

FLAGFOOTBALL

<p>OBJETIVO CARACTERÍSTICAS</p>	<p>El FLAGFOOTBALL* Se trata de una modalidad sin contacto del fútbol americano. La dinámica general del juego es la misma, es decir, conseguir una distancia determinada a través del juego terrestre o aéreo, contando para ello con 4 intentos o "downs"</p>	
<p>MATERIAL</p> 	<p>Se utiliza un balón de flagfootball que es como un balón de fútbol americano, pero de menores dimensiones y si el campo no tiene la posibilidad de ser pintado conos que indiquen las zonas de anotación. Para la acción del placaje cada jugador lleva en su cintura los flags, cinturones especiales con dos cintas pegadas con velcro que al ser desprendidas marcan la acción del placaje.</p>	
<p>TERRENO de JUEGO Y Nº de PARTICIPANTES</p>	<p>El terreno de juego lo puede constituir cualquier campo de 60x30 yardas (55x27m. Aproximadamente) El Campo se divide en dos mitades en cada una de las cuales existe una zona final de anotación de 7 yardas de ancho. Cada equipo debe tener 5 jugadores sobre el campo..</p>	
<p> PRINCIPALES REGLAS</p> 	<p>El equipo en ataque toma posesión del balón a 5 metros de su propia zona de anotación y tiene cuatro oportunidades (downs) para cruzar el centro del campo. Si lo consiguen, dispondrán de 4 oportunidades mas para conseguir anotar en la zona de anotación del equipo contrario (Touchdown). Si consiguen anotar tendrán una jugada extra. Si no consiguen marcar, el balón cambia de posesión y el equipo contrario empieza a jugar en ataque a 5 metros de su propia zona de anotación. La forma de avanzar es a través de jugadas que pueden ser con un solo pase adelantado que es la acción ofensiva de lanzar la pelota hacia delante, de forma efectiva, para que pueda completarse una recepción en el aire por parte de los compañeros del equipo atacante, o bien, con un pase hacia atrás siendo la acción ofensiva de lanzar la pelota hacia atrás para que la atrape un corredor y pueda iniciar una carrera hacia delante que sólo se parará en el momento que le sea arrancado uno de sus flags que lleva colgado de la cintura. Desde que se inicia la jugada hasta que es arrancado el flag, el jugador corre hacia delante esquivando el mayor numero de oponentes posibles para ganar la mayor distancia posible.</p> <p>La duración de los partidos es de 2 partes de 20 minutos, sin parar el reloj. Cada equipo dispone de un tiempo muerto. El touchdown vale 6 puntos y el punto extra 1 punto (sí se juega a 5 metros de la zona de gol contraria) y 2 puntos (sí se juega a 12 metros de la línea de gol contraria). El quarterback no puede cruzar la línea de scrimmage y tiene 7 segundos para pasar. Las ultimas 5 yardas no se puede hacer jugada de carrera. Todos los jugadores pueden recibir pases. Todos los pases deben hacerse detrás de la línea de scrimmage. Tras una intercepción, se produce un cambio de posesión y el jugador que ha interceptado la pelota puede correr hacia la línea de anotación contraria, hasta que un contrario le agarre el flag para parar el avance y pare el juego. Los defensores pueden presionar al QB siempre y</p>	

*Información facilitada por Edouard Barrera
(Director Técnico ACFAM), página web
www.acfam.com , e-mail: acfam2000@teleline.es

EDOUARD BARRERA