



Flag Football REGLAMENTO 2021

Cambios importantes

Esta lista está limitada a los cambios más importantes

- Se introduce el Código Ético del Flag Football.
- Se han variado las reglas del Flag Indoor, el mismo será jugado bajo las reglas estándar de Flag o bajo las de Flag Playa.
- Se han ajustado las reglas relativas al marcado de las líneas para mejorar el estándar y la seguridad de los jugadores.
- Se recomienda el uso de conos para marcar el eje longitudinal con el propósito de ayudar a los árbitros a colocar el balón.
- Se especifican normas de marcado del campo para campeonatos internacionales.
- Se añaden especificaciones relativas al balón de juego.
- Los Flags ya no tienen que ser del mismo color uniforme.
- Se anuncia que, en la próxima edición del reglamento, habrá especificaciones adicionales para pantalones y Flags
- El bloqueo se renombra a Obstaculizar (en inglés de Blocking a Shielding) y se cambia el término en inglés para Apuntar a un adversario (de Targeting a Aiming) para evitar conflictos con las definiciones de Tackle, y se añade la definición de Apuntar, cuya falta pasa a la sección de “Iniciando Contacto”
- Se ha cambiado el procedimiento del sorteo para el inicio del partido y de la prórroga.
- El reloj se parará durante los 2 últimos minutos solo si el marcador refleja una diferencia inferior a 30 puntos (mercy rule)
- El QB solo puede correr si la pelota ha estado previamente en posesión de otro compañero de equipo o ha sido tocada por la defensa.
- La falta por entrega en mano ilegal se cambia al punto de la falta e incluye pérdida de down.
- Las faltas por contacto ilegal e interferencia en el juego del ataque incluyen ahora también pérdida de down.
- Se añade la falta por sustitución con pelota viva y se han ajustado las penalizaciones de ese apartado.
- El árbitro de línea se renombra a árbitro de Down (Linesman a Down Judge) como parte de la implementación de lenguaje de género neutro de la IFAF.
- Se añaden los Challenges (Charla con los entrenadores) para ajustarse al procedimiento habitual usado por los árbitros.

Todos los cambios están resaltados para que sean localizables más fácilmente. Se usan dos colores, naranja para cambios sustanciales, y amarillo para cambios editoriales. Si un capítulo está resaltado, significa que todo su contenido es nuevo. Pedimos disculpas por los numerosos cambios editoriales, la mayoría de ellos se han hecho para facilitar una mejora en la comprensión del texto. Aunque pueda parecer algo molesto, ayudarán a mejorar el reglamento.

Nota del Traductor: En la copia traducida, solo se han resaltado los cambios sustanciales.

Reconocimientos

Estas reglas han sido creadas con la colaboración de: Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Christian Freund (GER), Chris Kämpfe (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) y muchas otras personas que no aparecen en este listado y que les han ayudado.

Agradecimientos especiales a Alexandre, Claes, Daniel, Giane, Jed, Martin, Sebastian and Riccardo por su trabajo adicional

Página inicial diseñada por Dan Buruiana,

Foto de Nick Olerenshaw (Burnley Tornados vs Coventry Cougars)

Gracias a todas las personas por sus preguntas, ayudas y comentarios. Si tiene alguna pregunta, pueden contactar conmigo y con el Club de Interpretaciones arbitrales

Wolfgang Geyer (AUT)

Miembro del Comité de Reglamento de la IFAF

Wolfgang.geyer@afboe.at

Traducción: Víctor Armas, apoyándose en la traducción del reglamento anterior realizada por Iván Chao y Pedro Álvarez, y en la traducción realizada por la Federación Mexicana de Fútbol Americano

Contenido

Prólogo	4
Código del Flag Football	5
Flag Football	7
Flag Playa	7
Flag Indoor	7
Cambios nacionales (opcionales).....	8
Dimensiones del campo	9
Regla 1– Partido, Campo, Pelota y Equipo	10
Regla 2 – Definiciones	15
Regla 3 – Periodos y Tiempo	19
Regla 4 – Pelota Viva, Pelota Muerta	22
Regla 5 – Series Downs	23
Regla 6 – Patadas	24
Regla 7 – Snap y Pasando la pelota	25
Regla 8 – Anotaciones	28
Regla 9 – Conducta de los Jugadores	30
Regla 10 – Aplicación de Faltas	32
Regla 11 – Las Tareas de los Árbitros	36
Regla 12 – Challenges	36
Sumario de penalizaciones	39
Señales Arbitrales de Flag Football	40
Interpretaciones	41

Prólogo

Las reglas son revisadas por IFAF para mejorar el nivel de seguridad y calidad de juego de este deporte y para clarificar el significado y la finalidad de las reglas cuando sea necesario. Los principios que prevalecen en todos los cambios de las reglas y que se debe cumplir son:

- Seguridad para los participantes en el juego.
- Que sean aplicables a todos los niveles.
- Que sean aplicables por los equipos arbitrales.
- Mantener un equilibrio entre el ataque y defensa.
- Que sean interesantes a los espectadores.
- Que no tengan un impacto económico prohibitivo.
- Y conservar cierta afinidad con las reglas de Tackle IFAF.

IFAF pide a todas sus federaciones adscritas que jueguen bajo estas reglas, permitiéndose adoptar los cambios que aparecen en el capítulo “Cambios Nacionales”.

Estas reglas entran en vigor en cuanto son publicadas oficialmente por IFAF

Uno de los objetivos es mantener las reglas lo más simples y reducidas posible. En consecuencia, el reglamento no cubre todas las posibles situaciones que pueden ocurrir en un partido. Se solicita a los jugadores, entrenadores y árbitros que interpreten las reglas de acuerdo con los principios que las sustentan.

Código del Flag Football

Introducción

El código del Flag Football es un código ético y debe ser acatado y leído cuidadosamente. El código es una guía para los jugadores, entrenadores, árbitros y el resto de personas implicadas con el objetivo de mejorar el juego. El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero también es un deporte competitivo. De los jugadores, entrenadores, árbitros y el resto de implicados se espera una conducta deportiva, deportividad y espíritu de juego limpio. No hay lugar para tácticas desleales, conductas antideportivas, ni acciones que intencionadamente puedan causar lesiones o faltas de respeto. Un entrenador o jugador que intente ganar una ventaja ignorando o saltándose deliberadamente las reglas no tiene cabida en el Flag Football. El reglamento intenta prohibir toda forma de contacto innecesario, tácticas desleales y conductas antideportivas; sin embargo, el reglamento no puede cubrir cualquier situación que pueda ocurrir en un partido. Solo se puede mantener el mejor comportamiento ético si los jugadores, entrenadores y árbitros se esfuerzan al máximo en ello.

Ética de los Entrenadores

Es intolerable que un entrenador enseñe a sus jugadores a saltarse las reglas deliberadamente. Enseñar cómo realizar contactos intencionados, apuntar a contrarios o forzar interferencias va a perjudicar el carácter de los jugadores en lugar de ayudarlos. Este tipo de instrucciones no solo es injusto para con los oponentes, sino que además es desmoralizante para los jugadores que han confiado en los consejos de su entrenador, y no tienen sitio en nuestro deporte.

En relación con los jugadores que tutela, los entrenadores han de ser conscientes de la tremenda influencia que tienen, tanto para lo positivo como para lo negativo. Los entrenadores nunca deben anteponer el conseguir una victoria sobre mantener un comportamiento ético por parte de sus jugadores. La seguridad y bienestar de sus jugadores siempre deben de ser lo primordial y nunca deben ser sacrificados por intentar lograr prestigio personal o reforzar el propio ego.

Cuando se enseña cómo jugar al Flag Football, el entrenador debe de entender que existen ciertas reglas que han sido diseñadas para proteger a los jugadores y proporcionar un estándar común para determinar quién gana o pierde. Cualquier intento de saltarse estas reglas, conseguir una ventaja injusta sobre un contrario o realizar actos deliberados de conducta antideportiva, no pueden existir en el juego y ningún entrenador responsable de enseñar estas tácticas a sus jugadores merece llamarse entrenador. El entrenador debe ser un ejemplo de comportamiento, ganando sin humillar al rival y aceptando la derrota con elegancia. Un entrenador que siga estos principios no tiene que preocuparse por fallar, porque al final, el verdadero éxito de un entrenador radica en el respeto que se ha ganado de sus jugadores y de sus rivales.

Deportividad

Un jugador que intencionadamente rompe una regla es responsable de haber tenido una conducta antideportiva y, aunque pudiera escapar sin penalización, solo trae desprestigio al buen nombre del deporte.

Los jugadores, entrenadores y árbitros deben insistir en la eliminación de los contactos contra un oponente.

Fingir una lesión nunca es ético. Un jugador lesionado debe gozar de una protección completa bajo el reglamento, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Hablar a un compañero, rival o árbitro de forma despectiva, vulgar o abusiva, incitar al rival para que reaccione físicamente o insultar o denigrar a un oponente es ilegal. Se urge a los entrenadores a educar con frecuencia sobre este tipo de conductas y apoyar las acciones que los árbitros puedan tomar para controlarlas. Cuando los árbitros determinan una sanción o toman una decisión, simplemente están cumpliendo con su cometido según su criterio. Están en el campo para mantener la integridad del Flag Football y sus decisiones son definitivas, debiendo ser aceptadas por los jugadores y entrenadores.

Llevar a cabo observaciones descalificatorias contra un árbitro o tener una conducta que pueda incitar a jugadores o espectadores contra los árbitros es una violación de las reglas y debe ser considerada una actitud indigna por parte de cualquier participante en el juego.

Principios

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo y relevante. El primer aspecto importante de las reglas es cerciorarse de que los flags son un objetivo sencillo. El corredor solamente puede usar flags legales y tácticas permitidas (por ejemplo, girar sobre sí mismo) para evitar que el contrario llegue a sus flags. En compensación, el defensor debe de tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de capturar el flag del atacante.

El segundo aspecto importante de las reglas es el derecho de territorio y el derecho de paso, los cuales pueden determinar quién puede ser sancionado en caso de producirse un contacto. Como norma general la prioridad la tiene el ataque hasta el momento en el que se realiza el pase o se entrega en mano el balón. A partir de ese momento la prioridad pasa a la defensa. Sin embargo, estas prioridades no deben entenderse como un permiso para propiciar contactos. Contactar intencionalmente con un contrario, incluso aunque se tenga prioridad de paso, ha de ser penalizada.

Algunos otros principios son:

El blitzer condiciona su posición para poder ganar el derecho de paso. El ataque debe de calcular la trayectoria del blitzer para darle el derecho de paso y evitar interferir con éste.

El corredor ha de calcular las acciones de los defensores para evitar el contacto.

Se implementan limitaciones a los pases hacia atrás para evitar que el juego sea similar al Rugby.

Las penalizaciones y su aplicación no son perfectas. Es un balance entre la simplicidad práctica y la perfección ideal

Equipamiento

Obtener ventaja usando pantalones demasiado anchos o camuflando los flags es injusto. Usar pantalones con franjas o de diferentes colores o usar flags que no contrasten claramente con el pantalón del jugador, producen una desventaja al oponente. Cualquier intento de obtener una ventaja usando una equipación ilegal será penalizada por los árbitros, y los entrenadores y jugadores deberían de ser conscientes de cómo estas tácticas reflejan la imagen de su equipo. Un equipo con una equipación correcta (pantalones y flags) que siga las reglas debe ser más respetado que uno que sacrifica el seguimiento de las reglas con la excusa de una mejor estética.

Derecho de Paso

El derecho de paso se establece para dar a ambos equipos la posibilidad de jugar un partido justo y evitar contactos innecesarios. Este derecho no debe de ser aprovechado para provocar contactos, apuntar a un oponente forzándole a reaccionar o para restringir intencionadamente de forma ilegal el espacio que un contrario tiene para moverse. Se espera y exige que se eviten los contactos con rivales que estén siguiendo las reglas.

Drogas

El uso de drogas que no sean para uso estrictamente terapéutico no está alineado con el deporte aficionado y no está permitido.

En ninguna circunstancia un entrenador ha de autorizar el uso de drogas por parte de los jugadores o cualquier persona bajo su mando. Las medicinas, estimulantes u otras drogas solo deben de ser usadas cuando hayan sido prescritas por un profesional. Los entrenadores han de ser conscientes de que ignorar deliberadamente el uso de las drogas por parte de los jugadores, puede ser interpretado como un apoyo a ese uso. Se exige a los entrenadores que estén familiarizados con la implementación de la IFAF relativa a las drogas.

Flag Football

Las reglas IFAF de Flag Football están basadas en las reglas IFAF de Tackle Football pero manteniéndolas sencillas y fáciles. Se sigue la estructura de las reglas de Tackle pero el contenido y la numeración no siempre corresponde. Las reglas de Flag cubren todo lo necesario para jugar a Flag sin conocer las reglas de Tackle. Aunque el documento completo tiene más de 50 páginas, las partes fundamentales del mismo que permiten entender el propio juego están en menos de la mitad de estas páginas.

El Código del Flag Football es una parte integral de las reglas.

El Flag Football tiene una serie de definiciones adicionales (zonas de no carrera, blitz, obstaculizar, contacto, apuntar, quitar el flag, taparse el flag, saltar, dip, giro, lanzarse, derecho de paso, derecho de territorio) y sus respectivas reglas. Por otra parte, no existen los cascos, protecciones, jugadas de patada (kickoff, punt, field goal), bloqueos o placajes. Todo esto hace que el flag football sea un deporte similar, pero diferente, más rápido y con menos lesiones. En general, hay una sensación general de que el Flag Football es un deporte rápido orientado a jugadas de pase.

El Flag Football es sin contacto. Bloquear, placar o patear no está permitido.

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo.

Flag Playa

Los partidos de Flag Playa se jugarán siguiendo las mismas reglas con los siguientes cambios:

R 1-1-1 La longitud del campo se reduce a 25 yardas sin línea de medio campo.

R 1-1-1 Ancho de las líneas, 2 pulgadas (5 cm), **las líneas deberán de ser marcadas con bandas sólidas.**

R 1-1-1 Los equipos no superarán los 4 jugadores. El roster total consistirá en un máximo de 10 jugadores.

R 1-3-2 Cualquier tipo de zapatilla es ilegal.

R 3-1-1 El balón se colocará en la primera jugada en la propia yarda 1.

R 3-2-1 El tiempo total de juego será de 30 minutos, divididos en dos mitades de 15 minutos cada una.

R 3-2-5 El periodo de tiempo real indicado en la Regla Rule 3-2-5 se reduce a 1 minuto.

R 3-3-4 Los tiempos muertos no sobrepasarán los 60 segundos.

R 7-1-3 El tiempo para lanzar un pase se reduce a 5 segundos.

R 7-1-4 La distancia de blitz se reduce a 5 yardas.

R 8-3-3 Después de una conversión, el balón se pondrá en juego desde la yarda 1 propia.

R 8-4-2 Después de un safety, el balón se pondrá en juego desde la yarda 1 del equipo anotador.

R 8-5-2 Después de un touchback, el balón se pondrá en juego desde la yarda 1 del equipo defensor.

Flag Football Indoor

Los partidos jugados en cancha cubierta serán jugados bajo las mismas reglas **del Flag Playa o, si la capacidad de la cancha lo permite, con las reglas estándar del Flag Football.**

Las dimensiones del Flag Indoor deben de ser lo más similares posible a las indicadas en el reglamento. El campo será delimitado mediante conos y pilones. Se sigue requiriendo tener las zonas de seguridad fuera de los límites del campo. Se considera legal el calzado apropiado para la instalación deportiva.

Cambios Nacionales (opcionales)

Los cambios nacionales permiten a los estamentos organizativos adaptar uno o más cambios de reglas para facilitar la organización, reteniendo los elementos base de las reglas. El organizador de un partido, torneo o campeonato puede cambiar algunas de las siguientes reglas según lo indicado:

Flag Football

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo pueden variar debido a las características de la instalación o a la edad de los jugadores.
La longitud (excluyendo las zonas de anotación) puede ser de 40 yd (36,60m) como mínimo y de 60 yd (54,90 m) como máximo. Las zonas de anotación podrán ser acortadas hasta 8 yd (7,30 m) y el ancho puede ser de 20 yd (18,30 m) como mínimo y de 30 yd (27,45 m) como máximo. La zona de seguridad no se puede alterar. Se permite reducir la longitud y/o las zonas de anotación y/o el ancho o bien aumentar la longitud (zonas de anotación de 10 yd) y/o ancho. No es posible reducir la longitud y aumentar el ancho o viceversa. Se recomienda que si se modifica la longitud también se modifique el ancho en la mitad de dicha modificación para mantener la relación de las dimensiones del campo.
- R 1-1-1 Las marcas mínimas son las líneas de banda, las líneas de anotación y las líneas de fondo.
- R 1-1-1 Pylons o conos son sólo recomendables.
- R 1-1-1 El marcador de downs es sólo recomendable.
- R 1-1-1 El marcador es sólo recomendable.
- R 1-1-1 El roster de los equipos pueden tener más de 15 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente sexo.
- R 1-1-4 Los árbitros pueden ser opcionales.
- R 1-2-1 No es necesario que las pelotas de juego sean de cuero.
- R 1-2-2 En partidos mixtos se puede usar el balón de tipo youth.
- R 1-3-1 No es necesario que los flags sean del tipo "pop" en partidos de categorías inferiores.
- R 1-3-1 Los bucales pueden considerarse obligatorios.
- R 1-3-2 Las prendas de la cabeza pueden ser legales si no ponen en riesgo ni ofenden a otros jugadores.
- R 3-1-4 El organizador de un torneo puede decidir cambiar el sistema de desempate en caso de igualdad de equipos en la clasificación, pero se recomienda el uso del sistema oficial reglamentado debido a su facilidad de uso.
- R 3-2-1 La duración se puede cambiar en función de la competición o la edad.
- R 3-2-5 El período de tiempo en el que las restricciones de la regla 3-2-5 son efectivas podrá ser reducido de 2 a 1 minuto.
- R 3-3-2 El número de tiempos muertos puede variar en función de la competición o la edad.

Flag Football Playa (Posibles cambios adicionales):

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar para justarlo al lugar de juego o a la edad.
La longitud (excluyendo las zonas de anotación) puede ser de 20 yd (18,30m) como mínimo, y las zonas de anotación podrán ser acortadas hasta 8 yd (7,30 m) y el ancho puede reducirse a 20 yd (18,30 m) como tamaño mínimo. Se recomienda que si se modifica la longitud también se modifique el ancho en la mitad de dicha modificación para mantener la relación de las dimensiones del campo.
- R 1-1-1 El marcado del campo se realizará con pylons o conos.
- R 1-1-1 Los rosters de los equipos pueden tener más de 10 jugadores.
- R 5-1-1 El número de down puede reducirse a 3.

El resto de las reglas no deben ser alteradas

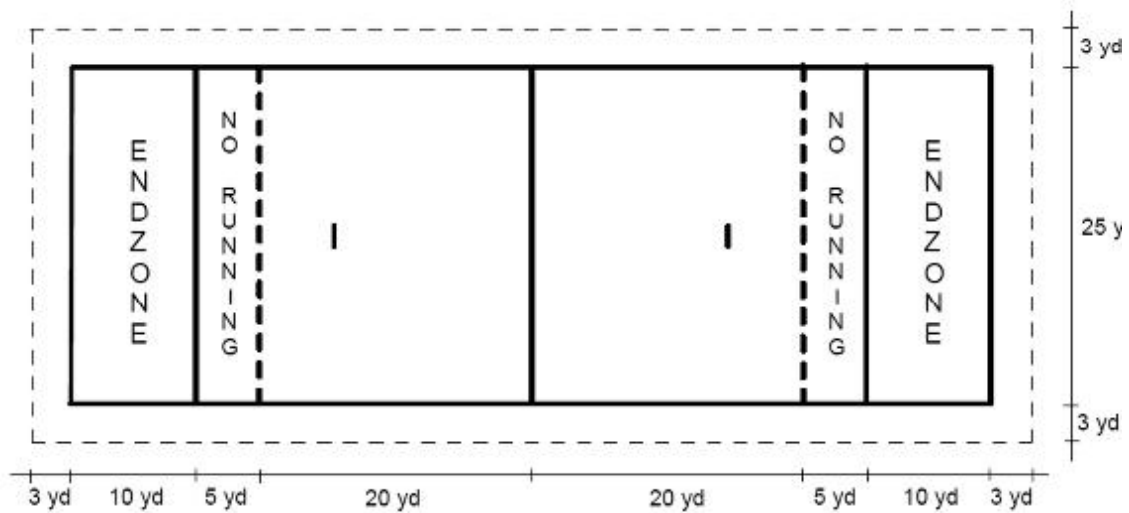
Se recomienda que no se alteren el resto de las reglas para mantener la integridad del juego

Dimensiones del campo

El campo deberá ser un área rectangular con las dimensiones y líneas que aparecen en el dibujo adjunto. Las medidas serán tomadas desde el lado interno de las líneas. La línea de anotación forma parte de la zona de anotación.

Flag Football:

Campo de juego: longitud 50 yd (45,75 m), zonas de anotación 10 yd (9,15) adicionales, ancho 25 yd (22,90 m). El espacio total necesario para un campo, incluyendo la zona de seguridad, es de 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m). El ancho de las líneas será de 4 pulgadas (10 cm). Si se usan líneas temporales, las mismas han de ser planas, sólidas y estar fijadas al suelo de forma segura con clavos de cabeza plana.



Las marcas para la conversión de 1 y de 2 puntos deberán ser de 1 yarda de largo (0,90 m) y estar a una distancia de 5 yardas (4,57 m) y 10 yardas (9,15 m) respectivamente del centro de la mitad de la línea de anotación. La zona de no carrera puede delimitarse con conos en las líneas de banda y/o una línea discontinua.

Los pylons o los conos se colocarán en las esquinas de las 8 intersecciones de las líneas de banda con las líneas de anotación y las líneas de fondo. Los conos se pueden colocar en las intersecciones de las líneas de banda con la línea del medio campo y en la intersección del eje longitudinal del campo con el área de seguridad.

El área de seguridad es de 3 yd (2,75 m) por fuera de las líneas de banda y las de fondo y deben de estar al mismo nivel del campo de juego y en las mismas condiciones. No es necesario marcar el área de seguridad ni las áreas de equipo, pero ambas deben ser respetadas por todos los participantes.

Si hay dos campos pegados uno a otro, la distancia mínima entre ellos tiene que ser de 6 yd (5,50 m). En el caso de que se produzca un solapamiento entre las Zonas de Equipo de dos campos, las mismas deberán desplazarse a otro lado.

Un marcador de down se colocará 2 yardas por fuera de la línea de banda en el lado opuesto a la grada principal.

Una cadena de 7 yardas (6,40m) puede ser usada 2 yardas por fuera de la línea de banda de la grada principal.

Un marcador visible se utilizará cerca del campo.

Partidos de Campeonatos Internacionales

Para partidos de campeonatos internacionales, se requiere añadir marcado adicional:

Líneas cada 5 yardas de banda a banda, de 4 pulgadas (10 cm) de ancho. Las líneas de 5 yardas deben marcarse usando líneas discontinuas, teniendo 1 yd (0,9 m) de tamaño con separaciones de 0,5 yd (0,45 m).

Líneas laterales en la banda con 1 yd (0,90 m) de tamaño, en cada yarda a lo largo del eje longitudinal del campo en ambas líneas de banda (excluyendo la zona de anotación), separadas 4 pulgadas (10 cm) de las líneas de banda.

Números en las yardas 10 y 20 con una altura de 1 yd (0,90 m) a una distancia de 3 yd (2,70m) dentro de cada línea de banda.

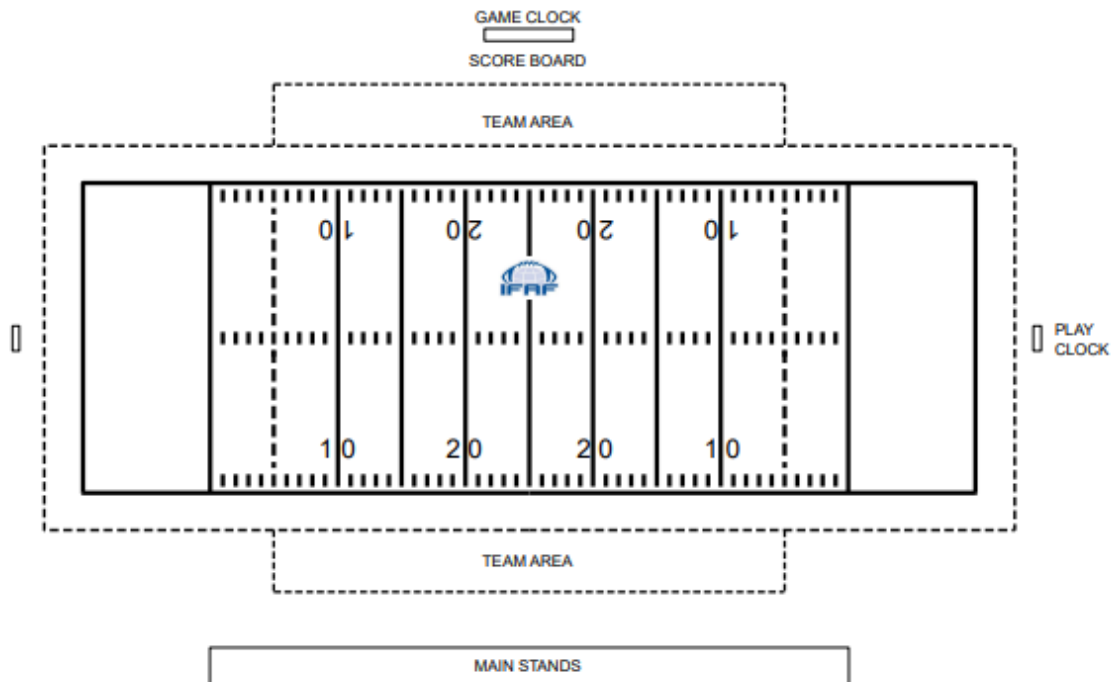
Se deberán marcar las áreas de equipo.

En las 10 intersecciones de las líneas de banda con la línea del medio, líneas de anotación y líneas del final de la zona de anotación deben colocarse un pylon y no se necesita colocar ningún cono en el eje longitudinal.

Un logo IFAF con un tamaño mínimo de 5 yardas en la línea del medio.

Un reloj de cuenta atrás ha de estar colocado en el lado contrario a la grada principal. Debe de estar como mínimo a 1 yd (0,90 m) de distancia del área de seguridad. El tiempo oficial de partido será llevado por los árbitros en el campo y el reloj general habrá de ser ajustado si fuera necesario. El reloj de partido debería de combinarse con el marcador y debería mostrar información adicional como nombre de los equipos, tiempos muertos, down y distancia.

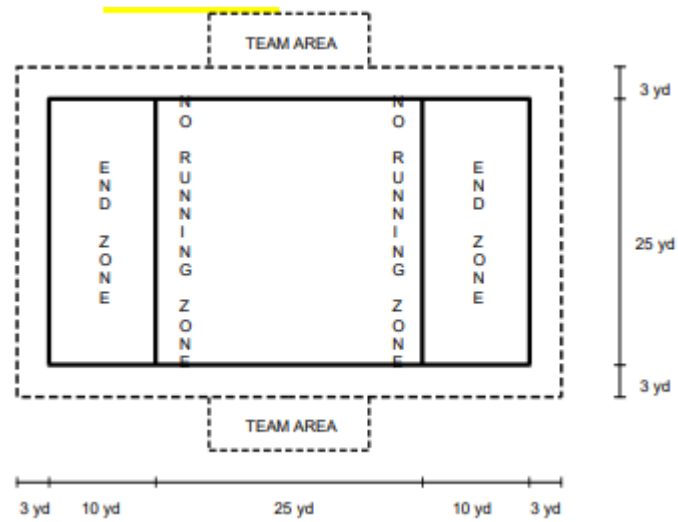
Al final de cada campo, debería de haber un reloj de cuenta atrás de 25 segundos para el inicio de la jugada. Estos relojes deberán estar colocados en el eje longitudinal al menos a 1 yarda (0,90 m) por fuera del área de seguridad, pero a no más de 5 yardas (4,50 m) de distancia de la línea de fondo, y con una altura de entre 2 y 5 yardas (1.80 - 4.50 m).



Flag Playa

Campo de juego: Longitud 25 yd (22,90m), zonas de anotación de 10 yd (9,15 m), ancho de 25 yd (22,90 m). Espacio total requerido para un campo incluyendo la zona de seguridad: 51 yd (46,70 m) x 31 yd (28,40 m).

Ancho de las líneas: 2 pulgadas (5 cm). Las líneas deberán ser marcadas con bandas sólidas fijadas de forma segura al suelo con clavos de cabeza plana. El área de seguridad será similar a la del Flag Football general. Se marcará la zona de no carrera con conos.



Para partidos de campeonatos internacionales, no se necesitan marcas adicionales, pero deberán usarse pilones en lugar de conos y deberá existir un reloj de partido, de jugada y un marcador.

Regla 1**Partido, Campo, Pelota y Equipo****SECCIÓN 1. Disposiciones Generales****ARTÍCULO 1. El Partido**

El partido se jugará entre dos equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota reglamentaria. Para más detalles ver el Diagrama del Campo.

Los rosters de los equipos consisten en un máximo de 15 jugadores (5 en el campo y 10 sustitutos). Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si están disponibles menos de 4 jugadores, el partido se suspende y se da por perdedor al equipo que no reúne los jugadores necesarios.

Los equipos deben tener solo jugadores del mismo género.

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final

Cada equipo tendrá oportunidad de avanzar la pelota cruzando la línea de anotación del equipo rival, corriendo con ella o pasándola.

Los equipos conseguirán puntos por anotar de acuerdo con la regla y el equipo con la puntuación más elevada al final del partido, incluyendo los tiempos extras, será el ganador del partido.

ARTÍCULO 3. Supervisión

El partido se jugará bajo la supervisión de 2 o más árbitros.

ARTÍCULO 4. Capitanes y Entrenadores

Cada equipo designará al referee no más de 2 jugadores como sus capitanes y no más de 2 entrenadores.

SECCIÓN 2. La Pelota**ARTÍCULO 1. Especificaciones**

El balón estará hecho de 4 paneles de cuero granulado de color marrón, con ocho cordones uniformemente espaciados, nuevo o seminuevo sin alteraciones

El balón ha de ser un esferoide de las dimensiones legales, inflado a una presión entre 12.5 y 13.5 psi (0,85 – 0,95 bares)

Dimensiones	Regular	Joven (Youth)	Junior
Longitud	11 a 11.50 pulgadas (27,9 – 29,2 cm)	10.50 a 11 pulgadas (26,7 – 27,9 cm)	10.25 a 10.75 pulgadas (26,0 – 27,3 cm)
Circunferencia Longitudinal	27 a 28 pulgadas (68,6 – 71,1 cm)	26 a 27 pulgadas (66,0 – 68,6 cm)	25 a 26 pulgadas (63,5 – 66,0 cm)
Diámetro	6,25 a 6,75 pulgadas (15,9 – 17,2 cm)	6 a 6,50 pulgadas (15,2 – 16,5 cm)	5,75 a 6,25 pulgadas (14,6 – 15,9 cm)
Circunferencia Transversal	20 a 21 pulgadas (50,8 – 53,3 cm)	19 a 20 pulgadas (48,3 – 50,8 cm)	18 a 19 pulgadas (45,7 – 48,3 cm)
Peso	14 a 15 onzas (400 – 425 g)	12 a 13 onzas (340 – 370 g)	11 a 12 onzas (310 – 340 g)

Cada equipo usará su propio balón legal. Marcar un balón para indicar el equipo al que pertenece es legal.

ARTÍCULO 2. Tamaños

Para partidos masculinos o mixtos, se usarán los balones de tamaño regular

Para partidos femeninos se usarán balones de talla youth

Para partidos de niños de menos de 16 años se podrán usar pelotas de talla youth. No es necesario que sean de cuero.

Para partidos de niños menores de 13 años podrán utilizar pelotas de talla junior. No es necesario que sean de cuero

SECCIÓN 3. Equipo

ARTÍCULO 1. Equipo Obligatorio

Los jugadores de equipos contrarios deberán llevar camisetas de colores diferentes. Si los equipos usan camisetas similares, el equipo local tiene la opción de escoger qué equipo tiene que cambiarse las camisetas.

- a. Los jugadores de un mismo equipo deberán llevar camisetas de igual color, corte y estilo. Las camisetas deberán ser largas e introducidas dentro de los pantalones, con números Arábigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de alto en la espalda. Todos los jugadores de un mismo equipo deberán llevar números diferentes entre el 1 y el 99. Las camisetas no deberán estar remendadas o atadas de ninguna manera.
- b. Los jugadores de un mismo equipo deberán llevar pantalones del mismo color. Los pantalones serán del mismo corte y estilo, sin bolsos, ni presillas, ni clips. Los jugadores no podrán remendar sus pantalones para cumplir esta reglamentación. Las faldas son ilegales DA 1-3-1-I

Nota: En la próxima edición los pantalones deberán ser iguales, y de un único color con la excepción de logos de patrocinadores o marcas, logos o números en el lado delantero de cada pierna con un tamaño máximo de 4x4 pulgadas (10x10 cm)

- c. Los jugadores de un mismo equipo deberán llevar cinturones de flag bien atados con sujeciones y dos flags idénticos de tipo POP. Se harán todos los esfuerzos para mantener cada flag en una cadera del jugador. Las sujeciones deberán estar orientadas hacia afuera y hacia abajo. Los flags deberán ser claramente visibles, colgando libremente y no deberán estar cubiertos por ninguna parte del uniforme del jugador, y todos sus colores deben de ser diferentes a todos los colores del pantalón. Los flags y sujeciones no pueden engrasarse, pegarse o ser alterados de ninguna forma. Los jugadores que modifiquen deliberadamente sus flags, serán expulsados.
- d. Si se usa un protector bucal, el mismo debe de ser de un color visible diferente del blanco y que ninguna de sus partes se extienda más de 0,5 pulgadas (1,25 cm) fuera de la boca. Se recomienda el uso del protector bucal.

Artículo 2. Especificaciones de los flags

Los flags y sujeciones deberán ser del mismo material y del mismo color sin bordes cortantes.

- a. Los Flags deben medir 2 pulgadas (5 cm) por 15 pulgadas (38 cm)

Nota: En la siguiente edición habrá una especificación más detallada para los flags

- a. Longitud del flag desde la sujeción: 15 a 16 pulgadas (38,1 – 40,6 cm)
- b. Ancho del flag: 1,9 a 2,1 pulgadas (4,8 – 5,3 cm)
- c. En cada flag se permite un logo de un único color en el cuarto superior con un tamaño máximo de 2x3 pulgadas (5 x 7,5 cm)
- d. Grosor del flag: máximo 0.03 pulgadas (0,75 mm)
- e. Peso del flag: mínimo 3.5 onzas (100 g)
- f. Resistencia a desgarro del flag: mínimo 300 Newton (corresponde a una masa de 66 libras o 30 Kilos)
- g. Diámetro de los agarres (sockets): 0.7 a 1 pulgadas (1,8 – 2,5 cm)
- h. Tamaños de los agarres: El agarre del cinto, desde la parte superior hasta su esquina, 1.3 a 1.5 pulgadas (3,3 – 3,8 cm), el agarre del flag desde la esquina a la parte inferior, 2.4 a 2.6 pulgadas (6,1 – 6,6 cm), en diagonal de arriba abajo 3.5 a 4 pulgadas (8,9 – 10,2 cm), ángulo de inclinación de 130 a 140 grados.
- i. Fuerza para soltar el flag: máximo 250 Newton (corresponde con una masa de 55 libras o 25 kilos) para partidos senior (masculinos, femeninos, y mixtos), y un máximo de 150 Newton (correspondientes a una masa de 33 libras o 15 kilos) para el resto de los partidos.

ARTÍCULO 3. Equipamiento ilegal

- a. Botas de tacos más largos de media pulgada (1,25 cm), puntas cortantes como spikes o hechos de cualquier material metálico.
- b. Cualquier tipo de hombrera, casco o prenda que cubra la cabeza (Gorras, gorros, pañuelos, cintas o similares).
- c. Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes rígidos)
- d. Gafas no prescritas médicamente y que no estén hechas de un material irrompible.
- e. Las joyas se deberán quitar o tapar totalmente.
- f. Añadidos al uniforme como toallas o calentadores de manos.
- g. Cualquier material adhesivo, pintura, grasa o sustancias de cualquier tipo aplicadas sobre el equipo, o en los jugadores, ropa o añadido, que afecte a la pelota o a un oponente.
- h. Cualquier equipo electrónico, mecánico o de cualquier tipo con el fin de comunicarse con el entrenador.

ARTÍCULO 4. Certificación de los Entrenadores

Antes del partido el entrenador principal dará un roster al referee y certificará que todos los jugadores tienen el equipo obligatorio y han sido informados de lo que constituye equipo ilegal.

Regla 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Áreas y Líneas

ARTÍCULO 1. El Campo

El campo es el área dentro de la zona de seguridad y el espacio sobre aquella.

ARTÍCULO 2. El Campo de Juego

El campo de juego es el área dentro de las líneas limítrofes (Líneas de banda y líneas de fondo) que no sean las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de Anotación

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en los extremos del campo entre las líneas de banda y las líneas de anotación.

ARTÍCULO 4. Zonas de No-Carrera

Las zonas de no-carrera son las áreas de 5 yardas a ambos extremos del campo, justo antes de las líneas de anotación.

ARTÍCULO 5. Líneas de Anotación

Las líneas de anotación, una por cada equipo, estarán ubicadas en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de anotación y los pylons de la línea de anotación están en la zona de anotación. Cada línea de anotación es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego cuando la pelota es tocada o está en posesión de un jugador, y el plano se extiende más allá de las líneas de banda. La línea de anotación de un equipo es aquella que defiende.

ARTÍCULO 6. Línea de Medio

A mitad de distancia entre las líneas de anotación está la línea de medio. La línea a ganar para una nueva serie de downs es el medio del campo de juego (el medio de la línea de medio) Desde ahora la llamaremos medio para acortar.

ARTÍCULO 7. Dentro de Límites, Fuera de Límites

El área encerrada por las líneas de banda y las líneas de fondo está dentro de límites y el área que la rodea, incluyendo las líneas de banda y líneas de fondo, está fuera de límites.

ARTÍCULO 8. Área de Equipo

El área de equipo está fuera de la zona de seguridad y entre las líneas de no-carrera a lo largo de la línea de banda.

SECCIÓN 2. Designaciones de Equipos y Jugadores

ARTÍCULO 1. Ataque y Defensa

El ataque es el equipo que pone la pelota en juego con un snap, y la defensa es el equipo contrario. Un jugador del equipo atacante es un snapper, un corredor o un receptor. Un jugador del equipo defensivo es un blitzer, rusher o defensa.

ARTÍCULO 2. Snapper

El snapper es el jugador ofensivo que hace el snap de la pelota.

ARTÍCULO 3. Quarterback

El quarterback es el jugador ofensivo que obtiene la posesión de la pelota justo tras el snap. Se considera también el primer corredor.

ARTÍCULO 4. Pasador

El pasador es un corredor que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor

El corredor es el jugador atacante en posesión de una pelota viva.

ARTÍCULO 6. Blitz

Un defensa que se alinea con todo su cuerpo a 7 o más yardas de la línea de scrimmage al snap puede considerarse blitzer si hace una señal legal elevando una mano claramente por encima de la cabeza al menos durante el último segundo previo al snap. Esto le garantiza el derecho de paso, **y tiene prioridad sobre el derecho general de paso del ataque, porque está persiguiendo al corredor.**

La carrera del blitzer tiene que ser inmediata después del snap, rápida y directa al punto donde el quarterback recibe la pelota, si quiere mantener el derecho de paso. Si un blitzer corre despacio, sale con retraso al snap, ataca otro punto, cambia de dirección durante la carrera, o no presiona al

quarterback pierde el derecho de paso, aunque puede seguir participando en la jugada como cualquier otro defensa. Un defensa que no hace la señal previa al snap, pero que cruza legalmente la línea de scrimmage, se considera un rusher.

ARTÍCULO 7. Jugador Fuera de Límites

Un jugador o pelota está fuera de límites cuando una parte de su cuerpo toca algo que está fuera de límites, **exceptuándose que el contacto sea con otro jugador o árbitro**. El balón que **no esté en posesión de un jugador** se considera fuera de límites cuando toca algo fuera de los límites del campo.

ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado

Un jugador descalificado es aquel declarado como inelegible para seguir participando en el partido.

ARTÍCULO 9. Equipo Local

Si ambos equipos están fuera de su casa o en un torneo con más de dos equipos, el equipo mencionado en primer lugar será designado el equipo local, y el equipo mencionado en segundo lugar será designado el equipo visitante

SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugadas

ARTÍCULO 1. Down

Un down es una porción del partido que empieza con un snap legal después de que la pelota esté lista para jugarse, y termina cuando la pelota se convierte en muerta. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre dos equipos durante un down.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage (LS)

Cuando una pelota está lista para jugarse, la línea de scrimmage para cada equipo es el plano vertical que pasa a través del punto de la pelota más cercano a su propia línea de anotación y se extiende hasta las bandas. Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage si una parte de su cuerpo ha estado más allá de la línea de su respectiva línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Hacia Adelante

Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el snap de la pelota y cuando un pase legal hacia adelante es completado o interceptado más allá de la línea de scrimmage. También, un pase hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage que se convierte en incompleto o es tocado por la defensa se considera una jugada de pase hacia adelante.

ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera

Una jugada de carrera es cualquier acción a pelota viva que no sea una jugada de pase legal hacia adelante. Los pases completados por detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. La pelota – Viva o Muerta

ARTÍCULO 1. Pelota Viva

Una pelota viva es una pelota en juego. Un pase que aún no haya tocado el suelo es una pelota viva en vuelo.

ARTÍCULO 2. Pelota Muerta

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

ARTÍCULO 3. Cuando la Pelota está Lista para Jugarse

Una pelota muerta está lista para jugarse cuando la pelota está situada en el suelo y el referee hace sonar su silbato.

SECCIÓN 5. Adelante, Más Allá y Avance

ARTÍCULO 1. Adelante, y más Allá

Adelante, más allá o en avance de, denota dirección hacia la línea de fondo del equipo contrario. Hacia atrás o detrás denota la dirección hacia la línea de fondo del propio equipo.

ARTÍCULO 2. Máximo Avance

Máximo avance es un término que indica el final del avance del corredor o receptor de cualquier equipo y lo marca el punto de la pelota más avanzado cuando se convirtió en muerta por regla entre las líneas de fondo (punto de pelota muerta).

SECCIÓN 6. Puntos

ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación

Un punto de aplicación es el punto desde el cual una penalización por una falta es aplicada.

ARTÍCULO 2. Punto de Pelota Muerta (PM)

El punto de pelota muerta es el punto en el cual la pelota se convierte en muerta.

ARTÍCULO 3. Punto de Falta (PF)

El punto de falta es el punto en el que se comete una falta. Si ocurre fuera de límites, se deberá trasladar a la línea de banda. Si ocurre detrás de la línea de anotación, la falta es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto Fuera de Límites

El punto de fuera de límites es el punto en el que la pelota se convierte en muerta por salir fuera de límites.

SECCIÓN 7. Falta, Penalización y Violación

ARTÍCULO 1. Falta

Una falta es una infracción de una regla para la que hay prescrita una penalización. Una falta flagrante es una infracción de una regla que sitúa a un contrario en peligro de lesión.

ARTÍCULO 2. Penalización

Una penalización es el resultado impuesto por una regla contra el equipo que comete una falta y puede incluir una o varias de las siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si la falta conlleva pérdida de down, el down se deberá contar como uno de los 4 en esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación

Una violación es una infracción de una regla que no tiene prescrita una penalización, no compensa una falta.

ARTÍCULO 4. Pérdida de Down (PDD)

“Pérdida de down” es una abreviatura que significa “pérdida del derecho a repetir el down”.

SECCIÓN 8. Shift, Motion

ARTÍCULO 1. Shift

Un shift es un cambio de posición simultáneo de 2 o más jugadores ofensivos después de que la pelota esté lista para jugarse y antes del snap. El shift termina cuando todos los jugadores han estado quietos por un segundo completo.

ARTÍCULO 2. Motion

Un motion es un cambio de posición de un jugador ofensivo después del final de un shift y antes del snap.

SECCIÓN 9. Entregando la Pelota

ARTÍCULO 1. Entrega en mano (Handoff)

Hand-off es transferir satisfactoriamente la posesión de la pelota de un jugador a un compañero sin lanzarla. Un engaño de hand-off es la simulación creíble de entregar el balón a un compañero cercano. Un engaño de pase (pump o pitch simulado) o que un corredor gire su cuerpo hacia un compañero sin movimiento de manos no es un engaño de hand-off.

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar la pelota en cualquier dirección o lanzarla al suelo. Un pase se caracteriza porque hay un periodo en el cual el balón no está en posesión de ningún jugador. Un pase comienza cuando finalmente se suelta la pelota después de haberla tenido firmemente controlada y durante un movimiento intencionado de la mano o el brazo. Un pase continúa siendo un pase hasta que es completado por un jugador o la pelota se convierte en muerta.

Artículo 3. Fumble

Un fumble es un acto que no es pasar o entregar satisfactoriamente la pelota, que resulta en la pérdida de la posesión del jugador.

Un fumble solo puede suceder después de que un jugador gane posesión de la pelota.

ARTÍCULO 4. Posesión

Posesión significa agarrar firmemente o controlar una pelota viva. Un cambio de posesión ocurre cuando un oponente consigue la posesión del balón.

ARTÍCULO 5. Batear

Batear la pelota es golpearla intencionadamente con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 6. Patear

Patear la pelota es golpearla intencionadamente con la rodilla, espinilla o pie y es ilegal.

SECCIÓN 10. Pases

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Adelante o Hacia Atrás

Un pase hacia adelante se determina por el punto donde la pelota toca cualquier cosa más allá del punto del pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de scrimmage).

Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota. Si un snapper pierde el control de la pelota al comenzar el snap, es un snap ilegal.

ARTÍCULO 2. Cruzando la Línea de Scrimmage

Un pase legal hacia adelante ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca cualquier cosa más allá de la línea de scrimmage dentro de límites.

ARTÍCULO 3. Recepción, Intercepción

Una recepción es el acto de establecer firmemente y mantener la posesión, por parte de un jugador, de una pelota viva en vuelo. Una recepción de un pase del contrario o de un fumble es una intercepción. Un jugador que eleva sus pies para hacer una recepción o intercepción debe tener posesión firme de la pelota cuando toca el suelo, dentro de límites, con cualquier parte de su cuerpo y mantener un completo y continuo control de la pelota durante todo el proceso de contactar con el suelo para completar un pase. Si el jugador pierde el control de la pelota y esta toca el suelo antes de que se complete el proceso de atrapar el pase, entonces no será una recepción.

ARTÍCULO 4. Sack

Un sack es quitar el flag del quarterback que está en posesión de una pelota viva. Un jugador está en posesión de la pelota hasta que la suelta completamente.

SECCIÓN 11. Agarrar, Obstaculizar, Contacto y Apuntar

ARTÍCULO 1. Agarrar (Holding)

Holding es agarrar a un oponente o su equipo, no soltándolo inmediatamente y afectando al oponente.

ARTÍCULO 2. Obstaculizar (Bloquear – Shielding)

Obstaculizar es obstruir a un oponente sin contacto situándose en su camino. Un jugador en movimiento que impide a un oponente correr una ruta, llegar al corredor o interfiere a un blitz es culpable de obstaculizar. Un jugador estático (con derecho de territorio) no está obstaculizando, incluso si obstruye la ruta de un oponente.

ARTÍCULO 3. Contacto

Contacto es tocar a un contrario con impacto. Tocar sin efecto no es contacto.

ARTÍCULO 4. Apuntar (Aiming)

Apuntar es dirigirse a un oponente e iniciar contacto o correr contra un oponente a propósito, incluso teniendo el derecho de paso. Apuntar es cualquier contacto intencionado o evitable con fuerza excesiva, incluso cuando se intenta atrapar un flag o mientras se está recibiendo el balón durante un pase. También es apuntar cuando se ataca a una pelota en posesión de un corredor.

SECCIÓN 12. Quitar el flag, Tapar el flag, Saltar, Hacer un Dip, Rotar y Lanzarse

ARTÍCULO 1. Quitar el flag

Quitar el flag es tomar (separándolo del soporte) uno o más flags de un oponente con una o más manos.

ARTÍCULO 2. Tapar el Flag

Tapar el flag es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag cubriéndolo con cualquier parte de su cuerpo (mano, codo o pierna) o con la pelota. Tapar el flag es también agachar el torso hacia adelante (lanzarse) o extender el brazo, con o sin la pelota, hacia el contrario para hacer más difícil al defensor llegar al flag.

ARTÍCULO 3. Saltar

Saltar es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag impulsándose en el suelo y por tanto haciendo que los flags ganen altura extra en comparación con una carrera normal. Saltar de esta forma se considera taparse el flag y es ilegal.

ARTÍCULO 4. Hacer un Dip (Dipping)

Un Dip es un intento del corredor, **con un movimiento continuo**, de evitar que le quiten el flag doblando las rodillas y bajando la altura de los flags de manera significativa en comparación con una carrera normal. Hacer un Dip es legal.

ARTÍCULO 5. Rotar

Rotar es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag girando su cuerpo sobre el eje vertical. Rotar es legal si no se aumenta significativamente la altura de los flags. Combinar la rotación con un dip es legal, mientras que combinarla con un salto es ilegal.

ARTÍCULO 6. Lanzarse

Lanzarse es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag agachando hacia adelante su torso con o sin salto. Lanzarse se considera taparse el flag y es ilegal.

SECCIÓN 13. Derecho de Territorio, Derecho de Paso

ARTÍCULO 1. Derecho de Territorio (DdT)

Se otorga derecho de territorio a cualquier jugador que permanezca en un punto con una postura normal de juego y sin hacer movimientos laterales que cambien su posición. Un movimiento completamente vertical, incluyendo salto, para lanzar o recibir un pase no quita el derecho de territorio que se hubiera ganado con anterioridad.

El derecho de territorio prevalece sobre el derecho de paso al determinar quién es culpable de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de Paso (DdP)

Derecho de paso se da a un jugador por regla cuando estableció una dirección de movimiento normal de juego y no modifica esa dirección. Un jugador con derecho de paso tiene prioridad cuando se determina la culpabilidad en el caso de falta, con respecto al resto de jugadores, excepto con aquellos que tienen derecho de territorio.

REGLA 3**Periodos y Tiempo****SECCIÓN 1. Comienzo de Cada Periodo****ARTÍCULO 1. Primera Parte**

Antes de comenzar el partido, cada equipo debe anunciar un máximo de 2 entrenadores y un máximo de 2 capitanes al referee.

Tres minutos antes de la hora de comienzo prevista, el referee deberá hacer el sorteo en el mediocampo en presencia de los capitanes de cada equipo, solicitando al capitán del equipo visitante su elección en el sorteo.

El ganador del sorteo tendrá la opción de poner la pelota en juego, con un snap desde su yarda 5 en la primera o segunda parte. **El otro equipo elegirá qué lado defenderá.**

ARTÍCULO 2. Segunda Parte

En la segunda parte, los equipos defenderán líneas de anotación contrarias con respecto a la primera parte. El equipo que no puso la pelota en juego durante la primera parte pondrá la pelota en juego con un snap en su propia yarda 5.

ARTÍCULO 3. Periodos Extras (Prórroga)

El sistema de desempate se usará cuando un partido esté empatado tras las 2 mitades y la competición determina que es necesario un ganador.

- a. Después de un descanso de 2 minutos, el referee hará un sorteo de moneda en el medio del campo como al inicio del partido. El ganador del sorteo escogerá cómo empezar para cada periodo extra siguiente, **en Ataque o en Defensa. El otro equipo elegirá qué lado del campo se utilizará.**
- b. No habrá tiempos muertos de los equipos.
- c. El primer periodo extra consistirá en 2 series en las que cada equipo pondrá la pelota en juego con un snap en la línea de medio para una serie de downs (no hay primer down en el medio), excepto cuando la defensa anota durante la primera serie y no sea en una jugada extra, en cuyo caso se acaba la prórroga.
- d. Cada equipo mantiene la pelota durante su serie hasta que anota, incluyendo jugadas extra (de 1 o de 2), o falla en anotar agotando sus downs. La pelota se mantiene viva después de un cambio de posesión hasta que es declarada muerta; la serie termina incluso si hay un segundo cambio de posesión.
- e. Si después del primer periodo extra (2 series con sus tries) el resultado sigue empatado, el segundo y siguientes periodos consistirán en series con cada equipo jugando un Try de 1 punto desde la yarda 5. La prórroga termina cuando el marcador después de un periodo deja de ser un empate o cuando la defensa anota durante la primera serie.
- f. El equipo que anote mayor número de puntos durante el tiempo reglamentario y los periodos extra será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate de Torneos

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje (victorias-empates-derrotas), el siguiente procedimiento decidirá el orden de los equipos paso a paso. Este sistema no es aplicable en competiciones oficiales que ya tienen marcado su propio criterio:

1. Porcentaje en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
2. Diferencia de puntos en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
3. Puntos anotados en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
4. Diferencia total de puntos.
5. Puntos totales anotados.
6. Sorteo

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego**ARTÍCULO 1. Tiempo de Juego y Descanso**

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en dos mitades de 20 minutos cada una, con un descanso de 2 minutos entre ellas.

ARTÍCULO 2. Extensión de Periodos

Un periodo se extenderá hasta que se juegue un down libre de faltas a pelota viva que sean aceptadas. Si hay una compensación de faltas durante un down en el que el termina el tiempo, el down será repetido.

Ninguna mitad terminará hasta que la pelota esté muerta y el referee declara que la mitad ha terminado. [S14]

ARTÍCULO 3. Dispositivos de Tiempo

El tiempo de juego y la cuenta de 25 segundos se llevarán con un cronómetro que puede ser manejado por un árbitro, o bien por un reloj manejado por un asistente bajo la dirección del árbitro correspondiente.

ARTÍCULO 4. Arrancando del Reloj

Cuando el reloj del partido se haya parado por regla se arrancará cuando la pelota sea entregada con un snap legal. Excepción: El reloj del partido se arrancará a la Pelota Lista cuando solo haya sido parado a discreción del referee. DA 3-2-4-I a III

ARTÍCULO 5. Parando el Reloj

El reloj del partido se parará cuando termine cada mitad, cuando se concede un tiempo muerto, un tiempo muerto por lesión o a discreción del referee.

Durante los dos últimos minutos de cada mitad el reloj se parará cuando:

1. Se consigue primer down, también cuando hay cambio de posesión.
2. Para administrar una penalización.
3. Cuando la pelota o el corredor sale fuera de límites.
4. Cuando un pase es incompleto o un fumble (hacia adelante o hacia atrás) toca el suelo.
5. Cuando un compañero de un jugador ha hecho un fumble toca la pelota.
6. Cuando hay una anotación y durante el consiguiente intento de conversión (punto extra).
7. Cuando se concede un tiempo muerto.

El reloj del partido no correrá durante la extensión de un periodo o durante un periodo extra.

ARTÍCULO 6. Reloj en marcha – Tiempo corrido

Si la diferencia en el marcador es igual o mayor a 30 puntos en el momento en el que el árbitro indique los dos últimos minutos, el reloj no se parará en las situaciones en las que normalmente se paran en los dos últimos minutos.

El árbitro informará a ambos equipos indicándoles que el reloj ya no se parará en lo que queda de parte. Una vez que se produzca esta notificación por parte del árbitro, el estado del reloj (a tiempo parado o continuo) no variará, aunque la diferencia cambie a más o menos de los 30 puntos.

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos

ARTÍCULO 1. Cómo se conceden

El referee declarará un tiempo muerto cuando suspenda el juego por cualquier razón. Cada tiempo muerto puede ser cargado a uno de los equipos, o será un tiempo muerto del árbitro. [S3]

ARTÍCULO 2. Tiempos Muertos Cargados a Equipos

Un árbitro permitirá un tiempo muerto cuando sea solicitado por un entrenador o por un jugador dentro de límites cuando la pelota esté muerta. Cada equipo dispone de dos tiempos muertos por mitad; no se pueden pasar para el siguiente periodo.

ARTÍCULO 3. Tiempo Muerto por Lesión

Si ocurre una lesión de un jugador, cualquier árbitro puede declarar un tiempo muerto arbitral, para permitir que el jugador por el que se solicitó el tiempo muerto sea retirado del campo durante al menos un down.

ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Muertos

Un tiempo muerto cargado no superará los 90 segundos (Esto incluye los 25 segundos después de la pelota lista). El Referee notificará cuando queden 30 segundos para que un tiempo muerto concedido termine, y 5 segundos más tarde declarará la pelota lista para jugarse (R 3-3-5).

Otros tiempos muertos no deberán durar más del tiempo que el referee considere necesario para cumplir el cometido para el que fueron declarados.

ARTÍCULO 5. Notificación del Referee

El árbitro informará a los entrenadores cuando queden dos minutos o menos de tiempo de juego en cada parte, y la pelota se considerará muerta. El reloj se parará con esta notificación. DA 3-3-5-I to II.

REGLA 4

Pelota Viva, Pelota Muerta

SECCIÓN 1. Pelota Viva – Pelota Muerta

ARTÍCULO 1. Pelota Muerta se Convierte en Viva

Para el siguiente down, la pelota se pondrá en juego en el punto medio entre las líneas de banda, lateralmente en línea con el punto donde la pelota estaba cuando se convirtió en muerta por regla, o en el punto donde fue situada tras una recepción completa o una penalización aceptada o donde se concedió una nueva serie de downs.

Después que una pelota muerta está lista para jugarse, se convierte en viva con el **comienzo de un snap legal**.

Una pelota entregada antes de que esté lista para jugarse, o durante un snap ilegal, se mantiene muerta.

Una falta antes del snap (retraso en el juego, encroachment, salida falsa, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz) provoca que la pelota permanezca muerta.

ARTÍCULO 2. Pelota Viva se Convierte en Muerta

Una pelota viva se convierte en muerta y un árbitro hará sonar su silbato cuando:

- a. Una pelota toca cualquier cosa fuera de límites.
- b. El corredor sale fuera de límites.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto manos y pies, toca el suelo. DA 4-1-2-I
- d. Un corredor simula poner su rodilla en el suelo.
- e. Un pase o un fumble toca el suelo.
- f. Un compañero del jugador que comete un fumble toca la pelota. DA 4-1-2-II
- g. Un jugador consigue posesión de la pelota con menos de 2 flags.
- h. Los flags de un jugador en posesión de la pelota no están posicionados correctamente y el jugador es responsable de ello.
- i. Hay un touchdown, touchback, safety o se anota una jugada extra.
- j. Hay una falta que convierte la pelota en muerta (Patear ilegalmente y cuenta de 7 segundos).

En un pitido inadvertido de un árbitro, la pelota se convierte en muerta y el equipo en posesión de la pelota podrá escoger poner la pelota en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.

REGLA 5**Series de Downs****SECCIÓN 1. Una Serie: Empezada, Rota, Renovada****ARTÍCULO 1. Cuando se Concede una Serie**

Una serie de cuatro downs consecutivos de scrimmage se otorgará al equipo que pondrá la pelota en juego con un snap al comienzo de una mitad y después de una anotación (incluyendo el extra), safety, touchback o cambio de equipo en posesión. [S8]

Se otorgará una nueva serie al ataque si:

- a. Está en posesión legal (siguiendo la aplicación de cualquier falta aceptada a pelota viva) de la pelota más allá de medio cuando la pelota sea declarada muerta, y es la primera vez que ocurre en la serie actual. Si una jugada o penalización retrocede la pelota por detrás del medio, y la pelota es de nuevo avanzada más allá de la línea de medio por segunda vez durante la misma serie, no se otorgará un nuevo primer down. DA 5-1-1-I y II
- b. Una penalización aceptada resulta en, u otorga, un primer down.

Una nueva serie se otorgará a la defensa en su propia yarda 5 si, después del cuarto down, el ataque no consigue anotar o ganar un primer down.

Una nueva serie se otorgará a la defensa en el punto de pelota muerta después de una intercepción.

SECCIÓN 2. Down y Posesión tras una Penalización**ARTÍCULO 1. Falta Antes de un Cambio de Posesión**

Si hay una penalización aceptada durante un down antes de cualquier cambio de posesión, la pelota pertenece al ataque y se repetirá el down, salvo que la penalización también implique una pérdida de down, un primer down automático, o deje la pelota más allá de medio.

ARTÍCULO 2. Falta Después de un Cambio de Posesión

Si se acepta una penalización por una falta que se comete durante un down después de un cambio de posesión, la pelota pertenece al equipo en posesión cuando ocurrió la falta. El próximo down será un primer down.

ARTÍCULO 3. Penalización Declinada

Si una penalización es declinada, el número del próximo down será aquel que debería ser si no se hubiese cometido la falta.

ARTÍCULO 4. Falta Entre Downs

Si una falta se comete entre downs, el número del próximo down será aquel que estaba establecido antes de que ocurriese la falta, a menos que la aplicación de la penalización deje la pelota más allá de medio o la penalización implique primer down automático.

ARTÍCULO 5. Falta de Ambos Equipos

Si hay compensación de faltas durante un down, ese down será repetido.

REGLA 6

Patadas

SECCIÓN 1. Patear**ARTÍCULO 1. Patadas Ilegales**

Un corredor no deberá patear intencionadamente la pelota, esta falta provoca que la pelota se convierta en muerta. DA 6-1-1-1

PENALIZACIÓN – 5 yardas desde el punto de la falta, administradas como falta a pelota muerta. [S19]

REGLA 7**Snap y Pasando la Pelota****SECCIÓN 1. Scrimmage****ARTÍCULO 1. Pelota Lista para Jugarse**

a. Ningún jugador pondrá la pelota en juego antes de que esté lista para jugarse. [S1]

Nota: Si se produce el snap después de que la pelota se declare lista, pero antes de que todos los árbitros estén preparados, cualquier árbitro puede parar inmediatamente la jugada sin sancionar a nadie, y el árbitro principal ordenará que se reinicie el down. El árbitro principal debe asegurarse de no declarar la pelota lista para jugar cuando todos los árbitros estén listos y en posición correcta.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta.
[S19]

a. La pelota se pondrá en juego durante los 25 segundos siguientes a que el referee haya declarado la pelota lista para jugarse.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta.
[S21]

ARTÍCULO 2. Empezando con un Snap.

Después de que el snapper toque la pelota, el snapper no podrá levantar la pelota, moverla hacia adelante o simular el comienzo del snap.

Antes del snap, el eje longitudinal de la pelota debe estar en ángulo recto con la línea de scrimmage. Un snap legal es entregar o pasar la pelota hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento hacia atrás rápido y continuo de la mano o manos, y abandona la mano o manos en ese movimiento. El snap no tiene por qué ser entre las piernas del snapper.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta.
[S19]

ARTÍCULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo

No hay ningún número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

a. Después de que el snapper toque la pelota y antes de que la pelota sea entregada todos los jugadores deben estar entre límites y detrás de la línea de scrimmage y **haber completado el primer shift y siguientes.** AR 7-1-3-I

b. Ningún jugador ofensivo podrá hacer salida falsa o hacer un movimiento abrupto que simule el comienzo de la jugada.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta.
[S19]

c. Cuando se realiza el snap, un único jugador del ataque puede estar en movimiento, pero no en dirección a la línea de anotación rival. Si en el snap dos o más jugadores están en movimiento, se considerará shift ilegal. DA 7-1-3-II

d. El quarterback no puede correr con la pelota más allá de la línea de scrimmage, a menos que la **pelota haya estado en posesión exclusiva de otro jugador y haya retornado al quarterback o haya sido tocada por un defensa mientras estaba en el aire.** DA 7-1-3-III a VII

e. Cuando se realice el snap en, o dentro de, la línea de la yarda 5 hacia la zona de anotación del oponente (zona de no-carrera), el ataque tiene que hacer una jugada de pase hacia adelante. Si al quarterback o al corredor le quitan el flag detrás de la línea de scrimmage antes de que se complete una jugada de pase hacia adelante, no es falta por jugada de carrera en la zona de no carrera. DA 7-1-3-I a IV
PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]

f. El quarterback tiene 7 segundos para lanzar o entregar la pelota después de recibir el snap. Si se excede este límite la pelota se convierte en muerta en la línea de scrimmage.

PENALIZACIÓN – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S21 + S9]

ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo

a. Antes de que la pelota sea entregada todos los jugadores de la defensa deberán estar entre límites y detrás de su línea de scrimmage. (offside – fuera de juego) DA 7-1-4-I

b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse ningún jugador defensivo podrá tocar la pelota hasta que el snap sea completado.

c. Ningún defensor usará palabras o señales para desconcertar al oponente cuando se están preparando para poner la pelota en juego.

- d. Un máximo de 2 blitzers pueden solicitar derecho de paso. Si un blitzer está realizando una señal inválida, si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente o si un jugador que está a menos de 7 yardas mantiene la mano levantada, es falta por una señal ilegal. Si un blitzer se ve obligado a cambiar de dirección debido a una falta del ataque (obstaculizar), no pierde el derecho de paso para seguir presionando al QB. DA 7-1-4-II a VI

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S18]

- e. Todos los defensas que tienen todo su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap pueden cruzar la línea múltiples veces hasta que la pelota se declare muerta. No es necesario que se requiera el derecho de paso para actuar como blitzer y cualquier jugador situado a más de 7 yardas en el snap puede hacerlo.
- f. Todos los defensas que estén a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap no pueden atravesarla hasta que el balón haya sido entregado en mano, haya habido un amago de entrega en mano o se haya realizado un pase.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde línea de scrimmage. [S18]

ARTÍCULO 5. Entregando la Pelota

- a. El ataque puede hacer múltiples handoffs siempre que ambos jugadores estén por detrás de la línea de scrimmage, el balón no haya pasado la línea ni se haya producido un cambio de posesión entre los dos equipos
- b. El snapper no puede recibir un handoff hacia adelante.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto de la falta. También pérdida de down si es falta del ataque previa a un cambio de posesión entre ambos equipos. [S19]

SECCIÓN 2. Pases y fumbles

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Atrás

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás siempre que el balón no haya pasado previamente la línea de scrimmage y sea antes de un cambio de posesión de equipo. DA 7-2-1-I a III

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si es cometida por el ataque antes de un cambio de posesión de equipo, aplicada desde el punto de falta. [S35]

ARTÍCULO 2. Pase Completo

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible dentro de límites es completo y la pelota continúa en juego a menos que el pase sea completado en la zona de anotación del contrario DA 7-2-2-I a VI

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador eleva sus pies y recibe el pase, pero lo primero que toca es en, o por fuera de, la línea de banda. [S10]

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en la última línea de scrimmage, éste es el punto de pelota muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de la última posesión de un jugador, que es el punto de pelota muerta.

ARTÍCULO 4. Fumble

Cuando un fumble toca el suelo o es tocado por un compañero del corredor (el que hace el fumble) sin haber sido tocado antes por un contrario, la pelota está muerta y pertenece al equipo que hizo el fumble en el punto de la última posesión, éste es el punto de pelota muerta. Si el jugador que hace el fumble o un contrario gana la posesión antes de que la pelota se considere muerta, la pelota sigue siendo viva. DA 7-2-4-I a II

ARTÍCULO 5. Toque Ilegal

Todos los jugadores dentro de límites son elegibles para tocar, golpear o atrapar un pase. El quarterback solo puede atrapar un pase que él haya lanzado después de que haya sido tocado por un defensa.

Ningún jugador ofensivo que vaya fuera de límites voluntariamente durante un down puede tocar un pase mientras esté en vuelo. Si un jugador ofensivo es forzado a irse fuera de límites debido a una falta y regresa inmediatamente al terreno de juego o a la zona de anotación, es todavía elegible para tocar o atrapar un pase.

PENALIZACIÓN – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S19]

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante

ARTÍCULO 1. Pase Legal Hacia Adelante

Un equipo puede hacer un solo pase hacia adelante durante cada down de scrimmage antes de que cambie la posesión, siempre que el pase sea lanzado desde un punto por detrás de la línea de scrimmage. DA 7-3-1-I a IV

ARTÍCULO 2. Pase Ilegal Hacia Adelante

Un pase hacia adelante es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador ofensivo que está más allá de la línea de scrimmage cuando suelta la pelota.
- b. Si es lanzado después de que un corredor haya cruzado la línea de scrimmage.
- c. Si es el segundo pase hacia adelante del ataque durante el mismo down.
- d. Si es lanzado después de que haya cambiado el equipo en posesión durante el down.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, y también pérdida de down si la comete el ataque antes de que el equipo en posesión cambie, aplicado desde el punto de falta. [S35]

ARTÍCULO 3. Interferencia en el Pase

Las reglas de interferencia de pase se aplican cuando hay un contacto físico durante una jugada de pase hacia adelante y en el punto donde el pase es completo o cae al suelo incompleto.

Interferencia de pase es el contacto que interfiere con un contrario cuando la pelota está en el aire. Es responsabilidad de los jugadores defensivos evitar a los contrarios.

No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y noble de tocar, golpear o atrapar el pase. Jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos sobre la pelota, pero es responsabilidad del jugador que se encuentre en la posición menos ventajosa el evitar a los oponentes. **DA 7-3-3-I a III**

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas desde el punto básico. Pérdida de down por faltas del ataque. [S33]. Primer down automático por faltas de la defensa. [S33].

NOTA: Contacto en una jugada de pase antes de que el pase sea lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es una falta por contacto ilegal (R 9-1-1).

REGLA 8**Anotaciones****SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones****ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación**

Los puntos por anotación son:

Touchdown – 6 puntos. [S5]

Jugada extra desde la yarda 5 – 1 punto. [S5]

Jugada extra desde la yarda 10 – 2 puntos. [S5]

Touchdown defensivo durante una jugada extra – 2 puntos. [S5]

Safety – 2 puntos (puntos concedidos al contrario). [S6]

Safety en una jugada extra – 1 punto (puntos concedidos al contrario). [S6]

SECCIÓN 2. Touchdown**ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

Un touchdown se anotará cuando:

- La pelota en posesión de un corredor avanzando desde el campo de juego atraviesa la línea de anotación del contrario (plano).
- Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación del contrario.

SECCIÓN 3. Jugada Extra**ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

El valor de las anotaciones a puntuar estará determinado dependiendo de si el resultado del try fue un touchdown o un safety.

ARTÍCULO 2. Oportunidad de Anotar

Una jugada extra es un down extra con la oportunidad para cualquier equipo de anotar 1 o 2 puntos.

- La pelota será puesta en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si el touchdown es anotado durante un down en el cual termina el tiempo de juego, se intentará la jugada extra. El equipo anotador decidirá si va por 1 o 2 puntos antes de que la pelota esté lista para jugarse.
- La jugada extra, comienza cuando la pelota está lista para jugarse.
- El snap se hará en el centro entre las líneas de banda en la línea de la yarda 5 del contrario (1 punto) o de la yarda 10 (2 puntos).
- La jugada extra finaliza cuando cualquier equipo anota o la pelota se convierte en muerta según las reglas.
- Las penalizaciones harán que se repita la jugada extra, o resulte en una anotación o el final de la jugada extra.

Si la jugada extra se repite después de una penalización, se mantiene el mismo valor que antes. No se puede cambiar la decisión (1 o 2 puntos) antes de que termine la jugada extra. DA 8-3-2-I a V

ARTÍCULO 3. Siguiendo Jugada

Después de una jugada extra, la pelota será puesta en juego por el contrario en su propia yarda 5.

SECCIÓN 4. Safety**ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

Es un safety cuando:

- La pelota se convierte en muerta detrás de la línea de anotación, excepto por un pase incompleto desde fuera de la zona de anotación, y el equipo defensor de esta línea de anotación es responsable de que la pelota esté ahí.
- Una penalización aceptada por una falta deja la pelota en o detrás de la línea de anotación del equipo ofensor. DA 8-4-1-I a IV

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Safety

Después de un safety, la pelota será puesta en juego por el equipo anotador en su propia yarda 5.

SECCIÓN 5. Touchback

ARTÍCULO 1. Cuándo se Declara

Es un touchback cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta detrás de la línea de anotación, excepto por un pase incompleto o fumble desde fuera de la zona de anotación, y el equipo atacante de esta línea de anotación es responsable de que la pelota esté ahí.
- b. Un jugador defensivo intercepta un pase entre su yarda 5 y su línea de anotación, y el impulso original le lleva hasta su zona de anotación, y la pelota está en la zona de anotación cuando se convierte en muerta.

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Touchback

Después de un touchback, la pelota será puesta en juego por el equipo defensor en su propia yarda 5.

REGLA 9**Conducta de los Jugadores****SECCIÓN 1. Faltas con Contacto****ARTÍCULO 1. Contacto Ilegal**

- a. Ningún jugador contactará intencionadamente con un contrario o un árbitro.
- b. Ningún jugador puede apoyarse, saltar sobre o subirse en otro jugador.
- c. Ningún jugador puede sujetar a otro jugador.
- d. Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de territorio y los contrarios tienen que evitar el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso y es **totalmente responsable** de evitar el contacto con los contrarios.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de paso mientras aún sea posible lanzar un pase hacia adelante y los jugadores defensivos tienen que evitar el contacto. Cuando un pase hacia adelante está en el aire todos los jugadores tienen derecho a jugar la pelota, pero no apuntando (jugando a través de) un oponente.
- g. Todos los blitzers que realicen una señal legal tienen derecho de paso y los jugadores ofensivos tienen que evitar el contacto.

NOTA: Si no hay contacto, todavía puede ser un bloqueo por un jugador ofensivo.

h. Ningún jugador puede "apuntar" a un contrario

PENALIZACIÓN – 10 yardas, y pérdida de down en faltas del ataque antes de un cambio de posesión de equipo, aplicadas en el punto básico. Primer down automático por faltas de la defensa [S38] DA 9-1-1-R-I a VIII, DA 9-1-1-B-I a XV

ARTÍCULO 2. Interferencia en el Juego

Ningún suplente o entrenador contactará o interferirá de ninguna forma con la pelota, un jugador o un árbitro durante el partido.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, y pérdida de down en faltas del ataque antes de un cambio de posesión de equipo, aplicadas en el punto básico. Primer down automático por faltas de la defensa [S38]

SECCIÓN 2. Faltas sin Contacto**ARTÍCULO 1. Acciones Antideportivas**

- a. El uso de gestos o lenguaje abusivo, amenazante u obsceno, o participar en actos provocativos. DA 9-2-1-I
- b. Si un jugador no está devolviendo la pelota al siguiente punto, o no la está dejando cerca del punto de pelota muerta.
- c. Si un jugador no devuelve inmediatamente el flag quitado a un oponente o lo aleja del punto donde fue quitado. Es preferible que los jugadores devuelvan el flag directamente al oponente.
- d. Cualquier jugador o entrenador que cometa dos acciones antideportivas durante el mismo partido deberá ser descalificado

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta, administrada como falta a pelota muerta. [S27]

ARTÍCULO 2. Actos Desleales

- a. Ningún jugador bloqueará a un contrario.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S43]

- b. Ningún corredor saltará o se lanzará.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si la comete el ataque antes de un cambio de posesión, se aplicará desde el punto de la falta. [S51]

- c. Ningún corredor esconderá o cubrirá el Flag. DA 9-2-2-I a IX

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si la comete el ataque antes de un cambio de posesión, se aplicará desde el punto de la falta. [S52]

- d. Ningún jugador tirará del flag de un contrario que **no** sea el corredor o un contrario que simule ser el corredor **o un oponente que haya tocado un balón en vuelo**. DA 9-2-2-X a XV

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S52]

- e. Ningún jugador pateará intencionadamente un pase o un fumble. Esta falta no cambia el estado del pase, **excepto si un compañero del jugador que hace un fumble patea la pelota.**

PENALIZACIÓN – 5 yardas aplicadas desde el punto básico. [S19]

- f. La participación de más de 5 jugadores de un equipo es ilegal.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de la falta es la línea de scrimmage, se aplica desde la línea de scrimmage. [S22]

- g. Los entrenadores y los sustitutos no deberán estar fuera del área de equipo durante un down.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde la línea de scrimmage. [S27]

- h. A ningún jugador que lleve equipo ilegal o no lleve el equipo obligatorio se le permitirá jugar. Un jugador con una herida sangrante deberá dejar el terreno de juego. Los jugadores tienen que abandonar el campo inmediatamente después de habérselo ordenado un árbitro.

VIOLACIÓN –Tiempo muerto cargado. [S3] PENALIZACIÓN – 5 yardas, si no quedan tiempos muertos.[S21]

SECCIÓN 3. Sustituciones

ARTÍCULO 1. Procedimientos de Sustitución.

Cualquier número de sustitutos legales del equipo ofensivo pueden entrar al partido para reemplazar a un compañero después de que la pelota esté muerta. El ataque puede realizar sustituciones hasta que el snapper toque la pelota. La defensa puede realizar sustituciones hasta que se realice el snap.

- a. Después de que se haya realizado el snap, ningún suplente puede entrar en el terreno de juego.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde la línea de scrimmage. [S22]

- b. Ningún atacante puede entrar o salir del campo después de que el snapper haya tocado la pelota.

- c. No se pueden simular sustituciones para confundir al contrario. No se puede realizar ninguna táctica asociada a los suplentes o al proceso de sustituciones para confundir al oponente DA 9-3-1-I

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, se aplica desde la línea de scrimmage. [S22]

REGLA 10**Aplicación de Penalizaciones****SECCIÓN 1. General****ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes**

Una falta flagrante es una falta en la que se pone en peligro la integridad física de un jugador y requiere descalificación. [S47]

Un jugador o entrenador descalificado tiene que abandonar el área de equipo y mantenerse fuera de la vista desde el terreno de juego.

ARTÍCULO 2. Tácticas Desleales

Si un equipo rechaza jugar o comete faltas repetidamente que sólo se pueden penalizar con mitad de distancia o comete un acto desleal obvio no cubierto específicamente por las reglas, el referee puede tomar cualquier acción que considere justa, incluyendo la aplicación de una penalización, descalificar a un jugador o entrenador, decretar una pérdida de down, decretar un primer down automático, conceder una anotación, o aplazar o suspender el partido. DA 10-1-2-I a III

Nota: El árbitro puede avisar opcionalmente al entrenador informándole que se le pitará falta si continúa repitiendo una situación desleal concreta. Se necesita mucha experiencia para juzgar adecuadamente el uso de esta regla por parte del árbitro. El equipo arbitral debería reunirse antes de cualquier dictamen del árbitro principal para asegurarse de que se toma una acción adecuada.

SECCIÓN 2. Penalizaciones Completadas**ARTÍCULO 1. Cuándo y Cómo Están Completas**

- Una penalización está completa cuando es aceptada, declinada o cancelada.
- Una penalización puede ser declinada por el capitán de un equipo o entrenador, pero un jugador descalificado debe dejar el partido.
- Cuando se comete una falta, la penalización se completará antes que la pelota sea declarada lista para jugarse.
- Solo los capitanes y los entrenadores pueden preguntar al referee acerca de la aclaración de la regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneas con el Snap

Una falta que ocurre simultáneamente con el snap se considera que ocurrió durante ese down, el punto de falta es la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Falas a Pelota Viva del Mismo Equipo

Cuando se reportan al referee 2 o más faltas a pelota viva del mismo equipo, el referee explicará al capitán del equipo ofendido las distintas penalizaciones, quién elegirá solo una de las penalizaciones.

ARTÍCULO 4. Compensación de Faltas

Si se reportan faltas por parte de ambos equipos, las faltas se compensan y el down se repite.

Excepciones:

- Cuando hay un cambio de posesión durante un down, y el equipo que tienen la última posesión no ha cometido falta antes de ganar la posesión, puede declinar la compensación de faltas y así mantener la posesión de la pelota después de completar la penalización por su falta.
- Cuando una falta a pelota viva se administra como una falta a pelota muerta, esto no compensa las faltas y se aplican en orden de ocurrencia. DA 10-2-4-I a IV

ARTÍCULO 5. Faltas a Pelota Muerta

Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se administran separadamente y en orden de ocurrencia. Faltas a pelota muerta por ambos equipos **simultáneamente** ser compensan y se da por válido el down previo. DA 10-2-5-I

ARTÍCULO 6. Faltas Entre Periodos (Descanso)

Las penalizaciones por faltas ocurridas durante los periodos se aplican desde el punto de la siguiente serie.

SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación

ARTÍCULO 1. Punto Básico

El punto básico es la línea de scrimmage, con las siguientes excepciones:

- a. Para faltas del ataque por detrás de la línea de scrimmage es el punto de la falta. DA 10-3-1-a-I a VII
- b. Para faltas de la defensa cuando el punto de pelota muerta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de pelota muerta. DA 10-3-1-a-I a VIII
- c. Para faltas después de un cambio de posesión, el punto básico será el punto de pelota muerta. Solo si la falta tiene lugar durante la última carrera del equipo que termina en posesión y por detrás del punto de pelota muerta, el punto básico es el punto de falta. DA 10-3-1-c-I a VI

ARTÍCULO 2. Procedimientos

El punto de aplicación para faltas a pelota viva es la línea de scrimmage previa si no se menciona lo contrario en la penalización.

El punto de aplicación para faltas a pelota muerta es la próxima línea de scrimmage.

Faltas durante, o después de, un touchdown o una jugada extra:

1. Faltas con penalización de 10 yardas del equipo que no anotó durante un touchdown, se aplican en la jugada extra. Las demás faltas del equipo que no anotó se declinan por regla.
2. Faltas después de un touchdown y antes de que la pelota esté lista para jugarse en la jugada extra, se aplican en la jugada extra.
3. Faltas con penalización de 10 yardas del equipo que no anotó durante una jugada extra, se aplican en el próximo snap. Las demás faltas se declinan por regla.
4. Faltas después de una jugada extra, se aplican en el siguiente snap.

DA 10-3-2-I a VIII

ARTÍCULO 3. Aplicación de Media Distancia

Ninguna penalización de distancia, incluyendo las jugadas extras, superará la mitad de la distancia desde el punto de aplicación hasta la línea de anotación del equipo ofensor.

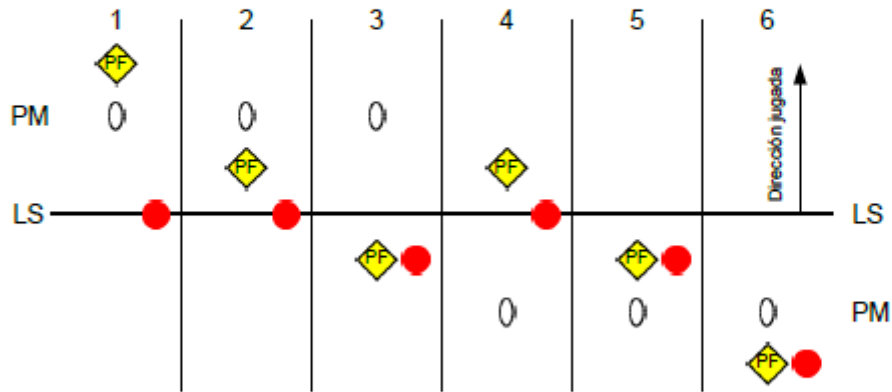
DA 10-3-3-I a III

Aplicación del Punto Básico

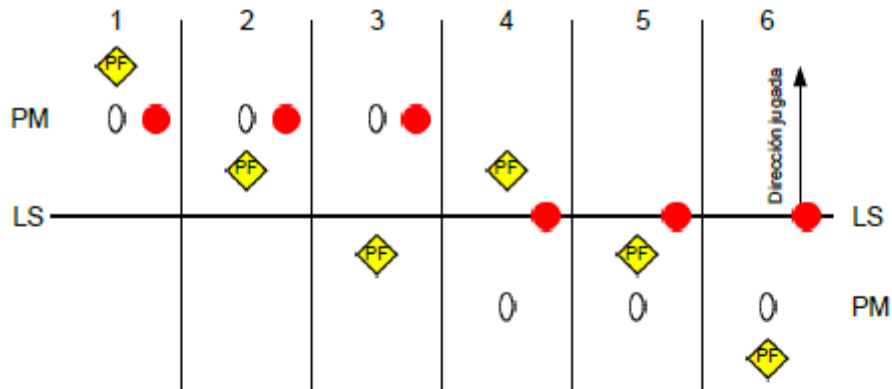
El punto básico será usado para: Interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia de juego, blindaje, quitar ilegalmente el flag, patada intencional a un pase.

A continuación, se muestran las 6 posibles situaciones con el punto básico marcado con un punto rojo. (PF - Punto Falta, LS - Línea Scrimmage, PB - Punto Básico, PM - Pelota Muerta)

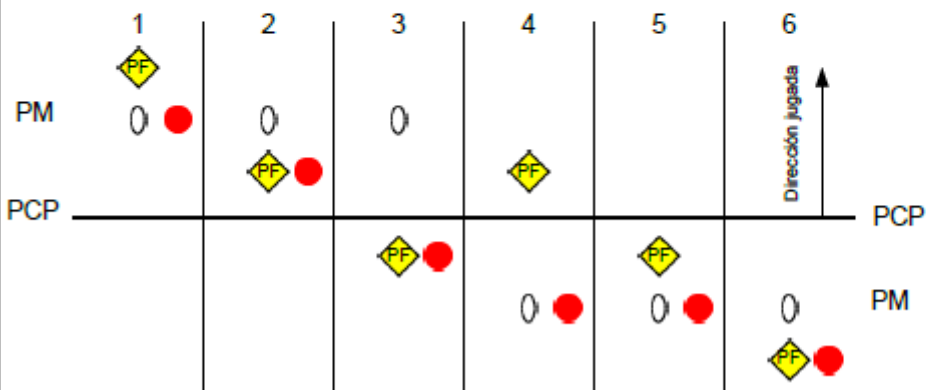
Faltas del Ataque – PF en relación a SL define el PB



Faltas Defensa – PM en relación a LS define el PB



Faltas después de un cambio de posesión – PF en relación al PM para la última carrera iniciada en el PCP (Punto cambio posesión) define el PB



Filosofía de aplicación

Una guía rápida para ayudar a entender las reglas. La aplicación exacta debe ser realizada según las Reglas.

Faltas por contacto ilegal y conducta antideportiva se castigan con 10 yardas, las faltas sin contacto se castigan con 5 yardas. La pérdida de down solo son consecuencias de faltas con pelota viva, mientras que los primeros down automáticos se aplican siempre.

Faltas previas al snap mantienen la pelota muerta y se aplican desde el punto de pelota muerta. (Línea de scrimmage).

Snap ilegal, retraso en el juego, encroachment, fuera de juego, salida falsa, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz

Faltas técnicas se aplican desde la línea de scrimmage.

Retraso en el pase, toque ilegal, motion ilegal, jugada ilegal de carrera, blitz ilegal, interferencia desde la banda, participación ilegal, sustitución ilegal

Faltas que solo pueden ser realizadas por el corredor se aplican desde el punto de falta e incluyen pérdida de down.

Entrega en mano ilegal, pase ilegal (hacia adelante o atrás), saltar, lanzarse, taparse el flag.

Pateo ilegal ocasiona que la jugada acabe, y la falta se aplica desde el punto de pelota muerta

Faltas durante la jugada se aplicarán desde el punto básico.

Obstaculizar, quitar el flag ilegalmente, patear intencionadamente un pase, interferencia en el pase, contacto ilegal, interferencia en el juego

El punto básico es lo peor entre scrimmage y punto de falta para faltas del ataque y lo peor entre scrimmage y punto de pelota muerta para faltas de la defensa.

Conductas antideportivas se aplicarán como faltas a pelota muerta.

Faltas a pelota viva de ambos equipos durante una jugada se compensan y se repite el down.

Excepción: El último equipo en tener posesión puede declinar la compensación de faltas y mantener la posesión si no hizo ninguna falta antes de conseguir la posesión. La falta del equipo en posesión se aplicará. ("principio de manos limpias")

Faltas después de un cambio de posesión se aplicarán desde el punto de pelota muerta. El principio de peor punto entre punto de falta y punto de pelota muerta se usará solo en la última carrera.

Si la distancia entre el punto de aplicación de la falta y la línea de anotación es menor que el doble de la penalización, el balón se colocará a mitad de distancia de la línea de anotación.

REGLA 11**Las tareas de los árbitros****SECCIÓN 1. Tareas Generales****ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Árbitros**

La jurisdicción de los árbitros comienza con el lanzamiento de moneda y termina cuando el referee declara el resultado final. [S14]

ARTÍCULO 2. Número de Árbitros

El partido debería jugarse bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, FJ y DJ) o 4 (R, FJ, DJ y SJ) árbitros.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada árbitro tiene tareas específicas como se recoge en el Manual de Arbitraje de Flag Football pero tienen la misma responsabilidad y jurisdicción en las decisiones.
- b. Todos los árbitros deberían llevar un uniforme y equipo descrito en el Manual de Arbitraje de Flag Football.

SECCIÓN 2. Referee (R)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del referee está detrás y hacia el lado del FJ en el backfield ofensivo. En mecánica de 2, la referee se posicionará y actuará como un Down Judge.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El referee tiene la supervisión general y el control del partido, es la única autoridad sobre el marcador y sus decisiones sobre las reglas, y otros asuntos que atañen al juego, son definitivas.
- b. El referee inspeccionará el campo e informará de las irregularidades a la administración del partido, a los entrenadores y a los otros árbitros.
- c. El referee tiene jurisdicción sobre el equipo de los jugadores.
- d. El referee indicará que la pelota está lista para jugarse, dirigirá el reloj del partido, llevará el reloj de 25 segundos, llevará la cuenta de los tiempos muertos cargados, adjudicará nuevas series de downs y administrará las penalizaciones.
- e. El referee informará a ambos entrenadores principales de cualquier descalificación.
- f. El referee contará el número de jugadores ofensivos.
- g. Después del snap, el referee controlará la jugada detrás de la línea de scrimmage alrededor de la pelota. El referee es responsable de la cobertura del quarterback.

SECCIÓN 3. Down Judge (DJ)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del Down Judge está en la línea de scrimmage en el lado del marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Down Judge es responsable del funcionamiento del marcador de down.
- b. El Down Judge llevará la cuenta de los downs.
- c. El Down Judge tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su línea de banda.
- d. Una vez que la pelota haya cruzado la línea de scrimmage, el árbitro de down es responsable de seguir la jugada alrededor de la pelota, y el máximo avance en su lado del campo.

SECCIÓN 4. Field Judge (FJ)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del field judge está a 7 yardas de la línea de scrimmage en la línea de banda contraria al marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. En mecánica de 2 o 3, el Field Judge es responsable del reloj del partido o de supervisar al operador del reloj del partido.
- b. El Field Judge tiene jurisdicción sobre su línea de banda.
- c. Una vez que la pelota haya cruzado la línea de scrimmage en su lado del campo, el Field Judge tendrá la responsabilidad de la jugada alrededor de la pelota, e indicará el máximo avance en su lado del campo.

SECCIÓN 5. Side Judge (SJ)

ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del side judge está a 7, o más, yardas de la línea de scrimmage en la línea de banda del marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Side Judge (en mecánica de 4) es responsable del reloj del partido o de supervisar al operador del reloj del partido.
- b. El Side Judge será responsable de vigilar a los receptores en rutas largas y será el responsable en pases largos así como de determinar la posición de máximo avance de la pelota en esa área.

REGLA 12**Challenges****SECCIÓN 1. Charla con entrenadores****Artículo 1. Solicitando un Challenge**

Una vez por parte y una vez en la prórroga, un entrenador puede solicitar un tiempo muerto y solicitar inmediatamente una charla con el árbitro para comentar una regla o su aplicación. El challenge debe ser acerca de una regla relativa a la jugada previa o a la sanción posterior a la misma. El challenge ha de realizarse antes de que se realice el snap de la siguiente jugada y antes de que el Referee decreta el final de una parte o del partido.

El challenge solo puede ser solicitado acerca de una aplicación incorrecta de una regla, o a una aplicación incorrecta de la sanción. No se pueden solicitar challenge acerca de la percepción de la jugada por parte del árbitro. No se permitirán challenges adicionales sobre la misma jugada por cualquier equipo si es por la misma razón.

Artículo 2. Procedimiento

Una vez que un entrenador solicite un challenge, el Referee declarará un tiempo muerto arbitral. El entrenador solicitante explicará al Referee, en presencia de un segundo árbitro, que es lo que solicita exactamente y la razón para ello. El Referee decidirá si el challenge está permitido. El segundo árbitro informará al entrenador principal del equipo contrario acerca del challenge, y los miembros relevantes del equipo arbitral se reunirán apartados de ambos equipos.

El Referee explicará y comentará con el equipo arbitral la regla o aplicación que ha ocasionado el challenge. El Referee puede solicitar información adicional al entrenador solicitante si lo necesita para tomar una decisión.

Todos los árbitros podrán proporcionar información para decidir si la regla utilizada o la aplicación realizada en el campo es correcta o si hay alguna deficiencia y debe cambiarse la decisión arbitral.

Cuando se haya tomado una decisión, el Referee, acompañado por otro árbitro, explicará al entrenador solicitante por que se ha cambiado o no la regla usada o su aplicación, y proporcionará toda la información relevante acerca del estado del partido (punto de inicio, down y tiempo de partido). Esta información también se dará al otro entrenador.

Artículo 3. Revisión de vídeo

El entrenador solicitante o su equipo no tienen permitido intentar aportar vídeos, fotos, audios, testigos o cualquier otra evidencia para apoyar su challenge. El Referee debe ignorarlos si se les ofrecen.

Artículo 4. Tiempo muerto

- a. Si se permite el challenge y se altera la decisión, al equipo solicitante no se le cargará el tiempo muerto y el partido continuará.
- b. Si no se permite el challenge o no se altera la decisión, se cargará al solicitante un tiempo muerto, y se le permitirá agotar el tiempo asignado al mismo

Si un equipo no tiene tiempos muertos sin usar, se considerará falta y no se le concederá el tiempo muerto





















VIOLACIÓN –Tiempo muerto cargado para el equipo solicitante. [S3] PENALIZACIÓN – 5 yardas, si no quedan tiempos muertos. [S21]

Sumario de Penalizaciones

LEYENDA: "O" se refiere al número de señal del árbitro; "R-S-A" es la regla con la sección y el número del artículo, "E" se refiere al punto de aplicación.

	O	R-S-A	E
PRIMER DOWN AUTOMATICO (PDA)			
Interferencia de pase defensiva [también 10 yardas]	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal de la defensa [también 10 yardas]	38	9-1-1	PB
Interferencia en el partido de la defensa [también 10 yardas]	38	9-1-2	PB
PÉRDIDA DE DOWN (PDD)			
Retraso en el pase	21	7-1-3	LS
Entrega en mano ilegal [también 5 yardas].....	21	7-1-5	PF
Pase ilegal hacia atrás [también 5 yardas]	35	7-2-1	PF
Toque ilegal	19	7-2-5	LS
Pase ilegal hacia adelante [también 5 yardas]	35	7-3-2	PF
Interferencia de pase ofensiva [también 10 yardas]	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal del ataque [también 10 yardas]	38	9-1-1	PB
Interferencia en el juego del ataque [también 10 yardas]	38	9-1-2	PB
Saltar o Lanzarse [también 5 yardas]	51	9-2-2	PF
Esconder el Flag [también 5 yardas]	52	9-2-2	PF
PÉRDIDA DE 5 YARDAS			
Patada ilegal	19	6-1-1	PM
Snap ilegal	19	7-1-1	PM
Retraso del juego	21	7-1-1	PM
Snap ilegal	21	7-1-2	PM
Encroachment, salida falsa.....	19	7-1-3	PM
Motion ilegal, Shift ilegal, Carrera ilegal, Jugada ilegal de carrera.....	19	7-1-3	LS
Fuera de juego, Señales desconcertantes, Señal ilegal de blitz.....	18	7-1-4	PM
Blitz ilegal	18	7-1-4	LS
Handoff ilegal [también PDD].....	19	7-1-5	PF
Pase ilegal hacia atrás [también PDD]	35	7-2-1	PF
Pase ilegal hacia adelante [también PDD]	35	7-3-2	PF
Obstaculizar.....	43	9-2-2	PB
Saltar o lanzarse [también PDD].....	51	9-2-2	PF
Esconder el flag [también PDD].....	52	9-2-2	PF
Tirar ilegalmente del flag	52	9-2-2	PB
Patear ilegalmente un pase	19	9-2-2	PB
Participación ilegal	22	9-2-2	LS
Interferencia de la banda	27	9-2-2	LS
Solicitud de tiempo muerto sin tener tiempos muertos disponibles.....	21	9-2-2	PM
Sustitución ilegal	22	9-3-1	LS
PÉRDIDA DE 10 YARDAS			
Interferencia de pase del ataque [también PDD]	33	7-3-3	PB
Interferencia de pase de la defensa [también primer down automático]	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal [también PDD o PDA].....	38	9-1-1	PB
Interferencia en el partido [también PDD o PDA].....	38	9-1-2	PB
Conducta antideportiva	27	9-2-1	PM
TIEMPO MUERTO CARGADO			
Un jugador que lleve equipo ilegal y no abandona el campo	3	9-2-2	PM
Un jugador que no lleve el equipo obligatorio que no deje el campo	3	9-2-2	PM
Un jugador con una herida sangrante que no deje el campo	3	9-2-2	PM
Challenge no aceptado.....	3	12-1-4	PM

Señales Arbitrales de Flag Football

<p>S 1</p>  <p>Bola lista para jugar</p>	<p>S 3</p>  <p>Detener el Reloj</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>Primer Down</p>	<p>S 9</p>  <p>Perdida de Down</p>	<p>S 10</p>  <p>Pase Incompleto</p>	<p>S 14</p>  <p>Fin del Periodo</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Blitzer Ilegal</p>	<p>S 19</p>  <p>Falso arranque Procedimiento Ilegal</p>	<p>S 21</p>  <p>Retraso de Juego Retraso de Pase</p>	<p>S 22</p>  <p>Participación Ilegal Sustitución Ilegal</p>
<p>S 27</p>  <p>Conducta Antideportiva</p>	<p>S 33</p>  <p>Interferencia de pase</p>	<p>S 35</p>  <p>Pase adelantado o atrasado ilegal</p>	<p>S 38</p>  <p>Contacto Ilegal</p>
<p>S 43</p>  <p>Obstaculizar</p>	<p>S 47</p>  <p>Descalificación</p>	<p>S 51</p>  <p>Saltando, Atacando</p>	<p>S 52</p>  <p>Protección a la Flag Jalar ilegalmente la Flag</p>

Interpretaciones

Una interpretación de la regla, o Decisión Aprobada (D.A.), es una decisión arbitral que se da ante unos hechos determinados. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

D.A. 1-3-2 Equipo Ilegal

- I. Uno o más jugadores de un equipo están usando pantalones muy amplios o faldas.
 APLICACIÓN: Equipo ilegal. Este tipo de pantalones o faldas no son necesarios para jugar. Está claro que los jugadores están intentando ganar ventaja.
- II. Un jugador trae puesto un cinturón con un sobrante que cuelga libremente.
 APLICACIÓN: Equipamiento ilegal. El cinturón en su totalidad, incluyendo el sobrante deben estar firmemente asegurados

D.A. 3-2-4 Tiempo de juego

- I. Durante los dos últimos minutos de una mitad el reloj se ha parado para adjudicar un primer down.
 APLICACIÓN: El reloj se arrancará al snap.
- II. El pase es incompleto y la pelota rueda lejos del campo de juego, y ningún jugador ayuda a los árbitros a devolver la pelota a la línea de scrimmage.
 APLICACIÓN: El referee parará el reloj a su discreción y el reloj se arrancará a la señal de pelota lista.
- III. En un partido ajustado con 4 minutos de reloj restantes, el equipo atacante hace retraso en el juego a propósito en varias ocasiones para consumir tiempo.
 APLICACIÓN: El referee parará el reloj a su discreción y el reloj se arrancará con el siguiente snap legal.

D.A. 3-2-6 Reloj en marcha – Tiempo corrido

- I. En un juego decidido (más de 30 puntos con notificación del Referee) con 1 minuto restante y el reloj en marcha un jugador lesionado es incapaz de dejar el campo de juego.
 APLICACIÓN: El reloj se detendrá por un tiempo muerto por jugador lesionado y se pondrá en marcha en el siguiente snap.
 NOTA: Lo mismo aplica si se carga un tiempo fuera.
- II. En un juego decidido (más de 30 puntos con notificación del Referee) con 1 minuto restante y el reloj corriendo, el equipo con menos puntos comete una falta.
 REGLA: El reloj no se detendrá por el castigo.

D.A. 3-3-5 Notificaciones del Referee

- I. La pelota se convierte en muerta en el término de la jugada y el reloj de juego llega a los 2 últimos minutos antes de que el Referee pueda declarar la bola lista para jugarse.
 APLICACIÓN: El oficial encargado del tiempo de juego detendrá el reloj en los 2 minutos y el Referee informará a ambos equipos el tiempo restante en la mitad, y el reloj se pondrá en marcha en el siguiente snap por regla.
 NOTA: El mismo proceso pasará si la pelota esta lista (en pelota muerta) pero el ataque no ha puesto en juego la pelota por un snap antes de que el reloj baje de los 2 minutos.
- II. La bola se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego se encuentra con menos de 2 minutos.
 APLICACIÓN: El oficial encargado del reloj detendrá el reloj inmediatamente y el Referee informará a ambos equipos el tiempo exacto que resta en la mitad. El reloj se pondrá en marcha en el snap por regla.

DA 4-1-2 Bola viva queda muerta

- I. Un corredor tropieza y para recuperar el equilibrio, coloca la mano en el suelo o se impulsa desde el suelo usando el balón, manteniendo la posesión de éste. Luego continúa su carrera.
 APLICACIÓN: El juego continúa, no se cumple ninguno de los requisitos de R 4-1-2 para hacer la bola muerta. NOTA: Si el corredor pierde el control de la pelota en contacto con el suelo, será un balón suelto y la pelota está muerta. (R 4-1-2-e)

- II. Un receptor pierde un flag al comienzo de la jugada, continúa su ruta, completa la recepción y hace algunas yardas más antes de que un defensor pueda quitarle el flag restante.
 APLICACIÓN: El pase está completo, pero la pelota está muerta con la recepción. (R 4-1-2-g) Las yardas después de la recepción no contarán y la defensa no necesita quitar ningún flag. Será la misma decisión si el receptor pierde ambos flags antes de la recepción.
 NOTA: No hay diferencia en la decisión si el receptor pierde un flag por accidente o si el flag es quitado ilegalmente por un defensor. La pelota está muerta cuando la atrapa un jugador que no tiene ambos flags. Si el receptor puede recoger el flag y colocarlo de acuerdo con la regla antes de que se complete el pase, la pelota permanece viva y el juego continúa.

D.A. 5-1-1 Nueva Serie

- I. 2º y medio en la yarda 19, la carrera es parada en la línea de medio. La pelota se coloca con la punta 1 pulgada dentro de la línea de medio de 4 pulgadas de ancho.
 APLICACIÓN: No es primer down, el medio del campo de juego está en mitad de la línea de medio. La pelota debería haber entrado 3 pulgadas dentro de la línea de medio para ser primer down.

- II. 1 y goal en la yarda 19 del equipo que defiende, el quarterback recibe un sack en la yarda 23 del equipo atacante.
 APLICACIÓN: 2 y goal en la yarda 23 del equipo atacante, no hay posibilidad de conseguir un nuevo primer down.
 PRÓXIMA JUGADA: El equipo atacante completa un pase en la yarda 13 de la defensa.
 APLICACIÓN: 3 y goal en la yarda 13 de la defensa, no se concede una nueva serie.

D.A. 6-1-1 Patada ilegal

- I. 4ª y medio en la yarda 9, el Quarterback hace una patada (punt) para evitar un sack.
 APLICACIÓN: Penalización por patada ilegal. La pelota se convierte en muerta, la serie termina por downs y la penalización se aplica en la siguiente línea de scrimmage. 1º y medio para el oponente en la yarda 10.

D.A. 7-1-3 Jugadas ilegales

- I. Una vez que la pelota está lista, la ofensiva se coloca en una formación (primer shift), después de 3 segundos cambia a una formación diferente e inmediatamente saca la pelota.
 APLICACIÓN: Castigo por shift ilegal, el silbato se hará sonar en el snap y la bola permanecerá muerta.

- II. Una vez que la pelota está lista, la ofensiva se coloca en formación (primer shift), después de 3 segundos el receptor en el lado derecho comienza un movimiento hacia el QB, hace un círculo alrededor de él y continúa moviéndose hacia la línea lateral derecha, paralela a la línea de scrimmage, cuando se saca la pelota
 APLICACIÓN: Sin falta, movimiento legal.

- III. 2º y medio en la yarda 24,5, el quarterback da un paso hacia adelante y estira la pelota por encima del mediocampo antes de que le quiten el Flag.
 APLICACIÓN: No es primer down. Penalización por carrera ilegal. 2º y medio en la yarda 19,5.
 NOTA: La misma regla se aplica en la goal line. Técnicamente también debería ser una jugada de carrera ilegal en la zona de no carrera.

- IV. 2º y medio en la yarda 19, el quarterback hace un rolado hacia la banda y justo cuando sobrepasa la línea de scrimmage, un jugador defensivo situado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage en el snap le quita el Flag, antes de que lance un pase. El QB luego lanza un pase

APLICACIÓN: Castigo por carrera ilegal. **No hay falta por pase ilegal, la bola estaba muerta antes del pase.** Cuando el QB ha cruzado la línea de scrimmage (R 2-3-2) todos los defensores tienen derecho a quitar el flag del corredor. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 14.

NOTA: No hay falta por blitz ilegal si el defensivo cruza técnicamente la línea de scrimmage mientras intenta quitar el flag, incluso si el QB se retira detrás de la línea de scrimmage antes de que le quiten el flag. Se aplica la falta por carrera ilegal y no hay falta por blitz ilegal.

- V. 2 y goal en la yarda 4 de la defensa, el Quarterback lanza un pase que es completado en la yarda 5 y avanza hasta la zona de anotación.

APLICACIÓN: Falta por carrera ilegal. Un pase adelantado debe cruzar la línea de scrimmage para ser considerado una jugada de pase adelantado (R 2-3-3). 2 y goal en la yarda 9 (fuera de zona de no carrera), y no hay necesidad de que la siguiente jugada sea de pase.

- VI. 2º y goal en la yarda 4, el Quarterback lanza un pase que es desviado por un defensor detrás de su línea de scrimmage. El quarterback atrapa el balón y corre hacia la zona de anotación.

APLICACIÓN: Touchdown, no es carrera ilegal. Un pase tocado por un defensor es considerado una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3).

- VII. 2 y goal en la yarda 8 de la defensa, el QB lanza un pase que es desviado por un receptor detrás de la línea de scrimmage o rebota la pelota en la espalda del snapper. El QB atrapa la pelota, finge un pase y luego corre hacia la zona de anotación.

APLICACIÓN: **No hay touchdown, castigo por carrera ilegal (R 7-1-3-d) y toque ilegal (R 7-2-5) por el QB.**

NOTA: Si esta jugada tuviera lugar en la zona de no carrera, también sería una falta por no ejecutar una jugada de pase hacia adelante.

D.A. 7-1-4 Fuera de juego y Blitz

- I. Un defensor reacciona a la cuenta del QB y cruza la línea de scrimmage.

APLICACIÓN: No hay jugada. Penalización por fuera de juego (5 yd) como falta a pelota muerta.

NOTA: Cuando el defensor contacte a un receptor con impacto (el receptor debe recolocarse), será un contacto ilegal (10 yd) adicionalmente.

- II. Un jugador defensivo, situado a 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano durante una fracción de segundo, o levanta su mano a la altura del hombro.

APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz (5 yardas). Se hará sonar el silbato para mantener la pelota muerta.

NOTA: Se informa al jugador antes del próximo down que haga una señal clara para tener DdP.

- III. 3 o más blitzers están haciendo simultáneamente una señal clara para obtener el DdP.

APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz (5 yardas). Se hará sonar el silbato para mantener la pelota muerta.

- IV. 2 blitzers están haciendo simultáneamente una señal clara para obtener el DdP. Antes del snap uno de ellos baja la mano y a continuación otro defensor, posicionado a 7 yardas de la línea de scrimmage, alza su mano realizando una señal clara y la mantiene durante al menos el último segundo antes del snap.

APLICACIÓN: No hay penalización por señal ilegal de blitz. Los 2 últimos blitzers que hicieron la señal tienen DdP.

- V. Un jugador defensivo, el Nº 46, situado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano.

APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz. Silbato para mantener la pelota muerta.

NOTA: El Field Judge debe hacer todo lo posible para informar al jugador antes de la falta con: "Número 46 estás solo a 6 yardas de la línea de scrimmage". Si el jugador ajusta su posición antes del snap, no habrá penalización.

- VI. Un defensor (# 46), posicionado a 7.5 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano para realizar la señal de blitz. El jugador anticipa erróneamente el snap y está a 6 yardas de la línea de scrimmage con la mano levantada cuando se saca la pelota.

APLICACIÓN: Castigo por señal ilegal de blitz, el silbato se hará sonar en el snap y la pelota permanece muerta

NOTA: Si el # 46 deja caer la mano y comienza el blitz desde 6 yardas, será un blitz ilegal como una falta en bola viva. Si el # 46 suelta la mano y no cruza la línea de scrimmage, el juego continúa sin falta.

D.A. 7-2-1 Pase Hacia Atrás

- I. 2º y medio en la yarda 3 del ataque. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde dentro de su zona de anotación fuera de límites para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay penalización, pero es safety, porque el balón pertenecería al ataque en el último punto de posesión que está dentro de su zona de anotación.

- II. 2º y medio en la yarda 3 del ataque. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde la yarda 1 fuera de límites para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay penalización ni safety. Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 1.

D.A. 7-2-2 Pase Completo

- I. Dos jugadores oponentes tienen posesión de un pase cuando ambos están en el aire, y ambos jugadores vuelven a tocar simultáneamente el suelo y lo hacen dentro de límites.

APLICACIÓN: Recepción simultánea, la pelota se concede al equipo pasador (R 2-10-3).

NOTA: Si dos jugadores oponentes no tocan simultáneamente el suelo, al primer jugador en tocarlo dentro de límites se le concederá recepción completa.

- II. Un jugador en el aire recibe un pase. Agarra el balón firmemente con sus manos, y mientras cae al suelo, la pelota toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. Mantiene control firme de la pelota mientras toca el suelo dentro de límites y no lo pierde

APLICACIÓN: Pase completo.

NOTA: Si el jugador pierde el control del balón, es un pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener el control de la pelota durante todo el proceso de ir al suelo.

- III. Un jugador en el aire recibe un pase. Agarra el balón firmemente con sus manos y cualquier parte de su cuerpo toca el suelo dentro de límites. Inmediatamente después de tocar el suelo, pierde el control de la pelota y en un segundo esfuerzo el receptor, estando aún dentro de límites, recupera el control de la pelota.

APLICACIÓN: Pase completo.

- IV. Un receptor atrapa la pelota en el aire y antes de que regrese al suelo un jugador defensivo contacta con él y pierde el control de la pelota. La pelota cae al suelo.

APLICACIÓN: Pase incompleto y castigo por contacto ilegal. El pase no es completo (R 2-10-3) y la falta tiene lugar mientras la pelota estaba en el aire. El contacto ocurrió después de que se tocó el balón, por lo que no es una interferencia de pase.

- V. Un receptor que está en el lado derecho del campo de juego es contactado por un defensa antes de que la pelota sea lanzada por el quarterback. El pase cae incompleto en el lado izquierdo del campo.

APLICACIÓN: Contacto ilegal de la defensa. Es una falta por contactar con un oponente sea la pelota lanzada hacia él o no.

- VI. Un receptor atrapa la pelota en el aire y mientras está en el aire hace un pase hacia atrás a otro jugador ofensivo. El segundo jugador ofensivo avanza la pelota durante más yardas.

APLICACIÓN: Jugada legal. El pase fue atrapado, pero no completado y el estado de la pelota es el del primer pase (R 2-9.2). El pase es completado con la segunda recepción y el contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Se aplicaría la misma regla si el pase es tan solo tocado y la pelota va hacia adelante o hacia atrás. Si el receptor estaba tocando el suelo cuando se controló el pase, sería una recepción completa y una falta por un pase atrasado ilegal.

D.A. 7-2-4 Fumble

- I. 2º y medio en la yarda 13 del ataque. El corredor pierde control de la pelota (fumble) en la yarda 20 del ataque y la pelota toca el suelo en la yarda 16 del ataque.
APLICACIÓN: La pelota está muerta, no hay falta. La siguiente jugada será 3º y medio en la yarda 20.
NOTA: Se aplicaría la misma regla si la pelota hubiese caído en la yarda 24 (fumble hacia adelante). También se aplicaría la misma regla si el fumble lo hubiese atrapado un compañero del corredor.
- II. Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor deja caer la pelota al suelo intencionadamente para detener el reloj antes de que le quiten los flags.
APLICACIÓN: El reloj se detendrá cuando el drop se considere pase (R 2-9-2). Si el drop ocurre detrás de la línea de scrimmage, no hay falta, al igual que al hacer un spike (tirar la pelota directamente al suelo) o un pase incompleto. Si el drop intencionado ocurre más allá de la línea de scrimmage, será un castigo por pase ilegal. El reloj se reiniciará en el siguiente snap.

D.A. 7-3-1 Pase Hacia Adelante

- I. 2º y medio en la yarda 3 del ataque. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde su zona de anotación al suelo para evitar un sack.
APLICACIÓN: No hay penalización, no hay Intentional Grounding en flag. La siguiente jugada será 3 y medio en la yarda 3.
- II. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback lanza un pase hacia adelante muy alto desde detrás de la línea de scrimmage y atrapa su propio pase completándolo para una ganancia de 10 yardas.
APLICACIÓN: Penalización por toque ilegal, el quarterback puede atrapar su propio pase sólo si un defensa lo tocó antes. (R 7-2-5). Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 7.
- III. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage, la pelota es desviada por un defensor y vuelve a sus manos.
APLICACIÓN: No hay penalización por toque ilegal, el quarterback puede correr con la pelota (R 7-2-5).
- IV. 2º y medio en la yarda 15 del ataque. El quarterback corre para evitar al blitz hasta la yarda 17 y lanza un pase completo a la yarda 23.
APLICACIÓN: Penalización por carrera ilegal (R 7-1-3) o penalización por pase ilegal hacia adelante (R7-3-1). La defensa tiene la opción de que sea 2º y medio en la yarda 10 (carrera ilegal), o 3º y medio en la yarda 12 (pase ilegal).

DA 7-3-3 Interferencia en el Pase

- I. Después del snap, el QB rola hacia la derecha y el snapper corre una ruta hacia la derecha. El receptor del lado derecho se mueve hacia el camino del defensor que está cubriendo al snapper. El defensor tiene que correr alrededor del receptor para evitar el contacto y el snapper está abierto para recibir el pase.
APLICACIÓN: Castigo por obstaculizar del ataque. No es una interferencia de pase porque el balón no está en el aire. Si hubiera contacto entre receptor y defensor, sería apuntar.
NOTA: Si el receptor está quieto, el defensor debe evitar el contacto, porque el derecho de territorio del receptor reemplaza cualquier derecho de paso.
- II. Dos receptores se colocan a la derecha de la formación, el receptor exterior avanza en diagonal hacia el interior, mientras el receptor interno va hacia afuera y luego hacia recto hacia la zona de anotación (ruta Wheel). Los defensas que están en cobertura individual chocan mientras cruzan para cubrir a sus respectivos receptores.
APLICACIÓN: No hay falta, el ataque no es responsable de las acciones de los defensores.

NOTA: Si el receptor externo está cruzando la trayectoria del defensor interno para obstruirlo en su cobertura, será una falta por obstaculizar. Esta es una decisión muy difícil y requiere experiencia para juzgar esto.

- III. Un receptor corre directamente hacia el defensor. Inmediatamente delante del defensor, el receptor corta al exterior y empuja ligeramente al oponente. El defensor mantiene el equilibrio, pero no puede acercarse al receptor antes de la recepción, y después de completado el pase le quita el flag.
APLICACIÓN: Interferencia de pase ofensiva (o contacto ilegal). Hay contacto con impacto por parte del receptor antes de que se lance el pase. El impacto no es culpa del defensor, ha sido causado por el atacante para acelerar y obtener una separación adicional

D.A. 8-3-2 Penalización durante una Jugada Extra

- I. En una jugada extra de 1 punto hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 10.
APLICACIÓN: El ataque puede hacer una jugada de carrera o pase por 1 punto.
- II. En una jugada extra de 1 punto hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 2.5.
APLICACIÓN: El ataque solo puede hacer una jugada de pase por 1 punto.
- III. En una jugada extra de 2 puntos hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 5.
APLICACIÓN: El ataque solo puede hacer una jugada de pase por 2 puntos.
- IV. En una jugada extra el corredor se tapa el Flag en la yarda 3 y anota.
APLICACIÓN: Penalización por taparse el Flag con pérdida de down. No hay anotación, y la jugada extra termina.

D.A. 8-4-1 Safety

- I. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. Un blitzter agarra los pantalones del quarterback en la zona de anotación y lo desequilibra momentáneamente. El quarterback lanza un pase hacia adelante incompleto.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding) aplicado desde la yarda 7. La próxima jugada será 1º y medio en la yarda 17.
- II. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback dentro de la zona de anotación mantiene la pelota en frente del flag cuando el defensor intenta quitárselo. El defensor falla y entonces el quarterback lanza un pase completo de 14 yardas.
APLICACIÓN: La penalización por esconder el Flag se aplicará en el punto de la falta en la zona de anotación, originando un safety.
- III. 3º y goal en la yarda 21 de la defensa. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 7 y su velocidad lo lleva dentro de su propia zona de anotación. Después de evitar un placaje cubriéndose el flag con la pelota otro jugador del ataque lo placa en la zona de anotación.
APLICACIÓN: Safety, ya se acepte o decline la falta por taparse el flag. La jugada en si resulta en un safety, porque la regla de movimiento por inercia solo se aplica a una intercepción por detrás de la línea de 5yd. (R 8-5-1-b)
NOTA: Si el defensor es capaz de salir de la zona de anotación antes de que la jugada sea parada, el punto de aplicación de la falta es el punto de falta en la zona de anotación. Aceptar la penalización resultaría en un safety.
- IV. 3 y goal en la yarda 21 de la defensa. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 3 y su inercia lo lleva dentro de su propia zona de anotación. Después de evitar que le quiten el flag cubriéndose con el balón, otro jugador ofensivo le quita el flag en la zona de anotación.
APLICACIÓN: El resultado de la jugada es un touchback, pero si se acepta la falta por taparse el flag, se otorgaría un Safety.

- V. 3 y goal en la yarda 21 de la defensa. Un defensa intercepta la pelota en la yarda 3 y la avanza hasta la yarda 14. Un compañero que está en la zona de anotación golpea a un contrario durante el retorno.

APLICACIÓN: Safety en caso de ser aceptada la falta, el punto de aplicación para la falta (contacto ilegal) es el punto de falta en la zona de anotación como punto básico (R 10-3-1-exc3).

D.A. 9-1-1-R Derecho de Territorio, Derecho de Paso

- I. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente o cerca de un receptor (cobertura individual).

APLICACIÓN: El receptor tiene que evitar el contacto en los primeros pasos, porque el defensa tiene DdT. Cuando el defensor se empieza a mover pierde su DdT y tiene que evitar el contacto con el receptor y darle espacio para la ruta de pase.

- II. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente de un receptor. Al snap se mueve inmediatamente hacia la línea y tropieza con el receptor que también va hacia el medio.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal de la defensa. El defensor se mueve y pierde el DdT y es responsable de evitar el contacto. El receptor tiene que evitar el territorio donde está el defensor en el snap, pero no anticipar a donde se va a mover el defensor.

- III. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente de un receptor y abre sus brazos para bloquear al receptor. Al snap no se mueve y el receptor intenta pasar, pero contacta la mano del defensa.

APLICACIÓN: Falta por apuntar de la defensa. Incluso con DdT el defensa no debe buscar el contacto actuando de una forma innecesaria.

NOTA: La misma regla se aplica a un snapper cuando obstaculiza a un blitzer abriendo sus brazos hacia los lados.

- IV. Un jugador defensivo está realizando una cobertura en zona mirando al quarterback. Un jugador ofensivo corre por el campo y contacta con él desde atrás a propósito.

APLICACIÓN: Falta por apuntar del ataque. Incluso con el derecho de paso, ningún jugador del ataque tiene permitido apuntar y contactar con un contrario (R 9-1-1)

- V. Un jugador defensivo presiona al corredor hacia la línea de banda. El corredor intenta mantenerse dentro de límites sin cambiar de dirección y contacta con el defensor.

APLICACIÓN: Falta por apuntar del corredor. El corredor tiene que evitar el contacto, no tiene DdP.

- VI. Dos jugadores defensivos presionan al corredor entre ellos. El corredor intenta pasar por el hueco entre ellos y contacta con el/los defensor/es.

APLICACIÓN: Falta por apuntar del corredor. El corredor tiene que evitar el contacto incluso cuando ello pare la jugada.

- VII. Un defensa corriendo hacia el corredor resbala y cae delante del corredor. El corredor salta por encima del defensa para evitar el contacto. El defensa aun intenta coger el flag pero falla y el corredor continua su carrera.

APLICACIÓN: Salto del corredor. El corredor tiene la responsabilidad de evitar todo conflicto con un defensa, incluso si tiene que rodear a un jugador en el suelo.

- VIII. Un receptor atrapa un pase estando estático de espaldas a un defensa, que se acerca para hacer el placaje y se detiene, estableciendo su DdT debido a que ahora está estático. Después de atrapar el pase, el receptor se gira en su sitio para correr y ganar más yardas. En el acto de girar el receptor contacta al defensa. El receptor se aleja del defensa y después de ganar algunas yardas es placado.

APLICACIÓN: No hay falta por contacto ilegal. El receptor no pierde su DdT por girar (R 2-13-1)

NOTA: Un movimiento extra del receptor (o el defensa) que causaría el inicio del contacto resultaría en una falta por apuntar.

D.A. 9-1-1-B Blitzzer

- I. Un blitzter está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor en ruta tiene que rodearlo para evitarlo.
APLICACIÓN: No hay penalización. Un receptor tiene que permitir al blitzter su DdP. Si otro defensa no hubiese hecho una señal válida para obtener DdP hubiese sido una falta defensiva por obstaculizar.
- II. Un blitzter está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor corriendo en ruta lo obstaculiza o contacta con él.
APLICACIÓN: Penalización por obstaculizar (5 yardas) o contacto ilegal (10 yardas) contra el ataque. Los jugadores ofensivos tienen que evitar la ruta del blitzter.
- III. Un blitzter está corriendo lento hacia el quarterback y un receptor en ruta es obstaculizado.
APLICACIÓN: Penalización por obstaculizar (5 yardas) contra la defensa. Un blitzter tiene DdP solo si presiona rápidamente (R 2-2-6), y el jugador ofensivo tiene que haber tenido la oportunidad de calcular la ruta de presión del blitzter.
- IV. Un blitzter está corriendo hacia el quarterback y en cuanto el quarterback comienza a moverse hacia la banda, el blitzter cambia su dirección.
APLICACIÓN: El blitzter pierde su DdP cuando cambia su dirección. Tiene que tener cuidado de no obstaculizar a un receptor después de cambiar la dirección de presión.
- V. Un blitzter contacta al snapper que se ha quedado quieto desde el snap.
APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yardas y primer down automático) contra la defensa. El DdT tiene prioridad sobre el DdP (R 2-13-2).
- VI. Un blitzter se coloca en línea con el snapper y hace una señal clara. Después del snap corre directo hacia el QB, pero el snapper no se mueve de su sitio y usa su DdT. El blitzter cambia su dirección para evitar el contacto con el snapper. Inmediatamente después el snapper inicia una ruta en frente del blitzter y ambos chocan.
APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yd) contra el ataque. El blitzter pierde el DdP cuando cambia de dirección, pero esto no le da derecho al snapper a provocar una colisión.
- VII. Un blitzter está corriendo hacia la línea de scrimmage, pero se para antes de cruzarla.
APLICACIÓN: No hay penalización. El blitzter no tiene por qué cruzar la línea de scrimmage, pero pierde el DdP cuando se para y a partir de entonces tiene que evitar a los jugadores ofensivos.
- VIII. Un receptor está cruzando la ruta del blitzter. El blitzter intenta evitar el contacto con el receptor, pero no lo consigue.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal contra el ataque.
- IX. Un receptor está cruzando la ruta del blitzter. El blitzter no intenta evitar el contacto e impacta con el receptor.
APLICACIÓN: Penalización por obstaculizar contra el ataque y penalización por apuntar contra la defensa, las faltas se compensarán y el down debe repetirse.
- X. Un receptor cruza la ruta del blitzter pero no lo obstaculiza, el blitzter contacta al receptor con un brazo extendido en cuanto se cruzan.
APLICACIÓN: Falta por apuntar del blitzter. Incluso con DdP no hay necesidad de buscar un contacto.
- XI. El blitzter se para enfrente del quarterback después de que la pelota haya sido soltada y le toca con la mano en la cadera.
APLICACIÓN: No hay penalización por el toque, porque el contacto tiene que ser un impacto.
- XII. El blitzter se para enfrente del quarterback después de que la pelota haya sido soltada y lo empuja con las manos en la cadera, y el quarterback tiene que dar dos pasos para recuperar el equilibrio.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal de la defensa.

XIII. El blitzer se para en cuanto el quarterback suelta la pelota, el movimiento natural de lanzar hace que el quarterback de un paso y contacte con el blitzer.

APLICACIÓN: No hay penalizaciones por el contacto, ambos jugadores no se mueven y tienen DdT según la regla R 2-13-1.

XIV. El blitzer salta mientras el quarterback comienza a soltar la pelota, el quarterback da 3 pasos hacia adelante después de lanzar y contacta con el blitzer.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal del ataque. El blitzer tiene DdP incluso si salta. Si el impulso del salto hubiese llevado al blitzer contra el quarterback, hubiese sido una falta defensiva.

XV. El blitzer salta hacia adelante y desvía la pelota en el momento que el quarterback empieza a soltar la pelota y toque la pelota antes de que abandone la mano del quarterback, o toca el brazo del quarterback después que la pelota deje su mano.

APLICACIÓN: Penalización por apuntar, porque el punto de ataque fue la pelota en posesión de un corredor (R 9-1-1).

D.A. 9-2-1 Conductas antideportivas

I. El QB lanza una intercepción y el defensa corre para un TD fácil. Antes de cruzar la goal line, provoca al QB con palabras o gestos.

APLICACIÓN: Touchdown, Penalización por conducta antideportiva. La penalización se aplicará en el try, 1-punto desde la 15 o 2-puntos desde la 20.

D.A. 9-2-2 Tirar del Flag

I. Un corredor está moviendo sus manos cerca de sus caderas cuando un defensor intenta quitarle el flag. No hay contacto, pero el defensor falla al quitarle el flag.

APLICACIÓN: Penalización por esconder el flag. No tiene por qué haber contacto para perjudicar a la defensa, una mano (o pelota) agitándose cerca del flag hace que sea más difícil alcanzarlo.

II. Un corredor está moviendo sus manos cerca de las caderas cuando un defensor lejano realiza un intento desesperado de quitarle el flag con un salto. No hay contacto y el defensor falla de largo al quitarle el flag.

APLICACIÓN: No hay penalizaciones. Tiene que haber un intento viable de quitar el flag para hacer que la acción del corredor sea una falta. Saltar es legal para la defensa.

III. Un corredor está corriendo hacia un defensor y antes de llegar a él agacha su torso hacia adelante.

APLICACIÓN: Falta del ataque por lanzarse (R 2-12-2). El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor y la acción del corredor en este caso le hace más difícil para él llegar al flag.

IV. Un corredor está corriendo hacia un defensor y justo antes de que se encuentren saca la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.

APLICACIÓN: Penalización por esconder el flag. El defensor tiene que evitar el contacto con la pelota en posesión del jugador y la acción del corredor en este caso le dificulta llegar al flag.

V. Un corredor es perseguido por un defensor y justo antes que le alcance estira la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.

APLICACIÓN: No hay penalización. Como le quitan el flag desde detrás, la pelota no obstruye al defensor.

VI. Un corredor gira para evitar que un defensor le quite los flags. Durante el giro, el codo del corredor toca al defensor.

APLICACIÓN: Contacto ilegal del corredor. Un corredor es responsable de evitar el contacto con la defensa, incluso si tiene que detener su carrera.

NOTA: La misma regla se aplica si un corredor causa contacto haciendo un dip.

VII. Un corredor hace un dipping para evitar que un defensor le quite los flags con la pelota sostenida con ambas manos frente al pecho y los codos estirados hacia los lados. El defensor se agacha para quitar las flags, pero golpea el brazo del corredor que está frente al flag debido a la caída del cuerpo.

APLICACIÓN: Taparse el Flag por el corredor. El dip del corredor, aunque no es ilegal en sí mismo, causa que el corredor sea responsable de restringir el acceso a la flag.

- VIII. Un corredor se detiene y salta hacia arriba con un giro para evitar que un defensor le quite el flag.
APLICACIÓN: Salto del corredor. El salto del corredor restringe el acceso a los flags del corredor elevando su nivel.
- IX. Un corredor se detiene y se mueve hacia los lados (o hacia atrás) con (o sin) un giro para evitar que un defensivo le quite los flags.
APLICACIÓN: No hay castigo. Un salto en cualquier dirección sin cambiar significativamente el nivel de los flags es legal.
NOTA: Bajar la altura de los flags (dipping) también es legal.
- X. Un corredor se mueve a lo largo de la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensor intenta sacar al corredor de los límites mediante un cierre rápido y constante del espacio hacia la línea lateral, pero no intenta quitar el flag. El corredor salta hacia la línea de goal e, incluso después del contacto con el defensor, consigue tocar el pilón con el balón antes de tocar el suelo fuera de límites.
APLICACIÓN: Touchdown, pero con castigo por contacto ilegal (apuntar) del corredor. Siempre y cuando el defensor actúa de manera predecible, el corredor debe anticipar la acción del defensor. No hay falta por lanzarse / saltar ya que no hay intento de tirar del flag.
NOTA: Sería una segunda falta por lanzarse (con salto), si el defensor intenta quitar el flag. La defensa puede optar por aceptar cualquiera de los dos castigos.
- XI. Un corredor se mueve a lo largo de la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensor viene lentamente hacia el corredor paralelo a la línea lateral con una distancia de 2 yardas hacia ella. El corredor intenta colarse a través del espacio más allá del defensor. En el último momento el defensor de repente entra en el carril del corredor y ambos chocan.
APLICACIÓN: Castigo por apuntar del defensa, el corredor no puede anticipar el último movimiento del defensor y no tiene posibilidad de evitar el contacto, el defensor tiene que jugar de forma predecible.
NOTA: Si hay acciones de ambos jugadores y hay dudas sobre quién es el responsable, es falta por parte del ataque.
- XII. Un blitzer le quita el flag al quarterback una fracción de segundo después de que la pelota haya sido lanzada. El blitzer se queda el flag y empieza a moverse hacia el receptor para ayudar a sus compañeros de equipo a parar la jugada.
APLICACIÓN: No hay penalización por tirar ilegalmente del flag. La defensa tiene el derecho de hacer un intento viable. Sin embargo, hay una falta por conducta antideportiva por quedarse el flag. El blitzer tiene que devolver el flag inmediatamente o dejarlo en el suelo antes de empezar a correr hacia el receptor.
- XIII. Después de que el quarterback haya lanzado la pelota, el blitzer continúa la presión y quita el flag del quarterback.
APLICACIÓN: Penalización por tirar ilegalmente del flag. Esto inhabilita al quarterback para correr con la pelota si se la devuelven después en una jugada de engaño.
- XIV. El defensor tira del flag en el momento en el que el receptor toca la pelota, el receptor golpea la pelota y hace la recepción en el segundo intento.
APLICACIÓN: No hay penalización por tirar ilegalmente del flag. El defensor puede adelantarse a la recepción que convertirá al receptor en corredor, y no tiene que esperar a la recepción.
NOTA: En este caso, el corredor no podría avanzar la pelota porque está muerta si un corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g). Incluso cuando se quita ilegalmente el flag (antes de tocar la pelota), el corredor no puede avanzar la pelota pero conseguirá yardas extra por la penalización.
- XV. Después del snap, el QB finge una entrega de mano a otro jugador ofensivo que simula tener posesión de la pelota. El blitzer cambia de dirección y quita un flag del jugador que simula ser un

corredor. Luego, el QB lanza un pase al corredor que ha simulado la entrega y que ahora solo tiene un flag. El pase es atrapado y el corredor avanza a la zona de anotación.

APLICACIÓN: No hay castigo por quitar ilegalmente la flag, ya que el blitzer tiene derecho a quitar la flag a un corredor de engaño (R 9-2-2-d). La pelota se considera muerta donde se atrapa el pase porque el corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g).

AR 9-3-1 / Sustituciones

- I. La pelota está lista para jugar y la ofensiva está en una formación legal cuando el jugador que normalmente juega como QB viene hacia la línea lateral, aparentemente para hablar con su entrenador, pero se detiene en el campo de juego de cara a su línea lateral. Luego, el snapper toca la pelota y la saca a un jugador que normalmente juega como corredor, el cual lanza un pase legal hacia adelante al jugador que se dirigió a la banda, que ha avanzado en el campo tras el snap para anotar un touchdown.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta, castigo por sustitución ilegal. Táctica desleal asociada al proceso de sustitución. Se castiga con **5 yardas** desde la línea de scrimmage y repetición de down. Una vez que el jugador se dirige hacia la línea lateral, es legítimo que la defensa espere que el proceso de sustitución ha comenzado y que el snap no es inminente.

NOTA: Si el jugador demuestra claramente que el proceso de sustitución se ha detenido (tomando la posición de receptor durante un segundo) no habría falta. Tampoco sería falta si la acción ocurre después de que el center ha tocado el balón, porque no se permiten sustituciones después de que el center ha tocado el balón (R 7-1-3-a) y la defensa no debería esperar una sustitución.

D.A 10-1-2 Actos desleales

- I. Un corredor corre a lo largo de la línea lateral en busca del touchdown ganador, los defensores están lejos. El entrenador llega a la línea lateral y le quita un flag del corredor.

APLICACIÓN: La jugada es muerta donde el corredor pierde el flag, pero el Referee debe otorgar el touchdown, ya que fue evitado por el acto desleal. La siguiente jugada es el try después de aplicar el castigo, el entrenador será descalificado.

NOTA: Si esto sucede cerca del medio campo, la regla adecuada podría ser dar una primera oportunidad en algún lugar más allá del medio, pero aún podría ser una anotación también.

- II. La defensa comete repetidamente offside para consumir tiempo y acercarse a la notificación de los 2 minutos para mantener la ventaja en el marcador del partido.

APLICACIÓN: El árbitro debe detener el reloj e informar al entrenador que lo considerarán una táctica desleal y solo pondrá en marcha el reloj en un snap legal.

NOTA: Lo mismo se aplica si la ofensiva comete faltas repetidamente para consumir tiempo. Si no detienen el reloj, el árbitro puede ordenar una pérdida de down u otorgar un primer down a la defensa también.

- III. Un entrenador del equipo defensivo viene al campo y agarra a un receptor claramente desmarcado antes de que pueda llegar a la zona de anotación. El QB tiene que retener el pase fácil para anotar, pero luego lanza la pelota a otro receptor para un touchdown.

APLICACIÓN: Falta con pelota viva por interferencia en el juego, sin embargo, el árbitro podría declararla como a pelota muerta y ejecutar el castigo en la jugada siguiente. El entrenador será descalificado.

D.A 10-2-4 Compensando Faltas

- I. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback lanza un pase completo o una intercepción a la yarda 15. Antes de la recepción el snapper bloquea al blitzer en la yarda 10 y un defensor contacta con un receptor en la yarda 20.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido.

- II. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 15 del ataque que es retornado hasta la yarda 6. Antes de atraparla el snapper bloquea al blitzer en la yarda 10 y durante el retorno, el blitzer bloquea al snapper en la yarda 12.

APLICACIÓN: La defensa puede declinar la compensación de faltas y mantener la pelota. El punto básico es el punto de la falta, 1º y goal desde la yarda 17.

- III. 2º y medio en la yarda 7 del ataque. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda 15 y retornado hasta la yarda 6. Antes de la recepción un defensor contacta con un receptor en la yarda 10 y durante el retorno el snapper sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda 12.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido.

- IV. 3 y medio en la yarda 23 del ataque. El corredor se tapa el flag en la yarda 17 de la defensa, después la defensa sujeta al corredor para quitarle el flag. La jugada se detiene finalmente en la yarda 12 de la defensa. El entrenador del equipo atacante quiere declinar la falta del equipo defensivo para conseguir el primer down después de aplicar la penalización por taparse el flag desde el punto de falta.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido. Las faltas – no las penalizaciones – se compensan, al entrenador no se le preguntará si quiere declinar la penalización.

D.A: 10-2-5 Faltas a Pelota Muerta

- I. Después de que la pelota se declara muerta, 2 oponentes tienen un intercambio verbal y comienzan a empujarse el uno al otro.

REGLA: Los árbitros separarán a los 2 jugadores y lanzarán un pañuelo de castigo por contacto y no tolerarán tal comportamiento. Si los jugadores comienzan una pelea, ambos serán descalificados.

NOTA: Si un jugador golpea al oponente primero y luego el segundo jugador contraataca, las faltas no se anulan y deben administrarse en orden que suceden incluyendo la mitad de la distancia de aplicación.

D.A. 10-3-1-a Punto Básico de Aplicación en Faltas del Ataque.

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y le hacen sack en la zona de anotación. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5. Declinarla resultaría en un Safety.

- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y le hacen sack en la yarda 1. El snapper obstaculiza al blitzter en la zona de anotación.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará en la zona de anotación, resultando en un Safety. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 1.

- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y le hacen sack en la yarda 1. El snapper obstaculiza al blitzter en la yarda 5.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará desde la yarda 5. 2º y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 1.

- IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado en la yarda 15. El snapper obstaculiza al blitzter en la yarda 5.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará desde la yarda 5. 2º y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 15.

- V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado en la yarda 15. El snapper obstaculiza a un defensa en la yarda 20.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 15.

NOTA: Se realizaría la misma aplicación si el pase hubiese sido incompleto. Declinar la penalización sería 3º y medio en la yarda 7.

- VI. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado, y el receptor avanza hasta conseguir touchdown. El snapper obstaculiza a un defensor en la zona de anotación del oponente durante la carrera y antes de que se anote.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5.

VII. 4 y goal en la yarda 4. Cuando el pase del QB se acerca, el receptor empuja a un defensor para ganar separación y atrapa el pase en la zona de anotación.

APLICACIÓN: Castigo por interferencia de pase ofensivo, sin touchdown. La serie termina con pérdida de down. Siguiendo jugada en la yarda 1 y media para el equipo defensivo en su línea de la yarda 5.

D.A. 10-3-1-b Punto Básico de Aplicación de Faltas de la Defensa

I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y le hacen sack en la zona de anotación. Un defensor obstaculiza al snapper en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 12.

NOTA: Se realizaría la misma aplicación si el quarterback hubiese lanzado un pase incompleto para evitar el sack.

II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y le hacen sack en la yarda 1. Un defensor obstaculiza al snapper en la yarda 5.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 12.

III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado en la yarda 15. Un defensor obstaculiza al snapper en una ruta en la zona de anotación del ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 15. 2º y medio en la yarda 20.

IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado en la yarda 15 del ataque. Un defensor obstaculiza a otro receptor en la yarda 20 del ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 15. 2º y medio en la yarda 20.

V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback retrocede y lanza un pase que es completado y avanzado para anotar un touchdown. Un defensor obstaculiza al snapper en la yarda 10 antes de que se lanzase el pase.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta (línea de anotación del contrario). La penalización es declinada por regla (R 10-3-2-1) y la anotación cuenta.

NOTA: En caso de que la falta hubiese sido contacto ilegal, la penalización será aplicada en el try.

VI. 2º y medio en la yarda 7. Un blitz agarra los pantalones del quarterback por detrás de la línea de scrimmage, pero el quarterback todavía puede lanzar y completar el pase en la yarda 12.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding). El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 12 y será primer down automático. La siguiente jugada será 1º y medio en la yarda 22.

VII. 4º y medio en la yarda 9. Un defensor pateo la pelota para evitar una recepción, y el pase cae incompleto.

APLICACIÓN: Penalización por patear ilegalmente un pase. El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 9. La siguiente jugada será 4º y medio en la yarda 14.

VIII. 4º y medio en la yarda 9. Un defensor pateo una pelota para evitar una recepción y la pelota es atrapada por el ataque y avanzada hasta la yarda 22.

APLICACIÓN: Penalización por patear ilegalmente un pase. El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 22. La siguiente jugada será 1º y goal en la yarda 23 de la defensa.

D.A. 10-3-1-C Punto Básico de Aplicación en Cambios de Posesión

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 del ataque y el retorno termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión, el snapper agarra (contacto ilegal) al corredor en la yarda 18.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 12. 1º y goal en la yarda 6.
- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 del ataque y el retorno termina en la yarda 12 del ataque. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador obstaculiza al snapper en la yarda 18.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta. La penalización se aplicará desde la yarda 18. 1º y goal en la yarda 23.
- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retorno termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador obstaculiza al snapper en la yarda 10.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 12. 1º y goal en la yarda 17.
- IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retornador hace un fumble en la yarda 12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del snapper agarra al retornador en la yarda 18.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal, la **defensa mantendrá** la pelota (R 10-2-4). El punto básico es el punto de pelota muerta (R 10-3-1- Excepción 3). 1º y goal **para el equipo que inicialmente defendía** en la yarda 10 del ataque.
- V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retornador hace un fumble en la yarda 12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper obstaculiza a un contrario en la yarda 18.
APLICACIÓN: Penalización por obstaculizar, el ataque mantendrá la pelota (R 10-2-4), el punto básico es el punto de falta (R 10-3-1 excepción 3 última carrera relacionada), 1º y medio en la yarda 13.
- VI. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retornador hace un fumble en la yarda 12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea a un oponente en la yarda 18. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper golpea a un oponente en la yarda 15.
APLICACIÓN: El ataque puede declinar la compensación de falta y mantener la posesión de la pelota con la aplicación del contacto ilegal (R 10-2-4). El punto básico es el punto de la falta (R 10-3-1 excepción 3 última carrera relacionada), 1º y medio en la yarda 7,5.

D.A. 10-3-2 Aplicaciones

- I. 3º y goal en la yarda 19 de la defensa. 3 blitzers están haciendo la señal de blitz.
APLICACIÓN: La pelota permanece muerta. Falta por señal ilegal de blitz. La penalización se aplicará desde la yarda 19. 3º y goal en la yarda 14 de la defensa.
- II. 2º y medio en la yarda 15. El corredor comete una falta por esconder el flag en la yarda 22 del oponente.
APLICACIÓN: La penalización devuelve la pelota por detrás del mediocampo. 3º y medio en la yarda 23 del ataque.
- III. 4º y medio en la yarda 9 Un jugador defensivo es golpeado por un pase en la pantorrilla y el pase cae incompleto.
APLICACIÓN: No hay penalización por patear ilegalmente porque no es un contacto intencional. La serie termina por downs. 1º y medio para el oponente en la yarda 5.
- IV. 2º y goal en la yarda 10. El pase es completado para touchdown. La defensa comete interferencia en el pase.
APLICACIÓN: Touchdown, la penalización se aplicará en el intento extra. (R 10-3-2-1)

- V. Jugada extra en la yarda 5. El pase es completado para touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.

APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown). La penalización se aplicará en el próximo snap. 1º y medio en la yarda 2,5.

- VII. En la prórroga (periodo extra) el equipo A anotó un touchdown. Hace jugada extra en la yarda 5. El pase es completado para touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.

APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown, 1 punto), la penalización se aplicará en el siguiente snap (R 10-2-6). 1º y goal para el equipo B en su propia yarda 15.

NOTA: En la prórroga no se puede otorgar un primer down en el medio, solo una penalización puede conllevar primer down automático. El equipo A no puede aceptar la penalización y repetir la jugada extra para 2 puntos desde la yarda 5.

- VIII. En la prórroga (periodo extra) el equipo A anotó un touchdown y la jugada extra para 1 punto. El equipo B también anotó un touchdown. Hacen jugada extra desde la yarda 5. El pase es completado para un touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.

APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown, 1 punto), el partido está empatado y se debe jugar un nuevo periodo extra. La penalización se aplicará en el siguiente snap (R 10-2-6). 1º y goal para el equipo A en la yarda A-15.

D.A. 10-3-3 Aplicación de Media Distancia

- I. 2º y medio en la yarda 7. El ataque comete salida falsa.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta. Penalización aplicada desde la yarda 7, 2º y medio en la yarda 3,5.

- III. 4º y goal en la yarda 3. La defensa comete una interferencia en el pase en su zona de anotación, el pase es incompleto.

APLICACIÓN: La penalización se aplicará desde la yarda 3 y primer down automático. 1º y goal en la yarda 1,5.

D.A 12-1-1 Challenges

- I. 2 y medio en la yarda 7. El ataque comete una salida en falso. El castigo se aplica desde la línea de 7 yardas con 5 yardas. Siguiendo Jugada 2 y medio en la yarda 2. El entrenador o el capitán del ataque señala que debería utilizarse la mitad de la distancia.

APLICACIÓN: Si el Referee reconoce que ha cometido un error en la aplicación, lo corregirá e informará al entrenador. Si el Referee lo mantiene así, el entrenador puede solicitar un desafío y comienza el procedimiento. El Referee se toma un tiempo muerto, se permitirá el challenge, porque se trata de una aplicación y tendrá éxito.

- II. Durante una jugada extra exitosa, la defensa comete un blitz ilegal. El Referee localiza el balón para el siguiente snap en la línea de 5 yardas. El entrenador del ataque señala que el balón debe colocarse en la yarda 2.5 después de la aplicación de la penalización. El árbitro informa al entrenador que solo los castigos de 10 yardas se aplicarían. El entrenador no está de acuerdo y solicita un challenge

APLICACIÓN: El Referee toma un tiempo muerto, el challenge será permitido, porque se trata de una aplicación, y no tendrá éxito. El Referee debe mostrarle al entrenador el punto R 10-3-2 en papel o en un dispositivo electrónico.

- III. El ataque no tiene más tiempos muertos. Durante una jugada extra exitosa, la defensa comete un blitz ilegal. El Referee ubica la pelota para la nueva serie en la línea de la yarda 5. El entrenador atacante comenta que la pelota debe colocarse en la yarda 2.5 después de la aplicación del castigo. El Referee informa al entrenador que solo se aplican los castigos de 10 yardas. El entrenador no está de acuerdo y solicita un challenge.

APLICACIÓN: El Referee toma un tiempo muerto, el challenge será permitido, porque se trata de una aplicación. El challenge no tendrá éxito, porque la penalización de 5 yardas es rechazada por regla. (R

10-3-2). La infracción no se puede imputar con un tiempo fuera, por lo que se aplicará una penalización de 5 yardas. Próximo snap, 1 y medio desde la línea de 10 yardas.

- IV. Un equipo ha hecho un challenge y ha tenido éxito. Más tarde en la mitad el entrenador quiere hacer un segundo challenge sobre un castigo. El Referee informa al entrenador que ya tenían un challenge en esta mitad y no puede tener una segunda. El entrenador todavía insiste en conseguir un challenge.

APLICACIÓN: El Referee ignora la solicitud del entrenador, el juego continúa.

NOTA: Si el entrenador continúa discutiendo en voz alta desde la línea lateral, el árbitro puede penalizarlo por conducta antideportiva.

- V. Después de que un 2 y goal en la yarda 16 de la defensa haya terminado con un pase incompleto, el Down Judge anuncia 4 y goal, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza, se completa un pase en la línea de 5 yardas y la jugada se detuvo en la línea de 2 yardas. El Referee anuncia una nueva serie para la defensa. El entrenador atacante solicita un challenge sobre la decisión sobre el próximo down.

APLICACIÓN: El Referee toma un tiempo muerto, el challenge será permitido, porque se trata de una regla del siguiente down. El no haber realizado un challenge en el primer 4º erróneo no le quita el derecho a realizar un challenge en el siguiente down. El entrenador del ataque explica que no han jugado un tercer down en esta serie y quiere conseguir otro down para jugar 4 downs. El challenge no será exitoso, porque los equipos no pueden solicitar un cambio sobre una regla antes de la última jugada. Para que el challenge hubiera tenido éxito, el entrenador debía de haberlo solicitado antes de que se jugara el 4º down erróneo.

- VI. Después de que un 2 y goal en la yarda 16 de la defensa haya terminado con un pase incompleto, el Down Judge anuncia 4 y goal, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza, se completa un pase en la línea de 5 yardas y la jugada acaba para el ataque en la yarda 2. Ambos equipos comienzan las sustituciones cuando el Down Judge anuncia que cometió un error y el próximo down será el cuarto para el ataque en la yarda 2. El Referee está de acuerdo. El entrenador de la defensa solicita un challenge.

APLICACIÓN: El Referee toma un tiempo muerto, el challenge será permitido, porque se trata de una decisión sobre el siguiente down. No desafiar al primer 4º down erróneo no significa que pierdan el derecho a desafiar el segundo 4º down. El entrenador de la defensa explica que ha jugado un 4º down indiscutible y quiere conseguir la pelota por que terminaron los downs. El challenge tendrá éxito. Después de que el cuarto down anunciado erróneamente haya sido iniciado con el snap, se juega como se anunció y queda establecido cual será el siguiente down (nueva serie).