



**WORLD
SCOUTING®**



REGLAMENTO

PARA LA

ARGOLLA INDIA

PANAMÁ

ÍNDICE

0	Objetivo del Juego	6
1	Artículo 1: La Argolla	6
2	Artículo 2: Las Varas	7
3	Artículo 3: La Cancha de Juego	8-10
	3.1 Medidas	
	3.1.2 Áreas de Porterías	
	3.1.3 Áreas de Defensa	
	3.2 Demarcación de la Cancha	
4	Artículo 4: Indumentaria Deportiva	11-12
5	Artículo 5: Los Equipos	13-15

6	Artículo 6: Obligaciones y Derechos	16-19
	6.1.1 Del Organizador	
	6.1.2 Del Capitán	
	6.1.3 Del Director	
	6.1.4 Del Anotador	
	6.1.5 Los Testigos (Mesa)	
7	Artículo 7: Inicio y Final del Partido	20
8	Artículo 8: Duración del Partido	21
	8.1.1 Para Torneos de Grupos	
	8.1.2 Para Torneos de Ligas	
9	Artículo 9: Reglamentos del Juego	22-24
	9.1.1 Anotación o Argolla Válida	
	9.1.1.1 Anotación de 1 punto	
	9.1.1.2 Anotación de 2 puntos	
	9.1.2 Argolla Anulada	
10	Artículo 10: Penal	25-26
11	Artículo 11: Sustituciones	27

12	Artículo 12: Los Pases	28
13	Artículo 13: Los Saques	29-30
	13.1.1 Saques de Fondo	
	13.1.2 Saques Laterales	
14	Artículo 14: El Portero	31
15	Artículo 15: Los Defensas	32
16	Artículo 16: Los Dobles	33
17	Artículo 17: Posesión Alterna (Tenencia Doble de la Argolla)	34

18	Artículo 18: Conducta de los Jugadores	35-36
	18.1.1 Conducta Deportiva	
	18.1.2 Conducta Antideportiva y sus Sanciones	
	18.1.3 Juego Limpio	
19	Artículo 19: Aplicación y sus Sanciones	37-40
	19.1.2 Faltas y Tarjetas	
	19.1.2.1 Las Faltas	
	19.1.2.2 Faltas Leves	
	19.1.2.3 Faltas Graves: Tarjeta Amarilla	
	19.1.2.4 Faltas Gravísimas: Tarjeta Roja	
20	Artículo 20: Los Árbitros	41-43
	21.1.1 Cuerpo Arbitral y Jueces	
	21.1.2 La Autoridad del Árbitro	
	21.1.3 Poderes y Deberes	
	21.1.4 Decisiones del Árbitro	
21	Anexo: Glosario	44-48

Objetivo del Juego

El objetivo del juego es encestar la argolla, en una vara de madera del mismo equipo, sujeta por un integrante del mismo equipo, ubicado en el campo contrario, denominado portero. El partido o juego, lo gana el equipo que realice el mayor número de encestes, denominados argollas, durante el tiempo de juego.

Artículo 1

1.1. LA ARGOLLA

- Las argollas deben ser de sogas, de un diámetro mínimo de; ocho puntos cinco (8.5") y no mayor de diez puntos cinco (10.5") pulgadas, aproximadamente y grosor de uno punto cinco (1.5") pulgadas.
- Las argollas podrán ser forradas con tape eléctrico de colores para repelerlas del agua, ya que las mismas deberán mantener el mismo peso durante todo el partido.
- La argolla debe tener como mínimo dos vueltas de soga.



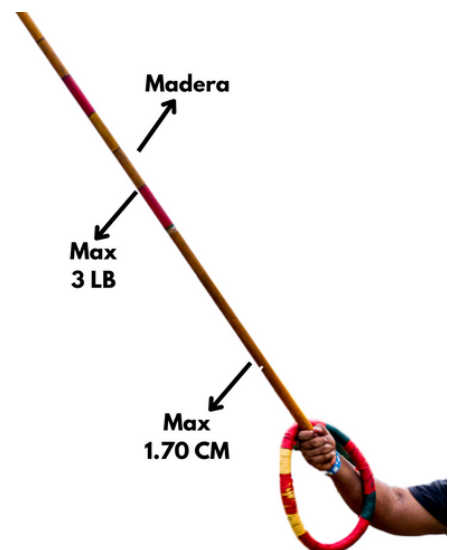
Nota 1: Se prohíben:

- La confección de argollas con cualquier tipo de alambre.
- Forrar la argolla con tape de colores oscuros.
- Jugar con la argolla mojada, cuando la misma no este forrada en tape.

Artículo 2

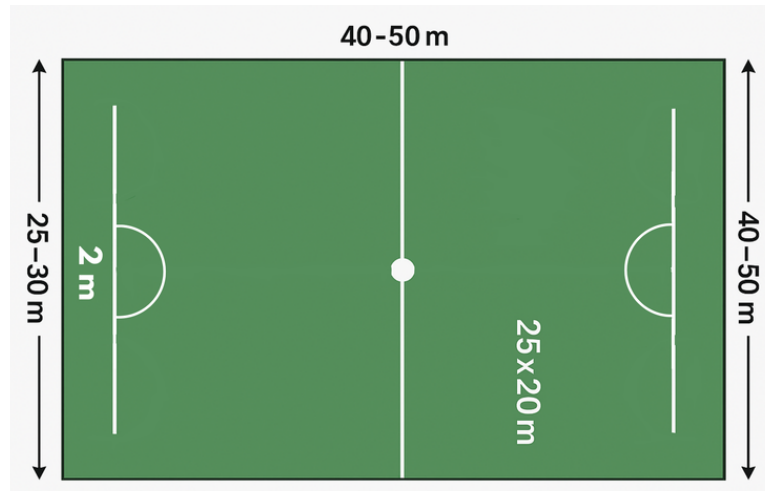
2.1. LAS VARAS

- Las varas de porterías deben tener un largo no mayor a 1.70 metros.
- Deben ser de madera lisa.
- Un peso no mayor a 3 libras.
- Debe estar libre de cualquier material que pueda causar daño al jugador contrario o al que la porta.
- No debe tener curvaturas.



Artículo 3

3.1. LA CANCHA DE JUEGO



3.1.1. Medidas

- El campo de juego deberá tener una medida aproximada de cincuenta (50) metros de longitud (Largo) por treinta (30) metros de (Ancho) como máximo; y de cuarenta metros de longitud (40) como mínimo por veinte cinco (25) metros de ancho como mínimo.

Longitud: máximo 50 m. mínimo 40 m.

Ancho: máximo 30 m. mínima 25 m.

- Se dividirá y marcará en dos (2) campos de juegos (25x25m) x (20x20m) de longitud tomados a partir del punto central el cual deberá ser marcado.
- Se marcará un área de 2 metros, desde el área de la portería de izquierda hacia la derecha y frente al portero en semicírculo.

Nota 2

- Con estas medidas se garantiza que la cancha tenga una figura rectangular.
- Se debe garantizar que la cancha sea lo más plana posible, libre de huecos u objetos que ponga en peligro a los jugadores.

3.1.2. ÁREAS DE PORTERÍAS

- Las porterías serán de un (1) metro cuadrado y tendrán que estar rodeadas con sogas no debe ser de color verde; se permitirá utilizar cal, pintura o cintas blancas plásticas.
- Dichas porterías se ubicarán fuera del terreno de juego y se unirán con la línea de fondo a la línea de portería delimitada con sogas, cal, pintura o cinta blancas plásticas, formando técnica y reglamentariamente como el área de juego.

3.1.3. ÁREAS DE DEFENSA

- El defensa, tendrá un área demarcada de 2 metros, partiendo de un extremo al otro del área del portero, en forma de semicírculo, en el cual no será válida una argolla atrapada por el portero a una altura por debajo del pecho de este. (verificar altura: pecho o hombros)

3.2 Demarcación de la cancha de juego

- La cancha podrá ser marcada con sogas no debe ser de color verde; se podrá usar cal, pintura o cintas blancas plásticas.
- Para señalar las esquinas, se debe utilizar banderolas con tubos flexibles o conos.
- De utilizar estacas, estas **no deben estar expuestas sobre la superficie** y las mismas deberán ser solamente de madera o plásticas.

Nota 3

Se recomienda para mejor apreciación visual del árbitro, que la cancha marcada con líneas de cal sea de cinco (5) centímetros de ancho.

Artículo 4

4.1 Indumentaria Deportiva

- Los equipos podrán utilizar uniformes o en su caso ropa deportiva que identifique al grupo.
- Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón.
- Solo se permitirá el uso de pantalones cortos, a menos que sea licra o leggings, no necesariamente del mismo color que la camiseta.
- También se permitirá el uso de mangas protectoras y sudaderas largas y cortas.
- Zapatillas o Zapatos Deportivos (Calzados deportivos de fútbol de suela de Goma, no atornillables de metal).
- Medias o Calcetines largas o cortas.
- Cada jugador deberá estar identificado en su camiseta, con un número en su parte dorsal, que deberán ser claramente visibles al árbitro principal del partido y al anotador oficial.
- Los equipos usarán números del uno (1) al doce (12).



Nota 4

En caso de haber inscripción abierta de participantes se seguirá la secuencia numérica.

- Jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, a cinco (5) centímetros del contorno del número en la parte trasera.
- Los uniformes de los equipos no podrán contener publicidad que represente un interés diferente a los principios de la promesa y ley Scout. (Cigarrillos, licor, apuestas, etc.)
- Los jugadores podrán utilizar vendas, lentes de contacto y gafas bajo su propia responsabilidad. Se prohíbe el uso de prendas y cualquier otro objeto que ponga en riesgo al contrario y a el mismo.
- El capitán podrá utilizar una banda en el brazo de cualquier color que identifique su función.

Artículo 5

5.1. Los Equipos

- Cada equipo estará compuesto por un máximo de 12 - 15 jugadores, de los cuales siete (7) serán jugadores de campo y uno (1) en la portería (uno de ellos se le denominará capitán mientras se encuentre en el campo de juego) y los jugadores restantes estarán fuera de la cancha y se le denominarán sustitutos.

Nota 5

Esta norma regirá para partidos de carácter internacional y eventos nacionales programados, por la Asociación Nacional de Scouts de Panamá.

- Para partidos organizados por los diferentes grupos inscritos en la Asociación Nacional de Scouts de Panamá, la inscripción de los participantes será abierta sin límites por equipos.
- Todos los jugadores deben ser registrados en el Acta Oficial para poder entrar en el campo. Una vez que el capitán y el Dirigente responsable firman el acta de juego, los jugadores que no estén registrados no pueden ser parte de este partido.

- Sólo los miembros del equipo pueden estar en el banquillo de los jugadores – lejos del área de las barras y cerca de la mesa del anotador, para realizar los cambios oficiales durante el partido.
- En la mesa del anotador, siempre deberá estar un representante de cada equipo en contienda.
- En todo momento el equipo debe mantener un Dirigente o adulto registrado responsable en el banquillo, velando las acciones de su equipo durante todo el juego.
- Los jugadores que no están jugando, pueden estar en el banquillo o calentando sin argolla en la zona que se destinará, para el calentamiento durante el partido y deberán hacerlo con un peto (suéter de calentar de otro color del equipo).
- Sólo se puede calentar con argolla durante el periodo intermedio y de descanso.
- El juego puede iniciar con un mínimo de 6 jugadores.

- En caso tal de que un equipo quede con 5 jugadores (ya sea por lesión o expulsión), se declarará finalizado el partido.

- o Si el equipo que tiene menos de 6 jugadores y lleva la ventaja en el marcador o está empatado, el oponente ganará el partido 10 – 0.

- o Si el equipo que tiene menos de 6 jugadores en el campo y lleva la desventaja en el marcador, el oponente ganará con el resultado registrado hasta el momento.

- o Se declarará forfait por inasistencia si al inicio del juego no estén los 6 jugadores mínimos por equipo, en este caso se decretará finalizado el partido por marcador de 10 – 0, para el equipo que tenga su equipo completo o cumpla con el mínimo de jugadores.

En torneos de liga se podrá esperar un máximo de 10 minutos hasta que el equipo infractor complete el mínimo de 6 jugadores con los que puede empezar.

Artículo 6

6.1. Obligaciones y derechos

6.1.1. Del Organizador

- El organizador es responsable de velar por el buen comportamiento de los participantes (jugadores, padres de familia, dirigentes, barra, etc.) durante todo el juego.
- Exigir que todos los jugadores estén debidamente inscritos en la ANSP (juegos organizados por Grupos Scouts); se excluye esta regla para los torneos abiertos.
- Hay que asegurar que en todo momento se cumpla la ley scout y las políticas a salvo del peligro.
- Contar con las hojas del seguro scout, para brindárselas a los grupos scout de haber accidentes durante el juego; o tener el número de póliza a mano.
- Dar a conocer a todos los participantes, que el juego de argolla india es para mantener la convivencia y hermandad scout entre los miembros.
- Exigir a los dirigentes y/o adultos responsables de cada Grupo Scout, que sean responsables de las acciones y consecuencias de sus participantes durante todo el juego.
- Contar con las facilidades mínimas para realizar los juegos (agua, sanitarios, primeros auxilios, etc.)

6.1.2. Del Capitán

- El capitán (CAP) será un jugador designado por el Dirigente responsable para representar a su equipo en el terreno de juego, este será el único que puede dirigirse a los árbitros dentro del cuadro de manera educada para obtener información sobre una apreciación arbitral que a su juicio perjudique a su equipo.
- El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica: Firma del capitán en caso de protesta.

6.1.3. Del director

- El director será la persona que representa al equipo ante la organización o liga.
- Este podrá ser un dirigente responsable o persona designada por el grupo, siempre que este sea mayor de edad.
- El director es el responsable de la conducta y acciones del equipo dentro o fuera de la cancha e incluso cuando el partido haya finalizado.
- El director es la persona que debe mediar y controlar el comportamiento y acciones de la barra de su equipo.

6.1.4. Del Anotador

- Se debe utilizar el formulario oficial para llevar el partido (ver anexos 01-ROAI)
- Es el encargado de llevar las estadísticas del partido.
 - o Las anotaciones
 - o Las faltas Leves
 - o Las tarjetas
- Debe mantener a mano la lista de jugadores de cada equipo con los números que llevarán cada uno en su dorsal.
- Llevar la secuencia de tenencia doble de la argolla (lucha) para indicar a que equipo le corresponde el saque lateral.
- Llevar el tiempo del partido y e indicar al árbitro, los capitanes o directores si lo solicitan.
- Es el encargado de informar al árbitro de los cambios de jugadores de ambos equipos.

6.1.5. Los testigos (mesa).

- Son las personas designadas uno por cada equipo para estar al lado del anotador del partido.
- Responsabilidades del testigo
 - o Velar por las anotaciones del juego
 - Puntos
 - Faltas
 - Tenencia de la argolla
 - o Brindar información oficial de las estadísticas del partido cuando lo soliciten su equipo.

Artículo 7

7.1. Inicio y Final del Partido

- El salto inicial del partido, se da con el toque del silbato y lanzamiento de la argolla hacia arriba por el árbitro central o principal en el centro del campo de juego en medio de dos (2) jugadores, uno de cada equipo.
- El árbitro central o principal, sólo da por finalizado el periodo de juego con su silbato una vez finalizado el tiempo oficial de juego.
- El árbitro central indicará el tiempo de reposición en caso necesario, y el mismo no deberá exceder los 3 minutos.



Artículo 8

8.1. Duración del Partido

8.1.1 Para torneos de grupos

Edades	Tiempo de juego	Descanso	Tiempo muerto
21 o más	2 x 12	5 min.	2 tiempos en c/t (60 seg.)
15 a 20	2 x 12	3 min.	1 tiempo en c/t (60 seg.)
11 a 14	2 x 12	3 min.	1 tiempo en c/t (60 seg.)
6 a 10	2 x 12	3 min.	1 tiempo en c/t (60 seg.)

8.1.2. Para torneos de ligas : (.p/período)

Edades	Tiempo de juego	Descanso	Tiempo muerto
21 o más	4 x 15	3 m/10m ½ j/3m	2 tiempos en c/p (60 seg.)
15 a 20	3 x 15	3 m x tiempo	2 tiempo en c/p (60 seg.)
11 a 14	3 x 12	3 m x tiempo	2 tiempo en c/p (60 seg.)
6 a 10	2 x 20	3 m x tiempo	2 tiempo en c/p (60 seg.)

Nota: En ninguno de los dos casos el tiempo se detendrá una vez iniciado el mismo.

Artículo 9

9.1. REGLAMENTOS DEL JUEGO

9.1.1. Anotación o Argolla Válida

9.1.1.1. Anotación de 1 punto

- Cada enceste de la argolla por el arquero será un punto, siempre y cuando el árbitro central o principal no ha pitado o señalado una falta con anterioridad.
- Cada vez que se anota un punto, un jugador del equipo contrario realiza un saque de fondo del lado del arquero contrario de la cancha donde se anotó.

9.1.1.2. Anotación de 2 puntos

- Se considerará válida una argolla de dos (2) puntos, si el lanzamiento lo realiza el jugador detrás de la línea central que divide el campo de juego siempre y cuando se esté jugando en una cancha de entre 45 y 50 metros de largo.
- Se considera argolla válida, cuando la circunferencia interna de la argolla hace contacto con el bordón y a consideración del árbitro central se decreta el punto.
- Este puede apoyarse con sus asistentes para decretar la validez del punto.

9.1.2. Argolla anulada

El enceste de la argolla será anulado en las siguientes situaciones de juego.

- Si es lanzada después que el árbitro ha pitado como finalizado el partido
- Si es lanzada por el jugador que está haciendo un saque.
- Si es lanzada por el jugador que está participando del salto inicial
- Si la argolla viene directamente del suelo, se cantará invalida si es atrapado por el arquero
- Si la argolla es atrapada por el arquero y una vez se le sale del bordón, anula el punto
- Si el arquero atrapa la argolla y se sale de su área, se anula el punto y se decreta un penal favorable al equipo contrario.
- Si el portero atrapa la argolla dentro del área de 2 metros del defensa, se cantará argolla invalida. (aclarar por debajo del pecho)
- Si el portero atrapa la argolla y la misma toca el suelo fuera de la cancha de juego, se cantará invalida; si es dentro del campo de juego y existe jugadores cerca del área de portería se decretará jugada peligrosa y se anula el punto.

Nota 6

Si la argolla, en el momento que el árbitro central o principal suena el silbato por una falta o dando por finalizado el partido, va en el aire y en ese lapso la argolla es atrapada por el arquero el enceste contara como válido, y así lo decretara el árbitro central o principal.

Si es sometido a una falta, y la argolla entra en el bordón, el punto es válido y el equipo que fue sometido a la falta tendrá el derecho de hacer un saque lateral, siempre y cuando no sea el final del partido.

*adaptar la norma del baloncesto a la falta y vale de argolla.

Artículo 10

10.1. Penal

- Se cantará penal si el arquero saca cualquier parte de su cuerpo y hace contacto con el suelo fuera de su área demarcada como portería.
- Si el bordón se sale de la portería en cualquier momento de juego, en tiempo que no sea muerto y este toca el suelo fuera del área demarcada como área del arquero.
- Para estas dos anteriores, se exceptuará en los tiempos fuera en donde el arquero podrá salir de su área para escuchar las estrategias dadas por el director del equipo.
- También será penal cuando el defensa de un equipo se introduzca intencionalmente en el área reservada al arquero del equipo contrario.
- Todo irrespeto hacia los árbitros se cantará penal en contra del equipo agresor.
- Las agresiones verbales o físicas de las barras de los equipos en cancha contra los árbitros

- Cuando un equipo sea sorprendido con más de la cantidad máxima de jugadores en la cancha de juego al momento que la argolla está viva. (Está en juego)
- En caso de cometer una de las faltas anteriores, se cantarán penal en contra del equipo agresor y se cobrará un tiro desde 11 pasos de la portería con defensa.

Nota 7

Cuando estas faltas sean a todas luces flagrantes o malintencionadas, se cantará penal y el saque de extremo si la encesta lo hace el mismo equipo que lanzó el penal, si es fallido el penal igualmente el saque lateral será realizado por el mismo equipo que lanzó el penal. En estos dos casos el lanzamiento se realizará sin defensa.

Artículo 11

11.1. Sustituciones

- La sustitución, es el acto mediante el cual un jugador/a deja el campo de juego y otro/a entra a ocupar su posición.
- Todas las sustituciones, se reportarán en la mesa oficial de anotación y la entrada al campo de juego deberá ser autorizada por el árbitro central o principal, una vez que el juez de línea (En caso de que existan jueces de línea) indique con el banderín el cambio solicitado.
- Durante el partido, los jugadores sustitutos podrán entrar en un tiempo muerto de manera repetida notificando al anotador, siempre que los jugadores que los sustituyen hayan abandonado el terreno de juego.
- No hay límite de cambio en cada tiempo de juego siempre y cuando no exceda la cantidad máxima de jugadores por equipo dentro de la cancha de juego.

Artículo 12

12.1. Los Pases

- Se considera como pase el envío, lanzamiento o asistencia de la argolla a un compañero del mismo equipo.

Los pases se harán:

- Con una mano o cualquier parte del cuerpo, que no sea con los pies evitando un doble contacto.
- La argolla, no deberá estar en contacto simultáneamente con dos miembros del mismo equipo mientras se efectúa el pase.
- Un mismo jugador, no podrá hacerse para el mismo, ni tocar la argolla antes que sea tocada por un jugador de su equipo o del equipo contrario; ni si ha caído al suelo antes de su segundo toque.

Artículo 13

13.1. Los Saques

13.1.1. Saques de Fondo

- Se realizará saque de fondo, sólo si se ha computado un punto válido.

13.1.2. Saques lateral

El saque lateral, se realizará al cometer el equipo contrario una de las siguientes faltas:

- Pisar la argolla.
- Mantener la argolla en la mano, más de tres segundos.
- Efectuar cambios de una mano a la otra.
- Agarrar la argolla fuera del cuadro (no en el aire).
- Botar la argolla fuera del cuadro.
- Mal saque, (de fondo o lateral).
- Demorar más de cinco (5) segundos en sacar.

- Tiro a la portería por el jugador que ha hecho el salto inicial.
- Tirar a la portería desde un saque.
- Al agarrar dos (2) jugadores del mismo equipo la argolla simultáneamente.
- Tocar dos veces seguidas la argolla. (al menos que la segunda vez sea con un contrario)
- Meter la mano en el centro de la argolla, estando en el suelo, luego de haberla tocado para intentar agarrar la argolla al mismo tiempo que el jugador contrario.
- Cuando un jugador que haya tocado la argolla, se coloque entre la argolla y un jugador contrario.
- Tirar el bordón en el aire, para encestar la argolla.
- Tratar de recoger la argolla y se le vuelve a salir, el punto no será válido.
- Al realizarse un saque de fondo o lateral y la argolla no ingresa al campo de juego el equipo contrario tendrá derecho a un saque lateral.
- Un jugador posee la argolla en la mano más de cinco segundos antes de hacer un saque lateral o de fondo
- Si un portero atrapa la argolla dentro del área del defensa se cantará inválida y el saque será lateral, por parte del equipo defensor. (referirse al artículo #3.1.3.)

Artículo 14

14.1. El Portero

- El portero no puede tirar la vara al aire para tratar de encestar la argolla.
- Si la argolla está cerca del portero, en el suelo, el portero no puede tratar de recogerla con la vara, para hacer un punto.
- Si el portero atrapa la argolla y se le sale de la vara, no valdrá el punto.
- Si la argolla ha rebotado o tocado el suelo al momento de encestarla, no valdrá el punto.
- Al jugador contrario, no puede golpear con la vara.
- El portero no puede batear la argolla para tratar de atraparla (pone en peligro, al contrario).
- El portero no puede atrapar una argolla que este dentro del área del defensa (área de 2 metros en semicírculo) (referirse al artículo #9).
- El portero no podrá incomodar al jugador sacador de fondo, con la vara. Esto se le contará penal al portero a favor de equipo contrario.

Artículo 15

15.1. Los Defensas

Serán penalizadas las siguientes faltas a los defensas:

- No pueden sacar la argolla de la vara una vez que esta allá sido atrapada por el arquero.
- No pueden mover la vara cuando la argolla esta por entrar y haga contacto con ella ya que pasaría a ser punto.
- No pueden empujar al portero o sacarlo del área marcada, porque sería un punto válido para el equipo que hizo el lance de la argolla.
- No puede entrar al área del portero contrario para evitar un punto.

Nota 8

La sanción aplicada por el árbitro central o principal serán aplicadas de acuerdo a la gravedad de la falta.

Artículo 16

16.1. Los Dobles

Se considerará doble si se cumplen las siguientes acciones:

- Un jugador no podrá hacer contacto con la argolla, de forma consecutiva con ninguna parte de su cuerpo.
- A un jugador se le cae la argolla y el mismo la toma nuevamente.
- Un jugador camina más de dos pasos con la argolla en su mano.
- Dos jugadores del mismo equipo agarran la argolla al mismo tiempo.

Nota 9

En caso de que se cometa alguno de los puntos anteriores, la argolla pasará a posesión del otro equipo, el cual reanudará el juego con un saque lateral.

Artículo 17

17.1. POSESIÓN ALTERNA (Tenencia doble de la argolla (lucha))

Cuando dos jugadores de equipos contrarios agarran al mismo tiempo la argolla una vez se haya iniciado el partido se procederá de la siguiente manera:

- La primera vez en cada tiempo el juego debe parar y la argolla pasa al equipo contrario, al cual no ganó el salto inicial.
- La segunda vez la argolla pasa al equipo que ganó el salto inicial.
- La mesa deberá llevar el conteo de cual equipo le toca la argolla para el saque lateral.
- Al inicio del salto inicial de cada tiempo se rota quien debe iniciar.

Artículo 18

18.1. Conducta de los Jugadores

18.1.1. Conducta Deportiva

- Todos los jugadores deben conocer las reglas del “Juego de la Argolla India” y cumplir con las normas establecidas en este reglamento.
- Todos los jugadores deben aceptar y respetar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos, en caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.
- Todos los jugadores, deben evitar acciones o actitudes antideportivas con la intención de influenciar las decisiones de los árbitros en beneficio de su equipo.

18.1.2. Conducta Antideportiva y sus Sanciones.

18.1.2.1. Conducta Incorrecta

- La conducta incorrecta cometida por un jugador hacia cualquiera de los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores se clasificará en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.
- Conducta Leve: Falta personales.
- Conducta Grave: Tarjeta Amarilla.
- Conducta Gravísima: Tarjeta Roja.

18.1.3. Juego Limpio

Todos los jugadores deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de "JUEGO LIMPIO" no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los adversarios, compañeros de equipo y espectadores.

En todo momento cumplir con la ley y la promesa scout.

Artículo 19

19.1. Aplicación y sus Sanciones.

19.1.2. FALTAS Y TARJETAS

19.1.2.1. Las Faltas

Se considerarán faltas:

- Agredir física e intencionalmente a un jugador, se sancionará con la expulsión del agresor, sin derecho a cambio. Falta gravísima (TR)
- Gritar o insultar al árbitro, es falta gravísima (TR)
- El lenguaje soez y vulgar, las expresiones corporales y articulaciones ofensivas según la gravedad de la falta. (Grave (TA), Gravísima (TR))
 - Irrespeto de las barras a cualquiera de los árbitros; se sancionará con un penal (tiro desde los 11 pasos, sin defensa la primera vez). Las veces que sea necesario, se cantará igual, pero la argolla de saque de fondo, la debe hacer el equipo que está haciendo el lance de penal; esto para calmar los ánimos del juego.
- El jugador que comete cuatro (4) (20 minutos) (5) (+20 minutos) faltas personales en un juego, será retirado del mismo

El árbitro, dependiendo de la gravedad, podrá:

- Adjudicarle una falta personal - Falta Leve
- Sacarle una Tarjeta Amarillo - Falta Grave
- Sacarle una Tarjeta Roja- Falta Gravísima

19.1.2.2. Faltas leves

- Cuando un jugador cometa (4) faltas cuando el partido dure 20 minutos ó (5) faltas en un partido superior a 20 minutos, será retirado del partido y otro jugador podrá entrar por él de una vez.
- Cuando un equipo en conjunto acumule +5 faltas en tiempo de 10 minutos de juego o +7 faltas en tiempos de +10 minutos, el equipo contrario deberá lanzar un penal sin defensas a los 22 pasos en línea recta de su arquero dentro de la cancha de ofensiva.
- Los jugadores se podrán colocar en cualquier lugar de la cancha menos a 9 pasos del que realiza el penal a los 22 pasos.

Nota 10

Las faltas personales leves dentro de un partido serán hasta 4 si el partido cuenta con 20 o menos minutos de juego y 5 faltas personales si el juego es de más de 21 minutos en el tiempo reglamentario. Se cobrará, un saque lateral por el equipo contrario.

- Cuando en conjunto un equipo acumule +5 faltas en un tiempo de 10 minutos. (a partir de la 6ta. Falta)
- Cuando en conjunto un equipo acumule 7 faltas en un tiempo mayor de +10 minutos. (a partir de la 8va. Falta)

- Se aplicará un tiro desde los 22 pasos hacia el portero, siempre con el juego vivo. (Esto significa que; si la argolla no la atrapa el portero, el juego está vivo)
- No puede haber ningún jugador a 9 pasos del que hace el tiro y el saque será dentro de la cancha, pero a 22 pasos en línea recta de su portero.

19.1.2.3. Faltas Graves: TARJETA AMARILLA

- Cuando un jugador, cometa una falta que no sea considerada por el árbitro central como una falta leve, será sometida a una TARJETA AMARILLA y la misma también se anota como falta, el jugador será retirado 2 minutos del partido con reemplazo y se cobrará un Penal.
- Al ser sometido de la segunda TARJETA AMARILLA se le aplica la roja y no podrá entrar nuevamente al juego y se cobrará un penal. A los 2 minutos un jugador puede entrar.
- Esta norma podrá ser aplicada al director y sus asistentes, pero solo se le aplicará el penal.



19.1.2.4. Faltas Gravísimas: TARJETA ROJA

- Cuando un jugador cometa una falta que no sea considerada por el árbitro central como falta grave, será sometida a una TARJETA ROJA directa y esto significa, que este jugador será retirado en ese momento del partido y no podrá ser reemplazado por otro jugador, se deberá cobrar un penal.
- Esta norma podrá ser aplicada al director y sus asistentes, pero solo se le aplicará el penal.
- Para el caso de un jugador, director o asistentes que sea sometido a una Tarjeta Roja, deben abandonar no solo el terreno de juegos sino sus alrededores también.
- También se cantará, como falta gravísima la mala conducta de la barra y será sancionada con una tarjeta roja las veces que sea necesaria y se cobrará un tiro de penal desde los 11 pasos.



Artículo 20

20.1. LOS ÁRBITROS

20.1.1. CUERPO ARBITRAL Y JUECES

El cuerpo arbitral para un partido estará compuesto por los árbitros:

- Un árbitro Central (Único que puede sonar el silbato)
- Dos árbitros de Líneas (uno en cada línea de fondo)
- Un Anotador/Crono metrista

20.1.2. La Autoridad del Árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.



20.1.3. Poderes y Deberes

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Controlará el partido en cooperación con los árbitros de línea de fondo y, siempre que el caso lo requiera, con el anotador/cronometrador.
- Se asegurará de que la argolla a utilizar sea reglamentaria.
- Se asegurará de que los jugadores cumplan con la indumentaria requerida.
- Tomará nota de los incidentes durante el partido.
- Interrumpirá, suspenderá y dará por finalizado el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego o no haya garantía para que este continúe.
- Interrumpirá el juego, si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se asegurará de que sea transportado fuera del terreno de juego; un jugador lesionado solo podrá regresar al terreno de juego, después de que se haya reanudado el partido que físicamente el arbitro central de su autorización para volver a entrar al juego.
- Permitirá que el juego continúe hasta que la argolla salga del juego si juzga que un jugador está levemente lesionado.
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia, salga del terreno de juego; el jugador solo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la hemorragia haya cesado.

- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión. (Falta leves, graves o gravísimas)
- Tomará medidas contra los directores de los equipos, que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores. (Faltas Graves y Gravísimas).
- Actuará conforme a las indicaciones de sus árbitros de líneas en relación con incidentes que no ha podido observar.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en el terreno de juego, eso lo deberá sancionar con falta gravísima aplicable al director del equipo invasor.
- Reanudará el juego, tras una interrupción o falta ya sancionada.

20.1.4. Decisiones del Árbitro

- Las decisiones del árbitro son inapelables, sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si una argolla fue marcada o no y el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá modificar su decisión únicamente, si se da cuenta de que es incorrecta o, si lo juzga necesario, conforme a una indicación por parte de un árbitro de línea, siempre que no haya reanudado el juego o finalizado el partido.

ANEXO:

Glosario:

- 1. Acta Oficial:** Documento donde se registran los jugadores participantes y los eventos del partido, firmado por el capitán y el dirigente responsable.
- 2. Árbitro Central:** Autoridad máxima que controla el partido, toma decisiones inapelables y aplica el reglamento.
- 3. Área de Portería:** Espacio de 1 metro cuadrado rodeado de sogas, cal o cinta blanca donde el portero debe encestar la argolla.
- 4. Banderolas:** Señales utilizadas para marcar las esquinas del campo de juego, hechas de tubos flexibles.
- 5. Capitán:** Jugador designado para representar al equipo ante los árbitros y encargado de comunicarse con ellos.
- 6. Cancha de Juego:** Campo rectangular de 40 a 50 metros de largo por 25 a 30 metros de ancho, dividido en dos campos de 20x20 a 25x25 metros.

7. Conducta Antideportiva: Comportamiento que infringe el espíritu del juego limpio, incluyendo agresiones verbales o físicas hacia árbitros o adversarios.

8. Director: Persona mayor de edad que representa al equipo ante la organización y supervisa la conducta del equipo.

9. Equipo: Conjunto de jugadores que participan en el juego, compuesto por un máximo de 12-15 integrantes, incluyendo 7 jugadores de campo y 1 portero.

10. Falta: Infracción a las reglas del juego, que puede clasificarse en leves, graves o gravísimas, con sanciones correspondientes.

11. Faltas Técnicas: Infracciones que resultan en sanciones específicas, como la expulsión del jugador o la concesión de un tiro penal al equipo contrario.

12. Indumentaria Deportiva: Uniforme que deben usar los jugadores, que incluye camiseta, pantalones cortos, calzado adecuado y medias.

13. Juego Limpio: Principio que promueve el respeto y la cortesía entre jugadores, árbitros y espectadores, evitando actitudes antideportivas.

14. Línea Central: Línea que divide el campo de juego en dos mitades, desde donde se puede realizar un lanzamiento de dos puntos.

15. Salto Inicial: Situación en la que dos jugadores de equipos contrarios intentan agarrar la argolla al mismo tiempo, resultando en un lanzamiento alternado.

16. Medidas de la Cancha: Dimensiones específicas que debe tener el campo de juego, garantizando que sea rectangular y lo más plano posible.

17. Número de Jugador: Identificación única que cada jugador debe llevar en su camiseta, claramente visible para los árbitros.

18. Obligaciones del Capitán: Responsabilidades del capitán, que incluyen representar al equipo, comunicarse con los árbitros y firmar el acta en caso de protestas.

19. Penal: Tiro libre desde 11 pasos que se concede al equipo contrario por infracciones graves cometidas por el equipo defensor.

20. Portero: Jugador encargado de defender la argolla y evitar que el equipo contrario anote, utilizando el bordón.

21. Reglamento: Conjunto de normas que rigen el juego de la "Argolla India", estableciendo las reglas y procedimientos a seguir durante el partido.

22. Saques de Fondo: Lanzamientos que se realizan desde la línea de fondo, generalmente después de un punto válido.

23. Saques Laterales: Lanzamientos que se realizan desde la línea lateral, concedidos al equipo contrario por ciertas infracciones.

24. Sustitución: Proceso mediante el cual un jugador es reemplazado por un suplente, con un límite de cambios permitidos durante el partido.

25. Tarjeta Amarilla: Advertencia oficial que se otorga a un jugador por faltas menores, que puede resultar en una expulsión si se acumulan.

26. Tarjeta Roja: Sanción que resulta en la expulsión inmediata de un jugador del partido, sin posibilidad de reemplazo.

27. Uniforme: Conjunto de ropa que identifica a los jugadores de un equipo, que debe cumplir con ciertas especificaciones de color y diseño.

28. Vara: Palo de madera liso de 1.70 metros de largo y no más de 3 libras de peso, usado por el portero para encestar la argolla.

29. Vuelta de Soga: Requerimiento que establece que la argolla debe tener al menos dos vueltas de soga para garantizar su integridad.

Panamá-2025

Reglamento Para la Argolla india

Coordinación editorial: equipos nacionales de
programa, adultos y participación juvenil

Diseño editorial: comisión nacional de
comunicaciones

Asociación de Scouts de Panamá
Ciudad de Panamá, Betania, Calle Baden
Powell,
Panamá.

Tel. (507) + 261-4096
+507 6980-6830

Scoutspanama.org

Fecha de Edición: enero,2025



**WORLD[®]
SCOUTING**