



MANUAL DE LA CONFERENCIA ATLÉTICA DE TEMPE 2025 – 2026

ARTÍCULO I: NOMBRE

- i. El nombre de esta organización es “TEMPE ATHLETIC CONFERENCE,” de ahí que se le conozca como la “TAC.” (por sus siglas en inglés).

ARTÍCULO II: MIEMBROS DE LA ESCUELA

SECCIÓN I: Membresía Actual

- i. Los miembros actuales de la Conferencia Atlética de Tempe la conforman las siguientes escuelas: Escuela Secundaria Connolly, Escuela Secundaria Fees Preparatoria para la Universidad, Escuela Secundaria Mosley, Escuela Shamley (grados 6-8), Academia de Estudios Internacionales McKemy (MAIS) y la Academia Tradicional Ward (grados 6-8).

ARTÍCULO III: PROPÓSITO

El propósito del programa deportivo de la Conferencia Atlética de Tempe es proporcionar un programa educativo sólido y seguro que enfatice la participación, la cooperación, el buen espíritu deportivo y el trabajo en equipo para niños y niñas de nivel secundaria. Así mismo ayuda a preparar a los estudiantes para la participación en deportes de la escuela preparatoria.

Los objetivos de este programa son desarrollar:

- i. Habilidades físicas en el deporte o actividad;
- ii. Conciencia de los requisitos progresivos de habilidades necesarias para continuar creciendo en el deporte o actividad específica;
- iii. Sentido de lealtad, juego en equipo, cooperación y espíritu deportivo, que tendrán un valor “transferible” en el futuro;
- iv. Respeto por los esfuerzos, capacidades y derechos de los demás;
- v. Conciencia de las responsabilidades de liderazgo en la escuela, comunidad y los contactos de la vida, así como en el campo deportivo; y
- vi. Coherencia y equidad dentro de cada deporte. Los años en la escuela secundaria son años de desarrollo físico, mental y atlético.

ARTÍCULO IV: COMITÉ COORDINADOR TAC

SECCIÓN I: Votación de Membresía

- i. El Comité Coordinador de la TAC estará conformado por las escuelas miembros y los administradores del distrito escolar o los representantes designados. Se requiere de la aprobación de la mayoría de todo el Comité Coordinador de la TAC para modificar el manual (Article XIV).

SECCIÓN II: Responsabilidades

Las responsabilidades del Comité Coordinador de la TAC serán:

- i. Determinar normas y políticas generales para la conferencia;
- ii. Establecer requisitos de elegibilidad para ser miembro de la conferencia;

- Asistir y participar en todas las reuniones del Comité Coordinador de la TAC;
- Asistir, supervisar (y/o proporcionar supervisión) a todos los juegos en los que participa su escuela;
- v. Asegurarse de que todos los entrenadores de la TAC asistan a las respectivas reuniones que se llevan a cabo en el lugar designado al inicio de cada temporada. De no poder asistir, el Director Deportivo del Sitio se reunirá con el Entrenador para revisar todas las políticas, procedimientos y expectativas; y
 - vi. Se utilizarán los siguientes criterios de Recursos Humanos de TD3 para contratar entrenadores calificados, Maestros de Arizona o Certificados que cuenten con la Tarjeta de Huellas Digitales del Departamento de Seguridad Pública (DPS por sus siglas en inglés), y que preferentemente cuenten con conocimientos de deporte.
 - a. Maestro de Arizona o Certificado
 - b. DPS - Tarjeta de Huellas Digitales del Departamento de Seguridad Pública
 - c. Preferentemente con conocimientos de deporte
 - d. Los candidatos preferentemente deberán ser miembros certificados del personal de TD#3.

ARTÍCULO V: REUNIONES

SECCIÓN I: Miembros del Comité

- i. Los miembros del comité son nombrados Directores Deportivos de las escuelas participantes.
- ii. Las escuelas son las enumeradas en el Artículo II Sección 1.
- III. Cada escuela participante obtiene un voto.

SECCIÓN II: Tiempo/Lugar

- i. El Comité Coordinador de la TAC se reunirá trimestralmente, de julio a mayo, las fechas, horarios y lugares de las reuniones se determinarán con base en la “Guía de Planificación TD3”. Se tomarán actas de todas las reuniones que lleve a cabo el Director Deportivo (AD) y se distribuirán a todos los miembros del Comité Coordinador de la TAC en cada escuela, dentro de la semana en que se realizó la reunión.

SECCIÓN III: Reuniones Especiales

- i. Cualquier miembro del Comité Coordinador de la TAC puede solicitar una reunión especial notificando su solicitud por escrito al Coordinador Deportivo del Distrito.

SECCIÓN IV: Quórum

- i. Para efectos de tratar asuntos en la reunión ordinaria, el quórum consistirá en la mitad del total de miembros.

SECCIÓN V: Orden del Día

- i. El Coordinador Deportivo del Distrito enviará una solicitud por escrito a todos los miembros del Comité Coordinador de la TAC solicitando los puntos de la agenda al menos 72 horas (tres días hábiles), antes de una reunión del AD. Incluirá la aprobación de las actas de reuniones anteriores y los asuntos/preocupaciones que se discutirán.
- ii. El Comité Coordinador de la TAC trabajará en coordinación y una mayoría de votos determinará las decisiones. En una decisión dividida, el Coordinador Deportivo del Distrito dará el voto definitivo.

ARTÍCULO VI: RESPONSABILIDADES DEL PERSONAL ESCOLAR

SECCIÓN I: Director/Subdirector/TOSA/Miembro del Personal Designado

- i. El director/subdirector/TOSA/Miembro del Personal designado de cada escuela miembro, tiene la responsabilidad de la supervisión general y la operación del programa deportivo en su escuela y debe garantizar que se sigan la filosofía y las políticas de la Conferencia Atlética de Tempe. El director/subdirector/TOSA/miembro del personal designado (fuera del entrenador de actuación), es responsable de proporcionar una supervisión adecuada en todos los eventos deportivos, ya sea que los visite o los organice.

SECCIÓN II: Entrenadores

- i. Los entrenadores estarán altamente capacitados para esta posición. Todos los entrenadores deberán contar con la Tarjeta de Huellas Digitales válida. Además, el TD3 prefiere contratar personal de TD3 para posiciones relacionadas con el deporte
- ii. Los entrenadores serán entrevistados según sea necesario.
- iii. Todos los entrenadores deben asistir a la reunión de entrenadores de pretemporada para revisar los horarios, reglas y políticas de la TAC. Si el entrenador no puede asistir a esta reunión, debe reunirse con el Director Deportivo del Sitio para revisar estos elementos. El Director Deportivo del Sitio proporcionará asistencia documentada a esta reunión al Coordinador Deportivo del Distrito antes del inicio de la temporada.
- iv. Los entrenadores presentarán una lista al Coordinador Deportivo del Distrito dentro de las siguientes 48 horas (dos días hábiles) antes del primer juego.
- v. Los entrenadores recibirán información sobre la Línea de Crisis: 480-730-7369 e instrucciones sobre su uso, en caso de una emergencia. Los números de teléfono del Director Deportivo del Sitio se proporcionarán en cada reunión de entrenadores.
- vi. Los entrenadores/miembros del personal certificado no deberán abandonar la escuela hasta que todos los integrantes del equipo hayan sido recogidos por un padre/tutor. Los entrenadores cumplirán con el procedimiento de recogida/salida de estudiantes de la TAC para los partidos fuera de casa.
- vii. Al menos un entrenador o miembro del personal certificado acompañará a su equipo en el autobús hacia y desde los partidos fuera de casa.
- viii. Los entrenadores demostrarán buen espíritu deportivo, serán un modelo positivo y seguirán las instrucciones del director/subdirector/TOSA/miembro del personal designado que supervisa los juegos de la TAC. El Comité Coordinador de la TAC se asegurará de que **los entrenadores sean conscientes de no “subir” la puntuación.**
- ix. Todos los entrenadores serán directamente responsables de la conducta de sus equipos en todos los eventos deportivos, prácticas y mientras viajan hacia y desde dichas actividades deportivas.
- x. Durante las competencias de cross country, los entrenadores de las escuelas participantes deben asignar a miembros del personal o voluntarios adultos, un puesto durante todo el curso de la carrera para monitorear la salud y seguridad de los estudiantes.

ARTÍCULO VII: ELEGIBILIDAD DE LOS ATLETAS

SECCIÓN I: Requisitos de Asistencia

- i. Todos los atletas deben ser estudiantes inscritos (en persona o remotos) en la escuela a la que representan (los estudiantes de escuelas charter y privadas no son elegibles para participar en

la TAC). Si una escuela no ofrece un deporte en particular, **el Coordinador Deportivo del Distrito identificará una escuela en la que podrán realizar la prueba. Antes de las pruebas, el estudiante/padre recibirá un paquete de participación y un manual.** El Director Deportivo de la escuela de origen completará un Formulario de Transferencia Deportiva (Adjunto A), **que describe las responsabilidades del estudiante y de los padres.**

SECCIÓN II: Educación en Casa

- i. De acuerdo con las políticas y pautas del distrito, los estudiantes del Distrito Escolar de Tempe No. 3 que reciben la educación en el hogar serán elegibles para participar en la conferencia de la siguiente manera;
 - a. 15-802.01. Niños que reciben educación en casa son elegibles para participar en actividades interescolares
 - b. Sin perjuicio de cualquier otra ley, a un niño que reside dentro del área de asistencia de una escuela pública y que recibe educación en el hogar se le permitirá participar en actividades interescolares en nombre de la escuela pública de la misma manera que un alumno matriculado en esa escuela pública. La inscripción, los requisitos de elegibilidad de edad, las tarifas, el seguro, el transporte, la condición física, las calificaciones, las responsabilidades, los horarios de eventos, los estándares de conducta y las políticas de desempeño para los estudiantes educados en el hogar serán consistentes con aquellas políticas establecidas para los estudiantes matriculados en esa escuela pública. La persona que proporciona la instrucción a un niño que recibe educación en el hogar deberá presentar una verificación por escrito que proporcione;
 - c. Si el estudiante está recibiendo una calificación aprobatoria en cada curso o materia que se imparte;
 - d. Si el estudiante mantiene un progreso satisfactorio hacia el avance o la promoción;
 - e. Un niño que recibe educación en el hogar y que estuvo previamente matriculado en una escuela pública, privada o autónoma no será elegible para participar en actividades interescolares durante el resto del año escolar durante el cual el niño estuvo matriculado en una escuela;
 - f. Un distrito escolar no contratará ninguna entidad privada que supervise actividades interescolares si la entidad privada prohíbe la participación de niños educados en el hogar en actividades interescolares en escuelas públicas, privadas o charter.

SECCIÓN III: Requisito de Edad

- i. Cualquier estudiante que haya cumplido 16 años antes del primer día de cualquier año escolar académico no será elegible para participar en la TAC.

SECCIÓN IV: Política de Transgénero

- i. La Política transgénero de la Conferencia Atlética de Tempe (TAC) está directamente alineada con la Política y el Procedimiento 41.9 de Transgénero de la Asociación Atlética Interescolar de Arizona (AIA).
 - a. 41.9 Política Transgénero: Participación en Identidad de Género: todos los estudiantes deben tener la oportunidad de participar en deportes interescolares que sean consistentes con su identidad de género, independientemente del sexo indicado en la elegibilidad de un estudiante para participar en deportes

interescolares o en un género que no coincida con el sexo. al nacer, a través de los siguientes procedimientos a continuación. Una vez que al estudiante se le ha otorgado la elegibilidad para participar en deportes interescolares de acuerdo con la identidad de género del atleta, la elegibilidad se otorga por la duración de la participación del estudiante y no es necesario renovarla cada temporada deportiva o año escolar. Toda discusión y documentación se mantendrá confidencial y los procedimientos se cerrarán a menos que el estudiante y la familia hagan una solicitud específica.

- b. **41.9.1 AVISO A LA ESCUELA:** El padre o tutor legal deberá comunicarse con el Administrador de la escuela o el Director Deportivo indicando que el estudiante tiene una identidad de género consistente diferente al sexo que figura en los registros de inscripción escolar del estudiante, y que el estudiante desea participar en actividades de una manera consistente con la identidad de género del estudiante.
- c. Luego, el Administrador Escolar o el Director Deportivo se comunicarán con el Coordinador Deportivo del Distrito y el Director Ejecutivo de Apoyo Estudiantil del Distrito para documentar oficialmente la solicitud. El Coordinador Deportivo del Distrito se comunicará con la familia para escuchar la solicitud y otorgar la aprobación final.

SECCIÓN V: Política de Elegibilidad

- i. El Distrito Escolar de Tempe No. 3 garantizará que los requisitos de elegibilidad adoptados cumplan con las reglas de la Junta Estatal de Educación de *no-pass, no-play rules - si no pasas-no juegas-*, que establece que los estudiantes deben aprobar una calificación de C o mejor en todas las clases incluyendo las optativas/electivas e intervenciones. El la Academia Tradicional Ward utilizará un 70% o más para determinar la aprobación.
- ii. El Director/Subdirector/TOSA/Miembro del Personal designado y/o el entrenador se asegurarán de que cada atleta cumpla con la política de elegibilidad adoptada.
- iii. A los estudiantes atletas **se les permitirá** participar según la política de elegibilidad adoptada simultáneamente en los deportes TAC y de la ACAC (Conferencia Atlética de Toda la Ciudad, por sus siglas en inglés), con la aprobación del Director Deportivo del Sitio y del entrenador. La participación simultánea sólo se considerará para dos diferentes deportes. La participación en la TAC reemplazará la participación en los deportes de ACAC.
- iv. Los jugadores que hayan hecho prácticas y sean eliminados de cualquier equipo de la TAC tendrán la primera oportunidad de ocupar un puesto vacante en el equipo ACAC.
- v. Si el estudiante no está presente durante todo el tiempo que duren las prácticas, no será elegible para participar en un equipo de ese deporte. Ciertas circunstancias pueden resultar en que un estudiante pueda perderse un día de prueba y aún así poder participar en el equipo. La determinación final de elegibilidad es una decisión del Director Deportivo/entrenadores basada en el sitio.

SECCIÓN VI: Verificación de Grados

- i. Cada escuela completará la verificación de calificaciones semanales de los estudiantes para determinar la elegibilidad para participar. Las verificaciones de calificaciones se realizan de jueves a jueves y determinan la elegibilidad para los juegos de las siguientes semanas. Los estudiantes deben aprobar con una calificación de C o mejor en todas las clases incluyendo las optativas/electivas e intervenciones. La Academia Tradicional Ward utilizará un 70% o

más para determinar la aprobación. Estos informes semanales se mantendrán archivados en la escuela hasta el final de la temporada deportiva.

- ii. Cada escuela TAC participante brindará una oportunidad, ya sea antes, durante o después de clases, para que los estudiantes atletas reciban ayuda académica adicional.

SECCIÓN VII: Exámenes Físicos/Seguros

- i. Al estudiante no se le permitirá practicar o competir en deportes interescolares hasta que haya archivado con el director o su designado un registro de un Examen Físico Previo a la participación (PPE por sus siglas en inglés), realizado por un doctor en medicina (M.D.), un médico osteópata (D.O.), un médico naturópata (N.D., N.M.D.), una enfermera practicante registrada certificada (N.P.) con licencia para ejercer, un asistente médico certificado, registrado por la Junta de Examinadores Médicos (PA-C) y los Examinadores Osteopáticos en Medicina y Cirugía, o un médico deportivo quiropráctico certificado (CCSP). El examen físico para el siguiente año escolar se realizará a partir del 1 de abril; el físico solo tendrá una vigencia de un año calendario. La tarjeta de examen físico archivada deberá estar firmada por uno de los proveedores médicos antes mencionados y deberá indicar que, en opinión del proveedor examinador, el proveedor no encontró ninguna razón médica para descalificar al estudiante de la práctica o competencia en competencias deportivas.
El Director/Subdirector/TOSA/Miembro del Personal Designado, si lo considera conveniente, puede sugerir que un estudiante sea reexaminado.
- ii. Todos los estudiantes atletas deben proporcionar un comprobante de cobertura de seguro del año escolar actual para poder participar en deportes TAC.
- iii. Al participar en actividades físicas y deportes existe la posibilidad de que se produzca una lesión en la cabeza y/o una conmoción cerebral. Una conmoción cerebral es una lesión cerebral que puede tener síntomas que aparecen de inmediato, mientras que otros pueden aparecer horas o días después. En casos raros, estas lesiones pueden causar daño cerebral e incluso la muerte. Es responsabilidad del estudiante/atleta informar condiciones médicas previas, así como condiciones futuras si ocurrieran. Todos los informes deben hacerse a los entrenadores y/o miembros del personal de la escuela.

SECCIÓN VII: Expulsión de Jugadores

- i. La TAC seguirá las pautas de la Asociación Interescolar de Arizona para jugadores y entrenadores expulsados.
(Artículo 16.3 – Constitución de la AIA) como se muestra a continuación. Es responsabilidad del entrenador y del director deportivo del sitio hacer cumplir las pautas de expulsión en su escuela. La TAC tiene cero tolerancia ante conductas antideportivas. Los estudiantes están sujetos a las políticas disciplinarias de la escuela.
 - a. 16.3 REGLA DEPORTIVA
 - b. 16.3.1 Expulsión de una competencia: Si un oficial de competencia de la AIA determina que un entrenador o jugador ha actuado de manera antideportiva durante un período o intermedio, se le puede ordenar al entrenador o jugador que abandone la competencia. NOTA: Cuando un entrenador o jugador es expulsado de una competencia su escuela miembro debe completar el Formulario 16.3 y enviarlo a AIA.
 - c. 16.3.1.1 Sanciones por expulsión: un entrenador o jugador expulsado de una competencia por cualquier motivo estará sujeto a lo siguiente sin apelación:
 - d. 16.3.1.1.1 Primera Expulsión: No es elegible para la siguiente competencia en ese nivel y todas las demás competencias durante ese período provisional en cualquier nivel.

- e. 16.3.1.1.1 Cualquier persona expulsada de una competencia/evento no podrá participar el resto del mismo.
- f. 16.3.1.1.2 Segunda Expulsión - No es elegible para las siguientes dos competencias en ese nivel y todas las demás competencias durante ese período provisional en cualquier nivel.
- g. 16.3.1.1.2.1 Cualquier persona expulsada de una competencia no podrá participar el resto del día. (Sección 16.3 continúa en la página siguiente). Estatutos AIA; Artículo 16. Sanciones y Apelaciones 2018-2019 48
- h. 16.3.1.1.3 Tercera Expulsión - Una infracción similar Artículo 16, Sección 16.3, Párrafo
- i. 16.3.1 De los Estatutos AIA por el mismo jugador durante la misma temporada resultará en el cese de la temporada para el jugador en cuestión.
- j. 16.3.1.1.4 Expulsión al final de la Temporada- Si se impone una expulsión al final de la temporada y no queda competencia, la sanción se aplicará al inicio de la siguiente temporada de competencia en la que participe el entrenador o jugador independientemente del deporte.
- k. 16.3.1.1.5 Cuando un jugador o entrenador es expulsado de una competencia que tiene relación con la participación en un campeonato estatal, un funcionarios administrativo responsable de esa escuela puede apelar a esa expulsión ante el Comisionado de Oficiales Estatales (Comisionado).

VIII Deportividad, Decoro de los Aficionados, Código de Conducta, Política de Espectadores Estudiantiles

- a. **Se requiere que los estudiantes atletas demuestren un comportamiento positivo dentro y fuera de la competencia atlética. Los Directores Deportivos del Sitio tienen la capacidad de suspender a un estudiante atleta de la competencia atlética en cualquier momento si el estudiante se porta mal o infringe las reglas escolares. Además, las consecuencias de un evento deportivo se pueden entregar al final de clases en alineación directa con el [TD#3 Manual para la Familia/Disciplina Estudiantil](#). (puede encontrar la versión en español en la página de internet de TD3)**
- b. **El TD#3 también cuenta con; [fan decorum, code of conduct, and student spectator policies](#). El Coordinador Deportivo del Distrito trabaja en alineación directa con la administración de la escuela/distrito y el departamento de policía local para garantizar la seguridad y el bienestar de todas las partes interesadas.**

ARTÍCULO VIII: POLÍTICAS RELACIONADAS

SECCIÓN I: Planificación

- i. Los miembros del Comité Coordinador del TAC o el Coordinador Deportivo del Distrito completarán el cronograma de la conferencia. Los ajustes después del inicio del año escolar serán realizados por el Coordinador Deportivo del Distrito y revisados por todos los Directores Deportivos del Sitio. Están sujetos a cambios según las necesidades del distrito escolar y los fondos disponibles. A las escuelas no se les permite participar en eventos fuera del horario de la TAC sin el permiso del Superintendente. El cronograma de la TAC recibirá la aprobación final del Director en Jefe de Éxito y Logros Estudiantiles.

SECCIÓN II: Procedimientos de Emergencia/Primeros Auxilios

- i. Cada escuela deberá contar con procedimientos de emergencia establecidos. Los Directores Deportivos del Sitio revisarán los procedimientos del sitio para una emergencia con todos los entrenadores antes de la temporada. Se requiere que todos los entrenadores tengan consigo en todo momento un botiquín de primeros auxilios que debe incluir un Formulario de Contactos de Emergencia para Estudiantes y Participación Deportiva para los atletas. Además, los desfibriladores DEA, deben estar disponibles en todos los gimnasios.

SECCIÓN III: Seguridad de los Participantes

- i. Se pueden expresar inquietudes al Director/Subdirector/TOSA/Miembro del Personal Designado o al Oficial del Juego con respecto a situaciones que son perjudiciales para la seguridad de los participantes, pero **NO** sobre el criterio de los oficiales o la interpretación de las reglas. Si el Director Deportivo del Sitio o el Oficial del Juego determina que la situación es insegura, no se debe jugar el juego.

SECCIÓN IV: Horarios de Juego/Aplazamiento/Cancelación

- i. Se debe hacer todo lo posible para notificar al Director Deportivo del Sitio del oponente y al Coordinador Deportivo del Distrito si el equipo de una escuela llegará tarde debido a problemas de transporte o un evento imprevisto. Si a una escuela le resulta imposible asistir a un evento programado, debe notificar al **Coordinador Deportivo del Distrito lo antes posible**. Las escuelas anfitrionas se comunicarán con el Coordinador Deportivo del Distrito en caso de inclemencias del tiempo y/o condiciones de juego inseguras que ocurran en su sitio lo antes posible. Debido a necesidades de transporte, la decisión de posponer, reprogramar o cancelar un evento se tomará antes de las 12:00 pm del día del evento.

SECCIÓN V: Tiempo para Jugar

- i. El esfuerzo del estudiante, la asistencia, la participación en la práctica, el trabajo en equipo, la actitud, el comportamiento, la habilidad, así como el número de estudiantes en el equipo, son algunos de los factores que considera el entrenador al determinar el tiempo de juego. Se hará todo lo posible para maximizar el tiempo de juego de cada participante. Tenga en cuenta que durante los juegos de eliminatoria el tiempo de juego no será igual. Además, los estudiantes de sexto grado en los equipos A pueden recibir menos tiempo de juego que los estudiantes de octavo grado. El objetivo es luchar por la coherencia y la justicia dentro de cada deporte. Los equipos universitarios se consideran equipos más competitivos, por lo que estos equipos a menudo jugarán contra jugadores con mayor habilidad. El Director Deportivo del Sitio se asegurará de que **los entrenadores sean conscientes de no “subir” el puntaje**. Si el AD, alguna vez está preocupado por el “aumento del puntaje”, se acercará a la mesa de puntaje/árbitros/oficiales y solicitará un “tiempo especial” para hablar con ambos entrenadores involucrados en el evento deportivo. Además, los entrenadores deben ser conscientes de que deben jugar tanto niños como niñas por igual en cualquier liga mixta.

SECCIÓN VI: Prácticas

- i. Las prácticas obligatorias no se llevarán a cabo los viernes, fines de semana o días festivos con salida temprana. Esto incluye las vacaciones de otoño, invierno y primavera.

ARTÍCULO IX: ARBITRAJE

SECCIÓN I: Oficiales

- i. El Coordinador Deportivo del Distrito designará un contrato con una empresa que proporcionará oficiales para todos los deportes. Si los oficiales no están presentes, el Director Deportivo o el Entrenador del sitio se comunicará con el Coordinador Deportivo del Distrito para obtener información.

SECCIÓN II: Pago de Oficiales

- i. Todas las facturas firmadas para el pago de los funcionarios deben enviarse al Departamento de Deportes dentro de los cinco (5) días hábiles.

SECCIÓN III: Conducta/Desempeño de los Oficiales

- i. Se espera que un oficial actúe de acuerdo con estándares reconocidos y manuales desarrollados para arbitraje. Se incluye el conocimiento e interpretación de las reglas, la mecánica, la apariencia personal y el acondicionamiento físico. El Coordinador Deportivo del Distrito proporcionará a la compañía de oficiales una copia del Manual de la TAC al comienzo de cada año escolar para su revisión.

ARTÍCULO X: REGLAS DEL JUEGO

SECCIÓN I: Reglas del Juego

- i. Las reglas para los deportes de la escuela secundaria serán las mismas que rigen la Federación Nacional de Asociaciones de Escuelas Secundarias Estatales (NFHS), a menos que se indique lo contrario en los estatutos.
- ii. Cada escuela de la TAC tiene la opción de tener un equipo A y/o un equipo B. Los estudiantes de 6.º, 7.º y 8.º grado pueden participar en el equipo A o B. Sin embargo, cuando sea posible, se anima a los estudiantes de octavo grado a hacer una prueba para el equipo A.
- iii. Un equipo que se enfrenta a perder un juego puede utilizar jugadores del equipo B para ese juego. Los Directores Deportivos del Sitio deben obtener la aprobación de los padres.

ARTÍCULO XI: TEMPORADA DE DEPORTES

SECCIÓN I: Deportes del Primer Periodo

| | |
|--------------------------|----------------------|
| Fútbol de Bandera Mixto- | 6.º, 7.º y 8.º grado |
| Voleibol Femenil - | 6.º, 7.º y 8.º grado |

SECCIÓN II: Deportes del Segundo Periodo

| | |
|----------------------|----------------------|
| Baloncesto Varonil - | 6.º, 7.º y 8.º grado |
| Softbol Femenil - | 6.º, 7.º y 8.º grado |
| Porristas - | 6.º, 7.º y 8.º grado |

SECCIÓN III: Deportes del Tercer Periodo

| | |
|-------------------------------|----------------------|
| Béisbol Varonil - | 6.º, 7.º y 8.º grado |
| Baloncesto Femenil - | 6.º, 7.º y 8.º grado |
| Carrera Campo Travesía Mixta- | 6.º, 7.º y 8.º grado |

SECCIÓN IV: Deportes del Cuarto Periodo

| | |
|----------------|----------------------|
| Fútbol Mixto - | 6.º, 7.º y 8.º grado |
|----------------|----------------------|

SECCIÓN V: Torneos (Reunión AD de Desempate)

- i. Las escuelas de TAC son elegibles para los torneos patrocinados por la TAC. El Coordinador Deportivo del Distrito mantendrá los registros y puntos de victorias/derrotas de todos los equipos participantes. Cuando participan 3 equipos, los equipos se clasificarán según victorias y derrotas. El torneo comenzará con el siguiente emparejamiento: 2 contra 1; el equipo del 3er. lugar no participará en el torneo. Cuando participan 4 equipos, los equipos se clasificarán según victorias y derrotas; el torneo comenzará con los siguientes emparejamientos: 4 contra 1 y 3 contra 2. Cuando participen 5 o 6 equipos, los equipos se clasificarán por victorias y derrotas; el torneo comenzará con los siguientes emparejamientos: 4 contra 1 y 3 contra 2. Los equipos que queden en quinto y sexto lugar no participarán en el torneo. **Excepción – Campo Traviesa – participarán todos los equipos.** Las finales se jugarán en un lugar designado y determinado por el Coordinador Deportivo del Distrito. Independientemente de cuántos juegos se juegan durante la temporada regular en cada escuela, los siguientes desempates determinarán la clasificación para el torneo. Los resultados cara a cara serán el primer desempate. Después de eso, será determinado por el porcentaje de victorias más alto en todos los partidos de la temporada regular disputados. Si todavía hay un empate, se reducirá al total de puntos defensivos permitidos y, finalmente, a la mayoría de puntos ofensivos anotados.
- ii. Un atleta JV (Junior Varsity) no puede ser trasladado al equipo varsity para jugar un torneo a menos que el equipo tenga que abandonar sin que el jugador JV sea trasladado. El deportista del JV no podrá jugar ni haber jugado ningún otro partido ese día.
- iii. Se otorgará reconocimiento por los campeonatos del torneo. Se entregarán trofeos de equipo a los campeones del torneo.

ARTICLE XII: ENMIENDA

SECCIÓN I: Enmiendas

- i. Todas las enmiendas o cambios propuestos a la constitución de la conferencia deben presentarse al Director Deportivo del Sitio para que el Comité Coordinador de la TAC actúe al respecto. Se necesita una mayoría de votos del Comité Coordinador de la TAC para modificar el manual de la TAC.

ESTATUTOS: DESCRIPCIÓN DE LOS DEPORTES

ESTATUTO 1: Fútbol de Bandera Mixto

Equipos Participantes:

- A. Escuela Secundaria Connolly (Varsity y Equipo J.V.)
- B. Escuela Secundaria Fees Preparatoria para la Universidad (Varsity y Equipo J.V.)
- C. Escuela Secundaria Mosley (Varsity y Equipo J.V.)
- D. Escuela Shamley (Equipo J.V.)
- E. Equipo Combinado de la Academia de Estudios Internacionales McKemy y la Academia Tradicional Ward (Equipo Varsity)

Cronograma:

- A. El coordinador deportivo del distrito creará e implementará el calendario de juegos de la liga.
- B. Las prácticas o juegos están programados para llevarse a cabo de lunes a jueves, excepto feriados.

Entrenadores:

- A. Los Entrenadores serán miembros del personal certificado de TD#3

Oficiando:

- A. Se ha contratado a la Organización Tri-star Sports Official para que proporcione oficiales para todos los juegos.
- B. Los juegos de fútbol de Bandera deben tener un oficial; se prefiere dos oficiales.

Lista de Equipos:

- A. Se permitirá un máximo de 20 jugadores por equipo. Los Entrenadores y Directores Deportivos del Sitio son responsables de la selección de equipos/listas.
- B. Se permite que los niños y niñas hagan pruebas de práctica para el equipo.
- C. Un mínimo de 10 jugadores deben ser elegibles y estar preparados para el día del juego. Todos los jugadores “equipados/listos” elegibles deben jugar durante el juego.
- D. La proporción sugerida de niños y niñas por tiempo de juego durante el mismo es de 5 niños y 2 niñas siempre que sea posible.
- E. 6 jugadores ofensivos (mariscal de campo, 5 receptores y el quarterback tee representa el 7º jugador ofensivo) y 7 jugadores defensivos jugarán un juego a la vez.

Equipo:

- A. Se proporcionarán camisetas, banderas y protectores bucales al equipo. Las banderas deben usarse fuera de la camiseta. Las banderas no podrán ser atadas ni alteradas de ninguna manera.
- B. A los entrenadores y supervisores del sitio se les proporcionará un **dispositivo de cronometraje** (cronómetro).
- C. Se proporcionará un balón de fútbol apropiado a su edad, ver descripción→ [intermediate/youth size 7](#).
- D. No son permitidos ningún tipo de joyas, sombreros, gorros de invierno, etc.
- E. Quarterback Tee
- F. Los estudiantes podrán usar tacos/taquetes de goma o tenis.
 - a. Tenga en cuenta que no se permiten tacos/taquetes de metal.

Dimensiones del Campo:

- A. El campo tendrá 40 metros de largo por 40 metros de ancho. Habrá una zona de anotación de 10 yardas de largo por 10 yardas de ancho.
 - a. Las dimensiones del campo pueden variar ligeramente según las condiciones y el espacio disponible.

Reloj de Juego:

- A. El partido consta de dos tiempos de veinte (20) minutos con cronómetro corrido. El descanso tendrá una duración de cinco (5) minutos. El reloj se detendrá en caso de lesión a discreción de los árbitros.
- B. A cada equipo se le permiten dos tiempos muertos de treinta (30) segundos. Un tiempo muerto por mitad.
- C. Se utilizarán cronómetros para realizar un seguimiento del tiempo.
- D. Quedará a criterio de los árbitros optar por detener el cronómetro durante los últimos 2 minutos de juego.

Puntuaciones Bajas:

- A. TD#3 está adoptando reglas de la liga de fútbol americano de banderas muy similares a las reglas creadas por el Distrito Escolar Unificado de Scottsdale.
- B. El equipo ofensivo tendrá cuatro intentos para lograr un primer intento. Los marcadores de primer intento estarán ubicados en la línea de la yarda 20. Desde o dentro de la línea de 20 yardas, los equipos tendrán cuatro intentos para anotar puntos.
- C. Las anotaciones cuentan como seis puntos.
 - a. Los equipos pueden optar por un punto extra (una jugada de pase desde la yarda 5 o una conversión de dos puntos (una jugada de pase desde la yarda 10).
 - b. No se permiten saques de salida ni puntos extra.
- D. **Tenga en cuenta que este es un juego sin contacto físico.**

Sustituciones:

- A. Los entrenadores pueden sustituir jugadores en cualquier momento durante una bola muerta.
- B. Se recomienda insistentemente a los entrenadores que informen a los jugadores con antelación a quién sustituirán.
- C. Los jugadores deben ingresar al juego dentro de los 30 segundos o se considerará una sustitución ilegal que resultará en la pérdida del colgante.

Jugador Lesionado:

- A. Si un jugador se lesiona y no puede salir del terreno de juego por su propia voluntad, el árbitro tiene la capacidad de detener el cronómetro y esperar a que el jugador lesionado reciba los primeros auxilios correspondientes.
- B. Si el árbitro nota que un jugador está sangrando excesivamente. Ese jugador deberá ser retirado del juego hasta que la sangre haya cesado, se cubra la herida y se haya cambiado el uniforme excesivamente ensangrentado.

Procedimientos del día del juego/juego:

- A. De manera similar al fútbol, los capitanes de los equipos se reunirán con los oficiales en el centro del campo antes del juego para revisar las reglas y lanzar una moneda para determinar qué equipo recibe el balón primero. El equipo visitante es el responsable de convocar el sorteo. El ganador del sorteo determina si quiere que su equipo comience a atacar durante la primera o la segunda mitad. Si no hay una moneda disponible, los capitanes deben jugar piedra, papel y tijeras para determinar quién comienza primero en la ofensiva.
- B. Todas las posiciones ofensivas comenzarán en la línea de la yarda 49 independientemente de dónde la defensa detenga la ofensiva.
- C. Como se mencionó anteriormente, la defensa debe tener 7 jugadores en el campo a la vez. Se requiere que la ofensiva tenga 6 jugadores en el campo en ese momento más el tee del quarterback. Se requieren 2 jugadores ofensivos en la línea de jugada/golpeo al inicio de cada jugada.
- D. TD#3 está adoptando directamente la regla creada por el Distrito Escolar Unificado de Scottsdale con respecto al inicio de cada jugada. El juego comenzará cuando el mariscal de campo tome el balón desde el quarterback tee. El mariscal de campo tendrá cuatro segundos para entregar el balón a un receptor antes de que la jugada sea declarada muerta. Un jugador ofensivo puede atrapar el balón sin bandera. Sin embargo, serán declarados caídos justo donde atrapan la pelota.
- E. Los jugadores ofensivos no pueden obstaculizar a un jugador defensivo.
- F. No se permiten las escapadas del mariscal de campo, los traspasos directos ni el juego terrestre.
- G. Los jugadores defensivos no pueden presionar al mariscal de campo.
- H. Tenga en cuenta que este es un juego sin contacto físico.**
- I. Todos los pases del mariscal de campo titular deben estar frente a la línea de jugada/golpe antes de que expire el reloj de juego de 4 segundos. Sin embargo, los receptores pueden lanzar o lateralizar el balón a un compañero de equipo siempre que sea dentro del límite de tiempo de 4 segundos.
- J. El juego termina cuando se tira una bandera o cuando el árbitro hace sonar el silbato para detener el juego.

Tiempo-extra:

- A. Cada equipo tendrá una jugada desde la yarda 10 para anotar un tanto. El primer equipo en anotar un tanto sin que el otro equipo refute será declarado ganador. Tenga en cuenta que durante la temporada regular el partido puede terminar (y terminará) en empate después de una posesión en tiempo extra. Durante el torneo, la prórroga se convertirá en muerte súbita. El primer equipo que anote sin que el otro equipo rebata será declarado ganador.

Sanciones/Información Importante:

- A. No hay balones sueltos/muertos. El árbitro declarará muerto el balón cuando toque el suelo.
- B. Si un jugador defensivo intercepta el balón y no lo devuelve para anotar un tanto, el equipo ofensivo comenzará automáticamente con el balón en la línea de 40 yardas.
- C. A los jugadores no se les permite controlar manualmente o proteger la bandera.
- D. No se permite el bloqueo en ningún momento. Si un jugador está bloqueando o reteniendo a un oponente, esa jugada se considerará muerta y la jugada se contará como una penalización. La pelota regresará a la línea de golpeo original.
- E. No se permite el contacto físico en ningún momento. Un árbitro puede expulsar a un jugador en cualquier momento por contacto físico atroz o innecesario.

- F. No se tolerarán conductas antideportivas. Cualquier penalización por conducta antideportiva conlleva una penalización automática de 15 yardas o la mitad de la distancia hasta la portería y primer penalti. Los jugadores pueden ser amonestados por la primera infracción. Sin embargo, un jugador o entrenador será expulsado por una segunda ofensiva. Los entrenadores pueden pedir una aclaración de las reglas. Sin embargo, no se les permite discutir ni gritarle a un funcionario en ningún momento.
- G. Sólo un jugador ofensivo puede estar en movimiento a la vez. Una penalización por movimiento ilegal se produce cuando un jugador se mueve hacia la línea de jugada/golpeo antes de que se rompa la pelota. Sólo un jugador puede ponerse en movimiento a la vez.
La penalización resultará en la pérdida del juego y la pelota será retirada a la línea de golpeo original. Los jugadores no pueden cruzar la línea de jugada/golpeo antes de que se saque la pelota.
- H. Una penalización por interferencia de pase ofensivo o defensivo resultará en una penalización de 15 yardas o la mitad de la distancia a la portería.
- I. Los jugadores defensivos no pueden apresurarse. Si el jugador defensivo cruzó la línea de jugada/golpeo antes de que se pasara la pelota. El equipo ofensivo tendrá la opción de repetir el juego o aceptar el resultado.
- J. Una penalización por retraso del juego resultará en la pérdida del mismo.

ESTATUTO 2: Voleibol Femenil

Las reglas para el voleibol serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas de Preparatorias con las siguientes excepciones:

1. La puntuación se realizará mediante el sistema de puntos de reunión. Los dos primeros partidos se jugarán a veinticinco (25) puntos. Si después de la conclusión de los dos primeros juegos no se declara un ganador, un tercer juego decisivo se jugará a quince puntos (15). Un equipo debe ganar por un mínimo de dos puntos en todos los juegos. El primer equipo que gane dos juegos será declarado ganador.
2. A cada equipo se le darán dos (2) tiempos muertos por juego sin cambios ni continuación. La duración de cada tiempo de espera no debe exceder los sesenta (60) segundos.
3. Se utilizará una pelota de voleibol de cuero para todos los juegos.

ESTATUTO 3: Baloncesto Varonil

Las reglas serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias con las siguientes excepciones:

1. Se utilizará un balón de cuero de tamaño reglamentario para hombre.
2. El partido constará de 2 tiempos de veinte (20) minutos con cronómetro corrido. El intermedio de tiempo tendrá una duración de diez (10) minutos. El reloj detendrá los últimos tres (3) minutos del juego si la diferencia de puntos es inferior a diez (10) puntos. Esto se aplica a la temporada regular y a los torneos.
3. A cada equipo se le permiten cuatro (4) tiempos muertos de 60 segundos por partido.
4. La presión en toda la cancha se puede utilizar en cualquier momento en un juego A- anteriormente conocido como varsity, a menos que un equipo tenga una ventaja de 15 puntos o más de lo que no se le permite presionar. En un juego B, anteriormente conocido como juego JV, la presión en toda la cancha solo se puede utilizar en la segunda mitad del juego, a menos que un equipo tenga una ventaja de 15 o más puntos de los que no se les permite presionar. Si un equipo está perdiendo por 15 puntos o más en la primera mitad, también puede presionar. Los entrenadores deben ser consecutivos para no aumentar el puntaje de ningún equipo en ningún momento.
5. A los jugadores se les permiten (5) faltas por partido.
6. Los juegos de baloncesto deben tener al menos un árbitro; Se prefieren dos oficiales.
7. Una tercera advertencia por presión en la zona de defensa resultará en falta técnica, reloj detenido y posesión del balón.
8. Si se necesitan períodos de tiempo extra para baloncesto, comenzarán después de un intermedio de tres (3) minutos. Seguirá un período de tiempo extra de tres (3) minutos y el reloj se detendrá al sonar el silbato oficial. A cada equipo se le asignará un tiempo muerto adicional de sesenta (60) segundos. Los equipos pueden presionar en toda la cancha durante el tiempo extra. Si se necesitan períodos de horas extra adicionales, siga el mismo proceso que se indicó anteriormente.
9. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.
10. Todos los jugadores deben usar uniforme numerado y la camiseta debe estar fajada.

ESTATUTO 4: Porristas

La seguridad debe ser el enfoque principal al diseñar rutinas.

Directrices de Presentaciones/Rutinas:

1. Cualquier actuación de volteretas debería contar con observadores.
2. Cuando sea posible, se debe utilizar una alfombra de seguridad.
3. No se permiten las volteretas en equipo en las que más de la mitad del equipo realiza una habilidad de volteretas al mismo tiempo.
4. Por seguridad, estos atletas permanecerán lo más lejos posible del juego. No interferirán con el juego oficial o de los atletas. Dependiendo del sitio, esto puede incluir animar desde las gradas o desde un costado del gimnasio.
5. Los equipos actuarán en todos los partidos en casa. La capacidad de transporte y la aprobación del Director Deportivo del equipo contrario determinarán si los equipos pueden actuar en juegos fuera de casa.
6. Las escuelas compartirán el medio tiempo. A cada escuela se le permitirá realizar una rutina corta, apropiada para la edad y la escuela, de aproximadamente cuatro (4) minutos de duración mientras esté en la cancha.
7. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.

ESTATUTO 5: Softbol Femenil

Las reglas para el softbol femenino serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias con las siguientes excepciones.

1. Los jugadores pueden usar taquetes de goma o de metal siempre que los entrenadores enfatizan la seguridad de los jugadores. Se prefiere el uso de taquetes de goma.
2. Todos los jugadores deben usar gorra y uniforme numerado.
3. Los lanzadores deben usar protector facial.
4. Es responsabilidad del entrenador principal asegurarse de que todos los jugadores estén equipados legal y adecuadamente. Esto incluye revisar los bates, cascos y equipo del receptor antes de cada competencia. Aunque los árbitros pueden inspeccionar el equipo, ya no están obligados a hacerlo. La TAC proporcionará equipo de captura, cascos de bateo y máscaras faciales.
5. Cada juego constará de seis (6) entradas para los equipos JV y Varsity.
6. Para los juegos se utilizará una pelota de cuero de 12 pulgadas y el equipo local proporcionará tres (3) pelotas para cada juego.
7. Se requiere un árbitro calificado. Se recomiendan dos árbitros calificados para la temporada regular y los torneos.
8. Por consentimiento mutuo de ambos entrenadores, un equipo puede poner al bat a todos sus jugadores elegibles y sustituirlos defensivamente de manera libre, con excepción del lanzador. Para la sustitución del lanzador se aplicará la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias
9. Se recomienda que las bases estén separadas sesenta (60) pies, con la goma del lanzador a cuarenta y tres (43) pies del home plate.
10. Los jugadores no pueden deslizarse de cabeza a menos que estén regresando a una base.
11. Un equipo que lidera por quince (15) carreras después de tres entradas es declarado ganador. Esto incluye los torneos. Se completará la entrada actual.
12. Los entrenadores de cada equipo extenderán dos tarjetas de alineación para cada

- juego: una para el entrenador contrario y otra para el árbitro. Estas tarjetas de alineación se canjearán antes del comienzo del juego.
13. Ninguna nueva entrada debe comenzar DESPUÉS (75) de setenta y cinco minutos desde el inicio del juego. La entrada actual se completará antes de que se cancele el juego. En la primera entrada, cuando el equipo visitante batea, se le permite anotar un máximo de siete (7) carreras antes de que se produzcan tres (3) salidas del jugador (outs). Cuando el equipo local batea en la parte inferior de la entrada, puede continuar bateando hasta empatar el marcador actual más siete (7) carreras adicionales o 3 salidas del jugador (outs). Ninguna carrera contará después de haber obtenido siete carreras. Los equipos están limitados a siete (7) carreras por entrada después de alcanzar un empate. Al final de la última entrada, el equipo local solo necesita anotar tantas carreras como sea necesario para empatar más una (1) carrera para ganar.
 14. Un juego que se cancela debido al clima o condiciones injugables contará como un juego oficial si se completan tres (3) entradas. Cualquier juego que no pase de la tercera entrada no contará como juego oficial. El juego se recuperará o cancelará dependiendo de la decisión del Coordinador Deportivo del Distrito.
 15. Durante el juego de torneo, un juego no puede terminar en empate. Se jugarán entradas adicionales hasta que se rompa el empate. Cada equipo comenzará la (s) entrada (s) extra con un corredor en la segunda base. El corredor será el jugador al que se produjo la última salida (último out), de la entrada anterior.
 16. Los entrenadores adultos podrán ocupar ambos palcos de entrenadores de base. Si un estudiante atleta ocupa el palco de entrenadores, debe usar un casco de bateo con protección para los oídos.
 17. Se recomienda de manera insistente que los lanzadores y jugadores de cuadro de las esquinas usen máscaras protectoras mientras juegan en el campo.
 18. Se necesitan ocho (8) jugadores para comenzar y terminar un juego.
 19. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.

ESTATUTO 6: Beisbol Varonil

Las reglas para el béisbol varonil serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias con las siguientes excepciones:

1. Los jugadores pueden usar taquetes de goma o de metal siempre que los entrenadores enfatizan la seguridad de los jugadores. Se prefiere el uso taquetes de goma.
2. Es responsabilidad del entrenador en jefe asegurarse de que todos los jugadores estén equipados legal y adecuadamente. Esto incluye revisar los bates, cascos y equipo del receptor antes de cada competencia. La TAC proporcionará equipo de captura, cascos de bateo y máscaras faciales. Los receptores deben usar una copa protectora.
3. El equipo local proporcionará tres (3) pelotas de béisbol de cuero para los juegos.
4. De acuerdo con la legislación y la política de la AIA, los lanzadores pueden realizar un máximo de noventa y cinco (95) lanzamientos por juego. Con un (1) día de descanso un lanzador puede lanzar un máximo de treinta y cinco (35) lanzamientos, con dos (2) días de descanso como máximo de cincuenta (50) lanzamientos, con tres (3) días de descanso como máximo de sesenta y cinco (65) lanzamientos, con cuatro (4) días de descanso como máximo de noventa y cinco (95) lanzamientos por partido.
5. Se recomienda que la distancia de lanzamiento de JV y Varsity sea de cincuenta y cuatro (54) pies con una distancia de camino a la base de ochenta (80) pies.
6. Los jugadores que comienzan un juego pueden ser sustituidos por una vez y se les puede permitir regresar al juego (esto incluye al lanzador) y batear en su posición original.

7. Los entrenadores pueden utilizar un corredor sustituto libre para el receptor.
8. Un equipo que lidera por diez (10) carreras después de cuatro (4) entradas o veinte (20) carreras en cualquier momento es declarado ganador. Esto incluye los torneos.
9. Los entrenadores adultos podrán ocupar ambos palcos de entrenadores de base. Si un estudiante atleta ocupa el palco de entrenadores, debe usar un casco de bateo con protección para los oídos.
10. Se requiere un árbitro calificado. Se recomiendan dos árbitros calificados para la temporada regular y los torneos.
11. Un equipo puede utilizar un bateador designado.
12. El juego será de seis (6) entradas. Un juego estará completo sólo si se juegan cuatro (4) entradas completas, si el equipo local está detrás o si la regla de las 15 carreras está vigente. Los juegos no se detendrán en medio de una entrada (a menos que la seguridad sea una preocupación).
13. Los entrenadores de cada equipo extenderán dos tarjetas de alineación para cada juego: una para el entrenador contrario y otra para el árbitro. Estas tarjetas de alineación se intercambiarán antes del comienzo del juego.
14. Ninguna nueva entrada debe comenzar DESPUÉS de setenta y cinco (75) minutos desde el comienzo del juego. La entrada actual se completará antes de que se cancele el juego. Un juego de temporada regular puede terminar en empate. En la primera entrada, cuando el equipo visitante este bateando, se les permite anotar un máximo de siete (7) carreras antes de que ocurran tres (3) outs. Cuando el equipo local batea en la parte inferior de la entrada, puede continuar bateando hasta empatar el marcador actual, más siete (7) carreras o (3) outs adicionales. Ningún corredor contará después de la séptima carrera. Los equipos están limitados a siete (7) carreras por entrada después de alcanzar un empate. Al final de la última entrada el equipo local sólo anotar tantas carreras como sea necesario para empatar más una (1) carrera para ganar.
15. Un juego que se cancela debido al clima o condiciones injugables contará como un juego oficial si se completan tres (3) entradas. Cualquier juego que no pase de la tercera entrada no contará como juego oficial. El juego se recuperará o cancelará dependiendo de la decisión del Coordinador Deportivo del Distrito.
16. Durante el juego de torneo, un juego no puede terminar en empate. Se jugarán entradas adicionales hasta que se rompa el empate. Cada equipo comenzará la (s) entrada(s) extra con un corredor en la segunda base. El corredor será el último out de la entrada anterior.
17. Se necesitan ocho (8) jugadores para comenzar y terminar un juego.

ESTATUTO 7: Baloncesto Femenil

Las reglas serán la edición actual de la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias con las siguientes excepciones:

1. Se utilizará una pelota de cuero de tamaño reglamentario de (28 1/2”), para mujer.
2. El partido constará de dos tiempos de veinte (20) minutos con cronómetro corrido. El descanso tendrá una duración de diez (10) minutos. El reloj detendrá los últimos dos (2) minutos del juego si la diferencia de puntos es inferior a diez (10) puntos. Esto se aplica a la temporada regular y a los torneos.
3. A cada equipo se le permiten cuatro(4) tiempos muertos por 60 segundos por partido.
4. En una liga A, antes conocida como juegos universitarios (varsity), la presión en toda la cancha se puede utilizar en cualquier momento, a menos que un equipo tenga una ventaja de 15 puntos o más, entonces no se le permite presionar. En una liga B., antes conocida como J.V., los equipos solo pueden presionar en toda la cancha en la segunda mitad. Si un

- equipo está perdiendo por 15 puntos o más en la primera mitad, se le permite presionar. Esto se aplica a la temporada regular y a los torneos.
5. Se utilizarán los números legales del 0 al 50.
 6. Los juegos de baloncesto deben tener al menos un árbitro; se prefieren dos (2).
 7. Una tercera advertencia por presión en la zona de defensa resultará en una falta técnica, la parada del reloj y la posesión del balón se concederá al equipo que ejecutó la falta técnica.
 8. Si se necesitan períodos de tiempo extra para baloncesto, comenzarán después de un intermedio de tres (3) minutos. Seguirá un período de tiempo extra de tres (3) minutos y el reloj se detendrá. A cada equipo se le asignará un tiempo muerto adicional de 60 segundos (completo). Los equipos pueden presionar en toda la cancha durante el tiempo extra. Si se necesitan períodos de horas extra adicionales, siga el mismo proceso que se indicó anteriormente.
 9. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.

ESTATUTO 8: Carrera Campo Traviesa Niños y Niñas

Las reglas para cross-country serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas de Escuelas Preparatorias para campo traviesa con las siguientes excepciones:

1. El recorrido será de 1,5 millas (+/-) tanto para niños como para niñas.
2. Los entrenadores y los no participantes no deberán correr junto a sus atletas durante una competencia.
3. Los atletas y sus padres podrán permanecer a lo largo del recorrido para apoyar a los corredores. Se puntuará a los primeros cinco (5) corredores de cada equipo. En caso de empate, el sexto corredor será el desempate. Todos los corredores recibirán una etiqueta con su nombre y escuela. El atleta llevará esta etiqueta durante la carrera. Después de que el atleta cruce la línea de meta, quitará la etiqueta y la colocará en el reverso de las tarjetas de puntuación. La tarjeta de puntuación será luego devuelta al anotador. El Coordinador Deportivo del Distrito proporcionará las etiquetas a las escuelas antes de la primera competencia.
4. Durante el torneo, un equipo designado proporcionará un cronómetro, conos para alinear el campo, tarjetas de puntuación y alguien para recoger las tarjetas. Este será un horario rotativo.
5. No es necesario seguir la estricta regla del uniforme, siempre que los miembros del equipo puedan ser identificados como miembros de su equipo.
6. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.

ESTATUTO 9: Fútbol Soccer Mixto

Las reglas para el fútbol serán la edición vigente de la Federación Nacional de Reglas Escuelas Preparatorias para Fútbol Soccer con las siguientes excepciones:

1. Cuartos de cuatro – 15 minutos con un descanso de cinco (5) minutos después del primer y tercer cuarto. Un descanso de diez (10) minutos ocurrirá en el mediotiempo
2. A cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto cada dos veces, este no durará más de tres (3) minutos.
3. El oficial (árbitro), detendrá el cronómetro cuando un jugador esté lesionado.
4. Se sugieren dos árbitros para la temporada regular y tres para el torneo.
5. Se permiten once (11) jugadores en el campo a la vez. Se puede seguir jugando un juego con escasez de jugadores con un mínimo de siete (7) jugadores. Si no se reúne el mínimo de (7) jugadores para el juego, este juego se perderá. Si es posible, se prefiere una proporción de 8 niños y 3 niñas.
6. Si un atleta recibe una tarjeta ROJA en un juego, no será elegible para el siguiente juego (ya sea una temporada regular o un juego de torneo). El estudiante también está sujeto a la disciplina escolar basada en sus acciones y en el Manual de la Familia y Disciplina Estudiantil de TD3.
7. Si el partido termina en empate, se realizará una tanda de penaltis. Cada entrenador seleccionará cinco (5) pateadores de su equipo para participar en la tanda de penaltis. Se lanzará una moneda para determinar quién va primero. El equipo anfitrión convocará el sorteo, se utilizará una partida de piedra, papel o tijera entre los capitanes de los equipos para determinar quién participará primero, si no hay una moneda disponible. El equipo con más goles en la tanda de penaltis será declarado ganador. Si el marcador está empatado al final de la tanda de penaltis, los equipos entrarán en la muerte súbita. El entrenador seleccionará un pateador adicional según sea necesario. El siguiente equipo que anote sin refutación durante la misma secuencia de tiros de salida será declarado ganador. El equipo que ganó el sorteo o el partido de piedra, papel o tijera tendrá el primer intento.
8. Un juego que sea cancelado debido al clima, en el medio tiempo o más allá, por los árbitros y el director/subdirector/TOSA/miembro designado del personal se considerará un juego completo. Por tanto, contará en la clasificación. Si el juego se cancela en cualquier momento antes del medio tiempo, se recuperará o cancelará.
9. No es necesario seguir la estricta regla del uniforme, siempre y cuando los miembros del equipo puedan ser identificados como miembro de su equipo. Se recomienda que el portero use un uniforme de diferente color al uniforme del resto del equipo.
10. Todos los atletas deben utilizar espinilleras.
11. Los estudiantes atletas no pueden usar joyas; esto incluye aretes, collares y anillos.

ARTÍCULO XIII: Apelaciones

Se ha establecido un proceso de apelación para cualquier individuo o grupo que tenga una apelación de jurisdicción original y que se vea afectado negativamente por una decisión de la Conferencia Atlética de Tempe (TAC). El proceso de apelación se seguirá hasta el Paso 4 o hasta que se acomode a la parte interesada. Se deben seguir los siguientes pasos para apelar una decisión de la TAC:

Paso 1- Conferencia con el Director Deportivo del Plantel Escolar

Paso 2- Conferencia con el Coordinador Deportivo del Distrito

Paso 3- Carta de apelación enviada al Comité Coordinador de la TAC para su revisión

- i. La parte interesada o el grupo que se ha visto afectado negativamente debe presentar una carta de apelación al Comité Coordinador de la TAC dentro de los diez (10) días hábiles posteriores a la reunión con el Coordinador Deportivo del Distrito.
- ii. La carta de apelación debe especificar lo siguiente:
 1. La decisión impugnada y la información sobre el asunto
 2. El impacto adverso creado por la decisión
 3. El resultado deseado
- iii. El Comité Coordinador de la TAC se asegurará de que la apelación califique para una audiencia ante el Comité Coordinador de la TAC. Para calificar para una audiencia, el Comité Coordinador de la TAC debe determinar que se han cumplido los criterios anteriores y que el problema no puede resolverse a satisfacción de las partes interesadas.

Paso 4- Presentación de diez minutos ante el Comité Coordinador de la TAC

- i. Si se le concede una audiencia, la parte interesada o el representante del grupo tendrá la oportunidad de hacer una presentación oral de diez (10) minutos en la próxima reunión regular del Comité Coordinador de la TAC programada regularmente.
- ii. El Comité Coordinador de la TAC puede tomar la decisión de conceder o denegar la apelación en la misma reunión, o tomar el asunto bajo consideración para una decisión en la siguiente reunión ordinaria, o programar una reunión especial para abordar el asunto. Se requiere una mayoría de votos de los miembros presentes en la presentación oral para revocar una decisión previa del Comité Coordinador de la TAC. El Coordinador Deportivo del Distrito informará a la parte interesada o grupo de la decisión del Comité Coordinador de la TAC. La decisión del Comité Coordinador de la TAC es definitiva.

*Nota: Las decisiones del Comité Coordinador de la TAC sólo se pueden apelar una vez, a menos que surjan nuevos conocimientos o circunstancias. No hay más apelaciones más allá del Paso 4. El Comité Coordinador de la TAC tiene el derecho de rechazar cualquier apelación que haya sido abordada previamente. La precedencia de decisiones anteriores se reflejará en las decisiones del Comité Coordinador de la TAC.

Este Manual Atlético de la TAC debe usarse únicamente para el propósito y los derechos de la Conferencia Atlética de Tempe como representación del Distrito Escolar de Tempe #3. La información adjunta tiene como objetivo proporcionar orientación adicional a la TAC. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este documento puede reproducirse o transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, electrónico, mecánico, fotocopiado, grabación o de otro tipo, sin el permiso previo por escrito del Distrito Escolar de Tempe #3. Si tiene alguna pregunta, comuníquese con el Coordinador Deportivo del Distrito al 480-730-7221.

FORMULARIO DE TRANSFERENCIA DEPORTIVA

ESTUDIANTE: _____

ESCUELA PRINCIPAL: _____

GRADO: _____

HA COMPLETADO EL PAQUETE FÍSICO Y DE PARTICIPACIÓN:

SÍ NO

SE DEBE ADJUNTAR UNA COPIA DEL PAQUETE DE PARTICIPACIÓN

GRADOS ACTUALES:

| MATERIA | GRADO |
|---------|-------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

EL PADRE DE FAMILIA ACEPTARÁ TODA LA RESPONSABILIDAD DE LA TRANSPORTACIÓN.

FIRMA DE PADRE DE FAM.: _____

FECHA: _____

SÍ, EL ESTUDIANTE TIENE PERMISO PARA PARTICIPAR

_____ EN _____
(DEPORTE) (ESCUELA)

FIRMA DEL DIRECTOR DEPORTIVO DE LA ESCUELA:

_____ FECHA: _____