



# **REGLAMENTO DE JUEGO DE FÚTBOL AMERICANO**

**CADETES 7 x 7**

**TEMPORADA 2014/15**

---

**PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS** –\_Se prohíbe iniciar un contacto o tomar como objetivo a un oponente indefenso.

Las siguientes son situaciones en las que jugadores indefensos pueden resultar lesionados:

- el quarterback que se mueve hacia atrás de la línea de scrimmage y pasa la pelota mano a mano o la lanza hacia atrás a un compañero, y que no intenta a continuación participar en la jugada;
- el chutador en el momento de chutar la pelota, o que no ha tenido un espacio de tiempo razonable para recuperar su equilibrio tras el chut;
- el pasador que está lanzando la pelota, o que no ha tenido un espacio de tiempo razonable para participar en la jugada después de haber soltado la pelota;
- el receptor de un pase que está concentrado en la pelota;
- el receptor de un pase que está claramente relajado en un pase inatrapable;
- el receptor de un chut que está atendiendo la trayectoria de la pelota en el aire;
- el receptor de un chut que acaba de tocar la pelota;
- el jugador que está relajado una vez que la pelota se ha convertido en muerta; y
- el jugador que está relajado obviamente alejado de la jugada

---

# Código Ético del Football

---

El football americano es un deporte de contacto agresivo y duro. De los jugadores, entrenadores y otras personas asociadas con el juego, tan solo se esperan las mejores formas de deportividad y conducta. No hay lugar para tácticas desleales, antideportivas o maniobras que busquen deliberadamente lesionar a un adversario.

El código ético de la Asociación de Entrenadores de Football (AFCA) establece:

- a. Que el Código de Football será una parte integral de éste código ético y que se leerá y observará con cuidado.
- b. Ganar una ventaja a través de engaños o despreciando las reglas hace al entrenador o jugador impropios de ser asociados con el football.

A lo largo de los años, el comité técnico se ha esforzado en regir y penalizar todos los tipos de violencia innecesaria, de tácticas desleales y de conducta antideportiva. Pero las reglas por si solas no pueden conseguirlo. Solo con el continuo esfuerzo de entrenadores, jugadores, árbitros y todos los amigos del juego se pueden preservar los altos estándares éticos que el público tiene derecho a esperar del deporte universitario más importante de América. Por éste motivo, como una guía para jugadores, entrenadores, árbitros y otras personas relacionadas con el desarrollo del juego, el Comité publica el siguiente código:

**CONTROL DE LAS SIDELINES** – Hay que animar fuertemente al cumplimiento de las reglas relativas a las áreas de equipo y de entrenadores. Estos planes deben focalizarse en el mantenimiento de estas zonas limpias de personas que no tengan responsabilidades en el juego.

Cada equipo tiene una limitación de 6 personas en su team area, sin incluir a los miembros del equipo plenamente uniformados, los cuales deberán mostrar una credencial del equipo (plenamente uniformado se define como equipados y listo para jugar). Estas personas podrán estar allí solo si están directamente involucradas en el partido.

El nivel en el que está el campo es sólo para aquellos que estén realizando algún servicio relacionado con la acción del terreno de juego o de la administración del partido; no es para los espectadores. **No tener nada que hacer allí significa no estar allí.**

## Ética de los Entrenadores

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es inadmisibile. Inducirlos a que hagan holdings intencionados, dar golpes a la pelota, shifts ilegales, lesiones simuladas, interferencias, pases ilegales hacia adelante o agredir intencionadamente destruirá, en lugar de construir, el carácter de los jugadores. Ésta instrucción no solo es desleal para un adversario sino que acaba con la integridad de los jugadores que estén bajo las ordenes de este entrenador y no tiene lugar dentro de un juego que es una parte esencial de un programa educativo.

Las siguientes prácticas no son éticas:

- a. Cambiar de número o a lo largo de un partido para confundir a los adversarios.
- b. Usar el casco como arma. El casco está para la protección del jugador.
- c. Utilizar aparatos mecánicos propulsores en la enseñanza del bloqueo o del placaje.
- d. El spearing. Los jugadores, entrenadores y árbitros pondrán un énfasis especial en la eliminación del spearing.
- e. Usar drogas no terapéuticas en el juego. Esto no está dentro de las intenciones y objetivos del atletismo amateur y están prohibidas.
- f. "Golpear la pelota" mediante un uso deshonesto de la señal de inicio. Esto no es nada más que obtener una ventaja ante el adversario. Hay que hacer una señal honesta de inicio, pero una señal que tenga como objetivo que el equipo se ponga en movimiento una fracción de segundo antes de que la pelota se ponga en juego, con la esperanza de que no sea detectado por los árbitros, es ilegal. Es lo mismo que si un corredor de 100 metros lisos tuviera un convenio secreto con la persona que da la señal de inicio con el fin de que le de un aviso una décima de segundo antes de que dispare la pistola.
- g. Hacer un cambio de manera que simule el inicio de la jugada o utilizar cualquier otra táctica antideportiva con el propósito de que el adversario haga un offside. Esto tan solo se puede interpretar como un intento deliberado de obtener una ganancia inmerecida.
- h. Simular una lesión con el fin de ganar un inmerecido tiempo adicional para un equipo. Un jugador lesionado ha de tener, por reglamento, toda la protección del mundo, pero simular una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Éstas tácticas no pueden ser toleradas en la integridad de un deportista.
- i. Cambiar el color de los guantes/protectores de manos de los hombres de línea para coincidir con el color de la camiseta del adversario. Esto hace más difícil para los árbitros determinar si está teniendo lugar un holding.

## Hablar con un Adversario

Hablar con un adversario de cualquier manera degradada, vulgar, abusiva o "despreciable", o intentar incitar una respuesta física o verbal para descalificarlo, es ilegal. Los entrenadores tienen la obligación de rechazar esta conducta y dar soporte a las acciones arbitrales para controlarlo.

## Hablar con los Árbitros

Cuando un árbitro impone una penalización o toma una decisión, está realizando su trabajo de acuerdo a su juicio. Él está en el campo para mantener la integridad del juego del football, y sus decisiones son finales y concluyentes y tienen que ser aceptadas por jugadores y entrenadores.

El Código de Ética del AFCA establece:

- a. Toda crítica de los árbitros, tanto dentro como fuera del campo, por parte de jugadores o del público se considerará como no ética.
- b. Si un entrenador se dirige, o permite que cualquiera de su equipo se dirija a un árbitro de manera impropia a lo largo del transcurso de un partido, o pone al público o a los jugadores en contra de los árbitros, cometerá una violación de las reglas del juego y su conducta será indigna de un entrenador.

## **Holding**

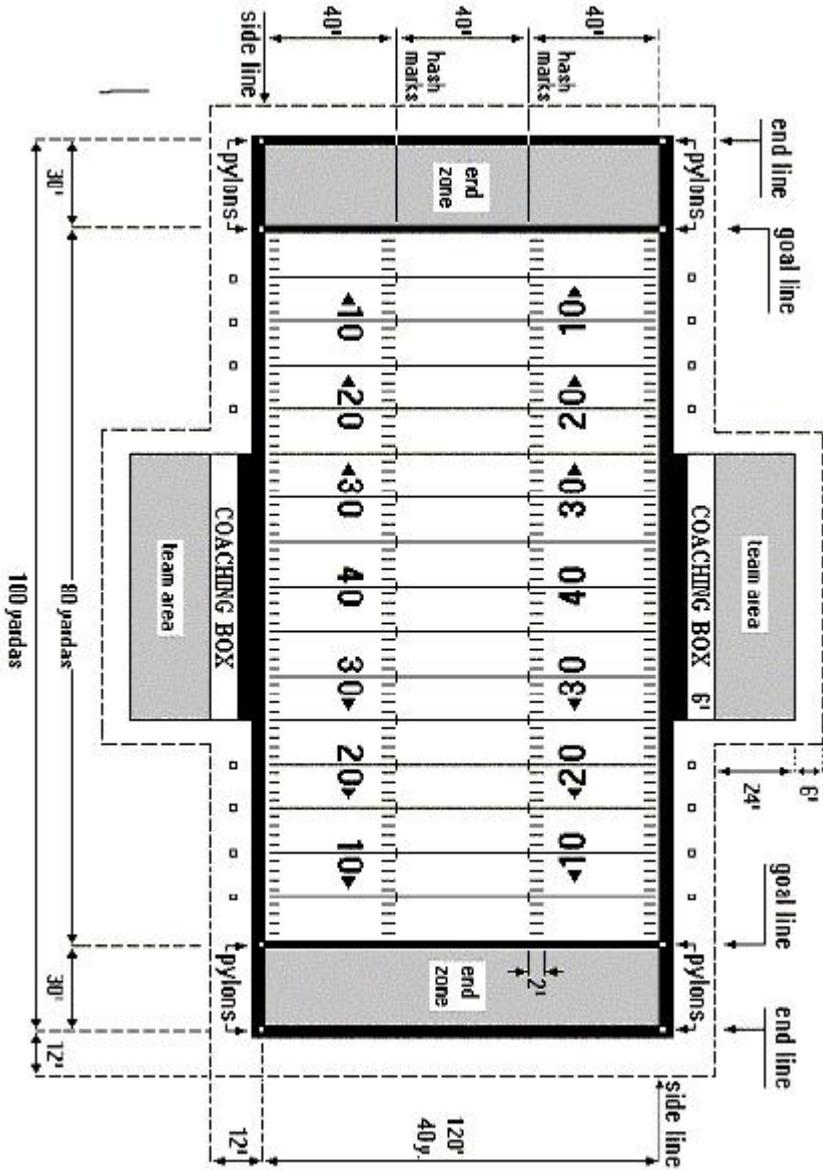
El uso ilegal de la mano o brazo constituye un juego deshonesto, elimina la técnica y no pertenece a este deporte. El objetivo del juego es avanzar la pelota mediante estrategia, técnica y velocidad sin coger ilegalmente a su adversario. Todos los entrenadores y jugadores tendrán que entender a fondo las reglas para el uso ofensivo y defensivo de sus manos. El holding es una penalización frecuente; es importante enfatizar la rigurosidad de la penalización.

## **Deportividad**

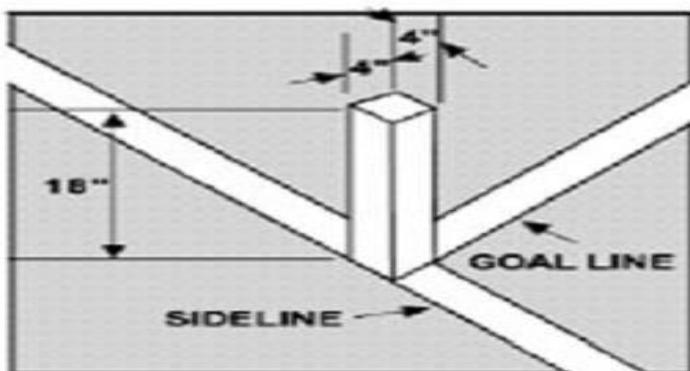
El jugador de football que viola intencionadamente una regla es culpable de jugar deshonestamente y de una conducta antideportiva; y tanto si es penalizado como no, desacredita el buen nombre del juego; cuando su trabajo tendría que ser el de ensalzarlo.

COMITÉ DE REGLAS DE FOOTBALL

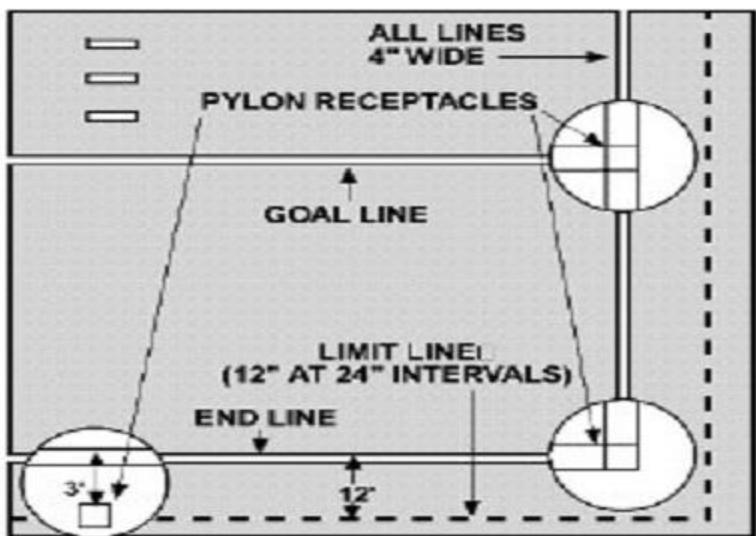
Medidas del Campo: 50 yardas de largo X 35 yardas de ancho: End zone 10 yardas.



## DETALLES DEL DIAGRAMA DEL CAMPO



DETALLE DEL PYLON



DETALLE DE LA END ZONE

---

# REGLA 1

## El Juego, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento

---

### SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

#### El Juego

##### ARTÍCULO 1

- a. El juego se tendrá que jugar entre dos equipos de no más de **siete** jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota inflada con forma de esferoide ovalado.
- b. Un equipo puede jugar legalmente con menos **de siete** jugadores, pero será penalizado si no cumple los siguientes requisitos:
  1. **En el snap, habrá al menos cuatro hombres en la línea de scrimmage atacante, con no menos de dos numerados del 50 al 79** (Reglas 2-21-2, 2-27-4 y 7-1-3-b-1) (Excepción: Regla 1-4-2-b).

#### Goal Lines

##### ARTÍCULO 2

Las goal lines, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego, y a cada equipo se le darán oportunidades para avanzar la pelota hasta cruzar la goal line del equipo contrario mediante carreras o pasándola .

#### Equipo Ganador y Resultado Final

##### ARTÍCULO 3

- a. A los equipos se les darán puntos cuando anoten de acuerdo con las reglas, y a no ser que el partido se suspenda, el equipo que tenga más puntos al final del partido, incluidos los periodos extra, será el equipo ganador.
- b. El partido ha finalizado y el marcador es definitivo cuando así lo declare el referee.

## **Supervisión**

### ARTÍCULO 4

- a. El juego se jugará bajo la supervisión de tres o cuatro, árbitros: un referee, un linesman, un line judge. El uso de un umpire es opcional
- B. Los equipos arbitrales serán designados por la FEFA.

## **Capitanes de Equipo**

### ARTÍCULO 5

- a. Cada equipo designará ante el referee un máximo de cuatro jugadores como capitanes de campo, y solo uno de ellos por vez hablará por su equipo cuando se produzca una deliberación con los árbitros. No habrán más de cuatro capitanes de cada equipo en el sorteo inicial.
- b. La primera elección que tome el capitán de un equipo sobre las opciones ofrecidas a su equipo será irrevocable.
- c. Cualquier jugador puede solicitar un tiempo muerto para su equipo.

## **Personas Sujetas a las Reglas**

### ARTÍCULO 6

Todos los jugadores, sustitutos, jugadores substituidos, entrenadores, asistentes, cheerleaders uniformadas, miembros de la banda de música uniformados, mascotas uniformadas, mascotas comerciales, anunciantes de direcciones públicas, operadores de sistemas de video y audio, y el resto de personas afiliadas con los equipos o instituciones están sujetos al reglamento y serán regidos por las decisiones de los árbitros. Las personas afiliadas son aquellas que están autorizadas a estar dentro de la team area.

**Todos los equipos deberán tener al menos un entrenador con licencia para esta categoría para poder competir, además de tener identificados a todos los miembros del Staff.**

## **SECCIÓN 2. El Campo**

### **Dimensiones**

#### ARTÍCULO 1

El campo de juego tiene que ser un área rectangular con dimensiones **50 yardas de largo por 35 yardas de ancho 50X35 yardas, MAS 2 END ZONE**

**DE 10 YARDAS MAXIMO**, líneas, zonas y pylons como está indicado en los diagramas de las páginas precedentes.<sup>1</sup>

**Se deben marcar dos campos simultaneos y en caso de problemas con las medidas de las instalaciones, debe primar la seguridad de los jugadores, las End Zones deben mantener las distancias reglamentarias y se deberá reducir el interior del terreno de juego.**

- a. Todas las líneas del campo deberían ser de cuatro pulgadas de ancho y de color blanco, pintadas con un material que no sea tóxico ni agresivo para los ojos o la piel (**Excepciones:** Las sidelines y las end lines pueden ser de más de cuatro pulgadas de ancho, las goal lines pueden ser de entre 4 y 8 pulgadas de ancho, y la Regla 1-2-1-g).
- b. Se recomiendan unas pequeñas extensiones de las líneas de yarda, de 24 pulgadas de largo, a cuatro pulgadas tanto de la parte interna de las sidelines como de las líneas interiores (hash marks); todas las líneas de yarda estarán a cuatro pulgadas de las sidelines (Regla 2-11-4).
- c. Es obligatoria un área pintada de blanco entre la sideline y la línea de entrenadores.
- d. Se permiten marcas blancas de campo o marcas decorativas contrastantes (ej.: logotipos, nombre del equipo, escudos, evento,...) en las end zones pero no estarán a menos de cuatro pies de cualquier línea.
- e. Los colores contrastantes en la end zone no pueden tapar ninguna línea.
- f. Se permite el material decorativo contrastante dentro de las sidelines y entre las goal lines, pero no pueden tapar las líneas de yarda, goal lines o sidelines.
- g. Las goal lines pueden ser de un color que contraste con las líneas blancas.
- h. Están prohibidos los anuncios en el campo [Excepciones: (1) Se permitirán en partidos fuera de temporada cuando el patrocinador esté asociado con el nombre del partido.
- i. Se recomiendan números de campo para las líneas de yarda de 6 pies de alto y 4 pies de ancho (1,83 x 1,23 m), con la parte superior de los números a nueve yardas de las sidelines.
- j. Se recomienda el uso de flechas blancas direccionales al lado de los números de campo (excepto el 40), indicando la dirección de la goal line más próxima. La flecha es un triángulo con una base de 18 pulgadas y dos lados de 36 pulgadas cada uno (0,46 m y 0,91 m).

---

<sup>1</sup> Un pie anglosajón es igual a 1/3 de yarda, y también a 12 pulgadas. El pie anglosajón equivale a 30,48 cm. La pulgada, pues, equivale a 2,54 cm, y la yarda a 91,44 cm.

- k. Las dos líneas interiores (hash marks) están a 12 yardas de las sidelines. Tanto las líneas interiores como las pequeñas extensiones de la línea de yarda medirán 24 pulgadas de longitud.
- l. Las marcas de 9 yardas de doce pulgadas de longitud, cada 10 yardas, estarán a 9 yardas de las sidelines. No serán necesarias si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-i.

### **Marcaje de Áreas Límitrofes**

#### **ARTÍCULO 2**

Las medidas se harán desde la parte interna de las líneas límitrofes. Toda la anchura de cada goal line estará dentro de la end zone.

### **Líneas Límitrofes**

#### **ARTÍCULO 3**

- a. Las líneas límitrofes estarán marcadas con líneas de 12 pulgadas y a intervalos de 24 pulgadas, a 12 pies por fuera de las sidelines y de las end lines, excepto en estadios donde la superficie total del campo no lo permita. En estos estadios, las líneas límitrofes no estarán a menos de 6 pies de las sidelines y de las end lines. Las líneas límitrofes serán de 4 pulgadas de ancho y pueden ser amarillas. Las líneas límitrofes destinadas a las áreas de equipo deberán ser continuas. Ninguna persona podrá estar fuera de la team area pero dentro de las líneas límitrofes.
- b. Las líneas límitrofes continuarán a 6 pies alrededor la team area, envolviéndola por los lados y por detrás, si el estadio lo permite.

### **Team Area y Coaching Box**

#### **ARTÍCULO 4**

- a. A cada lado del campo, se marcará el área de equipo detrás de la línea límitrofe y entre las líneas de 15 yardas, para el uso exclusivo de substitutes, entrenadores y de otras personas afiliadas al equipo. Se marcará una línea de entrenadores con una línea continua a 6 pies por fuera de la sideline entre las líneas de 15 yardas. El área entre la línea de entrenadores y la línea límitrofe entre las líneas de 15 yardas estará pintada con líneas diagonales o de manera diferente para el uso de los entrenadores (Regla 9-1-5-a). Son obligatorias unas marcas de 4x4 pulgadas, a continuación de cada línea de 5 yardas, entre las goal lines y como extensión de la línea de entrenadores para la línea a alcanzar y como puntos de referencia del indicador de down de 6 pies.
- b. El area de equipo estará restringida a los miembros del equipo uniformados y a un máximo de otras 10 personas relacionadas directamente con el juego. Uniformadas se refiere a estar equipadas de acuerdo a las Reglas del Football, y a estar dispuestas a jugar. Las 10 personas no uniformadas tendrán que llevar una acreditación especial numerada del 1 al 10. Ninguna otra credencial será válida en el area de equipo.

- C. Los entrenadores podrán situarse en el área entre la línea límite y la línea de entrenadores entre las líneas de 15 yardas. Esta área es la zona de entrenadores.

Corresponde a la organización del partido pintar las team areas entre las líneas de 15 yardas.

Ningún personal de los medios de comunicación, incluyendo periodistas, personal de radio o televisión, o sus aparatos, podrá situarse en la team area o la zona de entrenadores, y ninguna persona de los medios de comunicación se comunicará de ninguna manera con las personas que están en la team area o zona de entrenadores.

La organización del partido retirará a todas las personas no autorizadas por regla.

### **Pylons**

#### **ARTÍCULO 6**

Son obligatorios unos pylons suaves, flexibles, de 4 caras de 4 x 4 pulgadas con una altura total de 18 pulgadas, la cual puede incluir un espacio de dos pulgadas entre la parte inferior del pylon y el suelo. Serán de color rojo o naranja y estarán colocados en las esquinas interiores de las ocho intersecciones de las sidelines con las goal lines y las end lines. Los pylons que marcan las intersecciones de las end lines y las extensiones de las líneas interiores se colocarán a tres pies por fuera de las end lines.

### **Cadenas e Indicadores de Down**

#### **ARTÍCULO 7**

Los indicadores de línea-a-ganar y de down estarán aproximadamente a 6 pies por fuera de la sideline opuesta a la tribuna, excepto en estadios donde sus dimensiones no lo permitan.

- a. En caso de utilizarse, la cadena estará sujeta a dos palos de al menos 5 pies de alto (1,52 m), la distancia entre la parte interna de los cuales será exactamente de 10 yardas cuando la cadena esté totalmente extendida.

Si los dos equipos están de acuerdo, se podrá utilizar cualquier otro indicador que mida con precisión la línea a alcanzar por fuera del lado opuesto a la tribuna de prensa. Antes del partido, el linesman comprobará y aprobará todos los indicadores de línea-a-ganar, para asegurar su precisión y seguridad.

- b. El indicador de down estará en la parte superior de un palo de al menos 5 pies de altura, situándose a una distancia aproximada de 6 pies por fuera de la sideline opuesta a la tribuna de prensa.
- c. Se recomienda el uso de un indicador de línea-a-ganar auxiliar y un indicador de down no oficial a 6 pies por fuera de la otra sideline.
- d. Se pueden colocar unos marcadores de suelo no oficiales y antideslizantes de la línea a alcanzar de color rojo o naranja fuera de las sidelines en ambos lados del campo. Los marcadores serán rectangulares, de 10 x 32 pulgadas y con lastre. Se añadirá un triángulo de 5 pulgadas de altura al extremo del rectángulo hacia la sideline.
- e. Todas las cadenas y los indicadores de down tendrán extremos lisos.
- f. Están prohibidos la publicidad y las identificaciones institucionales o de conferencia en las cadenas y los indicadores de down. Solo está permitido el logotipo o marca del fabricante en cada indicador.

### **Marcadores u Obstáculos**

#### **ARTÍCULO 8**

- a. Todos los marcadores u obstáculos dentro del campo de juego se colocarán o serán construidos de manera que no representen ningún peligro para los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa en las líneas limítrofes. El referee ordenará retirar cualquier marcador u obstáculo peligroso situado dentro de las líneas limítrofes.
- b. El referee se encargará de informar a la organización del partido de la existencia de cualquier tipo de marcador u obstáculo que constituya un peligro en el recinto de juego pero fuera de las líneas limítrofes. La determinación final de la acción correctiva será responsabilidad de la organización.

### **Superficie del Campo**

#### **ARTÍCULO 9**

- a. No se podrá utilizar ningún material o dispositivo para mejorar o degradar la superficie de juego u otras condiciones y dar así ventaja a un jugador o a un equipo (Excepción: Reglas 2-15-4-b y c).

### **PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva. cinco yardas desde Punto previo [S27].**

- b. El referee puede realizar cualquier mejora que crea necesaria para la ejecución apropiada y segura de la administración del partido.

## **SECCIÓN 3. La Pelota**

### **Especificaciones**

#### **ARTÍCULO 1**

**La pelota tendrá que ser la que marca el reglamento NCAA y cumplir con las siguientes especificaciones: [Excepciones; Se podrá jugar con una pelota de menores dimensiones específica para categoría cadetes.**

- a. Nueva o prácticamente nueva. (Una pelota prácticamente nueva es una pelota que no ha sido alterada y que mantiene las calidades y las propiedades de una pelota nueva).
- b. La cubierta consistirá en cuatro trozos de cuero granulado sin ondulaciones, a excepción de las costuras.
- c. Un grupo de 8 cintas espaciadas regularmente.
- d. Color de piel natural.
- e. Dos bandas blancas de 1 pulgada (2,5 cm) que están de 3 a 3,25 pulgadas (7,6 a 8,3 cm) del extremo de la pelota y localizadas en los dos trozos adyacentes a las cintas.



f. De acuerdo a las dimensiones máximas y mínimas y la forma indicadas en el diagrama adjunto.

g. Inflada a una presión de 12´5 a 13´5 libras por pulgada cuadrada.

h. Peso de 14 a 15 onzas.

El diagrama muestra la sección longitudinal de la pelota homologada. Se utilizan las dimensiones máximas y mínimas. Este diagrama se muestra para asegurar una manufactura uniforme.

i. La pelota no puede estar alterada. Esto incluye el uso de cualquier substancia secante. Los aparatos secadores de pelotas no están permitidos cerca de las sidelines o en la team area.

j. Están prohibidos los logotipos del football profesional.

k. Está prohibida la publicidad en la pelota [Excepciones: (1) El logotipo o nombre del fabricante de la pelota, y (2) AFCA].

**Administración y Aplicación**

**ARTÍCULO 2**

- a. El referee revisará, siendo en ello el único juez, no más de seis pelotas ofrecidas para jugar por cada equipo antes y a lo largo del partido. El referee podrá aprobar otras pelotas si así lo requiere la situación.
- b. La organización del equipo local tendrá que proveer una bomba y un aparato para medir la presión.
- c. El equipo local es el responsable de proporcionar pelotas legales y tendrá que notificar al adversario el tipo de pelota que será utilizado.

- d. A lo largo del juego, cualquier equipo puede utilizar una pelota nueva o casi nueva de su preferencia cuando esté en posesión de ella, siempre y cuando ésta cumpla con las especificaciones requeridas y haya sido comprobada y medida de acuerdo con la regla.
- e. El equipo visitante es responsable de proporcionar pelotas legales cuando esté en posesión de la pelota si no acepta las pelotas proporcionadas por el equipo local.
- f. Todas las pelotas que se vayan a utilizar tendrán que ser presentadas al referee una hora antes del partido.
- g. Cuando la pelota se convierta en muerta más cerca de la sideline que de la línea interior (hash marks), no es apropiada para jugar, está sujeta a una medición en la zona lateral o es inaccesible, se reemplazará por otra pelota proporcionada por un ball boy.
- h. El referee o el umpire determinarán la legalidad de cada pelota antes de que se ponga en juego.
- i. Se utilizarán los siguientes procedimientos cuando se mida una pelota:
  - 1. Todas las medidas se harán después de que la pelota se haya inflado legalmente.
  - 2. La circunferencia mayor se medirá alrededor de los extremos pero no por encima de las cintas.
  - 3. El diámetro largo se medirá con un compás de extremo a extremo pero no en la depresión de la punta de la pelota.
  - 4. La circunferencia menor se medirá alrededor de la pelota, encima de la válvula y de la cinta pero no por encima de las cintas cruzadas.

### **Pelotas Marcadas**

#### **ARTÍCULO 3**

Está prohibido marcar una pelota indicando una preferencia por cualquier jugador o situación.

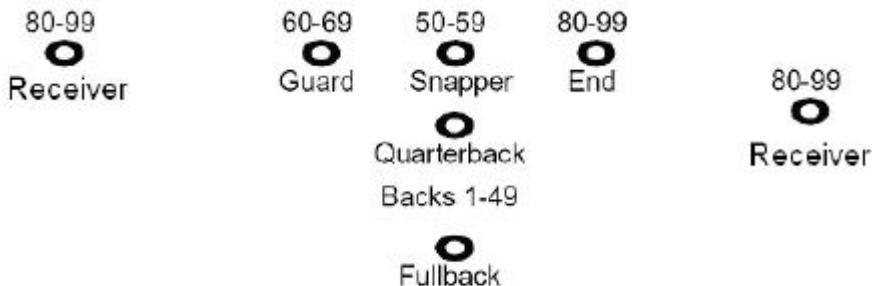
**PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva, 15 yardas desde el punto anterior [S27].**

## **SECCIÓN 4. Los Jugadores y Su Equipamiento**

### **Numeración Recomendada**

#### **ARTÍCULO 1**

**Es muy recomendable que los jugadores atacantes se numeren de acuerdo con el siguiente diagrama que muestra una de las muchas formaciones de ataque (Regla 1-4-2-b):**



### Numeración de los Jugadores

#### ARTÍCULO 2

- Todos los jugadores estarán numerados del 1 al 99. Cualquier número precedido por cero ("0") es ilegal [S23].
- En un down de scrimmage, al menos dos jugadores atacantes en la línea de scrimmage estarán numerados del 50 al 79, inclusive .**
- Dos jugadores del mismo equipo no participarán en el mismo down llevando números iguales (D.R. 1-4-2-II) [S23].
- No están permitidas las marcas cerca de los números [S23].

#### **PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto anterior [S19 o S23].**

- No se podrán cambiar los números a lo largo del partido con el fin de confundir al contrario [S27].

#### **PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva, 15 yardas desde el punto anterior [S27]. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47].**

### Colores Contrastantes

#### ARTÍCULO 3

- Los jugadores de los equipos contrarios llevarán camisetas de colores contrastantes, y el equipo visitante llevará camisetas blancas. El equipo local puede ser el que lleve las camisetas blancas si así se ha acordado antes de la temporada. Los jugadores de un equipo llevarán camisetas del mismo color y diseño.
- La camiseta blanca es aquella donde solo contrastan los números del jugador, su nombre, el nombre del equipo, la insignia de la conferencia, la insignia de la mascota, la insignia de la celebración o la bandera nacional. Una insignia no excederá las 16 pulgadas cuadradas de área (ya sea un cuadrado, un rectángulo o un paralelogramo), incluyendo cualquier material adicional. Se pueden colocar bandas en las mangas, y está permitido un borde de no más de

una pulgada de ancho alrededor del cuello y de los puños. También será permitida una franja de un máximo de 4 pulgadas. De ancho a lo largo de la costura lateral (insertado desde abajo del brazo hasta la altura del pantalón).

- c. Si una camiseta de color contiene algo de blanco solo estará permitido que sea como número, como borde del número, nombre del jugador, nombre del equipo o institución, como raya en las mangas, como ribete en el cuello o puños de no más de una pulgada de ancho, o como una franja de un máximo de 4 pulgadas de ancho a lo largo de la costura lateral (insertado desde abajo del brazo hasta la altura del pantalón) o como parte de una insignia reconocida legalmente (Regla 1-4-3-b).
- d. Si se llevan, los guantes y protectores de mano deben ser de color gris. La tonalidad recomendada de gris es la correspondiente a Pantone Cool Gray 8C, Cool Gray 9C, 423C y 430C.

## **Equipamiento Obligatorio**

### **ARTÍCULO 4**

Todos los jugadores llevarán el siguiente equipamiento obligatorio, el cual será de manufactura profesional y sin alteraciones que disminuyan la protección:

- a. Rodilleras suaves de al menos media pulgada (1 cm) de grosor que deben cubrir las rodillas y estar cubiertas por el pantalón. No se puede llevar ningún equipamiento de protección por fuera del pantalón. Los jugadores de un mismo equipo llevarán pantalones del mismo color y diseño.
- b. Casco con máscara y barbuquejo con un sistema de sujeción de cuatro o seis puntos. Si el barbuquejo no está asegurado es una violación. Los árbitros avisarán a los jugadores cuando uno de estos puntos no estuviera seguro sin sancionar a su equipo con un tiempo muerto a no ser que el jugador ignore el aviso. Los jugadores de un equipo llevarán cascos y máscaras del mismo color y diseño.
- c. Hombreras, protectores de cadera con protección del cóccix y musleras.
- d. Un protector dental de cualquier color fácilmente visible (no blanco) hecho con materiales aprobados por la FDA (FDCA) que cubra todas las dientes superiores. Se recomienda que el protector está apropiadamente ajustado.
- e. Una camiseta, con mangas que recubra totalmente las hombreras, que no esté alterada o diseñada para romperse y de acuerdo con la Regla 1-4-4-f. La camiseta debe ser larga en longitud y se deberá llevar remetida dentro de los pantalones. Está prohibido llevar chalecos y/o una segunda camiseta a lo largo del partido.
- f. Números arábigos claramente visibles, permanentes de al menos de 8 a 10 pulgadas de altura por delante y por detrás de la camiseta, respectivamente,

de un color(es) que contraste con la camiseta. Todos los jugadores de un equipo llevarán números del mismo color y estilo por delante y por detrás. Las líneas individuales tendrán que ser aproximadamente de 1½ pulgada de ancho.

- g. Los números en cualquier otra parte del uniforme corresponderán con los números obligatorios llevados por delante y por detrás. En el caso de muerte o de lesión o enfermedad catastrófica, se puede rendir homenaje a una persona a través de un parche no mayor de 1½ pulgadas de diámetro que muestre el número, nombre o iniciales del individuo en el uniforme o casco.
- h. Todos los miembros del equipo tienen que llevar calcetines o protectores de pierna visibles que sean idénticos en color, diseño y longitud. (Excepciones: Rodilleras inalteradas, esparadrapo o vendaje para proteger o prevenir una lesión; y los chutadores descalzos).

Nota: Si un jugador no lleva el equipamiento obligatorio en cumplimiento a todo lo establecido en la Regla 1-4-4, se cargará un tiempo muerto al equipo y al jugador no se le permitirá jugar hasta que lo cumpla. VIOLACIÓN - Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 [S23, S3 o S21].

NOCSAE\*: Todos los jugadores llevarán en el casco un adhesivo del fabricante que advierta del riesgo de lesión y la certificación de fabricantes o reacondicionadores, que indiquen que están satisfechas las pruebas de los estándares NOCSAE. Todos los cascos reacondicionados deben mostrar la certificación de que las pruebas de estándares NOCSAE están satisfechas, así como de su homologación.

\* National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment

## **Equipamiento Ilegal**

### **ARTÍCULO 5**

Ningún jugador que lleve equipamiento ilegal podrá jugar. Cualquier duda sobre la legalidad del equipamiento la resolverá el umpire. El equipamiento ilegal incluye el siguiente:

- a. Equipamiento utilizado por un jugador, incluyendo prótesis, que pueda poner en peligro a otros jugadores. Ninguna prótesis puede dar ventaja al portador. De ser necesario, las prótesis deberán estar protegidas para adoptar la consistencia de un miembro natural.
- b. Sustancias duras, abrasivas o rígidas en las manos, muñecas, antebrazos o codos de un jugador, a no ser que estén cubiertos por todos los lados exteriores y bordes con un recubrimiento de espuma totalmente cerrado y de un grosor no menor a la ½ pulgada o de un material alternativo, del mismo grosor y con propiedades similares. Las sustancias duras o poco flexibles están permitidas, si están cubiertas, sólo para proteger una lesión. Los protectores de manos o brazos (escayolas o férulas) sólo están permitidos para proteger una fractura o una dislocación.

- c. Musleras de cualquier material duro, a no ser que todas las superficies estén cubiertas de un material como la espuma de vinilo, con un grosor de  $\frac{1}{4}$  de pulgada por la superficie exterior y de al menos  $\frac{3}{8}$  de pulgada por la interior y por encima de los bordes; espinilleras que no estén cubiertas por los dos lados y por los bordes de una espuma de al menos  $\frac{1}{2}$  pulgada de grosor o de un material alternativo del mismo grosor y con propiedades físicas similares; y rodilleras preventivas o terapéuticas, a no ser que estén debajo del pantalón y completamente cubiertas de la exposición externa.
- d. Proyecciones de metal o de otro material duro de la persona de un jugador o de la ropa.
- e. Tacos recambiables (Regla 9-2-2-d):
  1. De no más de  $\frac{1}{2}$  pulgada de longitud (medidos desde la punta del taco a la suela) (**Excepción:** Si están fijados a una plataforma elevada de  $\frac{5}{32}$  de pulgada o menos más ancha que la base del taco y extendida a todo lo ancho de la suela hasta llegar a menos de  $\frac{1}{4}$  de pulgada de los extremos exteriores de la suela. Un único taco delantero no requiere una plataforma que se extendida a lo ancho de la suela. La plataforma elevada del taco delantero está limitada a  $\frac{5}{32}$  pulgadas o menos. Las medidas iguales o menores a los  $\frac{5}{32}$  de pulgada se medirán desde el punto más bajo de la plataforma hasta la suela de la bota).
  2. Hechos de un material que corte o rompa.
  3. Sin un dispositivo efectivo de anclaje.
  4. Con lados cóncavos.
  5. Tacos cónicos con extremos planos no paralelos a su base o de menos de  $\frac{1}{16}$  de pulgada de diámetro o con extremos redondeados con arcos mayores de  $\frac{7}{16}$  de pulgada.
  6. Tacos oblongos con extremos no paralelos a su base o que midan menos de  $\frac{1}{4}$  por  $\frac{3}{4}$  de pulgada.
  7. Tacos circulares o anulares sin bordes redondeados y con un grosor menor de  $\frac{3}{16}$  de pulgada.
  8. Tacos metálicos de un acero de dureza de material 1006, endurecidos a profundidad de .005-.008 y con diseño Rockwell C escala 55.
- f. Tacos no recambiables (Regla 9-2-2-d):
  1. De más de  $\frac{1}{2}$  pulgada de longitud (medidos desde el extremo del taco a la suela de la bota)
  2. Hechos de un material que corte, pinche o se fracture.
  3. Con superficies abrasivas o con bordes afilados.

## 4. Hechos de cualquier material metálico.

- g. Esparadrapo o cualquier vendaje en una mano, muñeca, antebrazo o codo, excepto que sea utilizado para proteger una lesión y específicamente revisado por el umpire.
- h. Cascos, camisetas o cualquier cosa que pueda esconder la pelota por su parecido de color.
- i. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia deslizante aplicada al equipamiento o a la persona de un jugador, ropa o cualquier otra cosa que afecte a la pelota o a un adversario (Excepción: Pintura para los ojos).

Las camisetas, camisas y los protectores de los brazos que potencien el contacto con el balón o con el oponente.

- j. Cualquier protector facial, exceptuando aquel construido de material no rompible con bordes redondeados cubiertos de un material resistente diseñado para que no pueda cortar, pinchar o quemar de manera que ponga en peligro a los jugadores.
- k. Hombreras con el borde anterior de la coraza redondeado y con un radio mayor a la mitad del grosor del material utilizado.
- l. Cualquier cosa que lleve el uniforme que no sea el número del jugador, el nombre del jugador, el nombre de la conferencia, del equipo, del partido, insignias conmemorativas o la bandera nacional; o la identificación de la institución, conferencia o partido. No se permite ninguna otra palabra, número o símbolo en la persona del jugador o en esparadrapos (**Excepción:** Información del juego en la muñeca o brazo del jugador).

Los uniformes y las otras piezas accesorias (p.ej. calentadores, calcetines, cintas de cabello, camisetas, muñequeras, viseras, gorras o toallas) solo pueden llevar una única etiqueta del fabricante o distribuidor o de la marca (independientemente de la visibilidad de la etiqueta o de la marca) que no tenga un área de más de 2¼ pulgadas cuadradas (p.ej. rectángulo, cuadrado, paralelogramo) incluyendo cualquier material adicional (p.ej. un parche) alrededor de la marca normal o el logotipo. No se podrá llevar en la parte externa del uniforme ninguna otra etiqueta que no sea la etiqueta del fabricante o el emblema, independientemente de la medida que tenga. Están prohibidos los logotipos de ligas profesionales.

- m. Guantes o calentadores que no estén de acuerdo con la Regla 1-4-5-b. Un guante es una cobertura ajustada a la mano con secciones separadas para cada dedo, sin ningún material adicional que interconecte los dedos, y que cubre completamente cada uno de ellos.

- n. Guantes que no lleven una etiqueta de seguridad o un sello que indique el cumplimiento voluntario con los requisitos de la Asociación de Fabricantes de Material Deportivo, excepto que estén hechos tan solo de ropa sencilla inalterada (**Excepción:** Protecciones de manos estarán sujetas a este regla a partir de 2006).
- o. Camisetas arregladas con esparadrapo o atadas de alguna manera.
- p. Añadidos al uniforme [**Excepción:** (1) En jugadas de scrimmage, una toalla blanca de tejido absorbente y sin marcas, llevada por un hombre de línea interior del ataque, o por un jugador que está en el backfield, y por un máximo de dos jugadores defensivos. Las toallas del jugador atacante del backfield y de los jugadores defensivos deben ser de 4 por 12 pulgadas y estar sujetas a la parte delantera o lateral del cinturón del jugador. No hay ninguna restricción acerca del tamaño o posición de la toalla del jugador atacante de línea; (2) En free kicks, una toalla blanca de tejido absorbente y sin marcas puede ser llevada por un máximo de dos jugadores del Equipo A y dos jugadores del Equipo B. Las toallas usadas en los free kicks deben ser de 4 por 12 pulgadas y estar sujetas a la parte delantera o lateral del cinturón; y (3) calentadores de manos llevados cuando el tiempo es frío].
- q. Protectores de costillas, hombros o espalda que no estén totalmente cubiertos.
- r. Llevar pañuelos visibles en la cabeza en el campo de juego o en la end zone .
- s. Protecciones de ojos que no sean claros o hechos de un material moldeable o rígido .

Nota: No podrá jugar ningún jugador que lleve equipamiento ilegal. Si un árbitro descubre un equipamiento ilegal, se cargará un tiempo muerto al equipo.

**VIOLACIÓN - Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 [S23, S3 o S21].**

**Excepción:** Si el equipamiento de la Regla 1-4-5 se vuelve ilegal a lo largo de una jugada, el jugador tendrá que dejar el campo hasta que sea corregido el equipamiento ilegal pero no se cargará un tiempo muerto al equipo.

### **Equipamiento Obligatorio y Penalización por Equipamiento Ilegal**

#### **ARTÍCULO 6**

No llevar el equipamiento obligatorio o usar un equipamiento ilegal se penalizará como sigue:

- a. Cada una de las tres primeras infracciones por no llevar el equipamiento obligatorio o por llevar un equipamiento ilegal hará que se cargue un tiempo muerto. La cuarta infracción en una mitad se penalizará con cinco yardas. La penalización por retraso por el cuarto tiempo muerto puede ser la primera violación por no llevar el equipamiento obligatorio o por llevar un equipamiento ilegal. Los tres primeros tiempos muertos cargados a un equipo pueden ser utilizados por éste como si él los hubiera solicitado.

1. Se pueden aprovechar los tiempos muertos.
  2. No podrá haber anulación por las tres primeras violaciones cuando un adversario haga una falta.
  3. Cuando ya no hay más tiempos muertos, la siguiente violación es una penalización por retraso a pelota muerta en el succeeding spot.
  4. Cuando se carga un tiempo muerto, el referee lo notificará al equipo ofendido, y el capitán y los entrenadores serán informados por los árbitros más cercanos a las sidelines.
- b. Los árbitros tendrán que saber antes de la señal de pelota lista si hay jugadores sin el equipamiento obligatorio o si llevan un equipamiento ilegal. Solo en una emergencia será interrumpida la cuenta de 25 segundos. Ejemplos: Un jugador(es) que no lleva colocado el casco o el protector dental. Se cargará un tiempo muerto a su equipo o se le penalizará por retraso del juego si se han utilizado todos los tiempos muertos. **VIOLACIÓN - Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 [S23, S3 o S21].**
- c. No se podrá cambiar ninguna camiseta en el campo de juego, y estos cambios se harán en la team area del jugador que se la tenga que cambiar. Cuando se determine que una camiseta no cumple la Regla 1-4-4-e y/o f, se cargará un tiempo muerto al equipo en el succeeding spot. Si el equipo ha agotado sus tiempos muertos, se le sancionará con un retraso de acuerdo a la Regla 3-4-2-b-2. Los jugadores pueden cambiarse las camisetas rotas a lo largo de un tiempo muerto de equipo y volver a jugar. Un jugador se puede cambiar la camiseta y volver a lo largo de una penalización por retraso si no se alarga más el partido por esta acción.
- d. No se puede cubrir total o parcialmente un guante con esparadrapo. El esparadrapo solo se puede utilizar para asegurar el cierre del guante.

### **Certificación de los Entrenadores**

#### **ARTÍCULO 7**

El entrenador principal, o su representante elegido, certificará al umpire antes del partido que todos los jugadores:

- a. Han sido informados de qué equipamiento es obligatorio por regla y cual constituye un equipamiento ilegal.
- b. Han sido equipados con el equipamiento obligatorio por regla.
- c. Han sido instruidos para llevar y de cómo llevar el equipamiento obligatorio a lo largo del partido.
- d. Han sido instruidos para notificar a sus entrenadores cuando el equipamiento se vuelve ilegal en una jugada a lo largo del partido.

## **Prohibición de Dispositivos Emisores de Señales**

### **ARTÍCULO 8**

Está prohibido equipar a los jugadores con cualquier aparato electrónico emisor de señales, mecánico o de otro tipo de con el propósito de comunicarse con cualquier fuente (**Excepción:** Un audiófono por prescripción médica para los jugadores sordos).

**PENALIZACIÓN - 15 yardas y descalificación del jugador. Penalizar como una falta a pelota muerta en el punto anterior [S7, S27 y S47].**

## **Equipamiento Prohibido en el Campo**

### **ARTÍCULO 9**

- a. Está prohibido el uso de equipos para repeticiones televisivas o monitores en las sidelines, tribuna, o en otros lugares del estadio con el propósito de ayudar a los entrenadores en el transcurso del partido. El uso de cualquier tipo de películas, máquinas de fax, videoreproductores, fotocopiadoras, máquinas de transmisión de texto escrito, y ordenadores está prohibido para propósitos de ayuda a los entrenadores durante el transcurso del partido o entre periodos.
- b. La única comunicación permitida entre la tribuna y la team area es la oral. Cuando el espacio de la tribuna no sea adecuado, la comunicación oral se podrá hacer desde cualquier punto de las gradas entre las extensiones de las líneas de 25 yardas hasta la parte alta del estadio. No se permitirá ningún otro tipo de comunicación con el propósito de ayudar a los entrenadores.
- c. Están prohibidos en o sobre el campo, o en o sobre la team area, los equipos de los medios de comunicación, incluidas cámaras, dispositivos de sonido y micrófonos (Regla 2-31-1).

Excepciones:

1. Equipos de cámara sujeto al soporte de la portería por detrás de los palos verticales y el horizontal.
2. El Umpire puede llevar incorporada una cámara al sombrero, sin componentes de audio, previa aprobación del Umpire y de los organizadores del partido.

3. Puede conectarse una cámara, sin componentes de audio, a unos cables que se extiendan por sobre el área de equipo y el terreno de juego, incluidas las end zones.

- d. Se recomienda al referee el uso de un micrófono proporcionado por la organización. Podrá ser utilizado por el referee para la comunicación de penalizaciones o de otras incidencias del partido, si es controlado por el referee, y no se podrá abrir en ninguna otra situación. Ningún árbitro más podrá llevar micrófonos.

- e. Están prohibidos los micrófonos puestos a los entrenadores para la transmisión a los medios de comunicación a lo largo del partido. Los miembros de los equipos no pueden ser entrevistados desde el principio del primer periodo hasta que el referee declare el partido finalizado (Excepción: Solo los entrenadores pueden ser entrevistados entre la conclusión del segundo periodo y el inicio del tercer periodo).
- f. Ningún miembro de la team area o zona de entrenadores podrá utilizar un amplificador de sonido artificial para comunicarse con los jugadores en el campo.

### **Teléfonos de los Entrenadores**

#### **ARTÍCULO 10**

El uso de teléfonos o auriculares por parte de los entrenadores antes o después del partido no está contemplado por el reglamento.

### **Uso de tabaco**

#### **ARTÍCULO 11**

Los jugadores, miembros del equipo y personal que de alguna forma intervenga en el juego (p.ej. entrenadores, gestores y árbitros) tienen prohibido el uso de productos derivados del tabaco en el campo desde el momento que los árbitros asumen su jurisdicción hasta que el referee declara el partido finalizado.

**PENALIZACIÓN - Descalificación. Penalizar como una falta a pelota muerta en el punto anterior [S47].**

### **Nuevo Equipamiento**

#### **ARTÍCULO 12**

El Comité de Reglas de Football es el responsable de formular las reglas de juego oficiales de este deporte. El comité no es responsable de verificar o aprobar los equipamientos de los jugadores.

Los fabricantes del equipamiento deben comprender su responsabilidad en el desarrollo de los equipamientos de juego de tal forma que cumplan las especificaciones establecidas de tanto en tanto por el comité. Se invita a los fabricantes a trabajar con varias agencias de verificación independientes, para asegurar la creación de un producto seguro. El Comité de Reglas certifica la seguridad del equipamiento de este deporte. Solo podrá utilizarse equipamiento que cumpla con las dimensiones y especificaciones de la Reglas de Football.

En tanto el Comité no regule el desarrollo de nuevos equipamientos y no fije los estándares técnicos o científicos de las pruebas de verificación, el comité podrá, de tanto en tanto, proporcionar parámetros a los fabricantes acerca de los niveles de desempeño que se consideren necesarios para la seguridad del juego. El comité se reserva el derecho a intervenir para proteger y mantener esta seguridad.

El Comité de Reglas de Football sugiere a los fabricantes que planifiquen cambios en el equipamiento de este deporte que envíen el equipamiento al Comité de Reglas de Football para su revisión antes de la producción definitiva.

---

# REGLA 2

## Definiciones

---

### SECCIÓN 1. Demostración de las Reglas y Señales de los Árbitros

#### ARTÍCULO 1

- a. Una demostración de la regla (D.R.) es una decisión arbitral sobre unos hechos o casos dados. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas. La relación entre las reglas y una demostración de la regla es análoga a la existente entre una Ley y la decisión del Tribunal de Justicia.

Si hay un conflicto entre las reglas oficiales y las demostraciones de las reglas, las reglas tienen prioridad.

- b. Una señal arbitral [S] se refiere a las Señales de los Árbitros de Football, de la 1 a la 47.

### SECCIÓN 2. La Pelota: Viva, Muerta, Libre

#### **Pelota Viva**

##### ARTÍCULO 1

Una pelota viva es una pelota en juego. Un pase, un chut o un fumble que no ha tocado todavía el suelo es una pelota viva en el aire.

#### **Pelota Muerta**

##### ARTÍCULO 2

Una pelota muerta es una pelota que no está en juego.

#### **Pelota Libre**

##### ARTÍCULO 3

- a. Una pelota libre es una pelota que no está en posesión de ningún jugador a lo largo de:
  1. Una jugada de carrera.
  2. Un scrimmage kick antes de que la posesión de la pelota sea ganada o recuperada o la pelota esté muerta por regla.
  3. El intervalo después de que un pase legal hacia adelante sea tocado y antes de que sea completo, incompleto o interceptado (Nota: Este intervalo es a lo largo de una jugada de pase hacia adelante, y la pelota

puede ser golpeada en cualquier dirección por un jugador elegible para tocarla).

- b. Todos los jugadores son elegibles para tocar, atrapar o recuperar una pelota libre a partir de un fumble (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a-2, 7-2-2-b-2 y 8-3-2-d-5) o de un pase hacia atrás, pero la elegibilidad para tocar una pelota libre procedente de un chut está gobernada por las reglas de chutes (Regla 6) y la elegibilidad para tocar un pase hacia adelante está gobernada por las reglas de pases (Regla 7).

### **Cuando la Pelota está Lista para Jugarse**

#### ARTÍCULO 4

Una pelota muerta está lista para jugarse cuando el referee:

- a. Si el tiempo está corriendo, hace sonar su silbato y hace la señal de pelota lista para jugarse.
- b. Si el tiempo está parado, hace sonar su silbato y hace la señal de "reloj en marcha" o de "pelota lista para jugarse".

### **En Posesión**

#### ARTÍCULO 5

"En posesión" es una abreviación que designa el hecho de tener cogida o de controlar una pelota viva.

- a. Un jugador "gana la posesión" cuando está cogiendo o controlando firmemente la pelota mientras contacta con el suelo entre límites.
- b. Un equipo está "en posesión" cuando uno de sus jugadores está "en posesión" o intenta un punt, un drop kick o un place kick; mientras un pase hacia adelante lanzado por uno de sus jugadores está en el aire; o uno de sus jugadores ha sido el último en tener posesión de una pelota libre.

### **Pertenece A**

#### ARTÍCULO 6

"Pertenece a", en contraste con "en posesión", denota el control temporal de una pelota muerta. Legalmente este control es inmaterial, dado que la pelota se ha de poner en juego de acuerdo con las reglas que gobiernen la situación existente.

### **Atrapar, Interceptar, Recuperar**

#### ARTÍCULO 7

Atrapar es un acto de establecer la posesión **firme** de una pelota viva en vuelo.

- a. Atrapar un fumble o un pase de un adversario es una intercepción.

- b. Asegurar la posesión de una pelota viva después de que toque el suelo es "recuperarla".
- c. Para atrapar, interceptar o recuperar una pelota, un jugador que levanta sus pies para atraparla, interceptarla o recuperarla debe tener posesión firme de la pelota cuando contacte el suelo dentro de límites con cualquier parte de su cuerpo o cuando entre en vigor la aplicación de la Regla 4-1-3-p.
  - 1. Si el primer pie del jugador cae dentro de límites y el receptor tiene posesión y control de la pelota, la ha atrapado o interceptado aunque dé el siguiente paso o caiga fuera de límites.
  - 2. La pérdida de la pelota simultáneamente con el retorno al suelo no es una recepción, interceptación o recuperación.
- d. La recepción por parte de un jugador arrodillado o estirado en el suelo es un pase completo o interceptado (Reglas 7-3-1 y 2 y 7-3-6 y 7).
- e. Ante la duda, la recepción, interceptación o recuperación de la pelota no es completa.

### **Recuperación o Recepción Simultánea**

#### **ARTÍCULO 8**

Una recepción o recuperación simultánea es una recepción o recuperación donde la posesión de una pelota viva es compartida por jugadores adversarios dentro de límites.

## **SECCIÓN 3. Bloquear**

### **Bloquear**

#### **ARTÍCULO 1**

- a. Bloquear es obstruir a un adversario mediante el contacto con él con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.
- b. Empujar es bloquear a un adversario con las manos abiertas.

### **Por Debajo de la Cintura**

#### **ARTÍCULO 2**

- a. Bloquear por debajo de la cintura es el contacto que se produce con cualquier parte del cuerpo del bloqueador por debajo de la cintura de un adversario, que no sea el portador de la pelota. En la duda, el bloqueo es por debajo de la cintura (Regla 9-1-2-e).
- b. Bloquear por debajo de la cintura se aplica al contacto inicial de un bloqueador contra un adversario que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace un contacto por encima de la cintura y que entonces resbala por debajo de la cintura no ha bloqueado por debajo de la cintura. Si el primer

contacto del bloqueador es con sus manos en o por encima de la cintura del adversario, es un bloqueo legal "por encima de la cintura" (Regla 9-1-2-e).

c. **El bloqueo a un adversario por debajo de la cintura es ilegal (Regla 9-1-2-e).**

**Chop Block**

ARTÍCULO 3

Un chop block es:

- a. Un bloqueo obviamente retrasado a la altura de los muslos o por debajo contra un adversario (excepto el corredor) que está en contacto con un compañero del bloqueador, o que se produce en el acto de desprendimiento del primer bloqueador o cuando ya se ha desprendido de él pero todavía está confrontándolo. Ante la duda, el contacto es a la altura de los muslos o por debajo.
- b. Un bloqueo combinado arriba-abajo o abajo-arriba por parte de dos hombres de línea que no estaban adyacentes habiendo o no un retardo entre los contactos, ocurriendo en la zona neutral.
- c. Una combinación de bloqueos arriba-abajo, abajo-arriba o abajo-abajo por cualquiera de dos jugadores ofensivos con o sin retardo entre los contactos, cuando el contacto inicial ocurra claramente más allá de la zona neutral (por ejemplo, todos los jugadores involucrados se encuentren por delante de la línea de scrimmage).
- d. **Cualquier bloqueo combinado arriba-abajo, abajo-arriba, abajo-abajo (chop Block) es ilegal (Regla 9-1-2-p).**

**Bloqueo por la Espalda**

ARTÍCULO 4

- a. Un bloqueo por la espalda es el contacto contra un adversario que tiene lugar cuando la fuerza inicial del contacto es por detrás y por encima de la cintura (**Excepción:** Contra el corredor). **En caso de duda, el contacto es por debajo de la cintura (Regla 9-3-3-c).**
- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto de contacto inicial.

**Figura (del Cuerpo)**

ARTÍCULO 5

La figura del cuerpo de un jugador incluye los hombros o más debajo de ellos sin contar la espalda [Regla 9-3-3-a-1-(c) Excepción].

## SECCIÓN 4. Clipping

### ARTÍCULO 1

- a. Clipping es un bloqueo contra un adversario que tiene lugar cuando la fuerza del contacto inicial es por detrás y en o por debajo de la cintura (**Excepción:** Contra el corredor) (Regla 9-1-2-d).
- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indican necesariamente el punto del contacto inicial.

## SECCIÓN 5. Avance Deliberado de una Pelota Muerta

### ARTÍCULO 1

Avanzar deliberadamente una pelota muerta es un intento del corredor de avanzar la pelota después de que cualquier parte de su cuerpo, a excepción de una mano o pie, haya tocado el suelo o después de que la pelota haya sido declarada muerta por regla (**Excepción:** Regla 4-1-3-b Excepción).

## SECCIÓN 6. Down y Entre Downs

### ARTÍCULO 1

Un down es una unidad del juego que comienza con un snap legal después de que la pelota está lista para jugarse y concluye cuando la pelota se convierte en muerta. Entre downs es el intervalo a lo largo del cual la pelota está muerta.

## SECCIÓN 8. Hacia Adelante, Más Allá y Máximo Avance

### Avanzar, Estar Más Allá

#### ARTÍCULO 1

Avanzar, estar más allá o por delante de, en referencia a uno de los dos equipos, indica la dirección hacia la end line del adversario. Los términos opuestos son hacia atrás o por detrás.

### Máximo Avance

#### ARTÍCULO 2

El máximo avance es un término que indica el final del avance hecho por un corredor o receptor de pase en el aire de cualquier equipo y se aplica a la posición de la pelota cuando ésta se vuelve muerta por regla (Reglas 4-1-3-a, b y p; Reglas 4-2-1 y 4; y Regla 5-1-3-a Excepción).

## SECCIÓN 9. Falta y Violación

### ARTÍCULO 1

Una falta es una infracción de la regla para la que hay una penalización prescrita. Una falta personal flagrante es una infracción de una regla suficientemente extremada o deliberada, que somete al oponente en peligro de lesión catastrófica. Una violación es una infracción de la regla para la que no hay ninguna penalización prescrita y que no puede anular la penalización de una falta.

## SECCIÓN 10. Fumble, Muff, Batting, Toque

### Fumble

#### ARTÍCULO 1

Un fumble es cualquier acción que no sea un pase, un chut o una entrega buena, y que resulta en la pérdida de posesión de un jugador.

### Muff

#### ARTÍCULO 2

Un muff es un intento desafortunado de atrapar o recuperar una pelota, tocándola en el intento.

### Batear la pelota (Batting)

#### ARTÍCULO 3

Batear la pelota es golpearla intencionadamente o cambiar intencionadamente su dirección con manos o brazos.

### Toque

#### ARTÍCULO 4

Tocar una pelota que no está en posesión de un jugador denota cualquier contacto con la pelota (**Excepciones:** Reglas 6-1-4-a y b, y 6-3-4-a y b). Puede ser intencionado o no, y siempre precede a la posesión y control. El toque intencional es el toque deliberado o planeado. Ante la duda, la pelota no ha sido tocada en un pase hacia adelante.

## SECCIÓN 11. Líneas

### Goal Lines

#### ARTÍCULO 1

Cada goal line es parte de un plano vertical que separa una end zone del campo de juego cuando la pelota es tocada o está en posesión de un jugador. El plano se extiende más allá de las sidelines (**Excepción:** Regla 4-2-4-e). La goal line de un equipo es aquella que defiende.

### **Líneas de Restricción**

#### ARTÍCULO 2

Una línea de restricción es parte de un plano vertical cuando una pelota es tocada o está en posesión. El plano se extiende más allá de las sidelines.

### **Líneas de Yarda**

#### ARTÍCULO 3

Una línea de yarda es cualquier línea en el campo de juego paralela a las end lines. Las líneas de yarda de un equipo, marcadas o no, están numeradas consecutivamente desde su goal line hasta la yarda 25.

### **Líneas Interiores (Hash Marks)**

#### ARTÍCULO 4

Las dos líneas interiores están a 15 m. de las sidelines. Las líneas interiores y las pequeñas extensiones de la línea de yarda medirán 24 pulgadas de longitud

### **Líneas de Fuera de Límites**

#### ARTÍCULO 5

El área comprendida entre las sidelines y las end lines es "dentro de límites", y el área que rodea e incluye las sidelines y las end lines es "fuera de límites".

## **SECCIÓN 12. Entregar la Pelota**

#### ARTÍCULO 1

- a. Entregar la pelota es transferir la posesión de la pelota de un compañero a otro sin lanzarla, chutarla o perderla.
- b. Excepto cuando está permitido por regla, entregar la pelota a un compañero hacia adelante es ilegal.
- c. La pérdida de la posesión de la pelota a causa de una entrega defectuosa es un fumble **cometido por el último jugador en posesión [Excepción: El snap (Regla 2-23-1-c)].**
- d. La entrega hacia atrás (handoff) tiene lugar cuando el corredor entrega la pelota antes de que ésta esté más allá de la yarda donde el corredor estaba colocado.

## **SECCIÓN 13. Huddle**

#### ARTÍCULO 1

Un huddle es la reunión de dos o más jugadores antes del snap.

## SECCIÓN 14. Hurdling

### ARTÍCULO 1

- a. Hurdling es el intento por parte de un jugador de saltar con uno o ambos pies o rodillas adelantados por encima de un adversario cuando éste todavía está de pie (**Excepción:** El corredor) (Regla 9-1-2-i).
- b. "De pie" significa que ninguna parte del cuerpo del adversario a excepción de uno o ambos pies están en contacto con el suelo.
- c. Hacer hurdling a un jugador atacante antes del snap es una falta a pelota muerta. Esto incluye a los jugadores atacantes en posición de tres o cuatro puntos.

## SECCIÓN 15. Chuts

### Chuts

### ARTÍCULO 1

Chutar la pelota es golpearla intencionadamente con la rodilla, la espinilla o el pie.

Ante la duda, una pelota ha sido chutada accidentalmente en lugar de chutada intencionadamente.

**No esta permitido CHUTAR intencionadamente la pelota .**

## SECCIÓN 16. Pérdida de un Down

### ARTÍCULO 1

"Pérdida de un down" es una abreviación que quiere decir "pérdida del derecho de repetir un down".

## SECCIÓN 17. La Zona Neutral

### ARTÍCULO 1

La zona neutral es el espacio entre las dos líneas de scrimmage extendido hacia las sidelines y que tiene la longitud de la pelota. La zona neutral se establece cuando la pelota está lista para jugarse y descansa en el suelo con su eje largo formando ángulo recto con la línea de scrimmage y paralelo a las sidelines.

## SECCIÓN 18. Encroachment y Offside

### Encroachment

#### ARTÍCULO 1

- a. Después de que la pelota está lista para jugarse, tiene lugar un encroachment cuando un jugador atacante está en o más allá de la zona neutral después de que el snapper (con sus manos entre sus rodillas o por detrás de ellas) toque o simule tocar la pelota antes del snap (**Excepción:** Cuando la pelota se pone en juego, el snapper no comete encroachment cuando está en la zona neutral).

### Offside

#### ARTÍCULO 2

- a. Después de que la pelota está lista para jugarse, tiene lugar un offside cuando un jugador defensivo está en o más allá de la zona neutral cuando se realiza un snap legal, toca a un adversario más allá de la zona neutral antes del snap, toca la pelota antes de que se haga el snap, amenaza a un hombre de línea atacante (que reacciona inmediatamente) antes del snap.

## SECCIÓN 19. Pases

### Pasar

#### ARTÍCULO 1

Pasar la pelota es lanzarla. Un pase continúa siendo un pase hasta que es atrapado o interceptado por un jugador o la pelota se convierte en muerta.

### Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás

#### ARTÍCULO 2

- a. Un pase hacia adelante está determinado por el punto donde la pelota toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa más allá del punto de pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás. Ante la duda, es un pase hacia adelante y no hacia atrás cuando sea lanzado en o detrás de la zona neutral.
- b. **Cuando un jugador d l Equipo A sujeta la pelota para pasarla hacia adelante hacia la zona neutral, cualquier movimiento intencionado hacia adelante de su mano o brazo inicia el pase hacia adelante . Si un jugador del Equipo B toca al pasador o la pelota después de que comience el movimiento hacia adelante y la pelota deja la mano del pasador, se ha producido un pase hacia adelante sin importar donde la pelota toca el suelo o a un jugador .**

- c. Ante la duda, la pelota ha sido lanzada y no es un fumble que ha ocurrido en un intento de pase hacia adelante.
- d. Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota.
- e. **Obligatoriedad de al menos un pase legal hacia adelante cada cuatro jugadas. No puede haber una secuencia de cuatro jugadas de carrera seguidas.**

### **Pase que Cruza la Zona Neutral**

#### ARTÍCULO 3

- a. Un pase legal hacia adelante ha cruzado la zona neutral cuando toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa más allá de la zona neutral dentro del campo de juego. No ha cruzado la zona neutral cuando toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa en o detrás de la zona neutral dentro del campo de juego.
- b. **Un jugador ha cruzado la zona neutral cuando todo su cuerpo ha estado más allá de la zona neutral.**
- c. Un pase legal hacia adelante está más allá o detrás de la zona neutral según por donde cruce la sideline.

### **Pase Hacia Adelante Atrapable**

#### ARTÍCULO 4

Un pase hacia adelante atrapable es un pase legal hacia adelante no tocado más allá de la zona neutral, lanzado a un jugador elegible del Equipo A que tiene una oportunidad razonable de atrapar la pelota. Ante la duda, un pase legal hacia adelante es atrapable.

## **SECCIÓN 20. Penalización**

#### ARTÍCULO 1

Una penalización es una pérdida de yardas impuesta por regla contra un equipo que ha cometido una falta y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, un primer down automático o una descalificación.

## **SECCIÓN 21. Scrimmage**

### **Scrimmage**

#### ARTÍCULO 1

Un scrimmage es la interacción de los dos equipos a lo largo de un down en el que la jugada se inicia con un snap.

## **Línea de Scrimmage**

### **ARTÍCULO 2**

La línea de scrimmage para cada equipo cuando la pelota está lista para jugarse es la línea de yarda y su plano vertical que cruza el extremo de la pelota más cercano a su goal line y que se extiende a las sidelines.

## **SECCIÓN 22. Shift**

### **ARTÍCULO 1**

Un shift es un cambio de posición simultáneo de dos o más jugadores atacantes después de que la pelota esté lista para jugarse en una jugada de scrimmage y antes del siguiente snap.

## **SECCIÓN 23. Snap de la Pelota**

### **ARTÍCULO 1**

- a. Un snap legal de la pelota es entregarla o pasarla hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos, de manera que la pelota deje la mano o manos en éste movimiento (Regla 4-1-4).
- b. El snap se inicia cuando la pelota es movida legalmente y finaliza cuando la pelota deja las manos del snapper.
- c. Si, a lo largo de cualquier movimiento hacia atrás de un snap legal, la pelota resbala de las manos del snapper, se convierte en un pase hacia atrás y está en juego (Regla 4-1-1).
- d. Mientras la pelota está en el suelo y antes del snap, el eje largo de la pelota tiene que formar un ángulo recto con la línea de scrimmage (Regla 7-1-3-a-1).
- e. A no ser que sea movida hacia atrás, el movimiento de la pelota no inicia un snap legal. No es un snap legal si la pelota se mueve en primer lugar hacia adelante o es levantada.
- f. Si la pelota es tocada por el Equipo B a lo largo de un snap legal, la pelota continúa muerta y el Equipo B será penalizado. Si la pelota es tocada por el Equipo B a lo largo de un snap ilegal, la pelota continúa muerta y el Equipo A será penalizado.
- g. No hace falta que el snap se realice entre las piernas del snapper; pero para ser legal, tiene que ser un movimiento hacia atrás rápido y continuo.
- h. El snap de la pelota se ha de realizar encima de las hash marks o entre ellas.

- i. La posición de la pelota en el momento del snap (Regla 9-1-2-e) se refiere a una línea imaginaria a través de la pelota paralela a las sidelines desde end line a end line.

## **SECCIÓN 24. Spearing**

### **ARTÍCULO 1**

Spearing es el uso del casco, incluida la mascara, en un intento de dañar a un adversario.

## **SECCIÓN 25. Puntos**

### **Punto de Aplicación**

#### **ARTÍCULO 1**

Un punto de aplicación es el punto desde donde se aplica la penalización por una falta o una violación.

### **Punto Previo**

#### **ARTÍCULO 2**

El punto previo es el punto donde la pelota se puso en juego en la jugada anterior.

### **Punto Siguiente**

#### **ARTÍCULO 3**

El punto siguiente es el punto donde se pondrá la pelota en juego en la siguiente jugada.

### **Punto de Pelota Muerta**

#### **ARTÍCULO 4**

El punto de pelota muerta es el punto donde la pelota se vuelve muerta.

### **Punto de la Falta**

#### **ARTÍCULO 5**

El punto de la falta es el punto donde tiene lugar una falta Si está fuera de límites entre las goal lines, será la intersección entre la hash mark más cercana y la línea de yarda prolongada a través del punto de la falta. Si está fuera de límites entre la goal line y la end line o detrás de la end line, la falta ha sido en la end zone.

### **Punto de Fuera de Límites**

#### **ARTÍCULO 6**

El punto de fuera de límites es el punto donde, de acuerdo con la regla, la pelota se convierte en muerta porque ha salido o ha sido declarada fuera de límites.

**Punto Interior**

## ARTÍCULO 7

El punto interior es la intersección de la hash mark más cercana y la línea de yarda que pasa a través del punto de pelota muerta, o el punto donde ha quedado la pelota entre la hash mark y la sideline a causa de una penalización.

**Punto Donde Acaba la Carrera**

## ARTÍCULO 8

El punto donde acaba la carrera es aquel punto:

- a. Donde la pelota es declarada muerta en posesión de un jugador.
- b. Donde un jugador pierde la posesión de la pelota a causa de un fumble.
- c. Donde tiene lugar una entrega legal (o ilegal) de la pelota.
- d. Donde es lanzado un pase ilegal hacia adelante.
- e. Donde es lanzado un pase hacia atrás.
- f. Donde se hace un scrimmage kick ilegal más allá de la línea de scrimmage.
- g. Donde tiene lugar un chut de retorno (return kick).

**Punto Básico**

## ARTÍCULO 10

El "PUNTO BASICO" para una penalización de cualquiera de los dos equipos antes de un cambio de posesión es el punto anterior.

Los siguientes son los basic spots para la aplicación en jugadas de carrera:

- a. El punto básico en jugadas de carrera cuando la carrera acaba más allá de la zona neutral es **el punto anterior, y las faltas de cualquiera de los dos equipos se aplican desde el punto anterior.**
- b. El punto básico en jugadas de carrera, cuando la carrera acaba detrás de la zona neutral es **el punto anterior y las faltas de cualquiera de los dos equipos se aplican desde el punto anterior.**
- c. El punto básico en jugadas de carrera que tienen lugar cuando no hay zona neutral (CAMBIOS DE POSESIÓN) (retornos de intercepciones, avances de fumble, etc.) es **el punto de cambio de posesión y las faltas de cualquier equipo se aplican desde el punto de cambio de posesión.**
- d. El punto básico en jugadas legales de pase hacia adelante es el punto anterior

**Excepciones:**

1. La interferencia de pase defensivo se aplica punto de la falta.
2. La intererencia de pase defensivo en su end zone el punto de aplicación yarda 2.

En ambos casos Primer Down automatico.

## **SECCIÓN 26. Placar**

### ARTÍCULO 1

Placar es coger o abrazar a un adversario con una mano(s) o brazo(s).

**Placar al portador de la pelota (corredor) por debajo de la cintura es ilegal y conlleva una penalizacion de 15 yardas y primero automatico.**

**Si en una acción de placaje, el contacto inicial se realiza como minimo a la altura de las caderas y como continuación de dicha acción el jugador finaliza el placaje delizandose por debajo de la cintura del portador de la pelota (corredor), el conjunto de la acción del placaje será legal.**

## **SECCIÓN 27. Designación de Equipos y Jugadores**

### **Equipos A y B**

#### ARTÍCULO 1

El equipo A es el equipo que es designado para poner la pelota en juego, y mantiene esta designación hasta que la pelota sea de nuevo declarada lista para jugarse. El Equipo B designa al adversario.

### **Equipos Atacante y Defensor**

#### ARTÍCULO 2

El equipo atacante es el equipo en posesión o el equipo al que le pertenece la pelota; el equipo defensor es el equipo adversario.

### **Hombre de Línea y Back**

#### ARTÍCULO 4

- a. Cualquier jugador del equipo A en alguna de las siguientes posiciones es un hombre de línea:
  1. Un hombre de línea es cualquier jugador del Equipo A situado legalmente en su línea de scrimmage cuando se hace el snap de la pelota. Un hombre de línea interior es cualquier jugador del Equipo A legalmente en su línea de

scrimmage y colocado entre los jugadores de los extremos del Equipo A que también están en la línea de scrimmage en el momento del snap. Un receptor de pase inelegible del Equipo A está "en su línea de scrimmage" en el momento del snap cuando mira a la goal line del equipo contrario con la línea de sus hombros paralela a ésta y rompe con su cabeza el plano de la línea que pasa por la cintura del snapper.

2. Un receptor de pase elegible del Equipo A está "en su línea de scrimmage" en el momento del snap cuando mira a la goal line del equipo contrario con la línea de sus hombros aproximadamente paralela a ésta y rompiendo con su cabeza el plano de la línea que pasa por la cintura del snapper.
3. Un jugador del Equipo A también es un hombre de línea cuando, después de que la pelota está lista para jugarse y de que el snapper (posicionado con sus manos entre las rodillas o por detrás de ellas) toca o simula tocar la pelota, su cabeza rompa el plano de la línea que pasa por la cintura del snapper  
**(Excepción: Regla 7-1-3-b-1)**
- b. Un back es cualquier jugador del Equipo A que no rompe con su cabeza o cuerpo el plano de la línea que pasa por la parte más posterior, que no sean las piernas o los pies, del jugador del Equipo A más cercano (a excepción del snapper) en la línea de scrimmage cuando se hace el snap de la pelota. Un hombre de línea se convierte en back antes del snap cuando se mueve a una posición legal en el backfield y se para.

### **Pasador**

#### ARTÍCULO 5

El pasador es el jugador que lanza un pase legal hacia adelante. Es un pasador desde el momento que suelta la pelota hasta que el pase es completo, incompleto o interceptado o se mueve para participar en la jugada.

### **Jugador**

#### ARTÍCULO 6

- a. Un jugador es cualquiera de los participantes en el juego que no es un sustituto o un jugador reemplazado y que está sujeto a las reglas tanto dentro como fuera del campo de juego.
- b. Un jugador en el aire es un jugador que no está en contacto con el suelo.
- c. **Un jugador que se marcha es un jugador que abandona el campo habiendo sido reemplazado por un sustituto.**

**Corredor y Portador de la Pelota**

## ARTÍCULO 7

- a. **El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva o que simula la posesión de una pelota viva.**
- b. **El portador de la pelota es un corredor que tiene posesión de una pelota viva.**

## ARTÍCULO 7

El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva o que simula la posesión de una pelota viva. Las Reglas 4-1-3-a, b, o y q se aplicarán solo a un corredor en posesión de una pelota viva.

**Snapper**

## ARTÍCULO 8

El snapper es el jugador que realiza el snap de la pelota. Se convierte en snapper cuando se sitúa en su posición y toca o simula tocar la pelota (con las manos entre las rodillas o por detrás de ellas) (Regla 7-1-3-a-1).

**Substituto**

## ARTÍCULO 9

- a. Un sustituto legal es el que substituye a un jugador o cubre la vacante de un jugador a lo largo de un intervalo entre downs.
- b. Un sustituto legal se convierte en jugador cuando entra al campo de juego o a las end zones y se comunica con un compañero o un árbitro, va al huddle, se posiciona en una formación ofensiva o defensiva, o participa en una jugada.

**Jugador Reemplazado**

## ARTÍCULO 10

Un jugador reemplazado es aquel que ha participado en la jugada previa, ha sido reemplazado por un sustituto y ha dejado el campo de juego y las end zones.

**Vacante de un Jugador**

## ARTÍCULO 11

La vacante de un jugador tiene lugar cuando un equipo tiene menos de once hombres en el partido.

**Jugador Descalificado (Expulsado)**

## ARTÍCULO 12

Un jugador descalificado es aquel que es declarado inelegible para participar en lo que queda de partido.

**Miembro del Equipo**

## ARTÍCULO 13

Un miembro del equipo es parte de un grupo de potenciales jugadores, en uniforme, organizados para participar en el inminente partido de football o jugadas de football.

**SECCIÓN 28. Tripping**

## ARTÍCULO 1

Tripping (zancadilla) es utilizar la espinilla o el pie para obstruir a un adversario (excepto al corredor) por debajo de las rodillas.

**SECCIÓN 29. Dispositivos para Medir el Tiempo****Reloj del Partido**

## ARTÍCULO 1

El reloj del partido es cualquier dispositivo bajo el control del árbitro apropiado utilizado para medir los 40 minutos de juego.

**Reloj de los 25 segundos**

## ARTÍCULO 2

El reloj de los 25 segundos es cualquier dispositivo bajo el control del árbitro apropiado utilizado para medir los 25 segundos entre la señal de pelota lista para jugarse y la puesta en juego de ésta. El tipo de dispositivo será determinado por la organización del partido.

**SECCIÓN 30. Clasificación de las Jugadas****Jugadas de Pase Hacia Adelante**

## ARTÍCULO 1

Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el snap y cuando un pase legal hacia adelante ha sido completo, incompleto o interceptado.

**Jugada de Carrera**

## ARTÍCULO 3

Una jugada de carrera es cualquier acción a pelota viva que no tiene lugar antes de que la posesión de un jugador sea restablecida a lo largo de una jugada de pase legal hacia adelante.

- a. Una jugada de carrera incluye el punto donde acaba la jugada y el intervalo entre cualquier subsiguiente fumble, pase hacia atrás o ilegal desde el momento que la carrera acaba hasta que la posesión es ganada o recuperada o la pelota es declarada muerta por regla.

1. Pueden haber más de una jugada de carrera a lo largo de un down si la posesión de la pelota es ganada o recuperada más allá de la zona neutral.
  2. No podrá haber más de una jugada de carrera detrás de la zona neutral si no tiene lugar un cambio de equipo en posesión.
- b. Una carrera es ese segmento de una jugada de carrera antes de que el jugador pierda la posesión.

## SECCIÓN 31. Áreas del Campo

### El Campo

#### ARTÍCULO 1

El campo es el área dentro de las líneas limítrofes y que incluye estas líneas y las team areas y el espacio entre las dos (**Excepción:** Vallas alrededor del campo).

### El Campo de Juego

#### ARTÍCULO 2

El campo de juego es el área dentro de las líneas limítrofes y que no incluye las end zones.

### End Zones

#### ARTÍCULO 3

**Las end zones son las áreas de 10 yardas a ambos extremos del campo entre las goal lines y las end lines. Las goal lines y los pylons de la goal line están dentro de la end zone, y la end zone de un equipo es la que éste equipo defiende.**

### Superficie de Juego

#### ARTÍCULO 4

La superficie de juego es el material o substancia con la que está hecho el terreno de juego, incluidas las end zones.

### Recinto de Juego

#### ARTÍCULO 5

El recinto de juego es aquella área que comprende el estadio, el techo, los asientos, las vallas u otras estructuras (**Excepción:** Los marcadores no se consideran dentro del recinto de juego).

## **SECCIÓN 32. Pelear**

### ARTÍCULO 1

Pelear es cualquier intento por parte de un jugador, entrenador o miembro de un equipo uniformado de golpear a un adversario de una manera combativa no relacionada con el football. Estos actos incluyen, aunque no están limitados a éstos:

- a. Un intento de golpear a un adversario con el brazo(s), mano(s), pierna(s) o pie(s). tanto si hay o no contacto.
- b. Un acto antideportivo hacia un adversario que provoque la reacción en pelea de éste (Reglas 9-2-1-a y 9-5-1-a-c).

---

# REGLA 3

## Periodos, Factores de Tiempo y Substituciones

---

### SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo

#### Primer y Segundo Periodo

##### ARTÍCULO 1

Cada mitad comenzará con un snap desde la yarda 15 del equipo en posesión del balón. Tres minutos antes de la hora establecida para el inicio del partido, el referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro del partido, pidiendo primero al capitán del equipo visitante que escoja el lado de la moneda.

**Antes de la segunda parte, los capitanes se reunirán con el Referee para elegir las opciones de la segunda parte.**

A lo largo del sorteo, cada equipo estará en el área entre las marcas de nueve yardas y su sideline o en la team area. El sorteo comienza cuando los capitanes traspasan las marcas de 9 yardas y finaliza cuando los capitanes traspasan las marcas de 9 yardas.

#### **PENALIZACIÓN -Cinco yardas desde el punto de inicio de juego [S19].**

- a. El ganador del sorteo escogerá una de las siguientes opciones en la primera o segunda mitad al inicio de la mitad escogida:
  1. Designar qué equipo realizará el snap de inicio desde su propia yarda 15.
  2. Designar qué goal line defenderá su equipo.
- b. El perdedor escogerá una de las opciones arriba indicadas en la mitad que su adversario no haya seleccionado.
- c. El equipo que no ha tenido la oportunidad de escoger entre las opciones en una mitad ejecutará la opción que su adversario no haya escogido.
- d. Si el ganador del sorteo pide escoger en la segunda mitad, el referee utilizará [S10].

**Períodos Extra****ARTÍCULO 3**

Se utilizará el sistema de desempate de la NCAA:

- a. Inmediatamente después de la conclusión del segundo periodo, los árbitros pedirán a ambos equipos que se retiren a sus respectivas team areas. Los árbitros se reunirán en la yarda 40 y revisarán los procedimientos de desempate.
- b. Los árbitros escoltarán a los capitanes (Regla 3-1-1) hasta el centro del campo para el sorteo. El referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro, indicando previamente al capitán del equipo visitante que elija el lado de la moneda. El ganador del sorteo escogerá una de las siguientes opciones:
  1. Atacar o defender, con el ataque en la yarda 25 del adversario para comenzar la primera serie.
  2. Qué extremo del campo se utilizará para las dos series de este período extra.

**Nota:** El ganador del sorteo no podrá rehusar el elegir.

- c. El perdedor del sorteo ejercerá la opción restante para el primer período extra y tendrá la primera elección de las dos opciones para los subsiguientes períodos extras impares que hubiera.
- d. **Períodos extra:** Un período extra consistirá en dos series donde alternativamente cada equipo pondrá en juego la pelota mediante un snap en o entre las hash marks de la yarda 25 designada, la cual pasará a ser la yarda 25 del adversario. El snap se hará en el punto medio entre las hash marks de la yarda 25, a no ser que se escoja una localización diferente en o entre las hash marks antes de la señal de pelota lista para jugarse. Después de la señal, la pelota podrá ser recolocada después de un tiempo muerto de un equipo, a no ser que haya habido una falta del Equipo A o anulación de penalizaciones.
- e. **Series de equipo:** Cada equipo retiene la posesión de la pelota a lo largo de una serie hasta que anote o no consiga hacer un primer down. La pelota continúa viva después de un cambio de posesión hasta que sea declarada muerta. No obstante, el Equipo A no puede tener primero y diez si recupera de nuevo la posesión de la pelota después de un cambio de posesión.

Las definiciones de Equipo A y B son las mismas que las definidas en la Regla 2-27-1.

**EJEMPLOS:**

1. Después de que cada equipo haya puesto en juego la pelota mediante un snap al inicio de su serie, el marcador continua empatado o no han habido anotaciones.  
**APLICACIÓN:** Comenzar el segundo período extra siendo el perdedor del sorteo al inicio del primer período quien escoge una de las dos opciones.
  2. En una jugada que no es un try, el Equipo B intercepta un pase o fumble para anotar un touchdown o recupera un fumble o un pase hacia atrás y anota un touchdown.  
**APLICACIÓN:** El período y el partido han acabado, y el Equipo B es el ganador.
  3. A lo largo de la primera serie de un período, el Equipo B intercepta un pase o un fumble o recupera un fumble o un pase hacia atrás pero no anota un touchdown.  
**APLICACIÓN:** Termina la serie del Equipo A y el Equipo B, que pasará a ser el Equipo A, comienza su serie en este período.
  4. A lo largo de la primera serie de un período, el Equipo B - después de ganar la posesión- la pierde, recuperándola el Equipo A, el cual anota un touchdown.  
**APLICACIÓN:** La anotación cuenta, y el Equipo B comienza su serie del período después del try.
  5. A lo largo de la primera serie de un período, el Equipo B -después de ganar la posesión- la pierde, recuperándola el Equipo A, el cual no consigue anotar un touchdown. **APLICACIÓN:** Termina la serie del Equipo A, y el Equipo B comienza su serie en este período.
  6. A lo largo de la primera serie de un período, el Equipo A hace un fumble que entra en la end zone del Equipo B en el segundo down de una serie. El Equipo B recupera y mata la pelota en su end zone. **APLICACIÓN:** Termina la serie del Equipo A en este período. Comienza la serie del Equipo B en este período.
  7. A lo largo de la primera serie de un período, B10 intercepta un pase hacia adelante en su yarda tres y mata la pelota en su end zone (el impulso no está involucrado).  
**APLICACIÓN:** Anotar dos puntos para el Equipo A. La serie del Equipo A ha finalizado. El Equipo B pondrá la pelota en juego, primero y 10 en la yarda 25 del mismo extremo del campo.
- f. Anotación: El equipo que anota un mayor número de puntos a lo largo del tiempo normal y de los períodos extra será declarado el ganador. Habrá igual número de series, tal y como se ha detallado en el apartado (e), en cada período extra, excepto si el Equipo B anota a lo largo de un período que no sea un try. Al comenzar el tercer periodo extra, el equipo que anote un touchdown deberá intentar un try de dos puntos. Un try de un punto por parte del Equipo A es ilegal.

#### **EJEMPLOS:**

1. **En la primera posesión del tercer periodo, el Equipo A anota un touchdown. El try debe jugarse desde la yarda 10 (snap yarda 10, valor 2 puntos).**

2. Si se anota un touchdown que determina cuál es el equipo ganador en un periodo extra, el try deberá ser cancelado.

**g. Faltas después de un cambio de posesión:**

1. **En periodos extra, las distancias de penalización para cualquiera de los equipos se declinan por regla (Excepciones: Faltas a pelota muerta y faltas a pelota viva que se penalizan como faltas a pelota muerta se aplicaran en la siguiente jugada).**
2. La anotación de un equipo que haya hecho alguna falta durante el down será cancelada.
3. Si hay anulación de faltas, y una o las dos tienen lugar después de la posesión del Equipo B, no se repetirá el down.

**EJEMPLOS:**

1. Después del final de la primera serie de un período para el Equipo A, el Equipo B comete una falta a pelota muerta. APLICACIÓN: El Equipo B comienza su serie en la yarda 40, primero y diez.
  2. A lo largo de la primera serie de un período, el Equipo A hace un pase y un back del Equipo A está haciendo un movimiento ilegal a lo largo del down. El pase es interceptado, y el Equipo B hace una falta antes de anotar un touchdown. APLICACIÓN: La anotación no es válida. Ha terminado la serie, y el Equipo B comienza su serie en la yarda 25.
  3. A lo largo de la segunda serie de un período, el Equipo B intercepta un pase y corre hasta anotar un touchdown. A lo largo de la carrera, el Equipo B hace un clipping en medio del campo. APLICACIÓN: Se anula la anotación, y si el marcador estaba empatado, el siguiente período empezará con primero y 10 en la yarda 25.
  4. Durante la primera serie de un periodo extra B37 intercepta un pase hacia delante y tiene el camino despejado hacia la end zone del equipo contrario cuando realiza un gesto obscuro hacia un oponente. APLICACIÓN: La anotación del equipo B se cancela y el equipo B iniciará su serie en la yarda 40 (Reglas 3-1-3 y 3-1-3-g-1,2).
- h. Tiempos muertos:** Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada período extra. Los tiempos muertos no utilizados a lo largo del tiempo normal de partido no se podrán utilizar en el período extra. Los tiempos muertos no utilizados en los periodos extras no se podrán utilizar en otros periodos extras. Los tiempos muertos entre periodos se cargarán al siguiente período.

Los tiempos muertos de radio y TV solo están permitidos entre periodos extra (entre primero y segundo, entre segundo y tercero, etc.). Los tiempos muertos cargados a los equipos no pueden extenderse por necesidades de radio y/o TV. El (los) periodo(s) extra(s) comenzará(n) cuando se haga el snap.

## SECCIÓN 2. Tiempo de Juego e Interrupciones

### Duración de los Periodos y de las Interrupciones

#### ARTÍCULO 1

**El tiempo total de juego tendrá que ser de 40 minutos, divididos en dos periodos de 20 minutos cada uno, (18 minutos a tiempo corrido y 2 minutos a tiempo de juego real).**

- a. Ningún período se acabará hasta que la pelota esté muerta y el referee declare el período finalizado [S14].
- b. **La interrupción entre mitades, la cual empieza cuando el campo está libre de todos los jugadores y entrenadores, será de 5 minutos.**
- c. **La interrupción de 5 minutos entre mitades puede comenzar inmediatamente después de que finalice el primer periodo si así lo determina el comité de competición, o por mutuo acuerdo de ambos equipos.**

### Ajustes de Tiempo

#### ARTÍCULO 2

Antes del inicio del partido, el referee puede acortar el tiempo de juego y de las interrupciones entre periodos si cree que la oscuridad puede interferir con el transcurso del juego. Los cuatro períodos tienen que tener la misma duración si el partido es acortado antes de que empiece.

- a. En cualquier momento del partido, el tiempo de juego de uno o varios períodos restantes así como de la interrupción entre mitades, puede ser acortado por mutuo acuerdo de los dos entrenadores y del referee.
- b. Los errores de tiempo en el reloj del partido pueden ser corregidos pero solo en el período donde tuvieron lugar.
- c. Si el referee tiene un conocimiento positivo del tiempo perdido, reajustará el reloj de partido y lo pondrá en marcha cuando haga falta.
- d. Los errores de tiempo en el reloj de 25 segundos pueden ser corregidos por el referee. El reloj de 25 segundos se pondrá de nuevo en marcha.
- e. **Cuando la cuenta de 25 segundos es interrumpida por circunstancias más allá del control de cualquier equipo( y sin que pueda saberse el tiempo ya transcurrido del reloj del partido) se empezará una nueva cuenta de 25 segundos y el reloj de partido se pondrá en marcha con el snap.**

- f. El reloj de 25 segundos no se pondrá en marcha cuando el reloj de partido indique menos de 25 segundos para el fin de un período.
- g. El reloj de partido no se parará si el reloj de 25 segundos se pone en marcha a pesar de lo que indica la Regla 3-2-2-f.

### **Extensión de los Períodos**

#### ARTÍCULO 3

Se alargará un período hasta que se juegue un down (que no sea un try), siempre y cuando no hayan faltas a pelota viva penalizadas como faltas a pelota muerta, cuando:

- a. Se acepta la penalización de una o más faltas a pelota viva no penalizadas como faltas a pelota muerta que tienen lugar a lo largo de un down donde el tiempo se acaba (**Excepción:** Regla 10-2-2-g-1) .
- b. Tiene lugar una anulación de faltas a lo largo de un down donde el tiempo se acaba.
- c. Tiene lugar un pitido involuntario o un árbitro señala la pelota muerta a lo largo de un down donde el tiempo se acaba.

### **Dispositivos para Medir el Tiempo**

#### ARTÍCULO 4

- a. **El tiempo de juego se tendrá que llevar con un reloj del partido que lo puede llevar y controlar el arbitro designado. El tipo de reloj de partido lo determinará la organización del partido.**
- b. Los 25 segundos entre la señal de pelota lista para jugarse y el momento que sea puesta en juego se controlarán con un reloj que lo llevará el árbitro apropiado o con un reloj de 25 segundos a cada extremo del recinto de juego controlado por un asistente bajo la dirección del árbitro apropiado.
- c. Si uno de los relojes de 25 segundos visibles se vuelve inoperante, el referee avisará inmediatamente a ambos entrenadores y los dos relojes serán apagados.

### **Cuándo se Pone en Marcha el Reloj**

#### ARTÍCULO 5

En un down de scrimmage, el reloj del partido se pondrá en marcha cuando se realice un snap legal de la pelota o antes si lo indica el referee. El reloj del partido no se pondrá en marcha a lo largo de un try, a lo largo de la extensión de un período o a lo largo de un período extra.

- a. Cuando el reloj esté parado, el referee declarará la pelota lista para jugarse (Regla 11-2-1-c) y el reloj se pondrá en marcha con el snap, a no ser que se haya parado por alguna de las siguientes situaciones:
1. Cuando el Equipo A consiga un primer down.
  2. Por un tiempo muerto pedido por el referee por haber un jugador o árbitro lesionado, o cuando el corredor pierda su casco, o por la extensión del tiempo muerto por la radio o televisión.
  3. A discreción del referee (Regla 3-2-2-c y 3-4-3).
  4. Para aplicar una penalización.
  5. Por un pitido involuntario.
  6. Por una conferencia solicitada por el entrenador principal (coach's conference).
  7. Por un aviso a la banda de un equipo (sideline warning).
  8. Por un pase ilegal para conservar tiempo.
  9. Para medir si se ha conseguido un primer down.
  10. Por una pelota viva en posesión de un árbitro.
  11. Por un fumble que sale fuera de límites por delante del punto de fumble (Regla 3-2-5-a).
- b. Si el reloj se paró por los incidentes 1 a 11, se pondrá en marcha con la señal de pelota lista.
- c. Si se producen los incidentes 1 a 11 en conjunción con cualquier otra situación que pone en marcha el reloj con el snap, el reloj se pondrá en marcha con el snap.
- d. **Cuando se concede un primer down al Equipo B, el reloj será parado y se pondrá en marcha al snap.**

### **Cuándo se Para el Reloj**

#### **ARTÍCULO 6**

El reloj del partido se parará cuando acabe cada período. Un árbitro hará la señal de tiempo muerto cuando las reglas indiquen que se ha de parar el reloj o cuando se cargue un tiempo muerto a un equipo o al referee (**Excepción:** Regla 3-3-2-b). Los otros árbitros tendrán que repetir las señales de tiempo muerto.

## SECCIÓN 3. Tiempos Muertos

### Cómo Solicitarlos

#### ARTÍCULO 1

- a. El referee declarará un tiempo muerto cuando pare el juego por cualquier razón. Cada tiempo muerto será cargado a alguno de los dos equipos o será designado como un tiempo muerto del referee.
- b. Cuando un equipo haya agotado todos sus tiempos muertos y solicite otro, los árbitros no harán caso a la petición.
- c. Durante los tiempos muertos los jugadores no podrán practicar con la pelota en el campo de juego ni en las end zones (**Excepción:** A lo largo del descanso de la media parte).

### Tiempo Muerto

#### ARTÍCULO 2

- a. Un árbitro declarará un tiempo muerto del referee:
  1. Cuando se produzca un touchdown, un touchback o un safety.
  2. Cuando se conceda un tiempo muerto por lesión a uno o más jugadores o a un árbitro.
  3. Cuando el reloj se haya parado para aplicar una penalización.
  4. Cuando una pelota viva salga fuera de límites o sea declarada fuera de límites.
  5. Cuando un pase hacia adelante se convierta en incompleto.
  6. Cuando el Equipo A o el Equipo B consigan un primer down.
  7. Cuando suene un pitido involuntario.
  8. Cuando haya una medida de posible primer down.
  9. Cuando ambos equipos provoquen un retraso del juego.
  10. Cuando se conceda un tiempo muerto a un equipo .
  11. Cuando haya un aviso a la banda de un equipo (sideline warning).
  12. Cuando la pelota se vuelva ilegal.
  13. Cuando la pelota esté en posesión de un árbitro.

14. Cuando haya una violación del equipamiento obligatorio (Regla 1-4-4) o una violación por llevar equipamiento ilegal (Regla 1-4-5).
  15. Cuando la cuenta de 25 segundos se pare por causas ajenas a los equipos.
  16. Cuando el corredor pierda el casco
- b. El referee será el único que declarará un tiempo muerto:
1. Cuando se solicite una entrevista entre el entrenador principal y el Referee (coach's conference).
  2. Cuando se cargue un tiempo muerto por ruido excesivo.
  3. Cuando conceda un tiempo muerto de radio o televisión.
  4. Cuando declare un tiempo muerto a su discreción.

### **Tiempo Muerto a Discreción del Referee**

#### **ARTÍCULO 3**

- a. El referee puede suspender temporalmente el partido cuando las condiciones así lo aconsejen. El referee puede declarar y cargarse un tiempo muerto ante cualquier contingencia no cubierta por las reglas.
- b. Cuando se pare el juego por acciones de persona(s) no sujeta(s) a las reglas o por cualquier otra razón no cubierta por las reglas, y no se pueda continuar, el referee deberá:
1. Suspender el juego y dirigir a los jugadores a sus team areas.
  2. Reportar el problema al responsable de la organización del partido.
  3. Reanudar el partido cuando determine que las condiciones son las satisfactorias.
- c. Si se suspende un partido de acuerdo a las Reglas 3-3-3-a y b antes del fin del cuarto periodo de juego y no puede ser reanudado, el reglamento de competición determinará si el partido deberá ser reanudado en fecha posterior, o bien se considerará acabado o bien empatado (y el resultado final será definitivo). Si no existiera un procedimiento reglamentario alguno aplicable a ambos equipos, se determinará entre los organizadores y los entrenadores de ambos equipos si el partido deberá reanudarse en fecha posterior, terminarse o declararse empatado (y si el resultado final será definitivo).
- d. Si se suspende un partido de acuerdo a las Reglas 3-3-3-a y b después del final del cuarto periodo y no puede ser reanudado, el partido será considerado como empatado. El resultado final será el que hubiere a la finalización del último periodo completado. (Nota: Si se debe elegir un vencedor por tratarse de un partido eliminatorio, el reglamento de competición determinará cuándo y dónde se reanudará el partido).

- e. Un partido suspendido, si se reanuda, comenzará con el mismo tiempo de juego y bajo las mismas condiciones de down, distancia, posición en el campo y elegibilidad de jugadores.
- f. El tiempo muerto a discreción del referee también se aplica en las siguientes situaciones de juego:
  - 1. Cuando haya un retraso inadecuado por parte de los árbitros en colocar la pelota para el siguiente snap.
  - 2. Cuando haya una consulta con los capitanes de equipo.
  - 3. Cuando las condiciones recomienden una suspensión temporal.

### **Tiempo Muerto Cargado a un Equipo**

#### **ARTÍCULO 4**

Quando un equipo no haya agotado sus tiempos muertos, un árbitro concederá un tiempo muerto a un equipo cuando así lo solicite cualquiera de sus jugadores o el entrenador principal mientras la pelota esté muerta.

- a. Cada equipo dispondrá de tres tiempos muertos a lo largo de cada mitad.
- b. Después de que la pelota sea declarada muerta y antes del snap, un sustituto legal puede solicitar un tiempo muerto si se encuentra entre las marcas de nueve yardas.
- c. Un jugador que haya participado en el down anterior puede solicitar un tiempo muerto entre el intervalo en el que la pelota haya sido declarada lista para jugarse y el snap sin necesidad de estar entre las marcas de nueve yardas.
- d. El entrenador principal quien estando en su área de equipo o de entrenadores, o cerca de ellas, puede solicitar un tiempo muerto en el lapso entre la declaración de la pelota muerta y el subsiguiente snap.
- e. Un jugador, un sustituto que entra o el entrenador principal pueden solicitar una entrevista del entrenador principal con el referee (coach's conference) si el entrenador cree que una regla no ha sido correctamente aplicada. Si no se cambia la aplicación de la regla, se cargará un tiempo muerto al equipo del entrenador, o una penalización por retraso si ya no le quedan más tiempos muertos a su equipo.
  - 1. Solo el referee puede parar el reloj para una head coach's conference.

2. Una petición de coach's conference se tiene que hacer antes de que se haga el snap de la siguiente jugada y antes del final del segundo o cuarto período (Reglas 5-2-10 y 11-1-1).
3. Después de una coach's conference, si el referee penaliza al equipo con un tiempo muerto éste lo podrá utilizar.

### **Tiempo Muerto por una Lesión**

#### **ARTÍCULO 5**

- a. Si hay uno o más jugadores lesionados:
  1. El referee puede cargarse así mismo un tiempo muerto y esta acción obliga al jugador lesionado a permanecer al menos un down fuera del campo de juego.
  2. El jugador puede quedarse en el campo si su equipo solicita un tiempo muerto en el intervalo entre downs o si el período finaliza.
  3. Si el equipo del jugador lesionado no tuviera más tiempos muertos, el jugador tiene que salir un down.
  4. Cuando cualquier participante se haga una herida sangrante o supurante, el jugador o árbitro tendrá que ir a la team area para recibir la apropiada atención médica. No podrá volver al partido sin la autorización del personal médico.
- b. Cualquier árbitro puede parar el reloj en caso de haber un jugador lesionado. Ante la duda, el reloj se parará por un jugador lesionado.
- c. Para evitar posibles intentos de ganar tiempo y conseguir ventaja simulando lesiones, se atenderá a lo claramente establecido en el Código Ético del Football (al inicio del presente Reglamento) en lo que respecta a la simulación de lesiones.
- d. Un tiempo muerto por lesión puede preceder a un tiempo muerto solicitado por un equipo.
- e. En caso de haber un árbitro lesionado el referee puede cargarse un tiempo muerto.

### **Tiempos Muertos por Violaciones**

#### **ARTÍCULO 6**

Por el incumplimiento de las Reglas 1-4-4, 1-4-5 o 9-2-2-d a lo largo de un down o por el incumplimiento de las Reglas 1-4-5-r, 1-4-6-b, o 3-3-4-e mientras la pelota está muerta, se cargará un tiempo muerto a un equipo en el succeeding spot (Regla 3-4-2-b).

## **Duración de los Tiempos Muertos**

### **ARTÍCULO 7**

- a. Un tiempo muerto que ha sido cargado por petición de cualquier jugador o entrenador principal no deberá exceder de 90 segundos (Excepción: Regla 3-3-4-e-3). Cualquier tiempo muerto cargado a un equipo será de 30 segundos de duración si el entrenador principal del equipo que solicita el tiempo muerto, realiza una señal visible con las manos tocándose los hombros. Esta señal deberá hacerse con rapidez después de que el tiempo muerto haya sido declarado. Los demás tiempos muertos no deberán exceder de lo que el referee considere necesario para cumplir el propósito para el que ha sido solicitado, incluyendo tiempos muertos por radio y TV, pero cualquier tiempo muerto puede extenderlo el referee para el beneficio de un jugador lesionado (véase en el Apéndice A las líneas generales de los procedimientos a seguir por los árbitros del partido en el caso de producirse una lesión de importancia).
- b. Si el equipo que ha solicitado un tiempo muerto quiere poner la pelota en juego antes de que pase un minuto y su adversario indica que está preparado, el referee declarará la pelota lista para jugarse.
- c. La duración de un tiempo muerto del referee dependerá de las circunstancias de cada tiempo muerto.
- d. El capitán de campo tendrá que ejercer su opción ante una penalización antes de que él o un compañero consulte a su entrenador en la sideline a lo largo de un tiempo muerto.
- e. La interrupción después de un safety, un try o un field goal anotado no excederá de un minuto. Puede ser extendido por la radio o la televisión.

## **Notificación del Referee**

### **ARTÍCULO 8**

El referee avisará a los dos equipos treinta segundos antes de que acabe un tiempo muerto solicitado por un equipo y cinco segundos después declarará la pelota lista para jugarse.

- a. Cuando se cargue el tercer tiempo muerto a un equipo en cualquier mitad, el referee lo notificará al capitán de campo y al entrenador de este equipo.
- b. A no ser que haya un reloj visible del tiempo de partido, el referee también informará a los dos capitanes y entrenadores cuando aproximadamente dos minutos de juego en cada mitad. Por este propósito podrá parar el reloj.
  1. La cuenta de 25 segundos no se parará.

queden

2. El reloj se pondrá en marcha con el snap después de la notificación de dos minutos.
- c. Si no hay un reloj visible con el tiempo oficial, a lo largo de los dos últimos minutos de cada mitad el referee o su representante notificará a cada capitán y entrenador el tiempo que queda cada vez que el reloj se pare por regla. También bajo estas condiciones, un representante puede salir de la team area a lo largo de la línea limítrofe para informarse del tiempo que queda.

## SECCIÓN 4. Retrasos

### Retraso del Inicio de una Mitad

#### ARTÍCULO 1

- a. Cada equipo tendrá a sus jugadores preparados en el campo para comenzar el juego a la hora especificada para el inicio de cada mitad. Cuando los dos equipos rechacen entrar en el campo en primer lugar al inicio de cualquier mitad, el equipo local tendrá que ser el primero en entrar.

#### **PENALIZACIÓN - 15 yardas [S7 y S21].**

- b. La organización del equipo local es responsable de tener libre el campo de juego y las end zones para poder comenzar el inicio de cada mitad según el horario previsto. Las bandas, discursos, presentaciones, recibimientos y los actos similares están bajo la responsabilidad de la organización del equipo local, y es obligatorio que todo esté preparado para el inicio de cada mitad.

#### **PENALIZACIÓN - 10 yardas [S7 y S21].**

**Excepción:** El referee puede obviar la penalización cuando las circunstancias estén fuera del control de la organización del equipo local.

### Retraso Ilegal del Juego

#### ARTÍCULO 2

- a. El referee declarará de forma consecuente la pelota lista para jugarse a lo largo del partido cuando los árbitros estén posicionados. Tardar más de 25 segundos en poner la pelota en juego después de que sea declarada lista para jugarse es un retraso ilegal.
- b. El retraso ilegal también incluye:
  1. Avanzar intencionadamente la pelota después de estar muerta (crawling).
  2. Cuando un equipo haya agotado sus tres tiempos muertos y cometa una infracción a la Regla 1-4-4, 1-4-5, 1-4-6-b, 3-3-4-e o 9-2-2-d.
  3. Cuando un equipo no esté preparado para jugar después de una interrupción entre periodos (que no sea una mitad), después de una

anotación, después de un tiempo muerto de radio/televisión/equipo o cada vez que el referee diga que se ponga la pelota en juego.

4. Tácticas verbales defensivas que provoquen la confusión de las señales del equipo atacante (Regla 7-1-5-a-3).
5. Acciones defensivas intencionadas para provocar una falsa salida (Regla 7-1-5-a-4).

### **PENALIZACIÓN - Cinco yardas [S7 y S21].**

#### **Tácticas Desleales Relacionadas con el Reloj del Partido**

##### **ARTÍCULO 3**

El referee mandará la puesta en marcha o la parada del reloj cuando, a su parecer, un equipo esté intentando conservar o agotar tiempo mediante tácticas obviamente antideportivas. Esto incluye poner en marcha el reloj con el snap si la falta la realiza el equipo que va por delante en el marcador. El reloj se pondrá en marcha cuando la pelota sea declarada lista para jugarse después de que el Equipo A haga un pase ilegal hacia adelante o un pase ilegal hacia atrás con el fin de conservar tiempo.

## **SECCIÓN 5. Substituciones**

#### **Procedimientos de Substitución**

##### **ARTÍCULO 1**

Cualquier número de substitutos legales de cualquier equipo pueden entrar al campo entre períodos, después de una anotación o de un try, o a lo largo de un intervalo entre downs siempre que sea con el propósito de reemplazar a un jugador(es) o cubrir la vacante(s) de un jugador(es).

#### **Substituciones Legales**

##### **ARTÍCULO 2**

Un substituto legal puede reemplazar a un jugador o cubrir la vacante de un jugador si no viola cualquiera de las siguientes restricciones:

- a. Ningún substituto puede entrar al campo de juego o a una end zone mientras la pelota está en juego (falta a pelota viva) [S22].
- b. Ningún jugador, si hay más de 7 en su equipo, puede salir del campo de juego o de la end zone mientras la pelota está en juego (falta a pelota viva) [S22].
- c. Un substituto legal entrante tiene que entrar al campo de juego directamente desde su team area, y un substituto, jugador o jugador reemplazado tiene que salir por la sideline más cercana a su team area e ir hacia su team area. Un jugador que ha sido substituido tiene que dejar inmediatamente el campo de juego, incluyendo las end zones. Un jugador substituido que deja el huddle o su posición dentro de los tres segundos, después de que un substituto se convierta en jugador, se considera que lo ha dejado

inmediatamente. El Equipo A no puede romper su huddle con 8 o más jugadores (falta a pelota muerta) [S7 y S22].

- d. Los substitutos que se convierten en jugadores tienen que estar en el campo una jugada y los jugadores reemplazados tienen que estar fuera del campo una jugada, a excepción del intervalo entre períodos, después de una anotación, o cuando se ha cargado subsecuentemente un tiempo muerto a un equipo o al referee con la excepción de una pelota viva fuera de límites o un pase hacia adelante incompleto (falta a pelota viva) [S22].

**PENALIZACIÓN - 5 yardas .**

- e. Cuando se está en el proceso de hacer una substitución o se simula hacer una substitución, el equipo A tiene prohibido acercarse rápidamente a la línea de scrimmage y hacer el snap de la pelota con la intención obvia de crear una desventaja defensiva. Si la pelota ya ha sido declarada lista para jugarse, los árbitros del partido no permitirán que se realice el snap en tanto el Equipo B no haya tenido la oportunidad de situar a sus substitutos en posición, y que los jugadores substituídos hayan abandonado el terreno de juego. El Equipo B deberá reaccionar con rapidez en sus substituciones.

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. 15 yardas.**

---

# REGLA 4

## Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites

---

### SECCIÓN 1. Pelota en Juego - Pelota Muerta

#### **Pelota Muerta que se Convierte en Viva**

##### ARTÍCULO 1

Después de que una pelota muerta haya sido declarada lista para jugarse, se convertirá en pelota viva cuando se ponga en juego mediante un snap. Cuando se hace el snap antes de declarar la pelota lista para jugarse, la pelota continúa muerta.

#### **Pelota Viva que se Convierte en Muerta**

##### ARTÍCULO 2

- a. Una pelota viva se convierte en pelota muerta cuando así lo indiquen las reglas o cuando un árbitro haga sonar su silbato (aunque sea involuntariamente) o indique de alguna manera que la pelota está muerta.
- b. Si un árbitro hace sonar su silbato involuntariamente o indica de alguna manera que la pelota está muerta a lo largo de un down (Reglas 4-1-3k y m):
  1. Cuando un jugador tiene posesión de la pelota, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.
  2. Cuando la pelota está libre a causa de un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde perdió la posesión o repetir el down.
  3. A lo largo de un pase legal hacia adelante o scrimmage kick, entonces la pelota volverá al previous spot y se repetirá el down.
  4. Después de que el Equipo B gane la posesión en un try o durante un periodo extra, entonces el try ha finalizado y el periodo extra termina.
- c. Si tiene lugar una falta a lo largo de cualquiera de los downs anteriores, la penalización se aplicará como en cualquier otra situación del juego si no entra en conflicto con otras reglas.

#### **Pelota Declarada Muerta**

##### ARTÍCULO 3

Una pelota viva se convierte en muerta y un árbitro hará sonar su silbato o la declarará muerta:

- a. Cuando salga fuera de límites siempre y cuando no sea una anotación de un field goal después de haber tocado el larguero o los palos, cuando un corredor está fuera de límites, o cuando un corredor sea cogido de manera que se para su avance hacia adelante. Ante la duda, la pelota está muerta.
- b. Cuando cualquier parte del cuerpo del PORTADOR de la pelota, a excepción de su mano o pie toca el suelo o cuando el portador es placado o caiga por otra razón y pierda la posesión de la pelota a causa del contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, a excepción de su mano o pie.**
- c. Cuando tiene lugar un touchdown, touchback, safety, o la anotación de un try; cuando el Equipo A completa un pase ilegal hacia adelante en la end zone del Equipo B; cuando el Equipo A completa un pase hacia adelante con un jugador inelegible en la end zone del Equipo B;
- d. Cuando a lo largo de un try, se aplica una regla de pelota muerta.
- e. Cuando una pelota libre se para y ningún jugador intenta hacerse con ella.
- f. Cuando se hace un chut más allá de la zona neutral.
- g. Cuando un pase hacia adelante toca el suelo.
- h. Cuando, en cuarto down antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es atrapado o recuperado por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo (Reglas 7-2-2-a y b).
- i. Cuando una pelota viva que no está en posesión de ningún jugador toca cualquier cosa en el campo de juego que no sea un jugador, el equipamiento de un jugador, un árbitro, el equipamiento de un árbitro o el suelo (se aplicarán las medidas del pitido involuntario).
- j. Cuando una pelota viva es atrapada o recuperada simultáneamente.
- k. Cuando la pelota se convierte en ilegal mientras está en juego (se aplicarán las medidas del pitido involuntario).
- l. Cuando la pelota está en posesión de un árbitro.
- m. Cuando un corredor simule poner la rodilla en el suelo.
- n. Cuando un receptor de pase en el aire de cualquier equipo es sujetado y llevado hacia atrás de manera que se impide su retorno inmediato al suelo.
- o. Cuando el casco del corredor cae. La pelota pertenece al equipo del corredor en este punto.

### **Pelota Lista para Jugarse**

#### **ARTÍCULO 4**

Ningún jugador podrá poner la pelota en juego hasta que sea declarada lista para jugarse.

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. Cinco yardas [S7 y S21].**

**Cuenta de 25 segundos**

## ARTÍCULO 5

La pelota se pondrá en juego antes de que pasen 25 segundos después de ser declarada lista para jugarse, a no ser que, a lo largo de este intervalo, se pare la jugada. Si pasase esto, la cuenta de 25 segundos comenzará de nuevo.

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. Cinco yardas [S7 y S21].**

## SECCIÓN 2. Fuera de Límites

### Jugador Fuera de Límites

#### ARTÍCULO 1

- a. Un jugador o un jugador en el aire está fuera de límites cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa, que no sea otro jugador o un árbitro, en o fuera de la línea límite.
- b. Un jugador o un jugador en el aire que toca un pylon está fuera de límites.

### Pelota Llevada Fuera de Límites

#### ARTÍCULO 2

Una pelota en posesión de un jugador está fuera de límites cuando la pelota o cualquier parte del corredor toca el suelo o cualquier cosa que esté en o fuera de la línea límite que no sea otro jugador o un árbitro.

### Pelota Fuera de Límites

#### ARTÍCULO 3

- a. Una pelota que no está en posesión de ningún jugador, está fuera de límites cuando toca el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa que esté en o fuera de una línea límite.
- b. Una pelota que toca un pylon está fuera de límites detrás de la goal line.
- c. Si una pelota viva que no está en posesión de un jugador cruza una línea límite y entonces es declarada fuera de límites, está fuera de límites en el punto donde cruzó la línea.

### Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance

#### ARTÍCULO 4

- a. Si una pelota viva es declarada fuera de límites y la pelota no ha cruzado una línea límite, está fuera de límites en el punto más avanzado de la pelota cuando fue declarada muerta.
- b. Se puede anotar un touchdown si la pelota está dentro de límites y ha roto el plano de la goal line antes o simultáneamente a la salida del corredor fuera de límites.
- c. Un receptor que está en la end zone contraria y tocando el suelo conseguirá una recepción si atrapa un pase legal por encima de la sideline o la end line.
- d. El extremo más avanzado de la pelota cuando es declarada fuera de límites entre las end lines es el punto de máximo avance.

- e. Cuando un corredor se lanza o salta hacia la sideline y está en el aire cuando cruza la sideline, el máximo avance está determinado por la posición de la pelota cuando ésta cruza la sideline.

---

# REGLA 5

## Serie de Downs, Línea a alcanzar

---

### SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Rota, Renovada

#### Cuando Conceder una Serie

##### ARTÍCULO 1

- a. Se concederá una serie de cuatro downs de scrimmage consecutivos al equipo que está a punto de poner la pelota en juego mediante un snap, un touchback, un fair catch o un cambio de equipo en posesión de la pelota, o al equipo atacante en una prórroga.
- b. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo A si tiene posesión legal de la pelota en o más allá de su línea a alcanzar cuando la pelota es declarada muerta.
- c. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo B si, después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido ganar un primer down.
- d. **En 4º down, el equipo ofensivo tiene la opción de renunciar a jugar dicho down entregando la pelota al equipo contrario que comenzara su serie desde su propia yarda 15.**
- e. Se concederá una nueva serie al equipo en posesión legal:
  1. Si tiene lugar un cambio de posesión a lo largo de un down.
  2. Si una penalización aceptada da la pelota al equipo ofendido.
  3. Si una penalización aceptada implica primer down automático.

#### Línea a Alcanzar

##### ARTÍCULO 2

La "línea a alcanzar" en una serie estará a 10 yardas por delante del extremo más avanzado de la pelota; pero si esta línea está en la end zone contraria, la línea por alcanzar será la goal line.

#### Máximo Avance

##### ARTÍCULO 3

- a. El punto más avanzado de la pelota cuando es declarada muerta entre las end lines determinará el punto para medir la distancia ganada o perdida por cualquier equipo a lo largo de cualquier down. La pelota siempre se colocará con su eje largo paralelo a las sidelines antes de cualquier medida (**Excepción:** Cuando un receptor en el aire de cualquier equipo atrapa una pelota dentro de límites y después un adversario lo lleva hacia atrás, la pelota es declarada muerta en el punto de la recepción, el máximo avance está donde el jugador recibió la pelota) (Regla 4-1-3-p).

- b. Cualquier duda sobre la distancia ganada para un primer down se tendrá que medir sin que sea solicitado. No se concederán mediciones innecesarias para determinar primeros downs.
- c. No se aceptará ninguna solicitud de medida después de que la pelota sea declarada lista para jugarse.

### **Continuidad de Downs Rota**

#### ARTÍCULO 4

La continuidad de una serie de downs de scrimmage se rompe cuando:

- a. La posesión de la pelota cambia a lo largo de un down.
- b. Al final de un down, el Equipo A ha conseguido un primer down.
- c. Después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido un primer down.
- d. Una penalización aceptada implica primer down.
- e. Hay una anotación.
- f. Se concede un touchback a cualquier equipo.
- g. Finaliza el segundo periodo.
- h. Finaliza el cuarto periodo.

## **SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalización**

### **Penalizaciones que Resultan en Primer Down**

#### ARTÍCULO 1

Es un primer down con una nueva línea a alcanzar cuando:

- a. Una penalización deja la pelota en posesión del Equipo A más allá de la línea a alcanzar.
- b. Una penalización estipula primer down.

### **Falta Antes de un Cambio de Posesión**

#### ARTÍCULO 2

Después de una penalización de distancia entre las goal lines que tiene lugar a lo largo de un down de scrimmage y antes de cualquier cambio de posesión a lo largo del down, la pelota pertenece al Equipo A y el down se tendrá que repetir, a no ser que la penalización también incluya pérdida de down, estipule primer down, o deje la pelota en o más allá de la línea a alcanzar (**Excepciones:** Reglas 10-2-2-e Excepción 3 y 10-2-2-g).

Si la penalización incluye pérdida de down, el down contará como uno de los cuatro de la serie.

### **Faltas Después de un Cambio de Posesión**

#### ARTÍCULO 3

Si se acepta una penalización de distancia por una falta cometida en un down después de un cambio de posesión, la pelota pertenece al equipo que tenía la posesión en el momento de la falta. El down y la distancia que se establecerán después de cualquier penalización de distancia cometida después de un cambio de posesión a lo largo de un down serán primer down con una nueva línea por alcanzar (**Excepción:** Regla 10-2-2-g-1).

### **Penalización Declinada**

#### ARTÍCULO 4

Si una penalización es declinada, el número del siguiente down será el mismo que habría habido si la falta no se hubiera cometido.

### **Faltas Entre Downs**

#### ARTÍCULO 5

Después de una penalización de distancia entre downs, el número del siguiente down será el mismo establecido antes de que la falta tuviera lugar, a no ser que la aplicación de una falta del Equipo B deje la pelota en o más allá de la línea a alcanzar, o que la penalización estipule un primer down (Reglas 9-1-1 y 9-1-2).

### **Faltas Entre Series**

#### ARTÍCULO 6

La penalización por cualquier falta a pelota muerta (incluyendo las faltas a pelota viva que se penalizan como faltas a pelota muerta) que se produzca después de que se acabe una serie y antes de que la pelota se declare lista para jugarse, se aplicará antes de establecer la línea a alcanzar. La penalización de cualquier falta a pelota muerta que tenga lugar después de la señal de pelota lista se aplicará después de establecer la línea a alcanzar.

### **Faltas de Ambos Equipos**

#### ARTÍCULO 7

Si hay una anulación de faltas a lo largo de un down, se repetirá el down (Regla 10-1-4 Excepciones).

### **Faltas a lo Largo de una Pelota Libre**

#### ARTÍCULO 8

Las faltas a pelota viva no penalizadas como faltas a pelota muerta cuando la pelota está libre serán penalizadas desde el basic o el previous spot (**Excepción:** Regla 10-2-2-g-1) (Reglas 10-2-2-c, d, e y f).

### **Las Decisiones de Reglamento son Definitivas**

#### ARTÍCULO 9

No se podrá cambiar ninguna decisión de regla una vez que la pelota haya sido puesta en juego legalmente mediante un snap o el primer o segundo periodo hayan concluido.



---

# REGLA 7

## El Snap y el Pase

---

### SECCIÓN 1. El Scrimmage

#### Inicio Con un Snap

##### ARTÍCULO 1

**La pelota se pondrá en juego con un snap legal.**

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto anterior [S7 y S19].**

#### No por Fuera de las Líneas Interiores

##### ARTÍCULO 2

El snap de la pelota no se puede hacer entre una línea interior y la sideline más próxima. Si el punto de inicio para cualquier down de scrimmage está entre una línea interior y la sideline más cercana, se transferirá al punto interior.

#### Requerimientos del Equipo Atacante

##### ARTÍCULO 3

Los requerimientos del equipo atacante son los siguientes:

- a. **Después de que la pelota está lista para jugarse y antes del snap de la pelota:**
  1. (a) El snapper no se puede mover a otra posición después de colocarse en su posición para el consiguiente snap (con las manos entre las rodillas o por detrás de ellas) y haber tocado o haber simulado tocar la pelota.  
(b) El snapper no puede levantar la pelota, moverla más allá de la zona neutral o simular el inicio de la jugada.  
(c) El snapper puede quitar la(s) mano(s) de la pelota si esto no simula el inicio de la jugada.  
(d) Las infracciones para (a), (b) o (c) pueden ser penalizadas tanto si se realiza el snap como si no, y la penalización por cualquier offside del adversario que ello produzca será cancelada [S7 y S19].
  2. (a) Todo substituto del Equipo A tiene que haber estado entre las marcas de nueve yardas. Los jugadores del Equipo A que hayan participado en el down anterior tendrán que haber estado entre las marcas de nueve yardas después del down anterior y antes del siguiente snap [S19].  
(b) Todos los jugadores del Equipo A tendrán que haber estado entre las marcas de nueve yardas después de un tiempo muerto de equipo, por lesión, por radio o televisión o del final de un período [S19].

3. Ningún jugador del equipo atacante puede estar en o más allá de la zona neutral después de que el snapper (con las manos entre las rodillas o por detrás de ellas) toque o simule tocar la pelota. [**Excepciones:** (1) Substitutos y jugadores reemplazados;] [S7 y S19].
4. Ningún jugador atacante puede tocar a un adversario o realizar una falsa salida, lo cual incluye [S7 y S19]:
  - (a) Simular una carga.
  - (b) Un shift o movimiento que simule el inicio de la jugada. Esto incluye al snapper cuando, después de tomar su posición para el consiguiente snap (con las manos entre las rodillas o por detrás de ellas), y de que haya tocado o simule tocar la pelota, se mueva hacia otra posición.
  - (c) Un hombre de línea entre el snapper y el jugador en el extremo de la línea, que haya colocado su(s) mano(s) en o cerca del suelo (por debajo de las rodillas), y mueva su(s) mano(s) o haga cualquier movimiento rápido; o el hombre de línea que no sea el snapper y que lleve un número entre el 50 y el 79, después de haber colocado una mano(s) en o cerca del suelo (por debajo de las rodillas), y que mueva su mano o haga cualquier movimiento rápido.  
**Excepción:** No es una falsa salida si cualquier jugador en la línea de scrimmage reacciona inmediatamente cuando es amenazado por un jugador del Equipo B que entra en la zona neutral (Regla 7-1-5-a-2).
  - (d) Un jugador atacante entre el snapper y el jugador en el extremo de la línea, que no está legalmente en el backfield ni legalmente en la línea de scrimmage, después de haber puesto su mano(s) en o cerca del suelo (por debajo de las rodillas), y que mueva una mano(s) o haga cualquier movimiento rápido.
5. Un árbitro hará sonar su silbato cuando:
  - (a) Haya una falsa salida.
  - (b) Un jugador atacante está en o más allá de la zona neutral después de que el snapper (con las manos entre las rodillas o por detrás de ellas) toque o simule tocar la pelota.

Nota: Una infracción a esta regla puede ser penalizada tanto si se hace el snap de la pelota como si no, y la penalización de cualquier offside posterior de un adversario será cancelada [S7 y S19].

- b. **Cuando se inicia el snap:** El equipo atacante tiene que estar en una formación que cumpla los siguientes requerimientos:
  1. **Tener al menos cuatro jugadores legalmente posicionados en su línea de scrimmage, con no menos de dos de ellos numerados entre el 50 y el 79 ( un center, un guardia, 2 Ends que pueden estar posicionados de Tight End o Split End). El resto de jugadores pueden estar o bien en su línea de scrimmage o bien legalmente posicionados en su backfield [S19].**
  2. **Si el Tight End no se distingue por numeración deberá levantar la mano cada jugada para que sea elegible de pase.**

### **3. Tres jugadores en Back Field ( un pasador, 2 corredores, slots o flankers.**

#### **Excepciones:**

1. Regla 1-4-2-b.
2. Un jugador puede estar entre su línea de scrimmage y su línea de backfield si está en posición de recibir un snap mano a mano de entre las piernas del snapper. En esta posición, este jugador puede recibir el snap él mismo o dejar que vaya directamente a cualquier jugador que está legalmente en el backfield [S19].
4. El jugador a cada lado del snapper puede cruzar las piernas con las del snapper, pero los demás hombres de línea deben tener ambos pies por fuera del pie más exterior del jugador más cercano a él en el momento del snap [S19].
5. Todos los jugadores tienen que estar dentro de límites, y solo el snapper podrá invadir la zona neutral; pero ninguna parte de su persona puede estar más allá de la zona neutral y sus pies tienen que estar parados detrás de la pelota [S19].
6. Un jugador podrá estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la goal line del adversario. Un hombre de línea no puede estar en movimiento en el momento del snap. Los otros jugadores tienen que estar parados en sus posiciones sin mover sus pies, cuerpo, cabeza o brazos [S20].

#### **PENALIZACIÓN - Por faltas a pelota muerta: Cinco yardas. Por faltas a pelota viva: Cinco yardas.**

#### **Intercambios de posición (Shifts) y Falsas Salidas**

##### **ARTÍCULO 4**

- a. Si antes del snap tiene lugar un huddle o un shift, todos los jugadores del equipo atacante tienen que estar completamente parados y mantenerse así en sus posiciones, sin mover pies, cuerpo, cabeza o brazos, al menos a lo largo de un segundo entero antes de que se haga el snap de la pelota [S20].
- b. La intención de la regla 7-1-4-a no es prohibir los shifts suaves y rítmicos si se hacen correctamente. Un shift fluido o un movimiento no brusco no son infracciones. No obstante, es responsabilidad del jugador atacante que se mueve antes del snap hacerlo de tal forma que de ninguna manera simule el inicio de la jugada. Cuando la pelota está lista para jugarse y todos los jugadores están en formación de scrimmage, ningún jugador atacante podrá hacer un movimiento rápido o brusco antes del snap, incluyendo aunque no son los únicos casos:
  1. Un hombre de línea que mueve su pie, hombro, brazo, cuerpo o cabeza de manera rápida y brusca en cualquier dirección [S19].
  2. El snapper que cambia de lugar o que mueve la pelota o su pulgar o dedos, que flexiona sus codos, que mueve bruscamente su cabeza, o que baja los hombros o gluteos [S19].
  3. El quarterback que proyecta sus manos hacia las del snapper, que flexiona los codos por debajo del snapper, que mueve bruscamente su cabeza o que deja caer sus hombros rápidamente justo antes del snap [S19].

4. Un jugador que antes del snap simula recibir la pelota al proyectar sus manos hacia el snapper o quarterback o hace cualquier movimiento rápido o brusco que simula el inicio de la jugada [S19].

**PENALIZACIÓN - Por faltas antes del snap de la pelota: Cinco yardas. Por faltas en el momento del snap: Cinco yardas [S7, S19 o S20].**

### **Requerimientos del Equipo Defensivo**

#### ARTÍCULO 5

Los requerimientos del equipo defensivo son los siguientes:

- a. **Después de que la pelota está lista para jugarse y antes del snap de la pelota:**
  1. Ningún jugador puede tocar la pelota excepto cuando se mueva ilegalmente como refleja la Regla 7-1-3-a-1, ni de ninguna manera un jugador puede tocar a un adversario o interferir con él de cualquier otra forma. Un árbitro hará sonar su silbato inmediatamente [S7 y S18].
  2. Ningún jugador podrá invadir la zona neutral provocando la reacción inmediata de un hombre de línea atacante. Un árbitro hará sonar su silbato inmediatamente [Regla 2-18-2 y 7-1-3-a-4-(c) Excepción] ( [S7 y S18].
  3. Ningún jugador usará palabras o señales que desconcierten a los adversarios cuando se están preparando para poner la pelota en juego. Ningún jugador puede gritar señales defensivas que simulen o interfieran el sonido o la cadencia (o cualquier otra característica) de las señales atacantes de inicio de jugada. Un árbitro hará sonar su silbato inmediatamente [S7 y S21].
  4. Los jugadores alineados en una posición estacionaria dentro de la primera yarda desde la línea de scrimmage no pueden realizar una acción rápida o abrupta, a no ser que forme parte de un movimiento natural del jugador de la defensa, y que tenga la evidente intención de causar que un jugador o jugadores ofensivos reaccionen para cometer una falsa salida. El árbitro deberá hacer sonar su silbato inmediatamente [S7 y S21].

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. Cinco yardas . [S7, S18 o S21].**

#### b. **Cuando se inicia el snap:**

1. Ningún jugador puede estar en o más allá de la zona neutral en el momento del snap.
2. Todos los jugadores tienen que estar dentro de límites.
3. **De los 7 jugadores defensivos solo pueden cargar los líneas defensivos, situados dentro del núcleo de la línea ofensiva, colocados en tres o cuatro puntos.**
4. **El casco estará situado como máximo en el hombro del jugador ofensivo y siempre habrá un línea defensivo menos que el total del núcleo ofensivo, EXCEPCIÓN: Si tan solo hay dos jugadores ofensivos en el núcleo ofensivo la defensa podrá colocar dos jugadores defensivos en línea.**

5. **El resto de jugadores defensivos deberán estar al menos a 2 yardas por detrás de la Zona Neutral (LB y CB).**
6. **Los jugadores defensivos no pueden cruzar la zona neutral de forma predeterminada (BLITZ) han de leer jugada y reaccionar.**
7. **Si es jugada de pase (El pasador realiza el Drop Back) han de marcar a su hombre o cubrir su zona, pero no podrán cruzar la zona neutral.**
8. **Si es jugada de carrera (pitch, toss, sweep, etc.etc.) pueden cruzar la zona neutral e ir a placar.**
9. **Si se simula por parte de la ofensiva jugada de carrera (playacción, roll out, opción, o cualquier jugada que simule carrera) acabe en pase o no, la defensa puede cruzar la zona neutral e ir a placar.**

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto anterior [S18].**

### **Entregar la Pelota Hacia Adelante**

#### **ARTÍCULO 6**

Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante excepto a lo largo de downs de scrimmage como los que se describen:

- a. Un jugador del Equipo A que está detrás de su línea de scrimmage puede entregar la pelota hacia adelante a un compañero en el backfield que también está detrás de esta línea.
- b. Un jugador del Equipo A que está detrás de su línea de scrimmage puede entregar la pelota hacia adelante a un compañero que estaba en su línea de scrimmage en el momento del snap, si este jugador deja su posición en la línea realizando un movimiento de sus pies de manera que mire hacia su propia end line y se encuentre al menos a dos yardas por detrás de su línea de scrimmage en el momento de recibir la pelota.

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down. [S35 y S9].**

### **Pelota Libre Planeada**

#### **ARTÍCULO 7**

Ningún jugador del Equipo A puede avanzar una pelota libre soltada de forma voluntaria en las proximidades del snapper.

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down [S19 y S9].**

## **SECCIÓN 2. Pase Hacia Atrás y Fumble**

### **Mientras la Pelota Está Viva**

#### **ARTÍCULO 1**

Un corredor puede entregar o pasar la pelota hacia atrás en cualquier momento, excepto cuando la lance intencionadamente fuera de límites para conservar tiempo.

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo; también pérdida de down si lo hace el Equipo A antes de un cambio de posesión a lo largo de un down de scrimmage [S35 y S9].**

**Atrapada o Recuperada**

**ARTÍCULO 2**

Un pase hacia atrás o un fumble pueden ser atrapados o recuperados por cualquier jugador que esté dentro de límites.

- a. Si es atrapado, la pelota continúa en juego.

**Excepciones:**

1. Regla 8-3-2-d-5.
  2. Cuando en un cuarto down, antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es atrapado por delante del punto de fumble por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta y se devuelve al punto de fumble. Si el fumble es atrapado detrás del punto de fumble por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta en este punto.
- b. Si es recuperado por el equipo que hace el fumble o el pase, la pelota continúa en juego.

**Excepciones:**

1. Regla 8-3-2-d-5.
  2. Cuando en un cuarto down, antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es recuperado por delante del punto de fumble por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta y se devuelve al punto de fumble. Si el fumble es recuperado detrás del punto de fumble por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta en este punto.
- c. Si es recuperado por un adversario del equipo que ha hecho el fumble, la pelota continúa en juego.
- d. Si es recuperado por un adversario del equipo pasador, la pelota continúa en juego.
- e. Si un pase hacia atrás o fumble es atrapado o recuperado simultáneamente por jugadores adversarios, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que tuvo su posesión en último lugar (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a Excepción 2, 7-2-2-b Excepción 2 y 8-3-2-d-5).

**Después del Snap de la Pelota**

**ARTÍCULO 3**

Ningún jugador de la línea de ataque puede recibir un snap mano a mano.

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S19].**

**Fuera de Límites**

**ARTÍCULO 4**

- a. Cuando un pase hacia atrás sale fuera de límites entre las goal lines, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto donde ha salido; si sale por detrás de una goal line, es un touchback o un safety.
- b. Cuando un fumble sale fuera de límites por delante del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto del fumble. En el caso de un fumble que sale fuera de límites por detrás del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto por donde ha salido. Si un fumble está fuera de límites por detrás de una goal line, es un touchback o un safety (Reglas 8-5-1 y 8-6-1).

### **Cuando se Para**

#### **ARTÍCULO 5**

Cuando un pase hacia atrás o fumble se para dentro de límites y ningún jugador intenta hacerse con la posesión, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que hizo el pase o el fumble en el punto de pelota muerta.

## **SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante**

### **Pase Legal Hacia Adelante**

#### **ARTÍCULO 1**

El Equipo A puede hacer un único pase hacia adelante a lo largo de cada down de scrimmage antes de un cambio de posesión, siempre y cuando la pelota sea lanzada desde un punto en o por detrás de la zona neutral.

- a. **Obligatoriedad de al menos un pase legal hacia adelante cada cuatro jugadas. No puede haber una secuencia de cuatro jugadas de carrera seguidas.**
- b. **Si es jugada de carrera y se comete una falta se contabiliza como tal, tanto si la penalización se declina como si no.**
- c. **Si durante la jugada de pase se comete una falta del equipo pasador, si se acepta la penalización, no cuenta como una jugada de pase.**
- d. **Si durante la jugada de pase se comete una falta del equipo defensivo, si no se acepta la penalización se contabiliza como jugada de pase.**

**PENALIZACIÓN: Cinco yardas desde el punto anterior y pérdida de down.**

### **Pase Ilegal Hacia Adelante**

#### **ARTÍCULO 2**

Un pase hacia adelante es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador de Equipo A que está más allá de la zona neutral [S35 y S9].

- b. Si es lanzado por un jugador del Equipo B, o por uno del Equipo A después de un cambio de posesión a lo largo del down [S35].
- c. Si es el segundo pase hacia adelante del Equipo A a lo largo del mismo down [S35 y S9].
- d. Si para conservar tiempo el pase no es lanzado inmediatamente después del primer control de la pelota después del snap o es lanzado después de que la pelota haya tocado el suelo. Si para conservar tiempo el pase es lanzado hacia donde no haya ningún jugador elegible del equipo A que tenga una oportunidad razonable de atrapar el pase [S35 y S9].
- e. Si es lanzado en o desde detrás de la zona neutral después de que un corredor en posesión de la pelota haya estado más allá de la zona neutral [S35 y S9].

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo; también pérdida de down si lo hace el Equipo A antes de un cambio de posesión a lo largo de un down de scrimmage. [S35 y S9].**

- f. Si, para evitar pérdida de yardas, un pase hacia adelante es lanzado donde ningún jugador elegible del Equipo A tiene una oportunidad razonable de atraparlo. Ante la duda, el jugador del Equipo A tiene una oportunidad razonable de atrapar el pase (D.R. 7-3-2-I) [S36 y S9].

**Excepciones:**

1. No es falta cuando el pasador, **estando o habiendo estado** a cinco o más yardas hacia la línea lateral (side line) con respecto de la posición del balón al snap, lanza el balón de modo que éste toca el suelo dentro o fuera de límites y más allá de la zona neutral.
2. No es falta cuando el pasador, **estando o habiendo estado** a cinco o más yardas hacia la línea lateral (side line) con respecto de la posición del balón al snap, lanza el balón de modo que éste es tocado por un jugador, un árbitro o cualquier cosa que esté más allá de la zona neutral.

**PENALIZACIÓN - Pérdida de down en el punto previo [S36 y S9].**

**Elegibilidad para Tocar un Pase Legal**

**ARTÍCULO 3**

Las reglas de elegibilidad se aplican en un down cuando es lanzado un pase legal hacia adelante. Todos los jugadores del Equipo B son elegibles para tocar o atrapar un pase. Cuando se hace el snap de la pelota, son elegibles los siguientes jugadores del Equipo A:

- a. Los jugadores que están en el extremo de la línea en su línea de scrimmage y que no llevan un número entre el 50 y el 79.
- b. Los jugadores que están legalmente en su backfield y que no llevan un número entre el 50 y el 79.
- c. Un jugador que no lleve un número entre el 50 y el 79 en posición de recibir un snap mano a mano de entre las piernas del snapper.

**Elegibilidad Perdida por Salir Fuera de Límites**

## ARTÍCULO 4

Ningún receptor atacante elegible que salga fuera de límites a lo largo de un down podrá tocar un pase legal hacia adelante en el terreno de juego o en las end zones o mientras esté en el aire, hasta que la pelota haya sido tocada por un adversario o un árbitro.

**Excepción:** Esto no se aplica a un jugador elegible del ataque que intenta volver inmediatamente al campo de juego después de haber sido bloqueado y sacado fuera de límites por un adversario.

**PENALIZACIÓN - Pérdida de down desde el punto previo [S16 y S9].****Elegibilidad Ganada o Recuperada**

## ARTÍCULO 5

Cuando un jugador del Equipo B o un árbitro tocan un pase legal hacia adelante, todos los jugadores se vuelven elegibles.

**Pase Completo**

## ARTÍCULO 6

Cualquier pase hacia adelante es completo cuando es atrapado por un jugador del equipo pasador que esté dentro de límites, y la pelota continúa en juego a no ser que se complete en la end zone del adversario o que el pase haya sido atrapado simultáneamente por jugadores adversarios. Si un pase hacia adelante es atrapado simultáneamente por jugadores adversarios dentro de límites, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo pasador (Regla 2-2-7).

**Pase Incompleto**

## ARTÍCULO 7

- a. Cualquier pase hacia adelante es incompleto cuando el pase toca el suelo o está fuera de límites por regla. También es incompleto cuando un jugador reciba el pase en el aire pero caiga en o fuera de una línea límite, a no ser que su máximo avance haya sido parado dentro del campo de juego o en la end zone (Regla 4-1-3-p).
- b. Cuando un pase legal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el previous spot.
- c. Cuando un pase ilegal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto del pase (**Excepción:** Si un pase ilegal es lanzado desde la end zone, el equipo ofendido puede aceptar un safety o declinar la penalización y aceptar el resultado de la jugada).

**Contacto Ilegal y Pass Interference**

## ARTÍCULO 8

- a. A lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral, está prohibido el contacto ilegal de los jugadores del Equipo A y del Equipo B desde el momento que se hace el snap de la pelota hasta que es tocada por cualquier jugador o por un árbitro.
- b. El pass interference del ataque por parte de un jugador del Equipo A más allá de la zona neutral a lo largo de una jugada de pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral

es el contacto que interfiere con un jugador elegible del Equipo B. Es responsabilidad del jugador atacante el evitar a los adversarios. No es pass interference del ataque cuando:

1. Después del snap, un jugador inelegible del Equipo A carga inmediatamente y contacta con un adversario en un punto a no más de una yarda por delante de la zona neutral y no continúa el contacto a más de tres yardas por delante de la zona neutral.
  2. Dos o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y noble para llegar, atrapar o dar un golpe al pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota.
  3. El pase está en vuelo y dos o más jugadores elegibles están en el área donde lo podrían recibir o interceptar y un jugador del ataque obstruye a un adversario, y el pase no es atrapable.
- c. El pass interference de la defensa es el contacto más allá de la zona neutral por parte de un jugador del Equipo B que obstruye de una manera obvia a un adversario elegible y evita que el adversario tenga la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable. En caso de duda, un pase legal hacia adelante es atrapable. El pass interference de la defensa solo tiene lugar después de que se haya lanzado un pase legal hacia adelante. No es pass interference de la defensa cuando:
1. Después del snap, jugadores oponentes cargan inmediatamente y establecen contacto en un punto que está dentro de una yarda por delante de la zona neutral.
  2. Dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y noble para llegar, atrapar o dar un golpe al pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota.
  3. Un jugador del Equipo B contacta legalmente a un adversario antes de que el pase sea lanzado.

**PENALIZACIÓN - Interferencia de pase del Equipo A: 15 yardas desde el punto previo [S33].**

**Interferencia de pase del Equipo B: Pelota para el Equipo A en el punto de la falta, primer down, [S33].**

**Interferencia de pase del Equipo B en su End Zone: Pelota para el equipo A en la yarda 2 de B, primer down.**

**Si el punto previo estaba en o dentro de la yarda 2, primer down y media distancia entre el punto previo y la goal line .**

### **Interferencia con Contacto**

#### **ARTÍCULO 9**

- a. Tanto el Equipo A como el Equipo B pueden interferir legalmente a sus adversarios detrás de la zona neutral.
- b. Después de que un pase haya sido tocado, los jugadores de cualquier equipo pueden interferir legalmente a sus adversarios más allá de la zona neutral.
- c. Los jugadores defensivos pueden contactar legalmente a los adversarios que han cruzado la zona neutral si éstos no están en posición de recibir un pase hacia adelante atrapable.

1. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down cuando un pase hacia adelante cruza la zona neutral son infracciones al pass interference solo si el receptor tenía la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable.
  2. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down cuando un pase hacia adelante no cruza la zona neutral son infracciones a la Regla 9-3-4 y serán penalizadas desde el previous spot.
- d. Las reglas de pass interference sólo se aplican a lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral (Reglas 2-19-3 y 7-3-8-a y c).
  - e. El contacto de un jugador del Equipo B con un receptor elegible que incluye una falta personal y que interfiere con la recepción de un pase atrapable puede penalizarse como pass interference o como una falta personal de 15 yardas que se aplicará desde el previous spot. La Regla 7-3-8 es explícita en relación al contacto a lo largo de un pase. No obstante, si la interferencia incluye un acto que normalmente resulta en una descalificación, el jugador que ha cometido la falta tiene que dejar el juego.
  - f. Es necesario que haya contacto físico para que haya pass interference.
  - g. Todo jugador tiene derechos territoriales, y los contactos accidentales están regulados por la Regla 7-3-8 como "intento ... para llegar... al pase". Si los adversarios que están más allá de la línea chocan mientras se mueven hacia el pase, solo habrá falta de uno o de ambos jugadores si es obvio el intento de obstruir al adversario. Sólo es pass interference si tiene lugar un pase hacia adelante atrapable.
  - h. Las reglas de pass interference no se aplican después de que un pase haya sido tocado en cualquier lugar del campo por un jugador dentro de límites o por un árbitro. Si un adversario recibe una falta, la penalización es por la falta y no por pass interference.
  - i. Después de que el pase haya sido tocado, cualquier jugador puede hacer un bloqueo legal mientras el pase esté en el aire.
  - j. Placar o coger a un receptor o cualquier otro contacto voluntario antes de que toque el pase es una evidencia de que el placador se ha desentendido de la pelota y por tanto es ilegal.
  - k. Placar o tirarse encima de un receptor cuando es obvio que un pase hacia adelante queda corto o es demasiado largo es desentenderse de la pelota y por tanto es ilegal. No constituye una interferencia en el pase, pero es una violación de la Regla 9-1-2-f y está penalizado con 15 yardas desde el previous spot y con un primer down. Los transgresores flagrantes deberán ser expulsados.

### **Inelegibles en el Downfield**

#### **ARTÍCULO 10**

Cuando se lance un pase legal hacia adelante que cruce la zona neutral, ningún receptor inicialmente inelegible podrá estar o haber estado más allá de la zona neutral.

#### **Excepciones:**

1.cu o no, después del snap, un receptor

and inelegible del Equipo A carga

inmediatamente y contacta con un adversario en un punto a no más de una yarda

por delante de la zona neutral y no continúa el contacto más de tres yardas por delante de la zona neutral.

2. Cuando se pierde el contacto que ha llevado a un adversario a no más de tres yardas por delante de la zona neutral por parte de un jugador que era inelegible en el momento del snap, se tiene que quedar parado en este punto hasta que el pase sea lanzado.

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas [S37].**

**Toque Ilegal**

**ARTÍCULO 11**

Ningún jugador inicialmente inelegible dentro de límites podrá voluntariamente tocar un pase legal hacia adelante hasta que haya sido tocado por un adversario o un árbitro.

**PENALIZACIÓN - Cinco yardas [S16].**

---

# REGLA 8

## Anotaciones

---

### SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones

#### Jugadas de Anotación

##### ARTÍCULO 1

La puntuación de las jugadas de anotación será:

Touchdown .....	6 Puntos
Safety (puntos otorgados al adversario) .....	2 Puntos
Try conseguido (snap yarda 3 ).....	1 Punto
Try conseguido (snap yarda 5).....	2 Puntos
Safety de Try.....	1 Punto

#### Partidos Suspendidos por Sanción

##### ARTÍCULO 2

El marcador de un partido suspendido definitivamente por sanción, o de un partido suspendido temporalmente que posteriormente es suspendido definitivamente por sanción, será: Equipo ofendido 1, Adversario 0. Si el equipo ofendido está por delante en el marcador en el momento de la suspensión, el marcador será definitivo (Regla 3-3-3-a y b, y Reglas 9-2-3-a y b).

### SECCIÓN 2. Touchdown

#### Cómo se Anota

##### ARTÍCULO 1

Se anotará un touchdown cuando:

- Un corredor que avanza desde el campo de juego está legalmente en posesión de una pelota viva cuando cruza la goal line (plano) del adversario (**Excepción:** Regla 4-2-4-e).
- Un receptor elegible atrapa un pase legal hacia adelante en la end zone del adversario.
- Un fumble o pase hacia atrás es recuperado, atrapado o interceptado o concedido en la end zone del adversario (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a Excepción 2, 7-2-2-b Excepción 2 y 8-3-2-d-5).
- El referee concede un touchdown bajo las previsiones de penalización de la Regla 9-1-4 o de penalización de la Regla 9-2-3.

## SECCIÓN 3. Try

### Cómo se Anota

#### ARTÍCULO 1

El punto se anotará de acuerdo a la puntuación de la Regla 8-1-1.

### Oportunidad para Anotar

#### ARTÍCULO 2

Un try es una oportunidad para cualquiera de los dos equipos de anotar uno o dos puntos mientras el tiempo de juego está parado y es un intervalo especial en el partido en el que se incluyen un down y el periodo de "pelota lista" que lo precede, tan solo para la aplicación de penalizaciones.

- a. La pelota la pondrá en juego el equipo que ha anotado un touchdown de seis puntos. Si se anota un touchdown a lo largo de un down donde acaba el tiempo del cuarto periodo, **no se intentará el try a no ser que el punto o puntos afecten para decidir el ganador del partido.**
- b. El try, que es un down de scrimmage, se inicia cuando la pelota está lista para jugarse.
- c. El snap se hará en el punto medio de la líneas interiores en la yarda tres o la yarda 10 del adversario o desde cualquier punto en o entre las líneas interiores en o detrás de la yarda tres o la yarda 10 del adversario si se escoge la posición de la pelota por parte del equipo designado para poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista. La pelota podrá ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a cualquier equipo a no ser que antes haya habido una falta del Equipo A o penalizaciones anuladas (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1).
- d. El try finaliza cuando:
  1. Cualquier equipo anota.
  2. La pelota está muerta por regla.
  3. Una penalización aceptada resulta en una anotación.
  4. Se acepta una penalización con pérdida de down contra el Equipo A (Regla 8-3-3-c-2).
  5. Antes de un cambio de posesión, un jugador del Equipo A hace un fumble y la pelota es atrapada o recuperada por un jugador del Equipo A diferente a quien ha hecho este fumble. No hay anotación del Equipo A.

### Faltas a lo Largo de un Try Antes de un Cambio de Posesión de Equipo

#### ARTÍCULO 3

- a. **Faltas anuladas:** Se repetirá el down si tiene lugar una anulación de faltas. Cualquier repetición después de una anulación de penalizaciones se tiene que hacer desde el previous spot.

b. **Faltas del Equipo B en un Try:**

1. El Equipo A tendrá la opción de declinar la anotación y repetir el try después de la aplicación, o declinar la penalización(es) y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con la aplicación de faltas personales desde el siguiente succeeding spot yarda 15 periodo de juego (yarda 25 periodo extra).
2. Una repetición después de una penalización contra el Equipo B se puede hacer desde cualquier punto en o entre las líneas interiores, y en la línea de yarda donde la penalización deje la pelota o por detrás de ella.

c. **Faltas del Equipo A en un Try:**

1. Después de una falta del Equipo A en un try en el que se anota, la pelota se pondrá en juego en el punto donde la penalización la deje.
2. Las penalizaciones contra el Equipo A en un try, que incluyan sólo pérdida de down o pérdida de down y de distancia, anulan la anotación y no se aplicaran en el siguiente down.
3. Si un jugador del Equipo A hace una falta antes de que el Equipo B gane la posesión y no hay otro cambio de posesión a lo largo del down, la penalización se declina o se convierte en una falta anulada.

d. **Aplicación a Pelota Muerta:**

1. Las faltas que tienen lugar después de la señal de pelota lista y antes del snap se penalizan antes del siguiente snap.
2. Las faltas a pelota viva penalizadas como faltas a pelota muerta que tienen lugar a lo largo de un down de try se penalizaran en el siguiente succeeding spot yarda 15 periodo de juego (yarda 25 periodo extra).

**Faltas a lo Largo de un Try Después de un Cambio de Posesión de Equipo**

ARTÍCULO 4

- a. Las penalizaciones de distancia contra cualquier equipo se declinan por regla (**Excepción:** Regla 8-3-3-d-2).
- b. Las anotaciones de los equipos que han cometido una falta serán anuladas.
- c. Si hay una anulación de faltas, tanto si una de ellas o las dos tienen lugar después de la posesión del Equipo B, no se repetirá el down.

**Faltas Después de un Try**

ARTÍCULO 5

Las faltas después de un down de try se aplicarán en el siguiente succeeding spot yarda 15 periodo de juego (yarda 25 periodo extra).

**Siguiente Jugada**

ARTÍCULO 6

Después de un try, la pelota se pondrá en juego mediante un snap en el succeeding spot yarda 15 periodo de juego (yarda 25 periodo extra). El equipo que anotó el touchdown será el que defienda.

## SECCIÓN 5. Safety

### Cómo se Anota

#### ARTÍCULO 1

Es un safety cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta fuera de límites por detrás de una goal line, excepto si se trata de un pase hacia adelante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, encima o por detrás de su propia goal line (o se convierta en muerta por regla), y el equipo defensor es el responsable de que la pelota esté allá.

Ante la duda, es un touchback, no un safety.

- b. Una penalización aceptada por una falta deja la pelota en o detrás de la goal line del equipo que ha cometido la falta (**Excepción:** Regla 8-3-4).

#### Excepciones:

1. Cuando un jugador del Equipo B intercepta un pase hacia adelante, un fumble o un pase hacia atrás entre su yarda cinco y la goal line y el impulso inicial del corredor lo lleva dentro de la end zone, donde la pelota es declarada muerta en posesión de su equipo o sale fuera de límites por la end zone, la pelota pertenece al Equipo B en el punto donde se interceptó el pase o el fumble.
2. Cuando un jugador del Equipo B recupera un fumble del adversario, un pase hacia atrás, entre su yarda cinco y la goal line, y su impulso inicial le lleva dentro de la end zone, donde la pelota es declarada muerta en posesión de su equipo o sale fuera de límites por la end zone, la pelota pertenece al Equipo B en el punto donde se recuperó el fumble, el pase hacia atrás.
3. Cuando, a continuación de un cambio de posesión, un jugador del Equipo A intercepta un pase ilegal hacia delante, o interccepta o recupera un fumble o un pase hacia atrás entre la yarda cinco del Equipo A, y el impulso original del corredor le lleva dentro de la end zone, donde la pelota es declarada muerta en posesión de su equipo, la pelota pertenece al Equipo A en el Punto en el que el pase ilegal hacia delante, el fumble o el pase atrasado son interceptados o recuperados.

### Después de un Safety

#### ARTÍCULO 2

**Después de la anotación de un safety, la pelota pertenece al equipo que ha anotado el safety en su propia yarda 15, y este equipo pondrá la pelota en juego en o entre las líneas interiores mediante un snap.**

## SECCIÓN 6. Touchback

### Cuándo se Declara

#### ARTÍCULO 1

Es un touchback cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta fuera de límites por detrás de una goal line, excepto si se trata de un pase hacia adelante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, encima o por detrás de su propia goal line y el equipo atacante es el responsable de que la pelota esté allí.

### Snap Después de un Touchback

#### ARTÍCULO 2

Después de la declaración de un touchback, la pelota pertenece al equipo defensor en su propia yarda 15, y este equipo pondrá la pelota en juego en o entre las líneas interiores mediante un snap (**Excepción:** Reglas de los periodos extra). El snap se hará en el punto medio de entre las líneas interiores en la yarda 20, a no ser que se escoja una posición diferente por el equipo designado para poner la pelota en juego en o entre las líneas interiores antes de la señal de pelota lista. Después de la señal de pelota lista, la pelota puede ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a un equipo, a no ser que haya habido antes una falta del Equipo A o una anulación de penalizaciones.

## SECCIÓN 7. Responsabilidad e Impulso

### Responsabilidad

#### ARTÍCULO 1

El equipo responsable de que la pelota esté fuera de límites detrás de una goal line o de que esté muerta en posesión de un jugador en, encima o por detrás de una goal line es el equipo al que pertenece el jugador que lleva la pelota o que le da un nuevo impulso haciendo que esté en, encima o cruce la goal line, o que es responsable de que una pelota libre esté en, encima o por detrás de la goal line.

### Impulso Inicial

#### ARTÍCULO 2

- a. El impulso dado a una pelota por un jugador que la pasa, hace un snap o un fumble, lo hará responsable de la trayectoria de la pelota en cualquier dirección, incluso si esta trayectoria se ve alterada o invertida después de que toque el suelo o a un árbitro o un jugador de cualquier equipo.
- b. Se considerará agotado el impulso inicial y la responsabilidad de la nueva trayectoria de la pelota se dará a un jugador:
  1. Si chuta una pelota que no está en posesión de ningún jugador o da un golpe a una pelota libre después de que toque el suelo (**Excepción:** El impulso inicial no cambia cuando una pelota libre es chutada o golpeada en la end zone).
  2. Si la pelota se para y se le da un nuevo impulso mediante cualquier tipo de contacto.

### Excepciones:

1. Regla 6-1-4-a y 6-3-4-a).
  2. El impulso inicial no cambiará cuando una pelota parada en la end zone se mueva al ser tocada por un jugador.
- c. Una pelota libre mantiene su estado inicial cuando se le da un nuevo impulso.

---

# REGLA 9

## Conducta de los Jugadores y Demás Personas Sujetas a las Reglas

---

### SECCIÓN 1. Faltas de Contacto y de Interferencia

#### Faltas Flagrantes

##### ARTÍCULO 1

Antes del partido, a lo largo del partido y entre periodos, todas las faltas flagrantes implican la descalificación. Las faltas personales descalificantes del Equipo B implicarán un primer down si no entran en conflicto con otras reglas.

#### Personas Sujetas a las Restricciones de las Reglas

##### ARTÍCULO 2

Ninguna persona sujeta a las reglas podrá cometer una falta personal antes del partido, a lo largo del partido o entre periodos. Cualquier acto prohibido en virtud de esto o cualquier brusquedad innecesaria es una falta personal.

- a. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un adversario con la rodilla; ni golpear el casco de un adversario (incluyendo la máscara), cuello, cara o cualquier otra parte del cuerpo con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, puños, palma, talón o la parte posterior o lateral de la mano abierta; ni ridiculizará a un adversario.
- b. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un adversario con su pie o con cualquier parte por debajo de la rodilla de su pierna.
- c. No se pueden hacer zancadillas (tripping) (**Excepción:** Contra el corredor o portador de la pelota).

#### **No se podrá hacer clipping.**

##### EXCEPCIONES:

1. Cuando un jugador se gira ofreciendo su espalda a un potencial bloqueador el cual se dirige claramente hacia él.
  2. Cuando un jugador intenta llegar al corredor o intenta legalmente recuperar o atrapar un fumble, un muff, un pase hacia atrás o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un adversario por debajo de la cintura cerca de las nalgas o en ellas (Regla 9-3-3-c Excepción 3).
- e. **Bloquear por debajo de la cintura NO está permitido: Placar por debajo de la cintura NO esta permitido**

- f Ningún jugador placará o cargará contra un receptor cuando un pase lanzado hacia adelante para él sea claramente inatrapable. Esto es una falta personal y no un pass interference.
- g Ningún jugador podrá "amontonarse" (piling), tirarse o lanzar el cuerpo encima de un adversario después de que la pelota se convierta en muerta.
- h Ningún adversario placará o bloqueará al corredor cuando esté claramente fuera de límites, o lo lanzará al suelo después de que la pelota se convierta en muerta.
- i No se podrá hacer hurdling (Excepción: el corredor puede hacerlo a un oponente).
- j Ningún jugador cargará o se lanzará él mismo contra un adversario que está obviamente fuera de la jugada, tanto antes como después de que la pelota esté muerta.
- k Ningún jugador contactará continuamente en el casco de un adversario (incluyendo la máscara) con la mano(s) o el brazo(s) (**Excepción:** Por o contra el corredor)
- l Ningún jugador utilizará intencionadamente su casco (incluyendo la máscara) para impactar o arremeter contra un adversario en un intento de dañarlo.
- m No se podrá golpear usando el casco como proyectil (spearing).
- n Ningún jugador golpeará intencionadamente al corredor con la parte posterior o superior de su casco en un intento de dañarlo.

o Ningún jugador defensivo cargará contra el pasador o lo lanzará al suelo cuando es obvio que ha lanzado la pelota. Esto es brusquedad contra el pasador, (**Excepción:** El jugador defensivo que es bloqueado por un jugador(es) del Equipo A con una fuerza tal que le sea imposible evitar el contacto con el pasador. Eso no libera, sin embargo, a la defensa de la responsabilidad de las faltas personales descritas en la Regla 9-1-2-a).

p No se podrá hacer bloqueos cizallantes (chop block).

q Ningún jugador defensivo, en un intento de ganar ventaja, puede pisar, saltar o ponerse de pie encima de un adversario.

**r Está prohibido a los jugadores agarrar el collar trasero interior de la protección de hombros o del jersey, o el collar interior del costado de la protección de los hombros o del jersey, e inmediatamente tirar del corredor hacia abajo.**

**Ningún jugador retorcerá, girará o tirará de la máscara o de cualquier**

**s apertura del casco de un oponente. No hay falta si la máscara no es retorcida, girada o estirada. En la duda se ha retorcido o girado, es una falta.**

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo y un primer down por faltas del Equipo B .**

### **Iniciando el Contacto/Apuntado a un Oponente**

#### ARTICULO 3

- a. **Ningún jugador iniciará el contacto y apuntará hacia un oponente con la parte superior (coronilla) de su casco. En la duda es una falta.**
- b. **Ningún jugador iniciará el contacto y apuntará a un oponente indefenso por encima de los hombros. En la duda es una falta. (Reférase a los Puntos de Énfasis para una descripción de "Jugador Indefenso").**

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo y un primer down por faltas del Equipo B .**

### **Interferencia Ilegal**

#### ARTÍCULO 4

- a. Ningún sustituto, entrenador, persona autorizada o persona sujeta a las reglas, que no sea un jugador o árbitro, puede interferir de ninguna manera con la pelota o un jugador mientras la pelota está en juego.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas. El referee podrá aplicar cualquier penalización que considere equitativa, incluyendo la concesión de una anotación [S27].**

- b. La participación de 8 o más jugadores de un mismo equipo es una participación ilegal.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo [S28].**

- c. Ninguna persona no sujeta a las reglas puede interferir de ninguna manera con la pelota o un jugador mientras la pelota está en juego.
- d. Cuando cualquier cosa que no sean personas sujetas a las reglas y las no sujetas a las reglas interfiera de cualquier manera con un jugador o la pelota en juego, es una interferencia ilegal.

**PENALIZACIÓN - El referee podrá puede repetir el down o tomar la decisión que considere equitativa, incluyendo la concesión de una anotación [S27].**

### **Interferencia con la Administración del Partido**

#### ARTÍCULO 5

- a. Mientras la pelota está en juego, los entrenadores, sustitutos y personas autorizadas asistiendo en en el área de equipo no pueden estar entre la sideline y la línea de entrenadores ni en el terreno de juego.

**PENALIZACIÓN - Penalizar como falta a pelota muerta.**

**Primera y segunda infracción: Retraso de juego por interferencia con la sideline, cinco yardas desde el punto anterior [S21 y S29].**

**Tercera y seiguientes infracciones: Conducta antideportiva por interferencia con la sideline, 15 yardas desde el punto anterior[S27 y S29].**

## SECCIÓN 2. Faltas Sin Contacto

### Actos Antideportivos

#### ARTÍCULO 1

No habrá conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con el buen desarrollo del partido por parte de los jugadores, sustitutos, entrenadores, personal autorizado o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes, a lo largo del partido o entre periodos.

#### a. Los actos o conductas explícitamente prohibidos incluyen:

1. Ningún jugador, sustituto, entrenador u otra persona sujeta a las reglas utilizará un lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o hará gesticulaciones o actos que provoquen malestar o intenten degradar a un adversario, a un árbitro o estropee la imagen del deporte. Esto incluye, pero no se limita solo a ello:
  - (a) Señalar con el dedo(s), la mano(s), el brazo(s) o la pelota a un adversario, o imitar el sesgo de la garganta.
  - (b) Mofarse, fustigar o ridiculizar verbalmente a un adversario.
  - (c) Incitar a un adversario o a los espectadores de cualquier otra manera como simular el disparo de un arma o situar la mano tras la oreja buscando un reconocimiento.
  - (d) Cualquier acto retrasado, excesivo, prolongado o coreografiado mediante el cual un jugador (o jugadores) intenta(n) llamar la atención hacia sí mismo(s).
  - (e) Entontecer de forma obvia la cadencia de los pasos por parte de un corredor que se acerca sin oposición a la goal line del equipo adversario, o "bucear" en la end zone sin oposición.
  - (f) Quitarse el casco antes de estar en su team area (**Excepciones:** Tiempos muertos de equipo, de medios de comunicación, o de lesión; ajuste del equipamiento; a lo largo del juego; entre periodos; y a lo largo de una medición para primer down).
  - (g) Golpear el propio pecho o cruzar uno o ambos brazos frente al propio pecho entando encima de un contrario.
  - (h) Ir hacia las gradas para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.
2. Después de una anotación o de cualquier otra jugada, el jugador con la posesión de la pelota la ha de entregar inmediatamente a un árbitro o dejarla cerca del punto de pelota muerta. Esto prohíbe:
  - (a) Chutar, lanzar, hacer girar o llevarse (incluso fuera del campo) la pelota lejos de manera que un árbitro la tenga que ir a buscar.
  - (b) Lanzar la pelota con fuerza al suelo [**Excepción:** Un pase hacia adelante para conservar tiempo (Regla 7-3-2-d)].

- (c) Lanzar la pelota hacia arriba.
- (d) Cualquier otro acto o acción antideportiva que retrase el juego.

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. 15 yardas. Los ofensores flagrantes, ya sean jugadores o substitutes, serán descalificados [S47]. Si un jugador o miembro del equipo uniformado hace dos faltas antideportivas en el mismo partido, será descalificado.**

**b. Otros actos prohibidos incluyen:**

1. A lo largo del partido, los entrenadores, substitutes y personas autorizadas en la team area no podrán estar en el campo de juego o fuera de las líneas de 25 yardas sin permiso del referee a no ser que entren o salgan legalmente del campo (**Excepciones:** Regla 1-2-4-g y 3-3-8-c). **Las personas pertenecientes a equipos que estando fuera de esa área y que se impliquen o impacten de alguna manera en una jugada a pelota viva están sujetas a penalización bajo la regla 9-1-4-a.**
2. Ninguna persona descalificada entrará en el campo de juego o end zones.
3. Ninguna persona o mascota sujeta a las reglas, excepto jugadores, árbitros y substitutes elegibles, estarán en el campo de juego o en las end zones a lo largo de cualquier periodo sin el permiso del referee. Si un jugador está lesionado, los auxiliares pueden entrar al campo para atenderlo, pero antes tienen que ser autorizados por un árbitro.
4. Ningún substitute puede entrar en el campo de juego o en las end zones con otro propósito que el de substituir a un jugador o de cubrir la vacante de un jugador. Esto incluye las demostraciones después de cualquier jugada.
5. Las personas sujetas a las reglas, incluyendo las bandas, no podrán hacer ningún ruido que impida a un equipo comunicar sus señales (Regla 1-1-6).

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. 15 yardas [S7, S27]. Los infractores flagrantes, sean jugadores o substitutes, serán descalificados [S47].**

**Tácticas Desleales (Unfair Tactics)**

**ARTÍCULO 2**

- a. Ningún jugador esconderá la pelota con o por debajo de la ropa o equipamiento o la substituirá por cualquier otro objeto.
- b. No se podrán hacer substituciones simuladas con el fin de confundir a los adversarios. No se podrá utilizar ninguna táctica asociada con los substitutes o el proceso de substitución para confundir a los adversarios (Regla 3-5-2-e) (D.R. 9-2-2-I-VII).
- c. No se podrá utilizar ningún equipamiento para confundir a los adversarios (Regla 1-4-2-e).

**PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva, 15 yardas [S27]. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47].**

- d. Ningún jugador podrá jugar con tacos de más de ½ pulgada de largo (Reglas 1-4-5-e y f).

**PENALIZACIÓN - Descalificación por lo que queda de partido [S27, S47].**

**Penalizar 15 yardas, y las faltas del Equipo B no implican un primer down. Tiempo muerto del equipo.**

- e. El referee notificará (por escrito) a la federación de todas las descalificaciones por tacos ilegales. La federación será la responsable del cumplimiento de la penalización.

**Actos Desleales (Unfair Acts)**

**ARTÍCULO 3**

Los siguientes son actos desleales:

- a. Si un equipo no quiere jugar después de haber pasado dos minutos desde el momento de habérselo indicado el referee.
- b. Si un equipo hace reiteradamente faltas que tan solo se pueden penalizar con media distancia a la goal line.
- c. Si a lo largo del partido tiene lugar un acto desleal obvio que no está cubierto por las reglas.

**PENALIZACIÓN – El referee podrá adoptar cualquier decisión que considere equitativa, incluyendo en esto aplicar una penalización, otorgar una anotación, o suspender temporalmente o definitivamente el partido.**

**Contacto con un Árbitro**

**ARTÍCULO 4**

El contacto físico de manera intencionada con un árbitro a lo largo del partido por parte de personas sujetas a las reglas es una falta.

**PENALIZACIÓN - Penalizar como una falta a pelota muerta. 15 yardas y descalificación [S7, S27 y S47].**

## **SECCIÓN 3. Bloqueo, Uso de Manos o Brazos**

**Quién Puede Bloquear**

**ARTÍCULO 1**

Los jugadores de ambos equipos pueden bloquear a sus adversarios, siempre y cuando no hagan un interferencia de pase o una falta personal.

**Bloquear por debajo de la cintura es ILEGAL. Penalización 15 yardas desde el punto anterior.**

**Placar al portador de la pelota (corredor) por debajo de la cintura es ILEGAL. Penalización 15 yardas desde el punto anterior y primer down automatico.**

**Si en una acción de placaje el contacto inicial se realiza como mínimo a la altura de las caderas y como continuación de dicha acción el mismo jugador finaliza el placaje delizandose por debajo de la cintura del portador de la pelota (corredor) el conjunto de la acción del placaje será legal.**

#### **Interferencia del o Ayuda al Corredor o Pasador**

##### ARTÍCULO 2

- a. El corredor o pasador puede utilizar su mano o brazo para protegerse o empujar a los adversarios.
- b. El corredor no se cogerá a un compañero; ni ningún otro jugador de su equipo lo podrá coger, empujar, levantar o cargar para ayudarlo en su avance.
- c. Los compañeros del corredor o pasador lo pueden ayudar bloqueando pero no lo podrán hacer cuando entrelacen de alguna manera sus brazos mientras contactan con un adversario.

**PENALIZACIÓN - Tres yardas desde el basic spot [S44].**

#### **Uso de Manos o Brazos por Parte del Ataque**

##### ARTÍCULO 3

- a. Un compañero de un corredor o de un pasador puede bloquear legalmente con sus hombros, manos, parte exterior de sus brazos o cualquier otra parte de su cuerpo bajo las siguientes previsiones:
  1. La(s) mano(s) tiene(n) que estar:
    - (a) Por delante del codo.
    - (b) Dentro de la figura del cuerpo del adversario (**Excepción:** Cuando el adversario ofrece su espalda al bloqueador).
    - (c) En o por debajo del hombro(s) del bloqueador y del adversario (**Excepción:** Cuando el adversario esté acuclillandose, agachandose o gateando).
    - (d) Separadas y nunca en posición entrelazada.
  2. La mano(s) estará abierta, con la palma(s) mirando hacia la figura del adversario o cerrada o ahuecadas de manera que la palma no mire hacia el adversario.

**PENALIZACIÓN - 10 yardas desde el punto previo[S42].**

- b. El holding o la obstrucción ilegal de un compañero del corredor o del pasador se aplica según la Regla 9-3-3-a:
  1. No se podrá utilizar la mano(s) o brazo(s) para coger, empujar o abrazar a un adversario de manera que se le obstruya ilegalmente.

2. No se podrá utilizar la mano(s) o brazo(s) para coger, sujetar o obstruir ilegalmente de cualquier otra manera a un adversario.

**PENALIZACIÓN - 10 yardas desde el punto previo basic spot.**

- c. Un bloqueo en la espalda es ilegal.

**Excepciones:**

1. Cuando los jugadores atacantes están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de una área cuadrangular centrada en el hombre de línea central de la formación de ataque y que se extiende tres yardas lateralmente y tres longitudinalmente en cada dirección, pueden bloquear legalmente en la espalda en la área cuadrangular.
  - (a) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo no puede dejar la zona, volver y hacer un bloqueo legal en la espalda.
  - (b) La zona de bloqueo existe hasta que la pelota es tocada fuera de la zona o la pelota está fuera de la zona después de un fumble o muff producido dentro de la zona.
2. Cuando un jugador ofrece su espalda a un potencial bloqueador, el cual se dirige claramente hacia él.
3. Cuando un jugador intenta llegar a un corredor o intenta recuperar o atrapar legalmente un fumble, un muff, un pase hacia atrás o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un adversario por la espalda por encima de la cintura (Regla 9-1-2-d Excepción 3).
4. Cuando el adversario ofrece su espalda hacia el bloqueador bajo la Regla 9-3-3-a-1-(b).
5. Cuando un jugador elegible detrás de la zona neutral empuja a un adversario por la espalda y por encima de la cintura para llegar a un pase hacia delante (Regla 9-1-2-d Excepción 4).

**PENALIZACIÓN - 10 yardas desde el punto previo].**

- d. Los siguientes actos por parte de un compañero del corredor o del pasador son ilegales:
  1. El puño(s) y el brazo(s) no se podrán utilizar para dar un golpe intencionado (Regla 9-1-2-a).
  2. El contacto continuo en el casco de un adversario (incluyendo la máscara) con la mano(s) o brazo(s) (Regla 9-1-2-k).

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo.**

- e. Un jugador elegible del equipo pasador puede usar legalmente su mano(s) y/o brazo(s) para protegerse de o empujar a un adversario en un intento de llegar a una pelota libre después de que un pase legal hacia adelante haya sido tocado por cualquier jugador o por un árbitro (Regla 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 y 7-3-11).

### **Uso de Manos o Brazos por Parte de la Defensa**

#### **ARTÍCULO 4**

- a. Los jugadores de la defensa pueden utilizar las manos o brazos para empujar, estirar, protegerse o levantar a los jugadores atacantes cuando intenten llegar al corredor.
- b. Los jugadores de la defensa no pueden utilizar las manos y brazos para placar, parar u obstruir ilegalmente de cualquier otra manera a un adversario que no sea el corredor.

#### **PENALIZACIÓN - 10 yardas desde el punto previo [S42].**

- c. Los jugadores de la defensa pueden usar las manos y brazos para empujar, apartar o levantar a los adversarios que claramente intenten bloquearlos. Los jugadores de la defensa pueden protegerse o bloquear legalmente a un receptor elegible de pase hasta que este jugador ocupe la misma yarda que el defensor o hasta que el adversario ya no lo pueda bloquear. El contacto continuo es ilegal.

#### **PENALIZACIÓN - 5,10 o 15 yardas desde el punto previo [S38, S42, S43 o S45].**

- d. Cuando no se hace ningún intento para llegar a la pelota o al corredor, los jugadores defensivos tienen que cumplir las Reglas 9-3-3-a, b, c y d.

#### **PENALIZACIÓN - 5,10 o 15 yardas desde el punto previo [S38, S42, S43 o S45].**

- e. Cuando un pase hacia adelante cruza la zona neutral a lo largo de una jugada de pase hacia adelante y se hace una falta de contacto que no es un pass interference, el punto de aplicación es el previous spot. Esto incluye la Regla 9-3-4-c.

#### **PENALIZACIÓN - 5,10 o 15 yardas desde el punto previo, más primer down si la falta tiene lugar contra un receptor elegible antes de que el pase sea tocado [S38, S42, S43 o S45].**

- f. Un jugador de la defensa puede usar legalmente su mano y brazo para protegerse o bloquear a un adversario en un intento de llegar a una pelota libre (Regla 9-1-2-d Excepciones 3 y 4 y Regla 9-3-3-c Excepciones 3 y 5):
  1. A lo largo de un pase hacia atrás o fumble en el que él es elegible para tocar.
  2. A lo largo de cualquier pase hacia adelante que cruce la zona neutral y haya sido tocado por cualquier jugador o por un árbitro.
- g. Un jugador de la defensa no puede contactar continuamente el casco de un adversario (incluyendo la máscara) con la mano(s) o brazo(s) (**Excepción:** Contra el corredor).

#### **PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo y un primer down para las faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas [S38].**

### **Restricciones de los Jugadores**

#### **ARTÍCULO 5**

- a. Ningún jugador puede ponerse con sus pies en la espalda u hombros de un compañero antes del snap.

#### **PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta, 15 yardas desde el punto siguiente [S27].**

### **Cuando la Pelota Está Libre**

#### ARTÍCULO 6

Cuando la pelota está libre, ningún jugador deberá agarrar a un adversario, bloquearlo ilegalmente por la espalda, agarrarle de la máscara o de cualquier apertura del casco, usar ilegalmente las manos o cometer una falta personal.

**PENALIZACIÓN - 5,10 o 15 yardas desde el punto previo].**

## **SECCIÓN 4. Golpear y Chutar**

### **Golpear una Pelota Libre**

#### ARTÍCULO 1

- a. Mientras un pase está en vuelo, cualquier jugador elegible para tocar la pelota puede golpearla en cualquier dirección (**Excepción:** Regla 9-4-2).
- b. Ningún jugador golpeará otras pelotas libres hacia adelante en el campo de juego o en cualquier dirección si la pelota está en la end zone (**Excepción:** Regla 6-3-11).

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo y pérdida de down si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas [S31 y S9].**

### **Golpear un Pase Hacia Atrás**

#### ARTÍCULO 2

Un pase hacia atrás no será golpeado hacia adelante por el equipo pasador en un intento de ganar yardas.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo (Reglas 10-2-2-c) [S31].**

### **Golpear una Pelota en Posesión**

#### ARTÍCULO 3

Una pelota en posesión de un jugador no puede ser golpeada hacia adelante por un jugador del mismo equipo.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo (Reglas 10-2-2-c) [S31].**

### **Chutando Ilegalmente la Pelota (Illegal Kicking Ball)**

#### ARTÍCULO 4

Un jugador no chutará una pelota libre, un pase hacia adelante. Estos actos ilegales no cambian el estado de la pelota libre o del pase hacia adelante.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo y pérdida de down si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas (Reglas 10-2-2-c, d, e y f) [S31 y S9]).**

## **SECCIÓN 5. Pelea**

#### ARTÍCULO 1

- a. Antes del partido, ningún miembro uniformado de los equipos ni los entrenadores participará en una pelea (Regla 2-32-1).

A lo largo de la primera mitad, los jugadores no participarán en una pelea.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo o desde el punto siguiente y primer down por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas, y descalificación por el resto del partido [S7, S27 o S38 y S47].**

- b. A lo largo del descanso de la media parte, ningún miembro uniformado de los equipos ni los entrenadores participará en una pelea.

A lo largo de la segunda parte, los jugadores no podrán participar en una pelea.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo o desde el punto siguiente, primer down por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas, y descalificación por el resto del partido.**

- c. A lo largo de cualquier mitad, los entrenadores y los substitutes no dejarán su team area para participar en una pelea, ni participarán en una pelea en su team area.

**PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto siguiente, primer down por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas, y descalificación por el resto del partido.**

## ARTÍCULO 2

- a. Si un miembro del equipo, entrenador o jugador es descalificado por pelearse por segunda vez a lo largo de la misma temporada, será descalificado de este partido y suspendido por el resto de temporada.
- b. Si una suspensión por segunda pelea tiene lugar en el último partido de la temporada, será suspendido para el primer partido de la siguiente temporada. Esta suspensión se considerará como su primera pelea de esta temporada.

## ARTÍCULO 3

El referee notificará (por escrito) a la federación de todas las descalificaciones por peleas. La federación será la responsable de la imposición de la penalización.

---

# REGLA 10

## Aplicación de las Penalizaciones

---

### SECCIÓN 1. Penalizaciones Aplicadas

#### Cómo y Cuándo se Aplican

##### ARTÍCULO 1

- a. Una penalización ha sido aplicada cuando ha sido aceptada, declinada o cancelada de acuerdo a la regla o cuando la elección es obvia para el referee.
- b. Cualquier penalización puede ser declinada, pero los jugadores descalificados tienen que dejar el partido.
- c. Cuando se comete una falta, la penalización se aplicará antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse para el siguiente down.
- d. Las penalizaciones no serán aplicadas si entran en conflicto con otras reglas.

#### Simultáneas Con el Snap

##### ARTÍCULO 2

Una falta que tiene lugar simultáneamente con un snap se considera que ha tenido lugar a lo largo de este down (**Excepción:** Regla 3-5-2-e).

#### Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo

##### ARTÍCULO 3

Cuando dos o más faltas a pelota viva del mismo equipo son informadas al referee, el referee explicará al capitán del equipo ofendido las penalizaciones alternativas, quien solo puede escoger una de ellas [**Excepción:** Cuando se produce una falta(s) por conducta antideportiva (faltas sin contacto) la penalización(s) es aplicada desde el punto siguiente según donde quede establecido por la aceptación o declinación de la penalización por cualquier otra falta].

#### Anulación de Faltas

##### ARTÍCULO 4

Si tienen lugar faltas a pelota viva por parte de los dos equipos, las faltas se anulan entre sí, las penalizaciones se cancelan la una con la otra, y se repetirá el down.

#### Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión a lo largo de un down o al final de un down por regla, el último equipo que gana la posesión puede declinar la anulación de faltas y así retener la posesión después de la aplicación de la penalización por su infracción si no ha hecho la falta antes del cambio de posesión.

2. Cuando se penalizan faltas a pelota viva como faltas a pelota muerta, no hay anulación y se aplicarán en el orden de ocurrencia.
3. Regla 8-3-4-c (a lo largo de un try después de la posesión del Equipo B).

### **Faltas a Pelota Muerta**

#### **ARTÍCULO 5**

Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se aplicarán por separado y en el orden de ocurrencia [**Excepción:** Cuando no se puede determinar el orden de las faltas antideportivas o a pelota muerta de ambos equipos y antes de que cualquiera de las penalizaciones haya sido completada, se cancelarán las faltas, no se alterará el número o tipo de down que había antes de que tuvieron lugar las faltas, y no se tendrán en cuenta las penalizaciones, excepto aquellas donde jugadores descalificados tienen que dejar el partido (Reglas 5-2-6 y 10-2-2-a)].

### **Faltas a Pelota Viva y a Pelota Muerta**

#### **ARTÍCULO 6**

Cuando una falta a pelota viva de un equipo es seguida de una o más faltas a pelota muerta (incluyendo las faltas a pelota viva penalizadas como faltas a pelota muerta) de un adversario o del mismo equipo, las penalizaciones se aplicarán separadamente y en el orden de ocurrencia.

### **Faltas en los Intervalos**

#### **ARTÍCULO 7**

Las faltas que tienen lugar entre el final del cuarto periodo y el inicio del periodo extra de una prórroga serán aplicadas desde la yarda 25, punto de la primera serie (**Excepción:** Regla 10-2-2-g).

## **SECCIÓN 2. Procedimientos de Aplicación**

### **Puntos**

#### **ARTÍCULO 1**

Los puntos de aplicación son: el punto anterior, el punto siguiente y el punto de cambio de posesión.

### **Procedimientos**

#### **ARTÍCULO 2**

Se seguirán los siguientes procedimientos:

- a. **Pelota muerta -- El punto de aplicación para una falta cometida cuando la pelota está muerta es el punto siguiente.**
- b. **Snap -- El punto de aplicación para faltas cometidas simultáneamente con un snap es el punto previo.**
- c. **Jugadas de carrera -- El punto básico para faltas que tienen lugar a lo largo de jugadas de carrera en el campo de juego o en la end zone, son los siguientes:**
  1. **Cuando la carrera acaba más allá de la zona neutral, el punto básico es el punto donde acaba esa carrera . Las penalizaciones aceptadas se aplicaran desde el punto anterior.**

2. **Cuando la carrera acaba detrás de la zona neutral antes de un cambio de posesión, el punto básico es el punto anterior. Las penalizaciones aceptadas se aplicaran desde el punto anterior.**
  3. **Cuando no hay zona neutral cambios de posesión (intercepciones, fumble, etc. etc), el punto básico es el punto de cambio de posesión. Las penalizaciones aceptadas se aplicaran desde el punto de cambio de posesión.**
- d. **Jugadas de pase -- El punto básico para faltas a lo largo de una jugada legal de pase hacia adelante es el punto anterior .**

Excepciones:

**1. la interferencia de pase del Equipo B se aplica punto de falta.**

**2. La interferencia de pase del equipo B en su End zone punto de aplicación su yarda 2. Si el punto previo estaba en o dentro de la yarda 2, primer down y media distancia entre el punto previo y la goal line .**

**En ambos casos primero automatico.**

f.

**Detrás de la goal line:**

1. El punto de aplicación es el punto de cambio de posesión para faltas del equipo contrario al que tiene la posesión de la pelota después de un cambio de posesión (no en un try) en el campo de juego cuando la carrera acaba detrás de la goal line .
2. El punto básico para faltas que tienen lugar después de un cambio de posesión (no en un try) en la end zone y la pelota se queda en la end zone donde es declarada muerta.
3. El punto de aplicación es el punto de cambio de posesión para faltas del equipo contrario al que tiene la posesión de la pelota después de un cambio de posesión en la end zone (no en un try) cuando la carrera acaba detrás de la goal line y cualquier pelota libre que se pueda producir sea recuperada en el campo de juego.

g. **Faltas a lo largo o después de un touchdown o un try:**

1. Las penalizaciones por faltas personales del equipo contrario al que ha conseguido la anotación a lo largo de un down que acaba en touchdown se penalizan en el try o en el siguiente snap. El capitán del equipo ofendido debe elegir.
2. Las faltas por interferencia de pase de la defensa en un try iniciado en la yarda tres son penalizadas con la mitad de distancia a la goal line o, si se anota el try, se declina la penalización.
3. Cuando tiene lugar una falta(s) después de un touchdown y antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse en el try o haya habido una falta a pelota viva penalizada como una falta a pelota muerta en la jugada de touchdown, la aplicación será en el try o en el subsiguiente snap. El capitán del equipo ofendido deberá elegir entre las opciones.
4. Las faltas a lo largo y después de un down de try son penalizadas según las Reglas 8-3-3, 8-3-4 y 8-3-5.

- h. Las penalizaciones de distancia por faltas del equipo receptor no pueden hacer que la línea de restricción de éste quede detrás de su yarda 5. Las penalizaciones que hagan que la línea de restricción del equipo receptor quede detrás de su yarda 5 se aplicarán desde el siguiente succeeding spot.

**Procedimientos de Aplicación de Media Distancia**

**ARTÍCULO 3**

Ninguna penalización de distancia, incluyendo los tries en o dentro de la yarda tres, excederá la mitad de la distancia desde el punto de aplicación y la goal line del equipo infractor [**Excepciones:** (a) Downs de scrimmage, que no sean tries, bajo la penalización de la Regla 7-3-8 por interferencia del Equipo B; y (2) en tries, el pass interference de la defensa cuando el snap de la pelota no se haga desde la yarda tres].

# Resumen de Penalizaciones

**LEYENDA:** "O" indica el número de la señal del árbitro (ver página 76); "R" el número de regla; "S" el número de sección; "A" el número de artículo; "Pág" el número de página.

## PÉRDIDA DE DOWN

	O	R	S	A	Pág
Entrega ilegal de la pelota hacia delante [también pérdida de tres yardas] .....	35*	7	1	6	
Jugada de pelota libre planeada [también pérdida de cinco yardas] .....	19*	7	1	7	
Pase hacia atrás lanzado intencionadamente fuera de límites [también pérdida de tres yardas] .....	35*	7	2	1	
Pase hacia adelante ilegal del Equipo A [también pérdida de tres yardas] .....	35*	7	3	2	
Pase hacia adelante lanzado intencionadamente al suelo .....	36*	7	3	2	
Pase hacia adelante tocado ilegalmente por un jugador fuera de límites .....	16*	7	3	4	
Batear ilegalmente la pelota [también pérdida de 8 yardas] (ver excepciones) .....	31*	9	4	1	
Chutar ilegalmente la pelota [también pérdida de 8 yardas] (ver excepciones) .....	31*	9	4	4	

## PÉRDIDA DE CINCO YARDAS

Alteración de la superficie de juego para obtener ventaja .....	27	1	2	9	
Numeración inapropiada o formación ilegal .....	23	1	4	2	
Infracción en el sorteo .....	19	3	1	1	
Retraso después de agotar tres tiempos muertos .....	21	3	4	2	
Retraso ilegal del juego .....	21	3	4	2	
Avanzar una pelota muerta .....	21	3	4	2	
Desconcertar las señales atacantes .....	21	3	4	2	
Infracción a las reglas de sustituciones .....	22	3	5	2	
Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista .....	19	4	1	4	
Exceder la cuenta de 25 segundos .....	21	4	1	5	
Snap ilegal .....	19	7	1	1	
Ajustar la posición del snapper y la de la pelota .....	19	7	1	3	

\* También Señal 9

El Equipo A no ha estado dentro de las marcas de nueve yardas				
después de la señal de pelota lista .....	19	7	1	3
Falsa salida o simular el inicio de la jugada .....	19	7	1	3
Infracción de la formación de scrimmage .....	19	7	1	3
Encroachment (ataque) en el momento del snap .....	19	7	1	3
Jugador fuera de límites cuando se hace el snap de la pelota .....	19	7	1	3
Jugador atacante en movimiento ilegal en el momento del snap .....	20	7	1	3
Falta de la parada de un segundo completo en shifts del ataque .....	20	7	1	4
Fuera de juego (defensa) .....	18	7	1	5
Acciones intempestivas de la defensa .....	21	7	1	5
Interferencia con un adversario o la pelota .....	18	7	1	5
Entregar ilegalmente la pelota hacia adelante [también pérdida				
de down si lo hace el Equipo A] .....	35*	7	1	6
Jugada de pelota libre planeada [también pérdida de down] .....	19*	7	1	7
Lanzar intencionadamente un pase hacia atrás fuera de límites				
[también pérdida de down si lo hace el Equipo A] .....	35*	7	2	1
Jugador en la línea de scrimmage que recibe el snap .....	19	7	2	3
Pase ilegal hacia adelante [también pérdida de down si es				
del Equipo A] .....	35*	7	3	2
Receptor inelegible en el downfield .....	37	7	3	10
Pase hacia adelante tocado ilegalmente .....	16*	7	3	11
Coger la máscara u obertura del casco de un adversario por parte				
de la defensa [también de 8 yardas] .....	45	9	1	2
Infracción de la línea de restricción de la sideline [también 8 yardas] .....	29	9	1	5
Interferencia con los brazos entrelazados o ayuda al corredor .....	44	9	3	2

### **PÉRDIDA DE 10 YARDAS**

Retraso del equipo local .....	21	3	4	1
Uso ilegal de manos o brazos (ataque) .....	42	9	3	3
Holding u obstrucción (ataque) .....	42	9	3	3
Bloqueo ilegal en la espalda (ataque) .....	43	9	3	3
Bloqueo entrelazado .....	42	9	3	3
Uso ilegal de manos (defensa) .....	42	9	3	4
Holding u obstrucción (defensa) .....	42	9	3	4
Bloqueo ilegal en la espalda (defensa) .....	43	9	3	4
Holding u obstrucción (pelota libre) .....	42	9	3	6

### **PÉRDIDA DE 15 YARDAS**

Marcar la pelota .....	27	1	3	3
Números cambiados .....	27	1	4	2
Dispositivos de señales ilegales (también descalificación) .....	27	1	4	8
Equipo no preparado para jugar al inicio de cualquier mitad .....	21	3	4	1
Simular una sustitución .....	22, 27	3	5	2

\* También Señal 9

	<b>O</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>Pág</b>
Pass interference del ataque .....	33	7	3	8	
Pass interference de la defensa [primer down] .....	33	7	3	8	
Contacto continuado al casco de un oponente [primer down] .....	38	9	1	2	
Golpe de puño, de rodilla, de codo, patada, etc [primer down] .....	38	9	1	2	
Protegerse con la rodilla, golpear con la mano abierta, etc [primer down] .....	38	9	1	2	
Tripping [primer down] .....	46	9	1	2	
Clipping [primer down] .....	39	9	1	2	
Pilling on [primer down] .....	38	9	1	2	
Placar fuera de límites [primer down] .....	38	9	1	2	
Hurdling [primer down] .....	38	9	1	2	
Coger la máscara u obertura del casco de un adversario [primer down] (también de tres yardas) .....	38, 45	9	1	2	
Coger la máscara o obertura del casco de un adversario por parte del ataque .....	38, 45	9	1	2	
Golpear o percutir con el casco [primer down] .....	24	9	1	2	
Contacto en pase obviamente inatrapable [primer down] .....	38	9	1	2	
Roughing the passer [primer down] .....	34	9	1	2	
Golpear con la parte superior del casco [primer down] .....	24	9	1	2	
Spearing [primer down] .....	24	9	1	2	
Chop block [primer down] .....	41	9	1	2	
Bloqueo por debajo de la cintura [primer down] .....	40	9	1	2	
Agredir a un adversario que está fuera de la jugada [primer down] .....	38	9	1	2	
Subirse encima de un adversario para ganar ventaja [primer down] .....	38	9	1	2	
Contacto ilegal con el snapper [primer down] .....	38	9	1	2	
Interferir en una sustitución .....	27	9	1	4	
Participación ilegal .....	28	9	1	4	
Infracción de la restricción de la sideline [también 3 yardas] .....	29	9	1	5	
Lenguaje obsceno o vulgar .....	27	9	2	1	
Personas ilegalmente en el campo .....	27	9	2	1	
Jugador que no devuelve pelota a un árbitro .....	27	9	2	1	
Simular una lesión .....	27	9	2	1	
Conducta antideportiva .....	27	9	2	1	
Personas que dejan la team area .....	27	9	2	1	
Retorno ilegal de un jugador expulsado .....	27	9	2	1	
Ruido de personas sujetas a las reglas .....	27	9	2	1	
Esconder la pelota .....	27	9	2	2	
Simular reemplazos o sustituciones .....	27	9	2	2	
Equipamiento para confundir a los adversarios .....	27	9	2	2	
Contacto intencionado con un árbitro [también expulsión] .....	27	9	2	4	
Restricciones defensivas .....	27	9	3	5	
Golpe ilegal a una pelota libre [también pérdida de down] .....	31*	9	4	1	
Golpe ilegal a un pase hacia atrás .....	31	9	4	1&2	

\* También Señal 9

	O	R S	A Pág
Golpear la pelota en posesión por parte del jugador que la posee .....	31	9	4 3
Chutar ilegalmente la pelota [también pérdida de down] .....	31*	9	4 4
Pelearse [también descalificación] .....	27, 38, 47	9	5 1

### **PÉRDIDA DE MEDIA DISTANCIA A LA GOAL LINE**

Si la distancia a penalizar excede la media distancia (excepto en pass interference de la defensa) .....	--	10	2 3
--	----	----	-----

### **PELOTA PARA EL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DE LA FALTA**

Interferencia de pase de la defensa [primer down] .....	33	7	3 8
---	----	---	-----

### **TIEMPO MUERTO CARGADO POR UNA VIOLACIÓN**

No llevar el equipamiento obligatorio .....	23	1	4 4
Llevar equipamiento ilegal .....	23	1	4 6
Ruido excesivo del público .....	23	1	4 5
Ruido excesivo del público .....	21	3	3 3
Head's coach conference .....	21	3	3 4
Tacos ilegales .....	23	9	2 2

### **DESCALIFICACIÓN**

Dispositivos de señales prohibidos .....	47	1	4 8
Uso de tabaco .....	47	1	4 11
Faltas fragantes .....	47	9	1 1
Dos faltas antideportivas .....	47	9	2 1
Tacos ilegales .....	47	9	2 2
Contactar voluntariamente con un árbitro .....	47	9	2 4
Pelea .....	47	9	5 1

### **PRIMER DOWN AUTOMÁTICO (FALTAS DEFENSIVAS)**

Pass interferente .....	33	7	3 8
Golpe de puño, patada, de rodilla, de codo, etc. ....	38	9	1 2
Protegerse con la rodilla, golpear con la mano abierta, etc. ....	38	9	1 2
Tripping .....	46	9	1 2

\* También Señal 9

	<b>O</b>	<b>R S</b>	<b>A Pág</b>
Clipping .....	9	1	2
Piling on .....	9	1	2
Placar al receptor de un pase inatrapable .....	9	1	2
Bloqueo por debajo de la cintura .....	9	1	2
Hurdling .....	9	1	2
Placar fuera de límites .....	9	1	2
Face mask de la defensa [15 yardas] .....	38, 45	9	1 2
Golpear o percutir con el casco .....	24	9	1 2
Spearing .....	24	9	1 2
Agredir a un adversario que está fuera de la jugada .....	38	9	1 2
Golpe con la parte superior del casco .....	24	9	1 2
Roughing the passer .....	34	9	1 2
Chop Block .....	41	9	1 2
Subir, saltar o trepar encima de un adversario .....	38	9	1 2
Contacto continuo al casco de un adversario .....	38	9	1 2
Contacto ilegal con un receptor elegible .....	38	9	3 4
Pelea [también descalificación] .....	27, 38, 47	9	5 1

### **LAS REGLAS ANTE LA DUDA**

Recepción o recuperación incompleta .....	2	2	7
Bloqueo por debajo de la cintura .....	2	3	2
Chop block .....	2	3	3
Bloqueo en la espalda .....	2	3	4
Pelota no tocada en un pase hacia delante .....	2	10	4
Pelota chutada accidentalmente (toque) .....	2	15	1
Pase hacia adelante antes que pase hacia atrás .....	2	19	2
Pase hacia adelante y no fumble .....	2	19	2
Es un pase hacia adelante atrapable .....	2	19	4
Reloj parado por un jugador lesionado .....	3	3	5
Máximo avance parado .....	4	1	3
Oportunidad razonable para atrapar .....	7	3	2
Es un pase hacia adelante atrapable .....	7	3	8
Touchback antes que safety .....	8	5	1
Torcer, girar o coger la máscara (obertura del casco) .....	9	1	2

### **LAS DECISIONES DISCRECIONALES DEL REFEREE**

Penalización por interferencia ilegal .....	9	1	4
Penalización por actos desleales .....	9	2	3