro de honor con el total de puntos con corte al momento de la suspensión del torneo, igualando el número de encuentros para todos los equipos.

**PARÁGRAFO 1:** Para efectos del Artículo anterior, las consideraciones de causas de fuerza mayor:

Llámesese fuerza mayor:

- a. Factores climáticos.
- b. Carencia de luz artificial o natural.
- c. Invasión del terreno de juego y que no sea posible su evacuación.
- d. Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física.
- e. Otros aspectos insalvables que el cuerpo arbitral y/o jueces consideren.
- f. Ausencia de árbitros o jueces.

**ARTÍCULO 13.** En caso de empate en la clasificación, en cualquiera de las fases, se definirá de la siguiente manera:

Entre dos equipos:

1. Valores ciudadanos y Juego Limpio: La mejor puntuación será la del equipo que acumule más puntaje al final para cada fase
2. Resultado del partido jugado entre sí
3. Diferencia de puntos.

Entre tres o más equipos:

1. Valores ciudadanos y Juego Limpio: La mejor puntuación de Juego Limpio será la del equipo que acumule más puntaje al final para cada fase
2. Diferencia de puntos
3. Mayor número de puntos a favor.

#### ARTÍCULO 14. VALORES CIUDADANOS Y JUEGO LIMPIO.

Al desarrollar las actividades deportivas se promueve un escenario de encuentro que incluye la resignificación de los valores como la confianza, la solidaridad, el trabajo en equipo y la apropiación del espacio público. Para ello se considera la siguiente tabla de puntuación de valores ciudadanos y Juego Limpio que se aplicará de la siguiente forma:

MEDICIÓN VALORES	SI PARTICIPA	SI PARTICIPAN ALGUNOS	SI NO PARTICIPAN
Puntos para el equipo que esté completo y participe (es decir todos que se encuentran en planilla de inscripción) en el juego cooperativo y reconocimiento 15 minutos antes para la actividad con las y los integrantes de los 2 equipos.	3	1	0
El participante que se presente con el acompañamiento de dos (2) parientes de primer grado de consanguinidad (Papá, Mamá, Hermano), fortaleciendo la manifestación de la conducta de corresponsabilidad en el espacio público.	3	1	0
El equipo que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) al iniciar, durante y al finalizar su partido de participación a través de prendas alusivas, representaciones gráficas.	5	3	0
El equipo que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) por medio del Hashtag #por-respetoalotro, antes de iniciar o al finalizar su partido de participación y compartirlo en las redes sociales @IDRD.	5	3	0
Puntos por prestar algún implemento deportivo a un participante de otro equipo, como manifestación de reconocimiento al otro enmarcado en el valor de la solidaridad.	2	1	0
Puntos por presentarse a la zona de participación	2	1	0

con objetos para reciclaje o objetos como papel, botellas, cajas, paquetes, tapas entre otros, que se encuentren dentro del escenario deportivo. Manifestación de la conducta del buen uso y disfrute del espacio público.			
Es de vital importancia mantener una escucha activa, para así dar seguimiento de las instrucciones, fortaleciendo la apropiación y respeto al espacio público. Manifestación de la conducta de seguimiento a normas que se asocia al valor de trabajo en equipo.	2	1	0
Al presentarse una amonestación verbal por parte del equipo de jueces o coordinación de la competencia. Manifestación de la conducta de respeto, reconocimiento al otro y sentido de justicia que se asocia al valor de la solidaridad.	-2		
Al presentarse mal comportamiento de la barra o acompañantes del equipo. Manifestación de la conducta de respeto, reconocimiento al otro y sentido de justicia, que se asocia al valor de la solidaridad.	-20		
Si se presenta por algún motivo expulsión de algún miembro del equipo. Manifestación de la conducta de resolución de problemas de manera colectiva, que se asocia al valor de trabajo en equipo.	-10		

### ARTÍCULO 15. ADMINISTRACIÓN DEL TORNEO.

El juzgamiento será realizado por un grupo de deportistas de trayectoria Nacional apoyados por profesionales del equipo de Nuevas Tendencias Deportivas.

**PARÁGRAFO 1:** El comité de penas y sanciones está conformado por:

- Monitor del programa de Nuevas Tendencias Deportivas.
- Coordinador/ Líder representante de la mesa distrital de Football americano
- Representante de los equipos Inscritos (se elegirá el día de la reunión técnica)

**PARÁGRAFO 2:** en caso de los dos equipos tengan los mismos colores en los uniformes, el equipo que aparece primero en la programación será LOCAL y podrá conservar el uniforme, el segundo en la programación será VISITANTE y deberá cambiar de uniforme y/o utilizar petos.

**ARTÍCULO 16.** Un jugador comete falta cuando:

- Ningún jugador deberá contactar intencionalmente a un oponente o a un oficial.
- Ningún jugador puede pisar, saltar o pararse sobre otro jugador.
- Ningún jugador puede agarrar a otro jugador.

- Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de lugar y los oponentes deben de evitar el contacto
- El corredor no tiene derecho de camino y él tiene la responsabilidad de evitar el contacto con los oponentes.
- Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de camino siempre que sea posible un pase legal adelantado y los jugadores defensivos deben de evitar el contacto. Cuanto un pase adelantado está en el aire todos los jugadores tienen derecho de jugar la pelota, pero deberán evitar un targeting\* (Jugar a través de) un oponente.
- Todos los blitzers elegibles tienen derecho de camino y los jugadores ofensivos deben de evitar el contacto. Nota: Si no hay contacto, aun podría haber un bloqueo por parte de un jugador ofensivo.
- Ningún sustituto o entrenador podrá contactar o interferir en ninguna manera con la pelota, jugador o con un oficial durante el juego.
- El uso de lenguaje o gestos, amenazantes, obscenos o abusivos, o participar en actos provocativos o degradantes. AR 9- 2- 1- I
- Si un jugador no deja la pelota en el punto siguiente, ni la deja cerca del punto de bola muerta.
- Si un jugador no regresa inmediatamente una bandera que fue removida de un oponente, ni lo está dejando cerca del punto donde fue removida. Los jugadores deberían preferir devolver la bandera al oponente.

**ARTÍCULO 17.** Las faltas de respeto de cualquier jugador, entrenador u oficial hacia cualquier oponente (jugador, entrenador u oficial) árbitro, espectador o compañero de equipo deberán ser sancionadas. Las faltas y antivalores como falta de respeto, groserías, pérdidas de tiempo intencionadas, contestar las decisiones arbitrales, faltas intencionadas o cualquier conducta que altere el espíritu de construir valores ciudadanos y juego limpio se sancionará de la siguiente manera.

- Para fauls ofensivos detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de foul.
- Para fauls defensivos cuando el punto de bola muerta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico será el punto de bola muerta.
- Para fauls después del cambio de posesión el punto básico será el punto de bola muerta. Si el foul sucede en la última carrera relatada del equipo que termino con la posesión y el punto de foul está detrás del punto de bola muerta, el punto básico es el punto de foul.
- El punto de aplicación para faules en pelota viva es la línea de scrimmage previa, si no se establece lo contrario en el castigo. El punto de aplicación para fauls en pelota muerta es la siguiente línea de scrimmage. Faules en bola muerta por ambos equipos se anulan y el down cuenta. Faules durante o después de un touchdown o intento de conversión:
- Fauls con 10 yardas de castigo por el equipo que no anotó durante un touchdown son aplicados en el intento de conversión. Otros fauls son declinados por regla.

- Fauts después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugar el intento de conversión, son aplicadas en el intento de conversión.
- Fauts con 10 yardas de castigo por el equipo que no anotó durante un intento de conversión son aplicados en la siguiente jugada. Otros fauls son declinados por regla.
- Fauts después de un intento de conversión son aplicados en la siguiente jugada

**ARTÍCULO 18.** Los aspectos generales no contemplados en este reglamento serán resueltos por el comité organizador.

## **LA ORGANIZACIÓN FLAG FOOTBALL**