

IFAF cambios en las reglas 2015

Cambios acordados para adoptar en 2015. Esta lista incluye todos los cambios de NCAA para el 2014 (a menos que haya sido desechados).

Regla	Cambio	Notas
Introducción	Algunas reglas administrativas permiten a las competiciones estipular en sus regulaciones el camino a seguir. (Una federación nacional puede decidir las normas para todas las competiciones bajo su jurisdicción.)	Enfatizar que si una federación nacional desea adoptar normas (en ciertas reglas designadas únicamente) que se aplican a todas las competiciones bajo su jurisdicción, puede hacerlo.
1-4-5-c-2	Números que no contrastan con la camisetas: Aclaración a la interpretación del 2014 Añadir párrafo d a la regla 1-4-5-c d. A los equipos que llevan camisetas que no cumplen esta regla se les pedirá que cambien a camisetas legales antes del partido y antes del inicio de cada cuarto hasta que las camisetas sean cambiadas. Falta – Los árbitros cargaran al equipo con un tiempo muerto al inicio de cada cuarto hasta que las camisetas se cambien.	Introduce una falta específica a los equipos por llevar camisetas ilegales.
1-4-10-Exc.2	Añadir: Un dispositivo de transmisión de datos específicamente y solo para el propósito de salud y seguridad.	Permite dispositivos de monitorización en jugadores.
1-4-11-c	Corrige: 2. Se permite una cámara en cada árbitro (no solo el umpire). Añadir: 4. Un cámara del equipo puede estar en el área de equipo como un individuo acreditado del equipo.	Era aleatorio que solo el umpire pudiese llevar cámara. Los equipos también pueden grabar desde el área de equipo.

2-27-6	<p>Aclaración de jugador en el aire Corregir párrafo b de la regla 2-27-6 b. Un jugador en el aire es un jugador que no está en contacto con el suelo porque salta, se lanza, etc. Que no sea en una acción normal de correr.</p>	Ver el cambio a 2-27-15
2-27-14-b	<p>Clasificar al receptor de un pase hacia atrás como un jugador indefenso. Corrección: b. Un receptor en un intento de atrapar un pase hacia adelante o en posición de recibir un pase hacia atrás...</p>	Dar protección similar a los receptores de pases hacia atrás.
2-27-15	<p>Nuevo artículo 15 a la regla 2-27 Jugador fuera de límites y dentro de límites Artículo 15.</p> <p>a. Fuera de límites</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo que no sea otro jugador o un árbitro en o fuera de la línea limítrofe. 2. Un jugador fuera de límites que se pasa a estar en el aire permanece fuera de límites hasta que toca el suelo dentro de límites sin estar simultáneamente fuera de límites. <p>b. Dentro de límites</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Un jugador dentro de límites es un jugador que no está fuera de límites. 2. Un jugador dentro de límites que pasa a estar en el aire permanece dentro de límites hasta que está fuera de límites. 	<p>Aclaración de jugador dentro y fuera de límites.</p> <p>El estado de un jugador en el aire se determina por desde donde saltó, no donde aterriza.</p>

2-27-16	<p>Añadir:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Un entrenador es una persona sujeta a las reglas que, mientras está en el área de equipo o en el área técnica observa el juego y/o da instrucciones a jugadores y sustitutos. b. Un jugador/entrenador es considerado entrenador mientras esté en el área de equipo o área técnica y un jugador o sustituto en los demás casos. c. Cada equipo designará un entrenador como su entrenador principal, y lo identificará en el roster y al Referee. 	Es necesario distinguir si un jugador/entrenador está sujeto a la regla de descalificación por dos conductas antideportivas.
3-1-3	<p>Añadir:</p> <p>Las competiciones pueden adoptar normas para omitir el sistema de desempate si el marcador es un empate al final de un partido de temporada regular. En ese caso, el partido terminará y el marcador permanecerá como un empate.</p>	Algunas federaciones nacionales o competiciones en particular pueden querer incluir empates.

3-2-1	<p>Añadir: Las competiciones pueden adoptar reglamentaciones para variar el tiempo de juego en un partido a 60, 48, 40 o 32 minutos, siempre y cuando los cuatro cuartos tengan la misma longitud.</p> <p>Añadir: c. Se recomienda encarecidamente que la organización del partido programe el inicio de partido no más tarde de cuatro horas antes de que se haga de noche. (según la hora local de anoecer o la hora en la que las luces artificiales deban ser apagadas.) d. Si un partido (retrasado por cinco o más minutos) empieza con menos de 3 horas y media antes de hacerse de noche, el tiempo de juego debe ser limitado a un máximo de 48 minutos. e. Si un partido (retrasado por cinco o más minutos) empieza con menos de 3 horas antes de hacerse de noche, el tiempo de juego debe ser limitado a un máximo de 40 minutos.</p>	<p>Algunas federaciones nacionales o competiciones en particular pueden querer jugar cuartos de 15 minutos o establecer un tiempo máximo inferior para sus partidos.</p> <p>Estandarización de los procedimientos para acortar un partido cuando empieza tarde. No se aplica si el partido está programado para empezar tarde. No se aplica si el campo tiene luces artificiales disponibles (a menos que deban ser apagadas a una hora concreta).</p>																					
3-2-4	<p>Los relojes de 40 segundos serán usados incluso cuando no haya relojes de estadio (o los relojes de estadio funcionan mal).</p>	<p>Adoptar NCAA Relojes de 40/25 segundos en todos los partidos. Un árbitro en el campo llevará el reloj de 40 segundos y señalará cuando queden 10 segundos.</p> <p>En el manual de arbitraje de football las responsabilidades del reloj serán:</p> <table border="1" data-bbox="1361 1118 2114 1251"> <thead> <tr> <th></th> <th>3-man</th> <th>4-man</th> <th>5-man</th> <th>6-man</th> <th>7-man</th> <th>8-man</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Partido</td> <td>LJ</td> <td>LJ</td> <td>LJ</td> <td>FJ</td> <td>FJ</td> <td>FJ</td> </tr> <tr> <td>Jugada</td> <td>R</td> <td>R</td> <td>BJ</td> <td>SJ</td> <td>BJ</td> <td>BJ</td> </tr> </tbody> </table>		3-man	4-man	5-man	6-man	7-man	8-man	Partido	LJ	LJ	LJ	FJ	FJ	FJ	Jugada	R	R	BJ	SJ	BJ	BJ
	3-man	4-man	5-man	6-man	7-man	8-man																	
Partido	LJ	LJ	LJ	FJ	FJ	FJ																	
Jugada	R	R	BJ	SJ	BJ	BJ																	

3-3-2	<p>Añadir: Si el margen de puntuación es mayor de 34 puntos, se aplicará reloj corrido.</p> <p>El reloj solo se parará por las razones marcadas con un asterisco. Para todos los demás eventos, el reloj seguirá corriendo.</p> <p>Las competiciones pueden adoptar reglamentaciones para</p> <ul style="list-style-type: none">i) eliminar la regla del reloj corrido completamente;ii) eliminar la regla solo en la primera mitad;o iii) reducir el margen de puntuación por debajo de 34 puntos. <p>Las reglas de reloj marcadas con asterisco son:</p> <ul style="list-style-type: none">d-5: tiempo muerto cargadod-6: la pelota se vuelve ilegald-7: violación de equipamiento ilegald-12: termina un cuartoe-4: completar penalizacióne-5: tiempo muerto por lesióne-7: medicióne-10: conferencia de un entrenadore-12: tiempo muerto a discrecióne-17: un equipo comete una falta a pelota muerta.	<p>Algunas competiciones o autoridades permiten un "reloj corrido" cuando el marcador alcanza proporciones de "paliza". Esta regla lo estandariza. Si el margen se reduce a 34 o menos, se vuelven a aplicar las reglas normales de reloj.</p> <p>Se espera que las competiciones experimenten con el apropiado número de puntos (pero no más de 34) y comuniquen su efectividad.</p>
-------	---	---

3-3-8-b	<p>Corregir: A menos que un reloj de partido visual sea la marca oficial de tiempo, el referee también informará a cada capitán y entrenador principal cuando queden dos minutos o menos de partido en cada mitad. Puede ordenar que el reloj sea parado para ello. Si el reloj de partido está corriendo a 2'00" y la pelota está muerta, el reloj se parará y se dará el aviso. Si la pelota está viva a los 2'00", se dará el aviso cuando se muera la pelota.</p> <p>1. El reloj de jugada puede ser interrumpido para este propósito, y será reiniciado a 25 segundos.</p> <p>3. Las competiciones pueden adoptar reglamentaciones para que incluso si existe un reloj de partido visual como marca oficial, se de el aviso de dos minutos igual.</p>	<p>Estandarizar el procedimiento de aviso de dos minutos para que no pueda ocurrir antes de los 2'00". La regla anterior se interpretaba de manera inconsistente.</p> <p>Además, una competición puede elegir tener siempre el aviso para que, por ejemplo, los partidos jugados con reloj visible tengan las mismas oportunidades de parar el reloj que aquellos sin él.</p>
3-2-4-c-13 y 3-3-9	Después de que un casco del equipo B se salga en el último minuto de una mitad, establecer el reloj de jugada a 40 segundos.	<p>Esto establece consistencia con la regla 3-3-5 sobre lesiones.</p> <p>Los procedimientos comunes de sustracción de 10 segundos para faltas, lesiones y cascos son movidos a la nueva regla 3-4-5.</p>
3-5-3-c	<p>Corregir: Si los oficiales no detectan el número excesivo de jugadores durante un down o después de que la pelota se muera, o si los jugadores del equipo B han entrado al campo justo antes del snap pero no han estado en formación, la infracción será tratada como una falta a pelota viva.</p>	Aclarar las circunstancias bajo las cuales más de 11 jugadores en defensa será una falta a pelota viva. El exceso de sustituciones tardías del equipo B será tratado como una falta a pelota viva.

6-3-11	<p>Corregir: Si un chut de scrimmage no tocado por el equipo B después de cruzar la zona neutral es bateado en la end zone del equipo B por un jugador del equipo A, es una violación por toque ilegal (Regla 6-3-2). El punto de la violación es la yarda 20 del equipo B. Esto es un caso especial de bateo en la end zone y no es una falta.</p>	No hay falta si el equipo A batea un chut de scrimmage en la endzone de B.
7-2-5	<p>Corregir: Cuando un pase hacia atrás o un fumble se detiene dentro de límites y ningún jugador intenta asegurarlo, la pelota se muere y:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Si está por delante del punto de pase/fumble, la pelota pertenece al equipo pasador/del fumble en el punto del pase/fumble.b) Si está por detrás del punto de pase/fumbe, la pelota pertenece al equipo pasador/del fumble en el punto de pelota muerta.	Nada de touchdowns gratis cuando nadie asegura un pase hacia atrás o fumble en la endzone. En vez de eso, se trata como un fumble que sale fuera de límites.

<p>9-1 Explicación de falta, 7-3-12 y 10-2-2-e</p>	<p>Faltas personales del equipo B en jugadas de pase. Aclaración de aplicación.</p> <p>Añadir a 9-1 Declaración de penalización para faltas personales del Equipo B durante una jugada de pase legal adelantado (Reglas 7-3-12 y 10-2-2-e):</p> <p>La aplicación es al final de la última carrera cuando termina más allá de la zona neutral y no hay un cambio de posesión durante el down. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hay un cambio de posesión durante el down, la penalización se aplica desde el punto previo.</p> <p>Nuevo artículo Regla 7-3-12 Faltas personales del equipo B durante jugadas de pase legal adelantado.</p> <p>Penalizaciones por faltas personales del equipo B durante una jugada de pase legal adelantado completado y aplicado al final de la última carrera cuando termina más allá de la zona neutral. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hay un cambio de posesión durante el down, la penalización se aplica desde el punto previo. (Penalización regla 9-1)</p> <p>Nueva regla 10-2-2-e Para faltas del equipo B durante una jugada de pase legal adelantado: 1. La aplicación de penalización para faltas personales del equipo B es al final de la última carrera cuando esta termina más allá de la zona neutral y no hay un cambio de posesión durante el down. Regla 7-3-12 2. Si el pase cruza la zona neutral y el equipo B comete una falta de contacto contra un receptor elegible más allá de la zona neutral antes de que la pelota sea tocada, la falta incluye un primer down automático. (Regla 9-3-4-e)</p>	<p>Ahora todas las faltas personales del equipo B en jugadas de pase tienen una aplicación de la falta como era anteriormente la rudeza contra el pasador. Esto significa que una falta antes o durante el pase puede ser añadida a las yardas ganadas con el pase completado.</p>
--	---	--

<p>9-1-3 y 9-1-4 y 2-35-1</p>	<p>Corregir Regla 9-1-3 a: "Ningún jugador apuntará y hará contacto considerable contra un contrario con la corona de su casco."</p> <p>Corregir Regla 9-1-4 a: "Ningun jugador apuntará y hará contacto considerable a la cabeza o área del cuello..."</p> <p>Corregir Regla 2-35-1 a: "Apuntar significa que un jugador hace objetivo a un contrario con el propósito de atacarlo con contacto considerable..."</p>	<p>Elimina "contacto inicial". El objetivo es juzgar el "apuntar" según la fuerza del contacto en vez de su punto inicial.</p>
<p>9-1-9</p>	<p>Golpes bajos a pasadores</p> <p>Añadir nuevo párrafo b. (El artículo actual se convierte en párrafo a.)</p> <p>Cuando un jugador ofensivo está en postura de pase con uno o ambos pies en el suelo, ningún jugador, no derribado, le golpeará considerablemente en el área de las rodillas o por debajo. El jugador defensivo además no rodará ni se lanzará y golpeará considerablemente en el área de las rodillas o por debajo. [Excepciones. 1) No es una falta si el jugador ofensivo es el portador de la pelota o simula portarla sin estar en postura de pase, dentro o fuera de la caja de tackles. 2) No es una falta si el defensa agarra o envuelve a su oponente en un intento de hacer un placaje convencional. 3) No es una falta si el defensa no está entrando sin ser derribado o si es bloqueado hacia el oponente o si una falta contra él lo envía contra el oponente.]</p>	<p>Notar que un pase no tiene que ser lanzado para que esto sea una falta.</p> <p>No es una falta placar alrededor de las piernas - la falta es por golpear considerablemente en o por debajo de la rodilla.</p>

9-2-7	<p>Añadir:</p> <p>El referee puede requerir a la organización del encuentro que retiren a cualquier persona del recinto de juego que el considere que supone una amenaza a la seguridad de las personas sujetas a las reglas o a los árbitros, o aquellos cuyo comportamiento es perjudicial para el correcto progreso del partido. El referee puede suspender el partido (Regla 3-3-3-a) mientras esto tiene lugar.</p>	<p>Una regla global que da autoridad al referee para hacer que cualquier persona sea retirada del estadio por estas razones específicas.</p> <p>Si es durante el torneo, se espera que el director del torneo (como administración del partido) sea consultado en esto.</p> <p>NdT.: En España la ley ya permite al árbitro hacer exactamente esto en cualquier deporte federado.</p>
11-2-1	<p>Corregir:</p> <p>El partido será jugado bajo la supervisión de cuatro, cinco, seis, siete u ocho árbitros.</p>	<p>Permite equipos arbitrales de ocho personas.</p>