

“IV Copa de argolla maya 66-USAC 2013 “

Reglamento oficial

Objetivos:

1. Fomentar la hermandad y el trabajo en equipo dentro del Movimiento Scout a nivel Nacional
2. Dar a conocer las actividades del Grupo Scout no. 66-USAC
3. Mantener la alta calidad del evento de Argolla Maya, en su cuarta edición.

General:

1. Existen cuatro categorías:
 - ✓ Unidad scout (de 11 a 14 años)
 - ✓ Caminantes (15 a 17 años)
 - ✓ Clan (18 a 21 años)
 - ✓ Dirigentes y antiguos scout (de 22 años en adelante)
2. Los equipos están conformados por un mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores/as.
3. Hay 1 portero/a y 4 jugadores/as dentro del campo. El resto de jugadores del equipo será para cambios.
4. Los equipos pueden realizar los cambios que deseen, dentro de una jugada en la que se detenga la argolla, previo aviso al árbitro.
5. Los equipos se conforman con el total de jugadores/as establecidos a través de la inscripción del evento, sin aceptarse jugadores/as adicionales el día del evento.
6. Cada equipo debe de tener un capitán (Guía, Coordinador, Piloto rover o dirigente)

Organización del evento:

1. El evento consta de dos rondas: Ronda de Grupos y Rondas finales.
2. En la primera ronda se organizan Grupos según las diversas categorías.
3. Cada Grupo cuenta con tres o cuatro grupos (dependiendo del número de equipos inscritos).
4. Cada equipo compite con los demás equipos dentro de su propio Grupo.
5. Avanzan a la siguiente ronda el mejor o los dos mejores equipos dentro de cada Grupo.
(Dependiendo del número de equipos inscritos).
6. En las Rondas superiores los juegos son de eliminatoria directa hasta llegar a la final.

6.7.2013
ESTADIO, PARQUE LA DEMOCRACIA

Reglas del Juego:

1. Se juega según la Ley, los principios y la promesa scout.
2. El juego tiene una duración de veinte minutos, ocho minutos para cada tiempo y cuatro de descanso al medio tiempo.
3. El juego se inicia con la disputa de la argolla en el centro del campo, lo puede realizar cualquier jugador/a uno/a por cada equipo.
4. Por falta cometida, el equipo contrario obtendrá la argolla y la sacará de un costado del campo (saque).
5. Si la argolla sale por un lado del campo, esta pertenece al equipo contrario para el saque.

Anotaciones

6. Se anota un punto al introducir la argolla en el bordón de uno de los equipos que juegan.
7. Solamente se pueden dar **tres pasos** con la argolla en la mano.
8. Para hacer una anotación se deben realizar un mínimo de **tres pases**.
9. Si la argolla es robada en el aire por el equipo contrario, se puede anotar sin necesidad de tres pases, pero sigue contando la regla de los tres pasos como máximo (el jugador no puede salir corriendo).

Argolla doble

10. **No se permite la disputa de la argolla** dentro del juego por dos jugadores/as contrarios/as.
11. En caso de que dos jugadores/as contrarios atrapen la argolla, se determina "**argolla doble**" y se lanza al aire para que la disputen (como en el inicio del juego), sólo estos dos jugadores/as la pueden disputar.

Portero

12. El portero debe permanecer en el mismo lugar indicado, sin mover los pies, no puede bajar el bordón de modo que este toque el suelo.
13. Si el portero mueve los pies del lugar indicado, se sancionará con penal a favor del equipo contrario.
14. El penal es lanzado desde medio campo y el portero puede mover el bordón, portero con los ojos abiertos.
15. Si el portero baja el bordón de modo que toque suelo, se sancionará con punto a favor del equipo contrario.

De las faltas

1. Se llamará la atención por juego peligroso la **primera** vez de forma verbal (amonestación).
2. La **segunda** llamada de atención se amonestará de tal manera que implique salir del partido por dos minutos sin derecho a cambio.
3. La **tercera** amonestación, implica una expulsión del juego.
4. El jugador amonestado con una expulsión no podrá jugar el partido inmediato siguiente de su equipo.
5. **Cualquier falta a las normas de la ley scout contra el equipo contrario será sancionada con expulsión directa.**
6. La expulsión de un juego, lleva implícito que el/la jugador/a no participe en el siguiente juego inmediato de su equipo.

Jugadores no acreditados

7. Todos los jugadores deben estar debidamente acreditados, si un jugador no inscrito juega con un equipo al que no pertenece, este equipo perderá la totalidad de los puntos obtenidos, y el equipo contrario ganará según los puntos que haya obtenido o si no obtuvo puntos, ganará por un marcador de uno a cero.

Situaciones extraordinarias

8. Cualquier situación extraordinaria durante un juego será resuelta por la comisión específica del Equipo Organizador escuchando a los capitanes (guías, coordinadores, pilotos rovers o dirigentes) así como al árbitro del partido.

Decisiones de los árbitros

9. Cualquier reclamo de los jugadores al árbitro se considera como falta.
10. **Los fallos del árbitro durante el juego son inapelables.**

De los árbitros:

1. Serán árbitros exclusivamente los Scouters previamente capacitados, quienes deben de conocer totalmente las reglas del juego.
2. Durante cada partido habrá un **árbitro principal** y un **árbitro auxiliar**.
3. Ambos árbitros garantizan el resultado del juego así como el registro de las anotaciones y las faltas.
4. El árbitro principal lleva la conducción del juego, es responsable del cumplimiento de las reglas del juego, se puede apoyar del árbitro auxiliar en el caso de dudas sobre una jugada.
5. El árbitro auxiliar debe de efectuar el chequeo de jugadores de acuerdo a la lista de inscripción. También debe colaborar con el árbitro principal con el marcaje de las faltas así como las anotaciones.

6.7.2013
ESTADIO, PARQUE LA DEMOCRACIA

De la premiación:

1. Se premiará al primer lugar de cada categoría con la entrega de la:

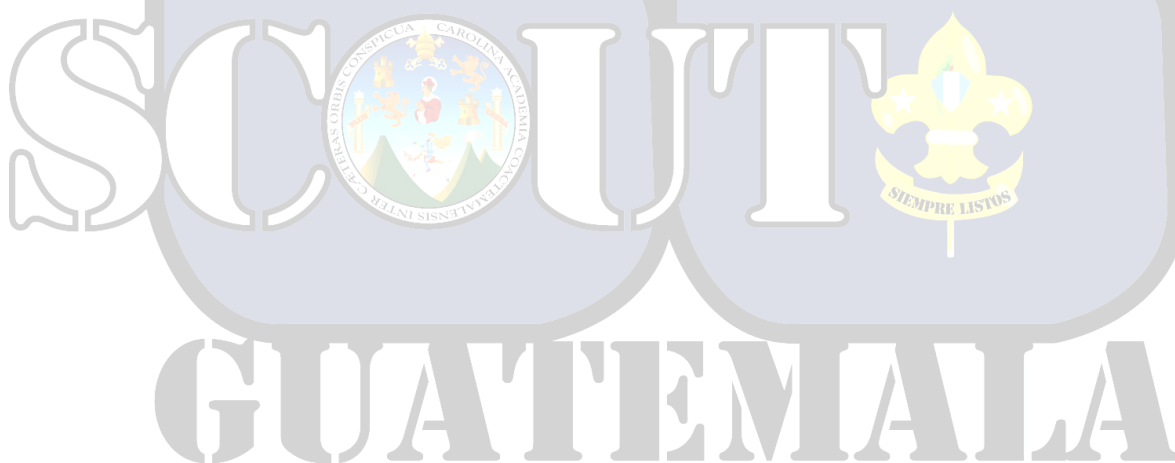
“Copa de Argolla Maya 66-USAC”

2. Los encargados de entregar la “Copa de Argolla Maya 66-USAC” por cada categoría:

- Un representante del Equipo Organizador del evento (Grupo Scout no. 66-USAC)
- Un representante del Equipo campeón del año anterior por cada categoría. No aplicaría en el caso de que el equipo campeón revalide su título.

3. Se otorgará a cada equipo participante un diploma conmemorativo de la “Copa de Argolla Maya 66-USAC”

4. Se otorgará a los árbitros y colaboradores/as un diploma conmemorativo de la “Copa de Argolla Maya 66-USAC”.



6.7.2013
ESTADIO, PARQUE LA DEMOCRACIA