



REGLAS E
INTERPRETACIONES

EDICIÓN 2022-2023



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

REGLAS E INTERPRETACIONES DEL FÚTBOL AMERICANO

EDICIÓN 2022-2023



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

www.fefa.es

Calle Independencia 79-83, 4ª 3ª

08915 Badalona (BARCELONA)

fefa@fefa.es

SEPTIEMBRE 2022

Reglamento de juego de Fútbol Americano basado en el de IFAF 2022

Traducción española basada en el reglamento de IFAF 2022

Edición realizada por Andrea López Rubio, Antonio José Valverde Molera, Javier Lanz Peón y Miguel Expósito Ramiro, con el respaldo del CTA de la FEFA

Edición 2022 – 2023 realizada por Andrea López Rubio

FEFA, el logo de FEFA y FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO son marcas registradas de la Federación y su uso se prohíbe en cualquier forma salvo que se haya obtenido la aprobación de la Federación.

COPYRIGHT 2022-2023 de la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

FEFA

REGLAS E INTERPRETACIONES DE FÚTBOL AMERICANO

Las reglas aquí contenidas serán de aplicación para la temporada 2022 – 2023 y serán revisadas temporada a temporada introduciendo en las mismas las modificaciones que se aprueben para el reglamento por parte de IFAF, una vez haya sido estudiada la viabilidad de su implantación por parte del CTA de la FEFA.

Ante cualquier duda sobre la traducción y/o interpretación de las reglas, se recurrirá a la versión en inglés editada por IFAF para solucionar las mismas.

Este reglamento contiene la traducción de la totalidad de las reglas, pero la Regla 12 no será de aplicación en FEFA.

Este reglamento empieza a regir a partir del 1 de octubre de 2022.

Prefacio

Las reglas son revisadas cada año por IFAF para mejorar el nivel de seguridad y la calidad del juego, y para aclarar el significado y la intención de las reglas cuando sea necesario. Los principios que gobiernan todos los cambios de reglas son, que deben:

- ser seguros para los participantes;
- ser aplicables a todos los niveles del deporte;
- poder ser entrenados fácilmente;
- ser administrados por los árbitros;
- mantener un equilibrio entre ataque y defensa;
- ser interesante para los espectadores;
- no tener un impacto económico prohibitivo; y
- conservar cierta afinidad con las reglas adoptadas por la NCAA en EE.UU.

Los estatutos de la IFAF requieren que todos los miembros de las federaciones jueguen bajo las reglas de IFAF, excepto en las siguientes consideraciones:

1. Las federaciones nacionales pueden adaptar la Regla 1 para satisfacer las necesidades y circunstancias locales, siempre que ninguna adaptación reduzca la seguridad de los jugadores u otros participantes;
2. Las competiciones podrán ajustar las reglas de acuerdo con (a) el grupo de edad de los participantes y (b) el sexo de los participantes;
3. Las autoridades de la competición tienen el derecho de modificar determinadas normas específicas (listadas en la página 19);
4. Las federaciones nacionales pueden restringir lo anterior para que se apliquen las mismas reglas a todas las competiciones bajo su jurisdicción.

Estas reglas se aplican a todas las competiciones organizadas por la IFAF y entran en vigor a partir del 1 de marzo de 2022. Las federaciones nacionales pueden adoptarlas antes para sus competiciones nacionales.

Tabla de Contenidos

Cambios en las reglas	7
Puntos de énfasis	11
El Código Del Football	16
Reglas e Interpretaciones	19
REGLA 1 – El Partido, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento	21
REGLA 2 – Definiciones	38
REGLA 3 – Periodos, Factores de Tiempo y Sustituciones	61
REGLA 4 – Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites	86
REGLA 5 – Series de Down, Línea a Alcanzar	93
REGLA 6 – Chuts	98
REGLA 7 – El Snap y el Pase	117
REGLA 8 – Anotaciones	137
REGLA 9 – Conducta de los Jugadores y Demás Personas Sujetas a las Reglas	148
REGLA 10 – Aplicación de las Penalizaciones	175
REGLA 11 – Los Árbitros: Jurisdicción y Responsabilidades	186
REGLA 12 – Video Judge	187
Resumen de Penalizaciones	192
Señales Arbitrales	202
Apéndice A – Guía para Árbitros ante Lesiones graves de los jugadores en el Campo	205
Apéndice B – Guía para Árbitros y Administración del Partido en relación a relámpagos	206
Apéndice C – Conmociones	208
Apéndice D – Diagramas del Campo	210
Apéndice E – Equipamiento: Detalles Adicionales	217
Índice de Reglas e Interpretaciones	223

Cambios en las reglas

Cambios principales

La siguiente lista muestra el número de la regla, la descripción del cambio y el número de la página en este libro.

Los cambios importantes están marcados con un cuadro como este. El texto nuevo o modificado está marcado en azul (gris cuando se imprime en monocromo).

1-2-4-a	Área de equipo y zona de entrenadores extendida a las yardas 20.	24
1-4-2-a	Los números de juego incluyen el 0	29
1-4-5-a-1	Restricciones de la camiseta de juego: requerimientos adicionales	30
1-4-5	Restricciones de la camiseta de juego: faltas adicionales	31, 32
Penalización		
1-4-5-c-1	Los números de la camiseta de juego deben estar centrados y se deben distinguir	31
3-1-1	Procedimientos específicos para el calentamiento prepartido	61
3-1-3-e	El periodo extra se convierte en un down de try empezando el tercero	62
3-1-3-f	El try de 2 puntos es obligatorio desde el segundo periodo extra	62
3-2-3-a-1	Extender el periodo por faltas en un field goal	66
3-2-3-a-2	Extender el periodo por violación de toque ilegal	66
3-3-5-b	Fingir lesiones: reportar las sospechas a la autoridad relevante	74
3-5-3-b	Sustitución del Equipo B cambiada a falta a pelota viva	84
6-3-14	Restricciones defensivas en chuts de scrimmage	109
9-1-3	Eliminado ante la duda en targeting (contacto fuerte e intencionado)	149
9-1-4	Eliminado ante la duda en targeting (jugador indefenso)	149
9-2-1-a-1-1	Fingir lesiones es conducta antideportiva	161
9-2-2-f	No más de 1 jugador puede ser asignado con el mismo número	164
10-2-5-a-1	Ciertas faltas pueden llevarse a los periodos extra	182
10-2-7-a	Las penalizaciones por todas las faltas personales se extienden (aplicación especial)	185
12-3-4-c-4	Mínimo 3 segundos restantes en el periodo después de la revisión	190

Decisiones Aprobadas Nuevas/Revisadas

D.A. 1-4-11:I	D.A. 2-8-3:I	D.A. 2-16-6:I	D.A. 2-19-3:I	D.A. 3-1-1:I
D.A. 3-3-5:X	D.A. 3-5-3:II	D.A. 3-5-3:IV	D.A. 3-5-3:VII	D.A. 6-3-14:I
D.A. 6-3-14:II	D.A. 7-1-2:V	D.A. 7-1-4:X	D.A. 7-2-4:III	D.A. 8-5-1:XI
D.A. 9-1-2:IV	D.A. 9-1-4:II	D.A. 9-2-2:VII	D.A. 9-2-3:IV	

Cambios editoriales

La siguiente lista muestra aquellas reglas que han estado sujetas a cambios editoriales, es decir, eliminaciones, errores corregidos, aclaraciones debido a la interpretación y elementos reescritos para facilitar la lectura. La lista también incluye aquellas Decisiones Aprobadas modificadas para ajustarse a los cambios en las reglas. El texto nuevo o modificado está marcado en azul (gris cuando se imprime en monocromo).

1-1-6-b	1-2-4-b	1-2-4-c
1-2-6-d	1-2-9-a	1-4-2-b
1-4-2-d	D.A. 1-4-4:I	D.A. 1-4-5:I
1-4-6-f	D.A. 1-4-7:III	1-4-10
1-4-11-b	1-4-11-c	1-4-11-d
1-4-13	2-3-5	2-4-1-a
2-6	2-15-1-a	2-16-4-b
2-19-2-c	2-27-6-b	2-27-8
2-27-16-a	2-27-16-c	D.A. 3-1-3:XII
D.A. 3-1-3:XII	D.A. 3-1-3:XIII	3-2-2-f
D.A. 3-2-2:I	D.A. 3-2-3:V	D.A. 3-2-3:VII
3-2-4-a	D.A. 3-2-4:III	3-3-2-f
3-3-2-g-1	3-3-2-g-2	D.A. 3-3-2:V
D.A. 3-3-2:XII	3-3-5-f-2	3-3-8
3-4-1-b	3-4-3	3-4-5
3-5-3 Penalización	D.A. 3-5-3:VI	5-1-3-a-2
D.A. 5-2-7:VI	6-1-2-a	6-1-2 Penalización
6-1-2-d	D.A. 6-1-2:VIII	6-1-9
6-1-10-d	6-1-11	D.A. 6-3-2:II
6-3-12	D.A. 6-3-13:IV	6-5-1-b
6-5-1-d	7-1-1	7-1-1-a
7-1-3 Penalización	7-1-4 Penalización	7-1-6-a
7-3-2-a	7-3-8 Penalización	7-3-9-j
D.A. 8-3-4:III	D.A. 8-3-4:IV	8-4-2-b-1
8-5-1-a	8-5-1 Excepción c	9-1
9-1 Penalización	9-1-1	D.A. 9-1-4:III
D.A. 9-1-4:V	D.A. 9-1-6:VI	D.A. 9-1-6:IX
9-1-9-a-4	D.A. 9-1-9:III	9-1-11-c
9-1-11-d	9-1-12-a	D.A. 9-1-14:III
9-1-15	9-1-16-b	9-1-16-c
9-2-1-a-1-e	9-2-1-b-1	9-2-1-b-5
D.A. 9-2-1:I	D.A. 9-2-1:IV	D.A. 9-2-1:VIII
D.A. 9-2-1:IX	9-2-2-b	9-2-3-c
9-3-2-d	9-3-2-c	9-4-1 Penalización
9-4-4	D.A. 10-1-5:III	10-2-5-b
10-2-5-c	D.A. 10-2-5:I	D.A. 10-2-5:II
D.A. 10-2-5:III	D.A. 10-2-5:IV	D.A. 10-2-5:V
D.A. 10-2-5:IX	12-1-2-f	12-2-2-a-5
12-2-2-a-6	12-2-2-a-7	12-2-3-b
12-2-3-c	12-2-3-g	

Además, ha habido múltiples cambios en el reglamento para eliminar el lenguaje específico de género. Éstos no están marcados a no ser que otro aspecto de la regla haya sido editado.

Resumen de las diferencias entre las reglas de la NCAA y la IFAF

NCAA	Diferencias IFAF
1-2-5-f	Procedimiento para tratar con las anotaciones falladas.
1-4-11	Prohibición de drones.
2-11-3	La definición de bateo incluye la cabeza.
2-16-10-a	El punter necesita solamente estar a 7 yardas de profundidad; el chutador/holder solo necesita estar a 5 yardas de profundidad para contar como una formación de chut de scrimmage.
2-27-12	El hecho de que un jugador descalificado sea suspendido para el próximo partido es decisión de la autoridad disciplinaria. No hay distinción entre descalificado y expulsado – el jugador tendrá que abandonar el terreno de juego.
2-34-1-a	La caja de tackles está centrada en el hombre de línea central, no en el snapper.
3-1-1	× Durante el sorteo, los equipos deben permanecer en el área de equipo.
3-2-3	El periodo puede extenderse por una falta en un field goal o violación por toque ilegal.
3-2-4	El reloj de jugada se reajusta solamente si está por debajo de 20 segundos antes de que el balón esté listo.
3-2-5	No hay tiempo mínimo para una jugada después de un spike.
3-3-2	Reloj corrido (Mercy Rule).
3-3-7	No hay tiempos muertos cortos.
3-3-8	El aviso de los dos minutos no puede ocurrir antes de 2:00
4-1-2-b	La pelota puede pertenecer al equipo que recupera después de un pitido impropio. La pelota puede pertenecer al Equipo B después de un pitido impropio en un chut scrimmage. Ignorar el pitido impropio si la pelota se hubiera declarado muerta de todos modos en la acción continua inmediata.
4-1-3	La pelota está muerta si los jugadores cercanos creen que lo está.
6-1-7-b /	Todos los touchbacks son desde la yarda 20.
8-6-2	
7-2-5	El fumble/pase hacia atrás se regula de acuerdo con los principios de balón suelto (fumble) hacia adelante.
9-1-3 &	No hay suspensiones de medio juego.
4/9-5-1	
9-1-6-a	Área más grande para bloqueo sin restricciones por debajo de la cintura.
9-1-7-c	El punto de la falta por bloquear fuera de límites es el punto en la sideline más cercana.
9-2-2	Tácticas desleales adicionales.×
9-2-2-e	No hay descalificación por tacos ilegales.
9-2-2-f	No más de UN jugador puede ser asignado con el mismo número en un partido de competición.
9-2-7	El Referee puede solicitar que se retiren personas del recinto de juego.
9-6	Las faltas por conducta antideportiva flagrantes pueden ser revisadas para sanciones adicionales.
10-2-7-a	La aplicación de las faltas personales no flagrantes se puede extender.

12 Regla del Video Judge.

Esta lista ignora las diferencias que abordan las limitaciones de campo, las estructuras de competición de la NCAA (por ejemplo, conferencias) o las restricciones de equipamiento. También ignora los cambios menores de redacción que no tienen un efecto significativo en la forma en que se juega el juego.

Puntos de énfasis

Para el 2022, el Comité de Reglas desea que entrenadores, jugadores y árbitros tomen especial nota de los siguientes puntos.

Mecánica de arbitraje

IFAF ha adoptado, por recomendación del Comité de Reglas, un cambio a la Regla 11-2-2 con respecto a la mecánica de arbitraje. Las responsabilidades y la mecánica de arbitraje se especifican en la edición actual del *Manual of Football Officiating (MOFO)*, publicado por IAFOA. Los árbitros son responsables de conocer y aplicar el material del Manual.

El propósito del cambio de la regla es estandarizar la mecánica de arbitraje, especialmente en equipos de diferentes tamaños. El manual de IAFOA es el único que cubre equipos de 3 a 8 personas.

El Comité de Reglas consideró que era mejor para los árbitros que arbitran en partidos internacionales hacer las mismas cosas que hacen regularmente en sus partidos nacionales (tanto como sea posible). Dado que los partidos nacionales son frecuentemente arbitrados por equipos de 4 o 5 personas, o en algunos países utilizan equipos de mayor tamaño solo en ocasiones especiales, es importante que las responsabilidades y las tareas asociadas con las posiciones arbitrales cambien tan poco como sea posible. La única excepción a este principio es, obviamente, que, en los equipos de mayor tamaño, las responsabilidades del equipo arbitral se puedan distribuir a más personas y así cada árbitro pueda tener menos que hacer.

Es una fórmula para el desastre para los árbitros que están arbitrando en sus competiciones nacionales durante la mayoría de las semanas del año tener que cambiar a un conjunto de mecánicas algo diferentes por una o dos semanas al año cuando arbitren en competiciones internacionales.

Esperamos que, a su debido tiempo, todas las federaciones nacionales y/u organizaciones oficiales opten por estandarizar sus mecánicas y así facilitar la efectividad de sus árbitros en las competiciones internacionales. Reconocemos que esto será difícil de adoptar para las organizaciones de EE.UU., Canadá y Japón.

El manual de IAFOA es el anteriormente conocido como manual "BAFRA". Se ha establecido un Comité de Mecánica de IAFOA, basado en el comité asesor internacional ya existente que ha determinado las versiones recientes.

Lo que IFAF está haciendo es simplemente estandarizar la forma en que se arbitran los partidos. Ningún otro gran deporte internacional tiene diferentes requisitos de posición para sus árbitros. El fútbol americano fuera de EE.UU. (y Canadá y Japón por razones históricas) no debería ser diferente.

Control de la Sideline

El Comité de Reglas requiere que las federaciones y los equipos hagan cumplir estrictamente las reglas con respecto al área del equipo y el área de entrenador (Regla 1-2-4-a, respecto de las líneas

de límite entre las líneas de 20 yardas) y el espacio entre las líneas de límite (Reglas 1-2-3-a y 1-2-3-c, de hasta 18 pies fuera de las sidelines y la end line) y las sidelines. Estas áreas del terreno deben estar libres de personas que no tengan responsabilidades del partido.

El terreno de juego no es para espectadores. Se debe reservar para aquellos que están realizando un servicio asociado con la acción en el campo de juego y para la administración del partido. En pocas palabras, no tener nada que hacer significa no estar allí.

Cada equipo está limitado a 25 personas en su área de equipo, sin incluir a los miembros del equipo con uniforme completo, que deberán llevar una credencial del equipo. (El uniforme completo se define como equipado de acuerdo con las reglas de la IFAF y listo para jugar).

Las personas que están directamente involucradas en el partido son (Reglas 1-1-6 y 1-2-4-b): entrenadores, directores de equipo, miembros del personal médico y preparadores físicos, personal de comunicaciones del equipo y miembros del personal de operaciones del partido (por ejemplo, equipo de cadeneros, recogepelotas, personal de enlace con los árbitros, técnicos responsables de las comunicaciones entre el entrenador y el palco de prensa).

Los cambios editoriales de las Reglas 9-2-1 y 9-2-5 dejan claro que los entrenadores y demás personal del equipo no pueden entrar al terreno de juego a protestar decisiones arbitrales o para comunicarse con los jugadores o árbitros sin el permiso del Referee. Los entrenadores y demás personal deben estar detrás de la línea de entrenadores mientras la pelota esté viva y durante la acción inmediata después de que la pelota se convierta en muerta.

Mientras el partido esté en juego, el área entre las líneas limítrofes hacia afuera hasta las gradas del estadio, fuera del área del equipo, debe estar restringida a operadores de cámaras de medios acreditados y personal para la retransmisión, miembros del equipo de animadores/as uniformado/as y personal de seguridad del estadio debidamente uniformado. El personal de gestión del partido y el personal de seguridad del estadio son responsables de hacer cumplir estas restricciones.

Los entrenadores que necesiten tener conversaciones con los árbitros sobre reglas específicas en el partido deberán hacerlo desde el área de equipo. Se anima a los entrenadores a no entrar al terreno de juego o abandonar el área de equipo para debatir las decisiones arbitrales, y aquellos que lo hagan incurrirán automáticamente en una Falta por Conducta Antideportiva.

Los entrenadores solamente podrán pisar la sideline para hacer señales de ataque y defensa después de que haya cesado la acción. Ese espacio de trabajo (borde blanco de seis pies) está pensado para permitir a los árbitros llevar a cabo de manera adecuada sus deberes; proteger la seguridad de los árbitros, jugadores y entrenadores; y para permitir demostrar a los equipos buen espíritu deportivo en el área de equipo. Se debe prestar especial atención a la regla que dice que, si un entrenador recibe dos faltas por conducta antideportiva en un solo partido, está expulsado.

El Comité de Reglas recomienda a los árbitros a ser más diligentes en sus observaciones de estos actos y están instruidos a señalar las violaciones de la regla cuando ocurra en un área que ellos pueden observar. Se espera de los entrenadores que adopten un ejemplo apropiado y profesional para sus jugadores, fans y cualquiera que pueda ver el partido y a intervenir cuando vean miembros de su equipo exhibiendo un comportamiento que no es aceptable bajo las guías de espíritu deportivo del Código de Football.

Protección de jugadores indefensos / targeting

El Comité de Reglas continúa abrazando la regla del targeting para promover la seguridad de los jugadores, reducir el contacto a la cabeza y eliminar acciones específicas de targeting del juego. El lenguaje en las reglas 9-1-3 y 9-1-4 estipulan que ningún jugador debe apuntar y hacer contacto fuerte e intencionado a la cabeza o zona del cuello de un jugador indefenso o contactar a un oponente con la coronilla (parte superior) de su casco. El término "contacto fuerte e intencionado" ha reemplazado a la palabra "iniciar" para asegurar que la intención de la regla está clara.

En 2009, introdujimos una regla separada que prohíbe el contacto fuerte e intencionado con el casco y apuntar a un oponente indefenso. Estas acciones ahora se dividen en dos reglas: Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado con la Coronilla del Casco (Regla 9-1-3) y Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado a la Cabeza o Zona del Cuello de un Jugador Indefenso (Regla 9-1-4). El uso del casco como arma y el contacto fuerte e intencionado (dirigido) al área de la cabeza o el cuello suponen problemas de seguridad graves. Las sanciones para las faltas personales, tanto 9-1-3 y 9-1-4, incluyen la descalificación automática. Continuamos enfatizando que los entrenadores y árbitros deben ser diligentes para asegurar que los jugadores comprendan y cumplan con estas reglas. La regla 2-27-14 define y enumera las características de un jugador indefenso.

Cascos

La función del casco es la de proteger al jugador de lesiones en la cabeza. Para ello, debe ajustarse adecuadamente de forma que no se desprenda durante la jugada. Los entrenadores y jefes de equipamiento deben ser diligentes controlando qué los jugadores lleven el casco adecuadamente y los árbitros deben aplicar firmemente las reglas que obligan a que las tiras del barbuquejo estén correctamente ajustadas. El reglamento (Regla 3-3-9) obliga al jugador cuyo casco se le sale a salir del campo durante un down, a menos que sea por resultado directo de una falta. El jugador puede permanecer en el campo si su equipo solicita un tiempo muerto.

Cumplimiento del uniforme y equipamiento

Hay una creciente tendencia en el juego de jugadores que eligen no llevar su uniforme y/o equipamiento obligatorio adecuadamente. Es responsabilidad del equipo el asegurarse que las reglas de equipamiento y uniforme se entienden y siguen por los jugadores. La responsabilidad de los árbitros es aplicar la regla cuando cualquier jugador está claramente incumpléndola.

Para 2022, todos los árbitros estarán atentos a jugadores que lleven sus pantalones y rodilleras significativamente por encima de la rodilla y estarán preparados para actuar. Además, el cumplimiento de la regla de la camiseta de juego es importante y los árbitros que detecten jugadores fuera del foco de la regla deben corregirlo o mandar al jugador fuera del partido. Esto también incluye una camiseta que no está ceñida y cuelga debajo de la parte superior de los pantalones.

La intención con este punto de énfasis no es distraer a los árbitros o hacerles estar constantemente controlando el equipamiento, sino animar a los árbitros a actuar cuando los jugadores están ignorando descaradamente las reglas relacionadas con el uniforme. Los calentamientos y los periodos de pelota muerta son un buen momento para ser proactivos con los jugadores en cuanto a lo relacionado con uniformes y equipamiento.

Consideraciones médicas y de seguridad

IFAF recomienda encarecidamente a los entrenadores y árbitros que sean diligentes para garantizar que los jugadores usen el equipamiento obligatorio. Es especialmente importante que el equipamiento y almohadillas cubran la zona del cuerpo para las que fueron diseñadas. Se prestará especial atención al uso de pantalones de uniforme que cubran las rodillas, las cuales pueden dañarse fácilmente por abrasión cuando se descubren. Con el cambio realizado en 2018, los jugadores, entrenadores y jefes de equipamiento deben asegurarse de que los pantalones del jugador se ajusten correctamente. Desde 2018, los pantalones y las rodilleras deben cubrir la rodilla para ser legales. Si un árbitro descubre equipamiento ilegal, o un jugador no lleva el equipamiento obligatorio, dicho árbitro deberá comunicar al jugador que debe abandonar el partido por lo menos un down y no se le permitirá regresar hasta que su equipamiento sea legal. Se puede permitir que el jugador regrese sin perder un down si su equipo pide un tiempo muerto, pero solo si él corrige el problema de equipamiento.

Los jugadores de football son especialmente susceptibles al estafilococo aureus resistente a la meticilina (EARM), que es resistente a los antibióticos de uso común. El SARM resulta en pérdida de tiempo de juego. De forma más grave, ha provocado la muerte de varios futbolistas en los últimos años. El EARM se transmite normalmente a través del contacto cuerpo a cuerpo de una herida infectada o a través de un objeto (por ejemplo, una toalla) que ha estado en contacto con el área infectada. No se transmite a través del aire, no se encuentra en el barro o hierba, y no puede vivir en el césped artificial.

IFAF recomienda alertar sobre las precauciones médicas comunes para reducir la incidencia de las infecciones por EARM, que incluyen:

- Uso adecuado de todo el equipamiento de protección y uniforme requerido.
- Mantener las manos limpias lavándolas a fondo con jabón y agua, o mediante el uso rutinario de un limpiador de manos sanitario con base alcohólica.
- Ducharse inmediatamente después de toda actividad física.
- Evite los hidromasajes o bañeras comunes cuando se tenga una herida abierta.
- Lavado adecuado del material deportivo y toallas después de cada uso.
- Avisar al entrenador de toda lesión cutánea reciente.
- Cubrir adecuadamente todas las lesiones cutáneas antes de participar.

Contacto ilegal contra el quarterback/pasador

Debido a la posición que él/ella juega, el/la pasador/a suele estar en una posición vulnerable, con poca o ninguna oportunidad de protegerse de, o prepararse para, el contacto contundente. En reconocimiento de esto, hay una regla explícita (9-1-9) que indica esta única situación: "Ningún jugador defensivo podrá golpear innecesariamente a un pasador cuando el balón ha sido obviamente lanzado."

La regla menciona numerosos actos específicos que son ilegales cuando ocurren contra un pasador o potencial pasador. El Comité de Reglas ha dado opciones al quarterback para protegerse él/ella mismo/a con el paso del tiempo, como deslizar los pies primero y lanzar el balón legalmente fuera de la caja de tackles. Debido a la extrema vulnerable posición que el/la quarterback representa, es importante para todos los árbitros, y para el Referee y Center Judge en particular, estar presente y

reconocer cuando el pasador está amenazado o está en una posición indefensa. El equipo arbitral debe priorizar esto para permitir al quarterback toda la protección que proveen las reglas.

Fingir una lesión

Con la llegada del ritmo rápido de los equipos de ataque, hay una creciente tendencia de jugadores defensivos que fingen lesiones para ralentizar o romper el ritmo del ataque e intentar ganar un tiempo muerto injustificado. La total protección bajo estas reglas debe ser para un jugador que haya sufrido realmente una lesión; sin embargo, en ocasiones se sospecha de alguna potencial lesión ocurrida en ventanas inusuales entre jugadas y parece que son fingidas. El Comité de Reglas ha tenido serias discusiones sobre potenciales opciones de cómo es mejor eliminar el incentivo para jugadores que fingen una lesión incluyendo añadir tiempo adicional antes de que el jugador pueda volver de su lesión.

Se espera que los entrenadores principales adopten una cultura en sus equipos asegurando que este tipo de acciones deshonestas no serán toleradas. Fingir una lesión no es ético y va completamente en contra del espíritu de una competición justa. Es mala imagen para nuestro deporte.

Conmociones cerebrales

Los entrenadores y el personal médico deben tener precaución en el tratamiento de un jugador que muestre signos de una conmoción cerebral. Consulte el Apéndice C para obtener información detallada.

Conducta antideportiva / taunting

Actualmente, el Comité de Reglas está satisfecho con el sólido criterio que los árbitros han demostrado evaluando los problemas de celebraciones y éste seguirá siendo un foco de atención. Para la temporada 2022, será un punto de énfasis para los árbitros el penalizar cualquier acción por taunting que sea directamente a un oponente. Estas acciones dan mala imagen para nuestro deporte y pueden incurrir en enfrentamientos innecesarios entre equipos y que deban ser eliminados. Las reglas del calentamiento han sido modificadas recientemente para asegurar una correcta conducta deportiva antes de los partidos. Los árbitros deben vigilar durante el pre partido cuando haya jugadores en el campo. Los actos antideportivos antes del partido son fundamentales para el deporte y deben ser resueltos. ^x

El Código Del Football

Introducción

El football es un deporte de contacto agresivo y duro. Solo se espera de los jugadores, entrenadores y otras personas asociadas con el juego los más altos estándares de deportividad y conducta. No hay lugar para tácticas desleales, conducta antideportiva o maniobras diseñadas deliberadamente para infligir lesiones.

IFAF cree que:

- a. El Código del Football debe ser una parte integral de este código ético y debe leerse y observarse detenidamente.
- b. Ganar ventaja por engaño o desconocimiento de las reglas marca a un entrenador o jugador como no aptos para ser asociados con el football.

A través de los años, el Comité de Reglas se ha esforzado por regular y penalizar apropiadamente para prohibir toda forma de violencia innecesaria, tácticas desleales y conductas antideportivas. Pero las reglas por sí solas no pueden lograr este fin. Solo los mejores esfuerzos continuos de los entrenadores, jugadores, árbitros y todos los amigos del juego pueden preservar los altos estándares éticos que el público tiene derecho a esperar en el deporte. Por ello, como guía para jugadores, entrenadores, árbitros y demás responsables del bienestar del juego, el comité publica el siguiente código:

Ética de los Entrenadores

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es inadmisibles. El entrenamiento de holdings intencionados, golpear la pelota, shift ilegales, fingir lesiones, interferencias, pase ilegal hacia adelante o violencia intencionada destruirá en lugar de construir el carácter de los jugadores. Esta instrucción no sólo es desleal para los oponentes, sino que acaba con la integridad de los jugadores confiados al cuidado de un entrenador y no tiene lugar en el juego.

Las siguientes son prácticas poco éticas:

- a. Cambiar números durante el partido para engañar al oponente.
- b. Usar el casco de football como arma. El casco es para la protección de los jugadores.
- c. Apuntar y **hacer contacto fuerte e intencionado**. Los jugadores, entrenadores y árbitros deben enfatizar la eliminación de apuntar y **hacer contacto fuerte e intencionado** contra un oponente indefenso y/o con la coronilla del casco.
- d. Uso de fármacos no terapéuticos en el football. Esto no está de acuerdo con los objetivos y propósitos del deporte amateur y está prohibido.
- e. "El golpeo de la pelota" por un uso deshonesto de la señal de inicio. Esto es nada más que obtener deliberadamente una ventaja sobre el oponente. Una señal de comienzo inicio es necesaria, pero una señal que tiene por finalidad poner en marcha el equipo en una fracción de segundo antes de que la pelota sea puesta en juego, con la esperanza de que no será detectada por los árbitros, es ilegal. Es lo mismo que si un velocista en 100 metros lisos tuviera un acuerdo con el juez de salida para avisarle décimas de segundo antes de disparar la pistola.
- f. Cambiar de una manera que simule el inicio de una jugada o emplear cualquier otra táctica desleal con el propósito de provocar al oponente un offside. Esto puede ser interpretado solamente como un intento deliberado de obtener una ventaja inmerecida.

- g. Fingir una lesión por cualquier motivo no es ético. Se debe dar plena protección a un jugador lesionado bajo las reglas, pero fingir lesiones es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Tales tácticas no pueden ser toleradas entre deportistas íntegros.

IFAF también cree:

1. En relación con los jugadores a su cargo, el entrenador siempre debe ser consciente de la tremenda influencia que ejerce, para bien o para mal. El entrenador nunca debe colocar el valor de una victoria por encima del de inculcar los más altos ideales deseables y rasgos de carácter en sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores deben estar siempre primero en su mente, y nunca deben ser sacrificados por prestigio personal o la gloria de una manera egoísta.
2. Al enseñar el football, el entrenador debe darse cuenta de que existen ciertas reglas diseñadas para proteger al jugador y proporcionar estándares comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de vencer estas reglas, de aprovecharse injustamente de un oponente o de enseñar una conducta antideportiva deliberada, no tiene cabida en el football, ni ningún entrenador culpable de tal enseñanza tiene derecho a llamarse a sí mismo entrenador. El entrenador debe dar ejemplo para ganar sin jactarse de ello y perder sin amargura. Un entrenador que es fiel a estos principios no tiene por qué tener miedo al fracaso, porque en el último análisis, el éxito de un entrenador se puede medir en términos del respeto que se ha ganado de sus jugadores y de sus oponentes.
3. El diagnóstico y el tratamiento de las lesiones es un problema médico y no deben bajo ninguna circunstancia considerarse una decisión del entrenador.
4. Bajo ninguna circunstancia un entrenador debe autorizar el uso de drogas. Los medicamentos, estimulantes, o fármacos deben usarse sólo cuando estén autorizados y supervisados por un médico. Los entrenadores deben ser conscientes de que la supervisión voluntaria del consumo de drogas por los jugadores o su cuidado puede ser interpretado como tolerar tal acción. Los entrenadores deben estar familiarizados con, y mantenerse al tanto de la actual política de IFAF sobre drogas.

Hablar con un oponente

Hablar con un oponente de cualquier manera que sea degradante, vulgar, abusiva o "despreciable" o con la intención de incitar una respuesta física o humillar verbalmente a un oponente es ilegal. Se insta a los entrenadores a rechazar esta conducta y apoyar las acciones de todos los árbitros para controlarla.

Hablar con los árbitros

Cuando un árbitro impone una penalización o toma una decisión, él/ella simplemente está cumpliendo con su deber como él/ella [cree conveniente](#). Él/Ella está en el campo para defender la integridad del football, y sus decisiones son finales y concluyentes y deben ser aceptadas por jugadores y entrenadores.

Nuestro Código Ético establece:

- a. Las críticas de los árbitros, tanto dentro como fuera del campo, ante los jugadores o el público se considerarán poco éticas.
- b. El hecho de que un entrenador se dirija, o permita que alguien de su equipo dirija comentarios no elogiosos a cualquier árbitro durante el desarrollo de un partido, o realice una conducta que pueda incitar a los jugadores o espectadores contra los árbitros, es una violación de las reglas

del juego y debe, asimismo, ser considerado como una conducta indigna de un entrenador.

Holding

El uso ilegal de la mano o el brazo es una jugada desleal, elimina la habilidad y no pertenece al juego. El objetivo del juego es hacer avanzar la pelota con estrategia, habilidad y velocidad sin sujetar ilegalmente a tu oponente. Todos los entrenadores y jugadores deben comprender a fondo las reglas para el uso apropiado, ofensivo y defensivo, de las manos. Holding es un castigo frecuentemente señalado; es importante enfatizar la severidad de la penalización.

Deportividad

El jugador de football o entrenador que intencionalmente viola una regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva; y sea o no penalizado, el jugador o entrenador, trae descrédito para el buen nombre del juego, cuando su deber como jugador o entrenador es mantenerlo.

Comité de Reglas de la IFAF

Reglas e Interpretaciones

Reglas

Las Reglas e Interpretaciones del Football de IFAF han sido diseñadas tanto para las reglas administrativas como para las reglas de conducta. Por lo general, las reglas administrativas son las que se ocupan de la preparación para el partido. Las reglas de conducta son aquellas que tienen que ver directamente con el desarrollo del partido. Algunas reglas administrativas (como se indica) pueden ser alteradas por el mutuo consentimiento de los equipos que compiten. Otras (como se indica) son inalterables. Ninguna regla de conducta puede cambiarse por consentimiento mutuo. Se requiere que todos los equipos realicen sus partidos oficiales de acuerdo con estas reglas.

Las reglas administrativas que pueden ser modificadas por consentimiento mutuo de los equipos en juego incluyen (indicadas con ∅ en el texto):

1-2-5-f-3 1-2-5-f-4 1-4-5-b-2 1-4-12-a 3-2-1-b 3-2-2-a

Algunas reglas pueden ser modificadas para la gestión del partido sin el consentimiento mutuo de los oponentes. Estas están contenidas en las Reglas (indicadas con □ en el texto):

1-2-1-f 1-2-1-g 1-2-1-h 1-2-1-i 1-2-1-j 1-2-1-k 1-2-4-f
1-2-5-c 1-2-7-c 1-2-7-d 1-2-7-f 3-2-4-a 3-2-4-b

Algunas reglas pueden ser alteradas para la gestión del partido sin consentimiento, pero solamente si es no viable cumplir con la regla. Se anima a los equipos a cumplir con los estándares especificados por la regla siempre que sea posible. Estos están contenidos en las Reglas (indicadas como § en el texto):

1-2-1-a 1-2-1-b 1-2-1-c 1-2-1-d 1-2-3-a 1-2-3-c 1-2-5-b
1-2-6 1-3-2-b 1-4-13-a 3-2-1-c

Algunas reglas administrativas permiten que las competiciones estipulen en sus reglamentos que acción se debe seguir. (Una federación nacional puede decidir la política para todas las competiciones bajo su jurisdicción). Estas son las Reglas (indicadas con ▼ en el texto):

3-1-3 3-2-1 3-3-2 3-3-3-c 3-3-3-d 3-3-8-b-3

Otras reglas administrativas no pueden ser alteradas. El Referee deberá hacer un informe a la autoridad adecuada si se infringen estas reglas (indicado cómo # en el texto):

1-1-1-a 1-1-2 1-1-3-a 1-1-3-b 1-1-4 1-1-5 1-1-6
1-1-7-b 1-1-7-c 1-2-1-a-1 1-2-1-a-2 1-2-1-e 1-2-1-1 1-2-1-m
1-2-1-n 1-2-1-o 1-2-2 1-2-3-b 1-2-4-a 1-2-4-b 1-2-4-c
1-2-4-d 1-2-4-e 1-2-5-a 1-2-5-c 1-2-5-d 1-2-5-e 1-2-5-f
1-2-7 1-2-7-a 1-2-7-b 1-2-7-e 1-2-8-a 1-2-8-b 1-2-8-c
1-2-8-d 1-2-8-e 1-2-9-a 1-2-9-b 1-3-1-a 1-3-1-b 1-3-1-c
1-3-1-d 1-3-1-e 1-3-1-f 1-3-1-g 1-3-1-h 1-3-1-i 1-3-2-c
1-3-2-d 1-3-2-e 1-3-2-e-1 1-3-2-e-2 1-4-5-b-1 1-4-5-b-3 1-4-9

1-4-9-a	1-4-9-b	1-4-9-c	1-4-9-d	1-4-11-a	1-4-11-a-1	1-4-11-a-2
1-4-11-a-3	1-4-11-b	1-4-11-c	1-4-11-d	1-4-11-e	1-4-11-g	1-4-12
3-2-1-d	3-2-1-e	11-1-1	11-2-1			

Todas las demás reglas son reglas de conducta y no pueden modificarse.

Interpretaciones

Una interpretación de la regla, también conocida como Decisión Aprobada (D.A.), es una decisión arbitral en una determinada jugada. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

El Código de Football, que aparece en las FEFA REGLAS E INTERPRETACIONES DE FÚTBOL AMERICANO, debe estudiarse cuidadosamente para que todas las personas relacionadas con el football americano comprendan las conductas y prácticas aceptadas.

REGLA 1

El Partido, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento

Las federaciones nacionales pueden adaptar la Regla 1 para satisfacer las necesidades y circunstancias locales, siempre que ninguna adaptación reduzca la seguridad de los jugadores u otros participantes.

SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

El Partido

ARTÍCULO 1.

- a. # El partido se tendrá que jugar entre dos equipos de no más de 11 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota inflada con forma de esferoide ovalado.
- b. Un equipo puede jugar legalmente con menos de 11 jugadores, pero incurrirá en una falta por formación ilegal si no se cumplen los siguientes requisitos:
 1. Cuando se realice un free kick, al menos cuatro jugadores del Equipo A estarán a cada lado del chutador. (Regla 6-1-2-c-3).
 2. En el snap, al menos cinco jugadores del equipo ofensivo numerados del 50 al 79 deben estar en la línea de scrimmage del ataque y no más de cuatro jugadores en el backfield (Reglas 2-21-2, 2-27-4 y 7-1-4-a) (**Excepción:** Regla 7-1-4-a-5). (**D.A. 7-1-4:IV-VI**)

Goal Lines

ARTÍCULO 2. # Las goal lines, una por cada equipo, deberán estar establecidas en extremos opuestos de la superficie de juego, y a cada equipo se le permitirá la oportunidad de avanzar la pelota a través de la otra goal line del equipo contrario, bien sea corriendo, pasando o chutando.

Equipo Ganador y Resultado Final

ARTÍCULO 3.

- a. # A los equipos se les adjudicarán puntos al anotar según la regla y, a no ser que el partido se dé por perdido, el equipo que tenga la mayor puntuación al final del partido deberá ser el equipo ganador.
- b. # Cuando el Referee declara que el partido ha terminado, el marcador es definitivo.

Árbitros del Partido

ARTÍCULO 4. # El partido se deberá jugar bajo la supervisión de los árbitros.

Capitanes de Equipo

ARTÍCULO 5. # Cada equipo designará ante el Referee, como máximo, cuatro jugadores como capitanes de campo. Un solo jugador hablará por su equipo en todo trato con los árbitros.

Personas sujetas a las reglas

ARTÍCULO 6.

- a. # Todas las personas sujetas a las reglas se rigen por las decisiones de los árbitros.
- b. Las personas sujetas a las reglas son: cualquier persona dentro del área del equipo, jugadores, sustitutos, jugadores reemplazados, entrenadores, entrenadores deportivos, animadores/as, miembros de la banda, mascotas, locutores de megafonía, operadores de sistemas de [audio](#), [video](#) e [iluminación](#), y otras personas afiliadas a los equipos.

Equipos sujetos a las reglas

ARTÍCULO 7.

- a. Estas reglas se aplican a todas las competiciones aprobadas por IFAF y por las federaciones miembros de IFAF. Sujeto al acuerdo de IFAF, las reglas pueden ser modificadas por una autoridad de la competición cuando sea apropiado y necesario para ajustarse a:
 1. La edad de los participantes.
 2. El género de los participantes.
- b. # Las organizaciones arbitrales afiliadas a IFAF deberán utilizar el actual Manual of Football Officiating (MOFO) publicado bajo la jurisdicción de IAFOA.
- c. # Los equipos y/o competiciones afiliadas a IFAF y/o a las federaciones nacionales que no cumplan con las reglas de juego del football de IFAF están sujetos a sanciones.

SECCIÓN 2. El Campo

Dimensiones y Marcas

ARTÍCULO 1. El campo deberá ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas, porterías y pylons tal y como se indica en el Apéndice D, así como con las variaciones contempladas en el Reglamento de competición de la FEFA o en las Bases de Competición.

- a. § Cuando el tamaño del estadio no permita el marcado de un campo de tamaño completo, los encargados del partido pueden utilizar una *yarda IFAF* como unidad de medida.
 1. # Una yarda IFAF tiene normalmente 36 pulgadas (91,44 cm) de largo, pero se puede acortar a no menos de 34,12 pulgadas (86,67 cm) solo si es necesario para adaptarse a un terreno de juego de 100 yardas más dos zonas de anotación de 10 yardas dentro de la superficie de juego disponible.
 2. # Si la longitud del campo se reduce por el factor de la yarda IFAF, todas las demás dimensiones del campo y marcas indicadas en estas reglas deberán ser reducidas proporcionalmente (**Excepción:** La longitud de las hash marks y el ancho de las líneas). La longitud de la cadena de 10 yardas (Regla 1-2-7) también se reducirá para corresponder a las marcas en el campo.
- b. § Todas las dimensiones de las líneas del campo mostradas deben ser blancas u/o color contrastante y de 4 pulgadas de ancho. (**Excepciones:** Las sidelines y end lines pueden exceder las 4 pulgadas de ancho, las goal lines pueden tener 4 u 8 pulgadas de ancho, y la Regla 1-2-1-h).
- c. § Las extensiones cortas de la línea de yardas de veinticuatro pulgadas, cuatro pulgadas dentro de las sidelines y en las hash marks, son recomendables y todas las líneas de yardas estarán a cuatro pulgadas de las sidelines (Regla 2-12-6).
- d. § Es recomendable un área completamente blanca entre la sideline y la línea del entrenador.
- e. # Se permiten marcas blancas de campo o marcas decorativas contrastando (por ejemplo, nombres de equipos) en las end zone, pero no deben estar a menos de cuatro pies de cualquier

línea.

- f. □ Los colores que hagan contraste en la end zone pueden estar en contacto con cualquier línea.
- g. □ Sólo estas marcas decorativas que contrastan están permitidas: el logotipo de la competición, y el nombre y logotipo del equipo. Estos están permitidos dentro de las sidelines y entre las goal lines, bajo estas condiciones: (Ver Apéndice D):
 1. La totalidad de todas las líneas de yarda, goal lines y sidelines deben ser claramente visibles. Ninguna parte de dicha línea puede quedar oscurecida por marcas decorativas.
 2. Ninguna marca de este tipo puede tocar o encerrar las hash marks o los números.
 3. Se permite una única marca decorativa, centrada en la línea del medio campo, y un máximo de cuatro marcas decorativas laterales más pequeñas.
- h. □ Las goal lines pueden ser de un color que contraste con las otras líneas.
- i. □ La publicidad está permitida en el campo, siempre que cumpla con los requisitos de las Reglas 1-2-1-e, 1-2-1-f y 1-2-1-g.
- j. Se recomiendan números de color blanco de línea de yarda de campo que no sean mayores de 6 pies de altura y 4 pies de ancho, con la parte superior de los números a nueve yardas de las sidelines.
- k. Se recomiendan flechas direccionales blancas junto a los números de campo (excepto en el medio campo) que indiquen la dirección hacia la goal line más cercana. La flecha es un triángulo con una base de 18 pulgadas y dos lados de 36 pulgadas cada uno.
- l. # Las hash marks estarán a 60 pies (20 yardas) de la sideline más cercana. Las hash marks y las extensiones cortas de la línea de yardas deben medir 24 pulgadas de largo.
- m. # Las marcas de nueve yardas deben ser de 12 pulgadas de longitud, cada 10 yardas, deberán estar ubicadas a nueve yardas de las sidelines. No son obligatorios si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-j.
- n. # En un estadio cubierto, el techo debe estar como mínimo a 90 pies (27,43 metros) por encima del terreno de juego.
- o. # Si se juega en un estadio con techo retráctil, la dirección del partido decidirá 90 minutos antes del inicio del mismo si se juega con el techo abierto o cerrado. El techo debe estar cerrado si (desde 90 minutos antes del partido hasta el final del partido) hay precipitaciones o rayos en las cercanías del estadio, la temperatura cae por debajo de 40°F (4°C) o las ráfagas de viento son mayores de 40 millas por hora (64 km/h). Una vez que se cierra el techo, no se permite volver a abrirlo durante el partido.

Marcado de Áreas Limítrofes

ARTÍCULO 2. # Las medidas se harán desde la parte interna de las líneas limítrofes. Toda la anchura de cada goal line estará dentro de la end zone.

Líneas Limítrofes

ARTÍCULO 3.

- a. § Las líneas limítrofes estarán marcadas con líneas de 12 pulgadas y a intervalos de 24 pulgadas, a 18 pies por fuera de las sidelines y de las end lines, excepto en estadios donde la superficie total del campo no lo permita. En estos estadios, las líneas limítrofes no estarán a menos de 6 pies de las sidelines y de las end lines. Las líneas limítrofes serán de 4 pulgadas de ancho y pueden ser amarillas. Las líneas limítrofes destinadas a las áreas de equipo deberán ser continuas.
- b. # Ninguna persona ajena al área de equipo podrá estar dentro de las líneas limítrofes. Los organizadores del partido tienen la responsabilidad y la autoridad de la aplicación de esta regla. (**Excepción:** Las cámaras portátiles bajo la supervisión de las cadenas televisión asociadas

pueden estar entre las líneas limítrofes y la sideline después de que la pelota esté muerta y el reloj de juego se haya detenido. Esta excepción no permite que las cámaras estén en el terreno de juego o en la zona de anotación en ningún momento).

- c. § Las líneas limítrofes continuarán a 6 pies alrededor del área de equipo, envolviéndola por los lados y por detrás, si el estadio lo permite.

Área de Equipo y Zona de Entrenadores

ARTÍCULO 4.

- a. # A cada lado del campo, se marcará un área de equipo detrás de la línea limítrofe y entre las líneas de 20 yardas, para el uso exclusivo de sustitutos, preparadores físicos y demás personas afiliadas al equipo. El frente de la zona de entrenadores se marcará con una línea continua a 6 pies por fuera de la sideline entre las líneas de 20 yardas. El área entre la línea de entrenadores y la línea limítrofe entre las líneas de 20 yardas estará pintada con líneas diagonales o de manera diferente para el uso de los entrenadores (Regla 9-2-5). Son recomendables unas marcas de 4x4 pulgadas, a continuación de cada línea de 5 yardas, entre las goal lines y como extensión de la línea de entrenadores como punto de referencia a 6 pies para los indicadores de la línea a alcanzar y del indicador de down.
- b. # El área de equipo está restringida a miembros del equipo con uniforme completo y un máximo de otras 25 personas directamente relacionadas con el partido. Todas las personas en el área de equipo están sujetas a las reglas y se rigen por las decisiones de los árbitros (Regla 1-1-6). Las 25 personas que no estén con el uniforme completo deberán usar credenciales de área de equipo especial. Ninguna otra credencial es válida para el área de equipo. El personal médico está exento de las 25 personas acreditadas y deben tener una acreditación diferente y diferenciada.
- c. # Los entrenadores pueden situarse en la zona de entrenadores (ver Apéndice D), la cual está entre la línea limítrofe y la línea de entrenadores entre las líneas de 20 yardas.
- d. # Ningún personal de los medios de comunicación, incluyendo periodistas, personal de radio o televisión, o sus equipamientos, pueden situarse en un área de equipo o en la zona de entrenadores, y ninguna persona de los medios de comunicación se comunicará de ninguna manera con las personas que están en el área de equipo o en la zona de entrenadores. En estadios en los que el área de equipo se extienda hasta la zona de asientos de espectadores, deberá habilitarse una zona de paso para los medios de comunicación, a fin de que puedan moverse de uno al otro lado del campo.
- e. # La organización del partido deberá retirar a todas las personas no autorizadas por regla.
- f. No están permitidas las redes para la práctica de chuts fuera del área de equipo (**Excepción:** En estadios de medida limitada, las redes, los holders y los chutadores podrán estar fuera del área de equipo y de la línea limítrofe) (Regla 9-2-1-b-1).

Porterías

ARTÍCULO 5.

- a. # Cada portería consistirá en dos postes verticales blancos o amarillos que se extienden al menos 30 pies por encima del suelo con un travesaño horizontal que los conecte de color blanco o amarillo, la parte superior del cual estará a 10 pies por encima del suelo. El interior de los postes verticales y el travesaño horizontal deben estar en el mismo plano vertical que el borde interior de la end line. Las porterías están fuera de límites (ver Apéndice D).
- b. § Por encima del travesaño horizontal, los postes verticales deberán ser blancos o amarillos y separados 18 pies y seis pulgadas de parte interior a parte interior.
- c. # Los postes verticales y el travesaño horizontal deben estar libres de material decorativo (**Excepción:** las cintas para indicar la dirección del viento naranjas o rojas de 4 pulgadas por

- 42 pulgadas en la parte superior de los postes verticales están permitidas).
- d. # La altura del travesaño horizontal se deberá medir desde la parte superior de cada uno de sus extremos con respecto al suelo directamente debajo del extremo.
 - e. # Los palos de la portería deben estar acolchados con material resistente desde el suelo hasta una altura de al menos seis pies. Está prohibida la publicidad en las porterías. Se permite el logotipo o marca comercial de un fabricante, o un anuncio en cada almohadilla de poste de portería. Se permiten logotipos de equipos o logos nacionales y de competición. Todo el acolchado está fuera de los límites.
 - f. # El siguiente procedimiento se adoptará cuando una o ambas porterías estén ausentes o se hayan caído y las porterías originales no estén disponibles para un intento de try o field goal:
 1. Si una portería portátil está disponible, debe ser levantada o sujeta en el lugar donde lo pida el Equipo A.
 2. Si una portería portátil no está disponible, pero una de las porterías está en su lugar:
 - (a) En todas las jugadas de scrumage, el Equipo B defenderá el final del campo, donde se encuentre la portería.
 - (b) En todas las jugadas de free kick, el Equipo A deberá defender la goal line donde se encuentre la portería.
 - (c) Después de un cambio de posesión, los equipos cambiarán de lado si es necesario para que el Equipo B defienda la goal line donde se encuentre la portería.
 - (d) No habrá cambio de lado al finalizar los primeros o terceros periodos (un tiempo muerto de un minuto solo). Los capitanes no tendrán la opción de elegir qué goal line defender al comienzo de la mitad.
 3. Ø Alternativamente, si falta una portería o está inutilizable, el partido puede continuar (o reanudarse) sin usar la otra portería, si ambos entrenadores principales están de acuerdo. En estas circunstancias no se anotarán más field goals. Una vez tomadas, las decisiones de los entrenadores sobre cómo proceder sin porterías serán irrevocables.
 4. Ø Si las porterías no están disponibles, el partido se puede jugar si ambos entrenadores principales están de acuerdo. En estas circunstancias no se anotarán field goals. Si uno o ambos entrenadores principales no desean jugar, entonces el partido se suspenderá. Una vez tomadas, las decisiones de los entrenadores sobre cómo proceder sin porterías serán irrevocables.

Decisión Aprobada 1-2-5

- I. Tras la inspección del campo, se observa que se están utilizando porterías con postes verticales inclinados. El plano de la portería está a una yarda dentro de la zona de anotación y el poste vertical está a una yarda fuera de ella. **APLICACIÓN:** Legal. El poste de la portería no está dentro de los límites.

Pylons

ARTÍCULO 6. § Son obligatorios unos pylons blandos y flexibles de cuatro caras, de 4x4 pulgadas con una altura total de 18 pulgadas, que pueden incluir un espacio de dos pulgadas entre la parte inferior del pylon y el suelo. Serán de color rojo o naranja. Se permite el logotipo o marca comercial de un fabricante en cada pylon. También se permiten los logotipos del equipo o logotipo nacional, los logotipos de la competición y el nombre/logotipo comercial del patrocinador principal del partido. Cualquiera de estas marcas no puede extenderse más de 3 pulgadas en ningún lado. Se colocan en las esquinas interiores de las ocho intersecciones de las sidelines con las goal lines y las end lines. Los pylons que marcan las intersecciones de las end lines y las hash marks extendidas se colocarán a tres pies de las end lines.

- a. Un pylon desplazado es aquel que ya no está en su posición correcta. A menos que sea obvio

que al menos alguna parte del pylon está tocando el suelo en el cuadrado de 4x4 pulgadas, que es su posición correcta, el pylon no será un pylon para los propósitos de las normas (por ejemplo, la Regla 8-2-1-a). Un pylon desplazado se puede devolver a su posición correcta en cualquier momento.

- b. Tocar un pylon desplazado que está parcial o completamente fuera de límites hace que la pelota o el jugador estén fuera de límites (Regla 4-2).
- c. Un pylon desplazado que está completamente dentro del campo no será más un pylon y será considerado como parte de la superficie de juego.
- d. Un pylon desplazado en la goal line que esté en su posición correcta parcialmente es todavía considerado como un pylon de goal line a los efectos de las reglas. [Solo las partes de un pylon desplazado que estén detrás del plano vertical de la goal line están detrás de la goal line.](#)
- e. Si un pylon de goal line no se mantiene de pie en posición vertical, debe ser colocado de manera que se encuentre en la goal line y se extienda hacia fuera de los límites con su base cubriendo la sideline.
- f. Si un pylon de end line no se mantiene de pie en posición vertical, debe ser colocado de manera que se encuentre en la sideline y se extienda hacia fuera de los límites con su base cubriendo la end line.

Indicadores de Línea a Ganar y de Down

ARTÍCULO 7. # Los indicadores oficiales de línea a ganar (cadena de 10 yardas) y de down se operarán aproximadamente a seis pies fuera de la sideline, excepto en estadios donde sus dimensiones no lo permitan. Se posicionarán en la banda opuesta a la tribuna de prensa.

- a. # La cadena de yardaje deberá unirse a dos palos de al menos cinco pies de alto, cuya distancia entre la parte interna de ambos sea exactamente de 10 yardas cuando la cadena esté completamente extendida.
- b. # El indicador de down se deberá montar en la parte superior de un palo de al menos cinco pies de altura, situándose a una distancia aproximada de seis pies por fuera de la sideline opuesta a la tribuna de prensa.
- c. Se recomienda un indicador auxiliar no oficial de línea a ganar y un indicador de down no oficial a seis pies por fuera de la otra sideline.
- d. Se recomienda el uso de marcadores de línea a ganar de suelo no oficiales, antideslizantes, de color rojo o naranja, por fuera de la sideline a ambos lados del campo. Los marcadores serán rectangulares, lastrados y de 10x32 pulgadas. Se añadirá un triángulo de cinco pulgadas de altura al extremo del rectángulo que apunte hacia la sideline.
- e. # Todos los palos de los indicadores de línea a ganar o de down deben tener extremos planos.
- f. Se permite la publicidad en los indicadores de down y línea a ganar. Se permite el logotipo o la marca comercial de un fabricante en cada indicador. Se permiten logotipos de equipos o logotipos nacionales y de la competición.

Marcadores u Obstáculos

ARTÍCULO 8.

- a. # Todos los marcadores u obstáculos dentro del terreno de juego se colocarán o construirán de manera que no representen ningún posible peligro para los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa para cualquier persona dentro de las líneas de limítrofes.
- b. # Después de que los árbitros inspeccionen el terreno de juego antes del partido, el Referee deberá ordenar la retirada de cualquier obstáculo o marcador peligroso situado dentro de las líneas limítrofes.
- c. # El Referee deberá informar a la organización del partido de la existencia de cualquier tipo de marcador u obstáculo que constituya un peligro en el recinto de juego pero que estén situados

por fuera de las líneas limítrofes. La determinación final de la acción correctiva será responsabilidad de la organización.

- d. # Después de que los árbitros hayan completado su inspección previa al partido del recinto de juego, es responsabilidad de la organización del partido el asegurarse que el recinto de juego siga siendo seguro durante todo el partido.
- e. # Los marcadores de línea de yardas deben colocarse al menos a 12 pies fuera de las sidelines y deben ser plegables y contruidos de tal manera que se evite cualquier posible peligro para los jugadores. Los marcadores que no se ajusten a esta norma deberán ser retirados. Se permite la publicidad en marcadores de línea de yardas.

Superficie del Campo

ARTÍCULO 9.

- a. # No se podrá usar ningún material o dispositivo para mejorar o degradar la superficie de juego u otras condiciones y dar así ventaja a un jugador o a un equipo (**Excepción:** Reglas 2-16-4-b y 2-16-4-c).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. 5 yardas desde el punto previo [S19: APS].

- b. # El Referee puede solicitar cualquier mejora en el campo que crea necesaria para una administración adecuada y segura del partido.

SECCIÓN 3. La Pelota

Especificaciones

ARTÍCULO 1. La pelota deberá cumplir las siguientes especificaciones:

- a. # Nueva o casi nueva. (Una pelota casi nueva es una pelota que no ha sido alterada y conserva las propiedades y cualidades de una pelota nueva).
- b. # Cubierta compuesta por cuatro paneles de cuero granulado sin ondulaciones distintas de las costuras.
- c. # Un juego de ocho cordones igualmente espaciados.
- d. # Color bronceado natural.
- e. # Dos rayas blancas de 1 pulgada que están de 3 a 3¼ pulgadas desde el final de la pelota y ubicadas solo en los dos paneles adyacentes a los cordones.
- f. # Cumplimiento de las dimensiones máximas y mínimas y forma indicadas en el diagrama que acompaña. (**Excepción:** La autoridad de la competición puede autorizar el uso de una pelota más pequeña para competiciones en las que participen jugadoras femeninas o juveniles).

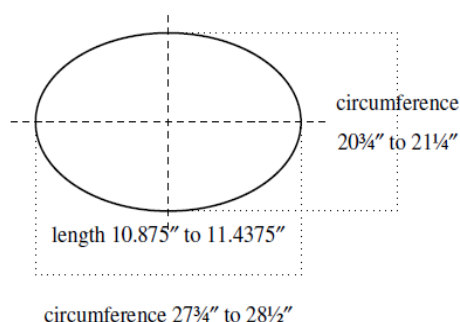


Diagrama que muestra la sección transversal longitudinal de la pelota estándar. Se utilizan dimensiones máximas y mínimas. Este diagrama se muestra para asegurar una manufactura uniforme.

- g. # Inflada a una presión de 12½ a 13½ libras por pulgada cuadrada (psi).
- h. # Peso de 14 a 15 onzas.

- i. # La pelota no se puede alterar. Esto incluye el uso de cualquier sustancia para secar o calentar la pelota. No se permiten dispositivos de secado o calentado de pelotas, ni cerca de las sidelines ni en las áreas de equipo.

Administración y Aplicación

ARTÍCULO 2.

- a. Los árbitros del partido revisarán, siendo en ello jueces únicos, un mínimo de tres y un máximo de seis pelotas ofrecidas para jugar antes y durante el partido. Los árbitros del partido pueden aprobar pelotas adicionales si las condiciones lo justifican.
- b. § La organización del partido deberá proporcionar una bomba de inflar y un dispositivo para medir la presión de la pelota.
- c. # A menos que la autoridad de la competición lo disponga, el equipo local proporcionará un mínimo de tres pelotas legales y deberá informar al oponente sobre la pelota que se utilizará. El oponente puede proporcionar una o más pelotas legales, además de las suministradas por el equipo local si así lo desea.
- d. # Durante todo el partido, ambos equipos usarán solo pelotas que cumplan con las especificaciones requeridas y que hayan sido medidas y probadas de acuerdo con la regla.
- e. # Todas las pelotas que se utilicen deben presentarse al Referee para que las compruebe al menos 60 minutos antes del inicio del partido. Una vez que los equipos han presentado las pelotas de juego al Referee, permanecerán bajo la supervisión de los árbitros durante todo el partido.
 - 1. # La primera prioridad del Referee es tener tres pelotas legales. Si la autoridad de la competición o el equipo local no proporcionan al menos tres pelotas legales, el Referee informará al equipo visitante y les ofrecerá la oportunidad de proporcionar pelotas legales. Si se proporcionan menos de tres pelotas legales, el partido continuará y solo se utilizarán las pelotas legales. Si no se proporcionan pelotas legales, el Referee seleccionará hasta tres pelotas que, a su juicio, sean las mejores disponibles.
 - 2. # Cuando se presenten más de tres pelotas legales, el Referee seleccionará las pelotas en mejores condiciones entre las presentadas por ambos equipos.
- f. Cuando la pelota se convierte en muerta fuera de las marcas de nueve yardas/parte superior de los números, no es apta para jugar, esté sujeta a una medición en la zona lateral o sea inaccesible, se reemplazará por otra pelota proporcionada por una persona encargada de la pelota. **(D.A. 1-3-2:I)**
- g. El Referee o el Umpire determinarán la legalidad de cada pelota antes de que se ponga en juego.
- h. Se utilizarán los siguientes procedimientos al medir una pelota:
 - 1. Todas las mediciones se realizarán después de que la pelota esté legalmente inflada.
 - 2. La circunferencia mayor se medirá alrededor de los extremos de la pelota, pero no sobre los cordones.
 - 3. El diámetro mayor se medirá con calibradores de punta a punta, pero no en la depresión de la punta de la pelota.
 - 4. La circunferencia menor se medirá alrededor de la pelota, sobre la válvula y el cordón, pero no sobre el cordón transversal.

Decisión Aprobada 1-3-2

- I. En el cuarto down, el chutador A1 entra al campo con una pelota de juego aprobada y le pide al Referee que la sustituya por la pelota utilizada durante el down anterior. **APLICACIÓN:** No se permite la sustitución de la pelota. [Citada en 1-3-2-f]

Marcar Pelotas

ARTÍCULO 3. Está prohibido marcar una pelota indicando una preferencia de cualquier jugador o para una situación específica.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. 15 yardas desde el punto previo [S27: UC-UNS].

SECCIÓN 4. Jugadores y Equipamiento de Juego

Numeración Recomendada

ARTÍCULO 1. Se recomienda encarecidamente que los jugadores del equipo ofensivo se numeren de acuerdo con el siguiente diagrama que muestra una de las muchas formaciones del ataque:



Numeración de Jugadores

ARTÍCULO 2.

a. Todos los jugadores estarán numerados del 0 al 99. Cualquier número precedido por el dígito cero, como "099", "07" o "00" es ilegal.

b. No más de un miembro del equipo puede ser asignado o llevar el mismo número de camiseta de juego (Regla 9-2-2-f).

c. No se permiten marcas en las proximidades de los números.

PENALIZACIÓN – [a&c] Falta a pelota viva. 5 yardas desde el punto previo [S23: IPN].

d. Cuando un jugador entra en el campo después de cambiar su número, el jugador debe informar al Referee. El equipo arbitral informará al entrenador principal contrario y el Referee anunciará el cambio. Un jugador que entra en el campo después de cambiar su número y no informa de ello comete una falta por conducta antideportiva. (D.A. 1-4-2:I)

PENALIZACIÓN – [d] Falta a pelota viva. 15 yardas desde el punto previo [S27: UC-UNS]. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47: DSQ].

Decisión Aprobada 1-4-2

I. El jugador del Equipo A que empezó el partido llevando el número 77 entra en el campo llevando el número 88. **APLICACIÓN:** El jugador debe informar al Referee el cual, sin detener el reloj de partido o el de jugada, usa su micrófono para informar del cambio y el árbitro de la sideline correspondiente informa al entrenador principal contrario. Si A88 no informa, es una falta por conducta antideportiva. [Citada en 1-4-2-d]

Equipamiento obligatorio

ARTÍCULO 3. Todos los jugadores deben usar el siguiente equipamiento obligatorio:

- Casco.
- Protecciones de cadera.
- Camiseta.

- d. Rodilleras.
- e. Protector bucal.
- f. Pantalones.
- g. Hombreras.
- h. Calcetines.
- i. Protectores de muslos.

Especificaciones: Equipamiento Obligatorio

ARTÍCULO 4.

- a. *Cascos*.
 1. El casco debe estar equipado con máscara y barbuquejo con un sistema de sujeción de cuatro o seis puntos, todos los cuales deben estar asegurados mientras la pelota esté en juego.
 2. Los cascos de todos los jugadores de un equipo deben ser del mismo color y diseño.
 3. Los cascos deben llevar una etiqueta indicando el riesgo de lesión y una certificación del fabricante o reacondicionador que indique el cumplimiento de los estándares de pruebas del National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE). Los cascos reacondicionados deberán mostrar una recertificación para indicar la satisfacción con los estándares de pruebas del NOCSAE.
- b. *Protecciones de cadera*. Las protecciones de cadera deben incluir además un protector de coxis.
- c. *Camiseta de juego*. Ver la Regla 1-4-5.
- d. *Rodilleras*. Las rodilleras deben estar cubiertas por los pantalones. Además, los pantalones y las rodilleras deben cubrir las rodillas. No se pueden usar rodilleras o equipamiento de protección fuera de los pantalones. (Ver Apéndice E.)
- e. *Protector bucal*. El bucal debe ser un dispositivo dentro de la boca de cualquier color fácilmente visible. No puede ser blanco ni transparente. Debe estar fabricado con materiales aprobados por la FDA (FDCA) y cubrir todos los dientes superiores. Se recomienda que el bucal se ajuste correctamente.
- f. *Pantalones*. Los pantalones de todos los jugadores de un equipo deben ser del mismo color y diseño.
- g. *Hombreras*. No hay especificaciones para hombreras. (Ver Apéndice E.)
- h. *Calcetines*. Los jugadores de un equipo deben usar calcetines o protectores de piernas visibles que sean idénticos en color y diseño. (**Excepción:** rodilleras inalteradas, esparadrapo o vendaje para proteger o prevenir una lesión, y los chutadores descalzos)
- i. *Protectores de muslos*. No hay especificaciones para los protectores de muslos. (Ver Apéndice E.)

Decisión Aprobada 1-4-4

- I. Un jugador o jugadores de un equipo **lleva(n) mallas** que cubren sus piernas. **APLICACIÓN:** Legal. **Para aquellos jugadores que lleven mallas, deben ser del mismo diseño y color.**

Diseño, Color y Números de la Camiseta de Juego

ARTÍCULO 5.

a. *Diseño*

1. La camiseta de juego debe tener mangas que cubran completamente las hombreras. No debe modificarse ni diseñarse para romperse. La camiseta debe ser larga y estar metida dentro de los pantalones o llegar **justo a la línea de la cintura. Ninguna otra ropa interior (ej. camiseta) debe extenderse por debajo de la línea de la cintura.** Debe cubrir todas las

protecciones que se usen en la cintura o por encima de ella. Una segunda camiseta de juego que cumpla con todos los requisitos de la Regla 1-4-5 usada a la vez está permitido. Se prohíben los chalecos y/o camisetas de juego modificadas con cremalleras, velcro, broches u otros cierres.

2. Aparte del número del jugador, la camiseta de juego solo puede contener:
 - Nombre del jugador;
 - Nombre del equipo;
 - Nombre de la mascota;
 - Rayas en las mangas;
 - Logotipo del equipo, la mascota de la competición o del emblema conmemorativo del partido;
 - Material publicitario autorizado;
 - La letra "C" para identificar al capitán de un equipo; o
 - La bandera nacional del equipo.
3. Cualquier elemento del párrafo 2 no debe exceder las 16 pulgadas cuadradas de área (es decir, rectángulo, cuadrado, paralelogramo), incluido cualquier material adicional (por ejemplo, parche).
4. Se permite un borde alrededor del cuello y los puños de no más de 1 pulgada de ancho, al igual que una raya máxima de 4 pulgadas a lo largo de la costura lateral (insertada desde la axila hasta la parte superior del pantalón).
5. Las camisetas de juego no pueden llevar esparadrapo ni estar atadas de ninguna manera.

b. *Color.*

1. # Los jugadores de equipos contrarios deben usar camisetas de juego de colores contrastantes entre sí. Los jugadores del mismo equipo deberán llevar camisetas del mismo color y diseño.
2. Ø El equipo visitante llevará camisetas de juego blancas; sin embargo, el equipo local puede llevar camisetas blancas si los equipos lo han acordado por escrito antes del inicio de la competición (partido).
3. # Si el equipo local usa camisetas de juego de color, el equipo visitante también puede usar camisetas de color, siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:
 - (a) El equipo local lo ha acordado por escrito antes del partido; y
 - (b) La organización de la competición certifica que la camiseta del equipo visitante es de un color contrastante. Previa autorización del CTA de la FEFA.
4. Si en el kickoff inicial de cada mitad el equipo visitante lleva una camiseta de juego que viola las condiciones especificadas en la Regla 1-4-5-b-3 (arriba), cometerá una falta de equipo por conducta antideportiva.

PENALIZACIÓN – Administrar como falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente tras el kickoff. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalización se aplica o en el try o en el kickoff siguiente, a elección del equipo local. [S27: UC-UNS] Además, los árbitros deben cargar un tiempo muerto al equipo al comienzo de cada cuarto en el que se lleve la camiseta de juego ilegal, o una falta por retraso en el juego si todos los tiempos muertos se han utilizado.*

5. Si una camiseta de juego de color contiene el blanco, este solo puede aparecer en los elementos mencionados en el párrafo a-2 anterior.

c. *Números.*

1. La camiseta de juego debe tener números arábigos permanentes y claramente visibles que midan de altura al menos 8 pulgadas (frontal) y 10 pulgadas (trasero). El número debe ser de un color que contraste claramente con el color de la camiseta, independientemente de

cualquier borde alrededor del mismo. El número debe estar centrado. Ningún logo puede aparecer a menos de 1 pulgada de los números.

2. A los equipos que usen camisetas de juego/números que no cumplan con esta regla se les pedirá que se las cambien por camisetas de juego legales antes del partido y antes del comienzo de la segunda mitad. En el kickoff del comienzo de cada mitad, si un equipo lleva una camiseta de juego que viola las condiciones especificadas en el párrafo 1, es una falta por conducta antideportiva.

PENALIZACIÓN – Administrar como falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente tras el kickoff. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalización se aplica o en el try o en el kickoff siguiente, a elección del equipo local. [S27: UC-UNS] Además, los árbitros deben cargar un tiempo muerto al equipo al comienzo de cada cuarto en el que se lleve la camiseta de juego ilegal, o una falta por retraso en el juego si todos los tiempos muertos se han utilizado (D.A. 1-4-5:I)

3. Todos los jugadores de un equipo deberán tener el mismo color y el mismo estilo de números en la parte delantera y trasera. Las barras individuales deben tener aproximadamente 1½ pulgadas de ancho. Los números en cualquier parte del uniforme deberán corresponder obligatoriamente a los números de la parte frontal y posterior.

Decisión Aprobada 1-4-5

- I. El equipo local lleva camiseta de juego roja con los números naranjas. A criterio de los árbitros, los números y el cuerpo de la camiseta no contrastan lo suficiente para hacer los números fácilmente legibles. El Referee le pide al entrenador principal del equipo local que se cambien a una camiseta legal. El entrenador principal le dice al Referee que su equipo no se cambiará a camisetas diferentes. * **APLICACIÓN:** Después de que se declara la pelota lista para jugar para el kickoff inicial, el Referee carga al equipo local con un tiempo muerto por camiseta de juego ilegal. Además, habrá una penalización de 15 yardas en el punto siguiente después del kickoff del inicio de cada mitad. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalización se aplicará en el try o en el siguiente kickoff. Por cada cuarto que continúe usando la camiseta, se le cargará al equipo un tiempo muerto después de que la pelota se declare lista para jugar y antes de que la pelota se ponga en juego para la primera jugada de ese cuarto. Si al equipo no le quedan tiempos muertos, se aplicará una penalización por retraso en el juego. [Citada 1-4-5 Penalización]

Equipamiento opcional

ARTÍCULO 6. Los siguientes equipamientos son legales:

- a. *Toallas y calentadores de manos.*
 1. Toallas de color sólido no más pequeñas de 4x12 pulgadas y no más grandes de 6x12 pulgadas, sin palabras, símbolos, letras, o números. Las toallas pueden llevar el logo del equipo. También pueden contener una única etiqueta normal del distribuidor o del fabricante o marca sin exceder 2¼ pulgadas cuadradas de área. No se permiten las toallas que no sean de un color sólido.
 2. Calentadores de manos usados en climatología muy fría.
- b. *Guantes.*
 1. Un guante es una cubierta ajustada para una mano que tiene secciones separadas para cada dedo, sin ningún material adicional que conecte ninguno de los dedos, y que cubre completamente cada dedo. No hay restricciones sobre el color de los guantes.
 2. Los guantes deben tener una etiqueta firmemente sujeta o sello ("Especificaciones NF/NCAA") que indican el cumplimiento voluntario con pruebas específicas apropiadas registradas por la Sports and Fitness Industry Association (SFIA) o por el National Operating

Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE), a menos que estén hechos de tela normal sin alterar.

- c. *Visores*. Los visores deben ser transparentes, no tintados y estar hechos de material moldeado o rígido. Las gafas también deben ser transparentes y sin tintar. No se permiten excepciones médicas.
- d. *Insignia*.
 1. Se pueden conmemorar personas o eventos mediante una insignia con un área no mayor a 2,25 pulgadas cuadradas en el uniforme o en el casco.
 2. Se permiten pegatinas y publicidad del equipo o el país en los cascos.
- e. *Sombra de ojos*. Cualquier sombreado debajo del ojo de un jugador debe ser negro sólido sin que haya palabras, números, logotipos u otros símbolos.
- f. *Información del partido*. Cualquier jugador puede tener información escrita del partido en la muñeca, brazo o cinturón.

Equipamiento ilegal

ARTÍCULO 7. El equipamiento ilegal incluye lo siguiente (ver el Apéndice E para más detalles):

- a. Equipamiento usado por un jugador que podría poner en peligro a otros jugadores.
- b. Esparadrapo o cualquier vendaje que no sea el utilizado para proteger una lesión, están sujetos a la aprobación del Umpire.
- c. Equipamiento duro, abrasivo o rígido que no esté completamente cubierto y acolchado, está sujeto a la aprobación del Umpire.
- d. Los tacos que se extienden más de ½ pulgada a partir de la base de la zapatilla (Véase el Apéndice E para especificaciones completas).
- e. Cualquier equipamiento que pueda confundir o engañar a un oponente.
- f. Cualquier equipamiento que pueda proporcionar una ventaja injusta a cualquier jugador.
- g. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipamiento o sobre la persona, la ropa o los accesorios de un jugador (**Excepción:** sombra de ojos (Regla 1-4-6-e)).
- h. Accesorios del uniforme aparte de las toallas (Regla 1-4-6-a).
- i. Protectores de costillas, hombreras y protectores de espalda que no estén totalmente cubiertos. (**D.A. 1-4-7:II**)
- j. Pañuelos visibles usados en el campo fuera de la zona de equipo (**D.A. 1-4-7:I**)
- k. Camisetas que no cumplan con la Regla 1-4-5.
- l. Máscaras no estándar con exceso de barras. (**D.A. 1-4-7:IV**) (Consulte el Apéndice E para ver ejemplos.)
- m. Equipamiento que se ha modificado de tal manera que reduce la protección del jugador que la lleva o de cualquier otro participante.

Decisión Aprobada 1-4-7

- I. A33 lleva un pañuelo debajo de su casco, con parte del pañuelo que sobresale por debajo de la parte posterior del casco. **APLICACIÓN:** Equipamiento ilegal. Se pueden usar pañuelos debajo del casco siempre que no se vea ninguna parte del pañuelo cuando el casco esté colocado. El pañuelo visible se considera un accesorio del uniforme (1-4-7-h). A33 debe dejar el partido al menos un down y no puede regresar hasta que se haya quitado el pañuelo o lo haya escondido completamente debajo del casco. El Equipo A puede pedir un tiempo muerto de equipo, si tiene uno disponible, para evitar que A33 salga un down, pero el pañuelo debe ocultarse o quitarse. [Citada en 1-4-7-j]
- II. Al final de un down, una hombrera de B55 ha quedado expuesta y no está cubierta por la

camiseta. **APLICACIÓN:** Equipamiento ilegal. Debido a que la hombrera quedó expuesta durante la jugada, no es necesario que B55 abandone el partido. La hombrera debe estar cubierta por la camiseta antes de que la pelota se ponga en juego. [Citada en 1-4-7-i, 1-4-8-c]

- III. Ambos equipos entran al campo antes del partido usando camisetas de juego de color. El equipo visitante no ha obtenido un acuerdo escrito del equipo local para llevar camisetas que no sean blancas, o si tal acuerdo ha sido obtenido, la autoridad de la competición no ha certificado que las camisetas son de colores que contrasten. **APLICACIÓN:** Falta del equipo visitante por violación de la regla del color de la camiseta de juego. Después de que la pelota haya sido declara lista para jugar en el kickoff inicial, el Referee cargará al equipo visitante un tiempo muerto por camisetas de juego ilegales. Además, habrá una penalización de 15 yardas desde el punto siguiente tras el kickoff inicial de cada mitad. Si el kickoff se retorna para touchdown, la penalización se aplica o en el try o en el kickoff siguiente. Por cada cuarto que continúen llevando las camisetas, el equipo será cargado con un tiempo muerto después de que la pelota haya sido declarada lista para jugar y antes de que la pelota haya sido puesta en juego en la primera jugada de ese cuarto. Si al equipo no le quedan tiempos muertos, se aplicará una penalización por retraso en el juego. (Regla 1-4-5-b).
- IV. Cuando el Equipo A está a punto de romper su huddle, el Referee se da cuenta de que A35 está usando una máscara con exceso de barras. **APLICACIÓN:** A35 debe dejar el partido durante un down para obtener una máscara legal. El Equipo A puede usar un tiempo muerto disponible para que A35 no pierda un down, pero no puede jugar con la máscara ilegal. [Citada en 1-4-7-l]
- V. Cada miembro de la línea de ataque lleva una toalla, blancas, de 4x12 pulgadas Y con un pequeño logotipo del equipo. La toalla del snapper tiene, además, un gran símbolo de calavera y huesos cruzados. **APLICACIÓN:** Es legal que cualquier jugador use una toalla. Las toallas son todas legales excepto la del snapper. Éste debe dejar el partido durante al menos un down y no puede volver hasta que se quite la toalla o sea reemplazada por una que sea legal. El Equipo A puede mantenerle en el campo usando un tiempo muerto, pero no puede llevar la toalla ilegal. (Reglas 1-4-6-a y 1-4-8)

Aplicación de Equipamiento Obligatorio e Ilegal

ARTÍCULO 8.

- a. No se permitirá jugar a ningún jugador que lleve un equipamiento ilegal o que no lleve el equipamiento obligatorio. (**Excepción:** Regla 1-4-5-c).
- b. Si un árbitro observa un equipamiento ilegal, o si un jugador no está usando el equipamiento obligatorio, el jugador debe abandonar el partido por lo menos un down y no se le permite regresar hasta que se equipe legalmente. Se permitirá volver al jugador sin perder un down si el equipo utiliza un tiempo muerto, pero en cualquier caso el jugador no puede jugar con el equipamiento ilegal o sin equipamiento obligatorio.
- c. Si el equipamiento se convierte en ilegal durante una jugada, no se obligará al jugador a dejar el partido durante un down, pero el jugador no puede participar hasta que su equipamiento sea legal. (**D.A. 1-4-7:II**)

Decisión Aprobada 1-4-8

- I. Tras ser declarada la pelota lista para jugarse, un árbitro identifica un jugador(es) que, obviamente, no usa(n) el protector bucal. **APLICACIÓN:** El(Los) jugador(es) debe(n) dejar el partido durante al menos un down y no puede(n) volver hasta que no esté(n) equipado(s) con un bucal. El(Los) jugador(es) puede(n) permanecer en el partido si el equipo gasta un tiempo muerto disponible, pero no puede(n) jugar hasta que esté(n) adecuadamente equipado(s).
- II. Terminando la primera mitad, el Equipo B ha utilizado sus tres tiempos muertos. Al final de una jugada, el Line Judge se da cuenta de que B44, un jugador que ha participado en la jugada

anterior, está equipado con un visor que está o tintado o no es transparente. **APLICACIÓN:** Violación de equipamiento. B44 debe abandonar el partido como mínimo un down y no puede regresar si está usando un visor ilegal.

- III. Cuando la pelota está muerta después de un down de scrimmage, el Umpire se da cuenta de que el linebacker B55 tiene el protector de la espalda expuesto a la altura de la cintura y que parece que ha quedado expuesto durante la jugada anterior. **APLICACIÓN:** B55 no está obligado a abandonar el partido, pero debe cubrir el protector expuesto con su camiseta antes del próximo down.
- IV. Un árbitro descubre a un jugador con equipamiento ilegal o sin el equipamiento obligatorio. **APLICACIÓN:** El árbitro notifica al jugador que debe abandonar el partido. El árbitro no debe detener ni el reloj de juego ni el reloj de jugada. Si es posible, el Referee utilizará su micrófono para hacer un breve comunicado identificando al jugador y su equipo y el motivo por el que debe abandonar el campo. Este comunicado debe hacerse desde la posición del Referee para arbitrar la jugada siguiente, y no debe retrasar el inicio de la siguiente jugada.

Certificación de los Entrenadores

ARTÍCULO 9. # El entrenador principal o su representante designado certificará por escrito al Umpire antes del partido que todos los jugadores:

- a. # Han sido informados qué equipamiento es obligatorio por norma y qué constituye equipamiento ilegal.
- b. # Se les ha proporcionado el equipamiento que exige la regla.
- c. # Se les ha indicado qué deben usar y cómo usar el equipamiento obligatorio durante el partido.
- d. # Han recibido instrucciones de avisar al cuerpo técnico cuando el equipamiento se vuelva ilegal durante el partido.

Dispositivos de Señal Prohibidos

ARTÍCULO 10. Los jugadores no pueden estar equipados con ningún dispositivo de señal electrónico, mecánico o de otro tipo con el fin de comunicarse con cualquier fuente [o grabar sonido](#) (**Excepciones:**

1. Un audífono amplificador de sonidos para jugadores con problemas de audición prescrito médicamente.
2. Un dispositivo para la transmisión o recepción de datos específicamente y sólo con fines de salud y seguridad.)

PENALIZACIÓN – Administrar como una falta a pelota muerta, 15 yardas en el punto siguiente. Descalificación del jugador. [S7, S27, S47: UC-UNS/DSQ].

Equipamiento de Campo Prohibido

ARTÍCULO 11. La jurisdicción con respecto a la presencia y ubicación de equipos de comunicación (cámaras, dispositivos de sonido, etc.) dentro del recinto de juego corresponde a la autoridad de la competición.

- a. # Las imágenes en movimiento, cualquier tipo de película, las máquinas de copia, cintas de vídeo, fotografías, máquinas de transmisión de escritura y ordenadores pueden ser utilizados [en el recinto de juego](#) por los entrenadores con fines de ayuda al juego o en cualquier momento durante el partido o entre periodos.
 1. # La autoridad de la competición es responsable de garantizar una capacidad de televisión idéntica y conectividad de vídeo e Internet idéntica en el área del equipo y en las cabinas de los entrenadores de ambos equipos.

2. # Los equipos son responsables de sus propios ordenadores u otros equipos de entrenamientos.
3. # Se permite un monitor en la sideline solo para ayudar al personal médico, del equipo o de la competición, en el diagnóstico y tratamiento de los participantes.
- b. # Solo se permite la comunicación por voz o texto entre el palco de prensa y el área del equipo. Cuando el espacio de la cabina de prensa no sea adecuado, solo la comunicación por voz o texto puede originarse desde cualquier área en las gradas entre las líneas de 20 yardas que se extienden hasta la parte superior del estadio. No se permite ninguna otra comunicación con fines de ayuda al juego en ningún otro lugar, incluido el uso de cualquier equipo de comunicación (por ejemplo, teléfonos móviles o radios) para voz, texto, imagen o cualquier otro tipo de mensaje desde dentro o fuera del recinto de juego por o para cualquier persona sujeta a las reglas.
- c. # El equipo de comunicación o grabación de la prensa, incluidas cámaras, dispositivos de sonido, ordenadores y micrófonos, está prohibido en o sobre el campo, dentro o sobre el área del equipo (Regla 2-31-1).

Excepciones:

1. Equipo de cámara acoplado a un soporte de portería detrás de los postes y el travesaño.
2. Cámara(s) empotrada(s) en cualquier pylon.
3. Una cámara, sin componente de audio, puede ser fijada a la gorra de cualquier árbitro con previa aprobación del árbitro y los equipos participantes.

NOTA: Las cámaras que lleven los árbitros, exclusivamente para fines de la mejora del arbitraje, pueden ser llevadas por cualquier árbitro sin requerir el permiso de los equipos participantes.

4. Se puede conectar una cámara, sin componentes de audio, a cables que se extiendan sobre el área de equipo y sobre el terreno de juego, incluyendo las end zones.
5. Un operador de cámara del equipo puede estar en el área del equipo como uno de los 25 individuos acreditados de ese equipo. Este vídeo no puede ser utilizado durante ninguna retransmisión en directo o difusión digital en directo del partido.
- d. # Se prohíben los micrófonos conectados a los entrenadores durante el partido para las retransmisiones o grabaciones de prensa.
- e. # Nadie en el área del equipo o en el área de entrenadores puede utilizar dispositivos de amplificación artificial de sonidos para comunicarse con los jugadores en el campo.
- f. Se prohíbe cualquier intento de grabar, ya sea a través de medios de audio o video, cualquier señal dada por un jugador contrario, entrenador u otro personal del equipo.
- g. # No se pueden usar drones (vehículos aéreos no tripulados) dentro del recinto de juego. Si un dron viola este lugar, el árbitro ordenará que se detenga el partido hasta que el dron sea retirado del lugar.

Decisión Aprobada 1-4-11

- I. El entrenador principal del equipo local no puede acudir al partido en persona y quiere monitorizar la retransmisión y (a) llamar las jugadas por teléfono al coordinador ofensivo y (b) utilizar una aplicación virtual (Zoom, Microsoft Teams, etc.) para comunicarse con el equipo en el vestuario. **APLICACIÓN:** La Regla 1-4-11-b es específica y permite únicamente comunicaciones por voz entre la cabina de prensa y el área de equipo, por tanto, en (a) el entrenador no puede llamar a la cabina de prensa o la sideline para nada relacionado con fines de entrenar. Aunque la Regla 1-4-11-a permite el uso de tecnología por los entrenadores, ésta solo se aplica a entrenadores presentes en el recinto de juego (Regla 2-27-16-a). Como consecuencia en (b) cualquier sesión virtual con el equipo no está permitida. Esta prohibición deberá empezar 60 minutos antes del kickoff programado cuando el equipo arbitral asume la jurisdicción del partido e incluirá el tiempo entre periodos hasta el final del partido cuando el

Referee declare el marcador final.

Teléfonos de los Entrenadores

ARTÍCULO 12. # Los teléfonos y auriculares de los entrenadores no están sujetos a sanciones por las reglas antes o durante el partido.

- a. ∅ Cada competición puede desarrollar una política para brindar orientación en el manejo de situaciones relacionadas con fallos en los auriculares de los entrenadores.

Comunicación del Referee

ARTÍCULO 13.

- a. § Se recomienda encarecidamente que el Referee utilice un micrófono para todos los comunicados del partido. Se recomienda encarecidamente que sea un micrófono de solapa. El micrófono debe ser controlado por el Referee. Puede no estar abierto en otros momentos.
- b. Solo está permitido el sistema de comunicación inalámbrico abierto al equipo arbitral, Video Judge y el observador arbitral.
- c. Ninguna persona sujeta a las reglas puede escuchar a escondidas la comunicación inalámbrica de los árbitros antes, durante o después del partido.

PENALIZACIÓN – Para faltas antes o durante el partido, administrar como una falta a pelota muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Descalificación de la persona. Para faltas después del partido, deberán ser reportadas como mala conducta.

REGLA 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Decisión Aprobada y Señales de los Árbitros

ARTÍCULO 1.

- a. Una Decisión Aprobada (D.A.) es una decisión arbitral sobre una exposición de hechos concretos. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas
- b. Una señal arbitral [S] se refiere a las Señales de los Árbitros de Football, de la 1 a 47.

SECCIÓN 2. La Pelota: Viva, Muerta, Suelta, Lista para Jugar

Pelota Viva

ARTÍCULO 1. Una pelota viva es una pelota en juego. Un pase, un chut o un fumble que no ha tocado todavía el suelo es una pelota viva en el aire.

Pelota Muerta

ARTÍCULO 2. Una pelota muerta es una pelota que no está en juego.

Pelota Suelta

ARTÍCULO 3.

- a. Una pelota suelta es una pelota viva que no está en posesión de ningún jugador durante:
 1. Una jugada de carrera.
 2. Un chut de scrimmage o free kick antes de que la posesión de la pelota sea ganada o recuperada o la pelota esté muerta por regla.
 3. El intervalo después de que un pase legal hacia adelante sea tocado y antes de que sea completo, incompleto o interceptado. Este intervalo es a lo largo de una jugada de pase hacia adelante, y la pelota puede ser golpeada en cualquier dirección por cualquier jugador elegible para tocarla.
- b. Todos los jugadores son elegibles para tocar, atrapar o recuperar un fumble (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a Excepción 2 y 8-3-2-d-5) o un pase hacia atrás.
- c. La elegibilidad para tocar un chut se rige por las reglas de chuts (Regla 6).
- d. La elegibilidad para tocar un pase adelantado se rige por las reglas de pase (Regla 7).

Cuando la Pelota está Lista para Jugar

ARTÍCULO 4. Una pelota muerta está lista para jugar cuando:

- a. Con el reloj de jugada de 40 segundos corriendo, un árbitro sitúa la pelota en una hash mark o entre las hash y se aleja hacia su posición.
- b. Con el reloj de jugada fijado en 25 segundos, o en 40 segundos después de una lesión o pérdida del casco por parte de un jugador de la defensa, el árbitro hace sonar su silbato y o

bien da la señal para iniciar el reloj de partido [S2] o indica que la pelota está lista para jugar [S1]. **(D.A. 4-1-4:I y II)**

SECCIÓN 3. Bloquear

Bloquear

ARTÍCULO 1.

- a. Bloquear es obstruir a un oponente mediante el contacto intencionado con **el oponente** con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.
- b. Empujar es bloquear a un oponente con las manos abiertas.
- c. El contacto continuado es un bloqueo donde el contacto con un oponente se mantiene durante más de un segundo.

Por Debajo de la Cintura

ARTÍCULO 2.

- a. Un bloqueo por debajo de la cintura es un bloqueo en el que la fuerza inicial del contacto se produce por debajo de la cintura de un oponente, quien tiene uno o ambos pies en el suelo. Ante la duda, el bloqueo es por debajo de la cintura (Regla 9-1-6).
- b. Un bloqueador que hace un contacto por encima de la cintura y que entonces resbala por debajo de la cintura no ha bloqueado por debajo de la cintura. Si el bloqueador contacta primero las manos del oponente a la altura de la cintura o más arriba entonces se trata de un bloqueo legal "por encima de la cintura" (Regla 9-1-6).

Chop Block

ARTÍCULO 3. Un chop block es un bloqueo combinado arriba-abajo o abajo-arriba por parte de dos jugadores contra un oponente (que no sea el portador de la pelota) en cualquier sitio del campo, con o sin retraso entre los bloqueos; el componente "abajo" es en los muslos del oponente o por debajo de sus muslos **(D.A. 9-1-10:I-IV)**. No es una falta si el jugador defensivo inicia el contacto. **(D.A. 9-1-10:V)**

Bloqueo por la Espalda

ARTÍCULO 4.

- a. Un bloqueo por la espalda es el contacto contra un oponente que tiene lugar cuando la fuerza inicial del contacto es por detrás y por encima de la cintura. Ante la duda, el contacto es a la altura o por debajo de la cintura (ver Clipping, Regla 2-5) (Regla 9-3-6). **(D.A. 9-3-3:I-VII)**
(D.A. 10-2-2:XII)
- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto de contacto inicial.

Marco del cuerpo

ARTÍCULO 5. El marco del cuerpo de un jugador incluye desde la altura de los hombros hacia abajo, excepto la espalda (Regla 9-3-3-a-1-b Excepción).

Zona de Bloqueos

ARTÍCULO 6.

- a. La zona de bloqueos es un área rectangular centrada en el jugador de línea central de la formación del equipo ofensivo y que se extiende cinco yardas lateralmente y tres yardas

longitudinalmente en cada dirección. (Ver el Apéndice D.)

- b. La zona de bloqueos desaparece cuando la pelota sale de esa zona.

Bloqueo por el Lado ciego

ARTÍCULO 7. Un bloqueo por el lado ciego es un bloqueo en campo abierto contra un oponente que se inicia desde fuera del campo de visión de éste, o de otra manera, de tal modo que el oponente no puede defenderse razonablemente contra el bloqueo.

SECCIÓN 4. Atrapar, Recuperar, en Posesión

En Posesión

ARTÍCULO 1. En Posesión se refiere al hecho de tener custodia de (a) una pelota viva como se describe más adelante en este artículo o (b) una pelota muerta lista para hacer el snap o para ser chutada en un free kick. Puede referirse, o bien a la posesión de un jugador o a la posesión de un equipo.

a. *Posesión del jugador*

La pelota está en posesión del jugador cuando el jugador asegura la pelota firmemente agarrándola o controlándola con la mano(s) o brazo(s) mientras esté en contacto con el suelo dentro de límites.

b. *Posesión del equipo*

El balón está en posesión del equipo:

1. Cuando uno de sus jugadores está en posesión, incluyendo cuando intenta un punt, un drop kick o un place kick; o
2. Mientras un pase hacia adelante lanzado por uno de sus jugadores está en el aire; o
3. Durante una pelota suelta si uno de sus jugadores fue el último en tener la posesión; o
4. Cuando el equipo está próximo a hacer un snap o chutar un free kick.

- c. Un equipo está en posesión legal si tiene la posesión de equipo cuando sus jugadores son elegibles para atrapar o recuperar la pelota.

Pertenece A

ARTÍCULO 2. "Pertenece a", en contraste con "en posesión", denota la custodia de una pelota muerta. Dicha custodia puede ser temporal, porque la pelota debe ponerse en juego de acuerdo con las reglas que rigen la situación existente.

Atrapar, Interceptar, Recuperar

ARTÍCULO 3.

a. Atrapar una pelota significa que un jugador:

1. Asegura un control firme con la(s) mano(s) o brazo(s) de una pelota viva en vuelo antes de que la pelota toque el suelo, y
2. Toca el suelo dentro de límites con cualquier parte de su cuerpo, y luego
3. Mantiene el control del balón el tiempo suficiente para permitirle realizar una acción típica del juego, por ejemplo, el tiempo suficiente como para hacer un "pitch" o entregar el balón en mano, avanzarlo, evitar o esquivar a un oponente, etc., y
4. Satisface los párrafos b, c y d siguientes.

- b. Si un jugador cae al suelo durante la acción de atrapar un pase (con o sin contacto de un oponente) debe mantener el control total y continuo del balón durante el proceso de contacto

con el suelo, ya se encuentre en el campo de juego o en la "end zone". Esto también es un requisito para cualquier jugador que intente atrapar el balón en la "sideline" y caiga al suelo fuera de límites. Si pierde el control del balón y este toca el suelo antes de que recupere el control del mismo, no se considera que lo ha atrapado. Si recupera el control dentro de límites antes de que el balón toque el suelo, se considera que lo ha atrapado.

- c. Si el jugador, simultáneamente, pierde el control de la pelota mientras toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, o si hay alguna duda de que dichas acciones fueran simultáneas, no está atrapada. Si el jugador tiene control de la pelota, un ligero movimiento de la misma, incluso si esta toca el suelo, no será considerado como pérdida de posesión; debe perder control de la pelota para que sea pérdida de posesión.
- d. Si el balón toca el suelo después de que el jugador asegure el control y lo mantenga, y se cumplan los factores anteriormente mencionados, se considera que lo ha atrapado.
- e. Una intercepción es el hecho de atrapar un pase o un fumble de un oponente.
- f. El hecho de atrapar por parte de un jugador arrodillado o estirado en el suelo dentro de límites es un pase completo o interceptado (Reglas 7-3-6 y 7-3-7).
- g. Un jugador recupera una pelota si cumple los criterios de los párrafos a, b, c y d para atrapar una pelota que todavía está viva después de que ésta toque el suelo.
- h. Ante la duda, la pelota atrapada, interceptada o recuperada no es completa.

Decisión Aprobada 2-4-3

- I. B1 intenta atrapar un punt (sin señal de fair catch) que ha cruzado la zona neutral y la pelota golpea en su hombro (un muff) y se eleva en el aire. La pelota no toca el suelo. A1, estando en el aire, recibe la pelota en vuelo y, al retornar al suelo, toca lo primero de todo fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en el punto donde la pelota ha cruzado la sideline. Primero y 10.
- II. En tercer down, B1 bloquea un chut de scrimmage del Equipo A que entonces se eleva y no cruza la zona neutral. La pelota no toca el suelo. A1 salta, recibe la pelota en el aire y al caer toca lo primero de todo fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en el punto donde la pelota ha cruzado la sideline. Primero y 10 (Regla 6-3-7).
- III. A3 recibe un pase en el aire en la yarda 40 del Equipo A. Aún en el aire es contactado por B1 y toca el suelo fuera de límites con la pelota en la yarda 37 del Equipo A. **APLICACIÓN:** Pase incompleto (Regla 7-3-7-a). [Citado por 7-3-6, 7-3-7-a]
- IV. En segundo down, A1 hace un fumble, la pelota golpea en el suelo y se eleva en el aire. B2 recibe la pelota en el aire y cae al suelo fuera de límites (a) por delante del punto de fumble o (b) por detrás del punto de fumble. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A en el punto de fumble. (b) Pelota para el Equipo A en el punto donde la pelota ha cruzado la sideline (Reglas 4-2-4-d y 7-2-4).

Recepción o Recuperación Simultánea

ARTÍCULO 4. Una recepción o recuperación simultánea es una recepción o recuperación en la que la posesión de la pelota viva es compartida por jugadores oponentes dentro de límites (**D.A. 7-3-6:I-II**)

SECCIÓN 5. Clipping

ARTÍCULO 1.

- a. Clipping es un bloqueo contra un oponente que tiene lugar cuando la fuerza del contacto inicial es por detrás y en o por debajo de la cintura (Regla 9-1-5).

- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indican necesariamente el punto del contacto inicial.

SECCIÓN 6. Avance Deliberado de una Pelota Muerta

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

SECCIÓN 7. Downs, Entre Downs y Pérdida de Down

Down

ARTÍCULO 1. Un down es una unidad del juego que comienza después de que la pelota se declare lista para jugar mediante un snap legal (down de scrimmage) o un free kick legal (down de free kick) y concluye cuando la pelota se convierte en muerta. [**Excepción:** El try es un down de scrimmage que comienza cuando el Referee declara la pelota lista para jugar (Regla 8-3-2-b)].

Entre Downs

ARTÍCULO 2. Entre downs es el intervalo a lo largo del cual la pelota está muerta.

Pérdida de Down

ARTÍCULO 3. "Pérdida de down" es una abreviatura que significa "pérdida del derecho a repetir un down".

SECCIÓN 8. Fair Catch

Fair Catch

ARTÍCULO 1.

- Un fair catch de un chut de scrimmage es el hecho de atrapar la pelota más allá de la zona neutral por parte de un jugador del Equipo B, quien ha realizado una señal válida a lo largo de un chut de scrimmage, que no ha sido tocado más allá de la zona neutral.
- Un fair catch de un free kick es el hecho de atrapar la pelota por un jugador del Equipo B que ha hecho una señal válida a lo largo de un free kick que no ha sido tocado.
- Una señal de fair catch válida o inválida hace perder al equipo receptor la oportunidad de avanzar la pelota. La pelota es declarada muerta en el punto en el que es atrapada o recuperada. Si la recepción o recuperación ocurre antes de la señal, la pelota se considera muerta en el momento que se realice la señal.
- Si el receptor protege sus ojos del sol sin mover de un lado a otro su(s) mano(s), la pelota está viva y puede ser avanzada.

Señal Válida

ARTÍCULO 2. Una señal válida es una señal realizada por un jugador del Equipo B que ha indicado de una manera obvia su intención mediante la extensión de solo una de sus manos por encima de su cabeza y la mueve repetidamente de lado a lado del cuerpo más de una vez.

Señal Inválida

ARTÍCULO 3.

Una señal inválida es cualquier señal hecha por un jugador del Equipo B:

- a. Que no cumple con los requisitos de la Regla 2-8-2 (arriba); o
- b. Que es realizada después de que un chut de scrimmage es atrapado más allá de la zona neutral, o de que golpee el suelo o sea tocado por otro jugador más allá de la zona neutral (**D.A. 6-5-3:III-V**); o
- c. Que se realiza después de que un free kick sea atrapado, golpee el suelo o toque a cualquier jugador (**Excepción:** Regla 6-4-1-f).

Decisión Aprobada 2-8-3

I. Durante el punt del equipo A desde A-20, el receptor B44 señala la pelota en el suelo en mediocampo. Como B44 señala la pelota, (a) él/ella mantiene sus manos bajo sus hombros sin hacer ningún movimiento; (b) él/ella mantiene sus manos bajo sus hombros y hace un movimiento de lado a lado; (c) él/ella tiene sus manos encima de los hombros sin hacer ningún movimiento. **APLICACIÓN:** La Regla 2-8-3 afirma que cualquier movimiento de lado a lado que no cumpla los criterios para una señal válida, es una señal inválida. Además, por interpretación, el receptor puede señalar un chute siempre que su mano permanezca debajo de su hombro y no haya movimiento de lado a lado. Ambos (b) y (c) serán una Señal Inválida de Fair Catch. En (a), no se consideraría una señal, y el Equipo B podrá mantener el derecho a recuperar la pelota y avanzar.

SECCIÓN 9. Hacia Delante, Más Allá y Máximo Avance

Hacia Delante, Más Allá

ARTÍCULO 1. Hacia delante, más allá o por delante de, en referencia a un equipo, indica la dirección hacia la end line del oponente. Los términos opuestos son hacia atrás o por detrás.

Máximo Avance

ARTÍCULO 2. El máximo avance es un término que indica el final del avance hecho por el portador de la pelota o por el receptor de un pase en el aire de cualquier equipo, y se aplica a la posición de la pelota cuando ésta se vuelve muerta por regla (Reglas 4-1-3-a, 4- 1-3-b y 4-1-3-p; Reglas 4-2-1 y 4-2-4; y Regla 5-1-3-a Excepción) (**D.A. 5-1-3:I-VI**) (**D.A. 8-2-1:I-IX**) [**Excepción:** Regla 8-5-1-a, (**D.A. 8-5-1:I**)].

SECCIÓN 10. Falta y violación

Falta

ARTÍCULO 1. Una falta es una infracción de la regla para la que hay una penalización prescrita.

Falta personal

ARTÍCULO 2. Una falta personal es una falta que involucra un contacto físico ilegal que pone en peligro la seguridad de otro jugador.

Falta personal flagrante

ARTÍCULO 3. Una falta personal flagrante es un contacto físico ilegal suficientemente extremo o

deliberado, que pone al oponente en peligro de una lesión catastrófica.

Violación

ARTÍCULO 4. Una violación es una infracción de la regla para la que no hay ninguna penalización prescrita. Puesto que no es una falta, no puede compensar otra falta.

SECCIÓN 11. Fumble, Muff, Bateo y Toque de la Pelota; Bloqueo de un Chut

Fumble

ARTÍCULO 1. Un fumble es la pérdida de la posesión de la pelota por cualquier acción que no sea un pase, un chut o una entrega satisfactoria mano a mano (**D.A. 2-19-2:I**) (**D.A. 4-1-3:I**) El estado de la pelota es un fumble.

Muff

ARTÍCULO 2. Un muff es como se denomina al toque de la pelota durante un intento no satisfactorio de atrapar o recuperar una pelota. Un muff no cambia el estado de la pelota.

Batear la Pelota

ARTÍCULO 3. Batear la pelota es golpearla intencionalmente o cambiar intencionalmente su dirección con la cabeza, mano(s) o brazo(s). Ante la duda, la pelota ha sido tocada accidentalmente en lugar de bateada. Batear la pelota no cambia su estado.

Toque

ARTÍCULO 4.

- a. El toque de una pelota que no está en posesión de un jugador denota cualquier contacto con la pelota. Puede ser intencionado o no, y siempre precede a la posesión y al control.
- b. El toque intencional es el toque deliberado o planeado.
- c. El toque forzado se produce cuando el contacto de un jugador con la pelota se debe a que (i) un oponente lo bloquea hacia el balón, o (ii) la pelota está siendo bateada o pateada ilegalmente hacia él por un oponente. Si el toque es forzado, por regla se considera que el jugador en cuestión no ha tocado el balón. (Reglas 6-1-4 y 6-3-4)
- d. Ante la duda, la pelota no ha sido tocada en un chut o pase hacia adelante.

Decisión Aprobada 2-11-4

- I. Un punt está rodando por el suelo cerca de los jugadores A44 y B27 que están enfrentados. (a) La pelota rebota contra la pierna de B27 y luego es recuperada por A55 en la B-35. (b) A44 bloquea a B27 hacia la pelota que luego es recuperada por A55 en la B-35. **APLICACIÓN:** (a) Balón para el Equipo A, primero y 10 en la B-35. La pelota rodó hacia la pierna de B27, pero el contacto de A44 no causó que tocara la pelota. No es un toque forzado. (b) Toque forzado porque el bloqueo de A44 causó que B27 tocara el balón. Toque ilegal de A55. Balón para el Equipo B en ese punto. [Citado por 6-1-4-a, 6-3-4-a]

Bloqueo de un Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 5. Un bloqueo de un chut de scrimmage es el toque de una pelota que ha sido chutada, por parte de un oponente del equipo chutador, en un intento de evitar que la pelota vaya más allá

de la zona neutral (Regla 6-3-1-b).

SECCIÓN 12. Líneas

Sidelines

ARTÍCULO 1. Cada sideline va de una end line hasta la otra end line a cada lado del campo, y separa el campo de juego del área que está fuera de límites. La sideline entera está fuera de límites.

Goal Lines y Pylons

ARTÍCULO 2. Cada goal line en cada extremo del campo de juego discurre entre las sidelines y es parte del plano vertical que separa la end zone del campo de juego. Las dos goal lines están separadas por 100 yardas (normalmente). El plano se extiende más allá de las sidelines e incluye los pylons, que se encuentran fuera de límites. La goal line forma parte de la end zone en su totalidad. La goal line de un equipo es aquella que se está defendiendo.

Decisión Aprobada 2-12-2

- I. Un chut de scrimmage del Equipo A que no ha sido tocado, golpea el suelo en el campo de juego y rompe el plano de la goal line del Equipo B. Mientras la pelota está en el aire sobre la end zone, A81, estando o bien en la yarda uno o bien en la end zone, batea la pelota hacia el campo de juego. **APLICACIÓN:** Violación por toque ilegal (Regla 6-3- 11). El Equipo B puede elegir el resultado de la jugada o realizar el siguiente snap en su yarda 20 (**Excepción:** Regla 8-4-2-b). [Citado por 6-3-11, 6-3-2-a]

End Lines

ARTÍCULO 3. Cada end line discurre entre las sidelines 10 yardas por detrás de cada goal line, y separa la end zone del área que está fuera de límites. La end line entera está fuera de límites.

Líneas limítrofes

ARTÍCULO 4. Las líneas limítrofes son las sidelines y las end lines. El área encerrada por estas líneas de limítrofes se considerará "dentro de límites", y el área alrededor de ellas y que las incluye se considerará "fuera de los límites".

Líneas de Restricción

ARTÍCULO 5. Una línea de restricción es parte de un plano vertical que limita el posicionamiento de un equipo para los free kicks. El plano se extiende más allá de las sidelines. (**D.A. 2-12-5: I**)

Decisión Aprobada 2-12-5

- I. Un free kick rompe el plano de la línea de restricción del Equipo B. Mientras la pelota está en el aire, A1, quien está detrás de la línea de restricción del Equipo B, toca la pelota. **APLICACIÓN:** Toque legal (Regla 6-1-3-b). [Citado por 2-12-5, 6-1-3-a-2]

Líneas de Yardas

ARTÍCULO 6. Una línea de yarda es cualquier línea en el campo de juego paralela a las end lines. Las líneas de yarda de un equipo, marcadas o no, están numeradas consecutivamente desde su goal line hasta la línea del medio campo.

Hash Marks

ARTÍCULO 7. Las dos hash marks están a 60 pies (20 yardas) de las sidelines. Las hash marks y las pequeñas extensiones de la línea de yarda medirán 24 pulgadas de longitud.

Marcas de Nueve Yardas

ARTÍCULO 8. Se colocarán marcas de 12 pulgadas de longitud, cada 10 yardas, a nueve yardas de las sidelines. Las marcas no son necesarias si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-j.

SECCIÓN 13. Entregar la Pelota

ARTÍCULO 1.

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

SECCIÓN 14. Huddle

ARTÍCULO 1. Un huddle es la reunión de dos o más jugadores después de que la pelota esté lista para ser jugada y antes del snap o de un free kick.

SECCIÓN 15. Hurdling

ARTÍCULO 1.

- a. Hurdling es el intento por parte de un jugador de saltar con uno o ambos pies o rodillas adelantados por encima de un oponente que está todavía de pie (Regla 9-1-13).
- b. "De pie" significa que ninguna parte del cuerpo del oponente, a excepción de uno o ambos pies, está en contacto con el suelo.

SECCIÓN 16. Chuts; Chutando la Pelota

Chutando la pelota; Chuts legales e ilegales

ARTÍCULO 1.

- a. Chutar la pelota es golpearla intencionalmente con la rodilla, la parte inferior de la pierna (por debajo de la rodilla) o el pie.
- b. Un chut legal es un punt, drop kick o place kick, realizado de acuerdo con las reglas por un jugador del Equipo A antes de un cambio de posesión. Chutar la pelota de cualquier otra manera es ilegal (**D.A. 6-1-2:I**)
- c. Cualquier chut de scrimmage o free kick continúa siendo un chut hasta que la pelota sea atrapada o recuperada por un jugador o se convierta en muerta.

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

Punt

ARTÍCULO 2. Un punt es un chut realizado por un jugador que deja caer la pelota y la chuta antes de que ésta toque el suelo.

Drop Kick

ARTÍCULO 3. Un drop kick es un chut realizado por un jugador que deja caer la pelota y la chuta tan pronto ésta toca el suelo.

Place Kick

ARTÍCULO 4.

- a. Un field goal hecho mediante place kick es un chut hecho por un jugador del equipo en posesión mientras la pelota está siendo controlada en el suelo por un compañero. (Regla 2-16-9)
- b. El tee es un objeto que levanta la pelota con el propósito de hacer el chut. No podrá levantar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada por encima del suelo. **(D.A. 2-16-4:I)**. Si se utiliza, el tee debe estar en contacto con la pelota para que el chute sea legal.
- c. Un free kick hecho mediante place kick es un chut hecho por un jugador del equipo en posesión mientras la pelota está colocada encima de un tee o en el suelo. Puede estar siendo controlada por un compañero. La pelota puede estar posicionada sobre el suelo y en contacto con el tee.
- d. Ningún dispositivo o material puede ser utilizado para marcar el punto de chute en un scrimmage place kick o para elevar el balón. Esta es una falta a pelota viva en el momento del snap. (Regla 6-3-10-d)

Decisión Aprobada 2-16-4

- I. En un free kick para comenzar el partido, el chutador usa el pie de un compañero como tee o construye un tee con un montículo de tierra o césped. **APLICACIÓN:** Chut ilegal. Falta a pelota muerta. Penalización – 5 yardas desde el punto siguiente. [Citado por 2-16-4-c, 4-1-1]

Free Kick

ARTÍCULO 5.

- a. Un free kick es un chut hecho por un jugador del equipo en posesión realizado bajo las restricciones especificadas en las Reglas 4-1-4, 6-1-1 y 6-1-2.
- b. Un free kick después de safety puede realizarse mediante un punt, un drop kick o un place kick.

Kickoff

ARTÍCULO 6. Un kickoff es un free kick que inicia cada mitad y que sigue a cada try o field goal anotado (**Excepción:** En periodos extra). Tiene que ser realizado mediante un place kick o un drop kick.

Decisión Aprobada 2-16-6

- I. Después de un touchdown y un try de 2 puntos anotado, el Equipo A pierde 24-22 con 0:55 en el 4º cuarto. El Equipo A pretende intentar un on-side kick desde A-35. El chutador A90 sujeta la pelota debido a que va a intentar un drop kick. A90 lanza la pelota al aire y la pelota bota justo detrás de la línea de restricción de A y A90 chuta la pelota después de que bota varios metros en el aire. **APLICACIÓN:** Chut ilegal. Falta a pelota muerta. Penalización – 5 yardas

desde el punto siguiente. Este chute no cumple los requisitos para un drop kick como se indica en la Regla 2-16-3. Para un drop kick legal, el chutador debe soltar la pelota y chutarla en cuanto toca el suelo. Ya que la Regla 2-16-6 solo permite un place kick o drop kick para kickoff, este chute no es legal. La aplicación de la penalización sigue la D.A. 6-1-2:I.

Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 7.

- a. Un chut de scrimmage es un punt, un drop kick o un place kick. Es un chut legal si es realizado por el Equipo A en o por detrás de la zona neutral a lo largo de un down de scrimmage antes de un cambio de posesión.
- b. Un chut de scrimmage ha cruzado la zona neutral cuando toca el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa más allá de la zona neutral (**Excepción:** Regla 6-3-1-b) (**D.A. 6-3-1:I-IV**)
- c. Un chut de scrimmage realizado cuando todo el cuerpo del chutador está más allá de la zona neutral es un chut ilegal y es una falta a pelota viva que ocasiona que la pelota se convierta en muerta (Regla 6-3-10-c).

Chut de Retorno

ARTÍCULO 8. Un chut de retorno es un chut realizado por un jugador del equipo en posesión después de un cambio de posesión a lo largo de un down. Es un chut ilegal y es una falta a pelota viva que ocasiona que la pelota se convierta en muerta (Regla 6-3-10-b).

Intento de Field Goal

ARTÍCULO 9. Un intento de field goal es un chut de scrimmage. Puede realizarse mediante un place kick o un drop kick.

Formación de Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 10.

- a. Una formación de scrimmage kick es una formación sin un jugador en posición de recibir un snap mano a mano entre las piernas del snapper, y (1) con al menos un jugador a 7 o más yardas tras la zona neutral; o (2) un potencial holder y chutador a 5 o más yardas detrás de la zona neutral en posición de place kick. Para considerar cualquier formación (1) y (2) como formación de scrimmage kick, debe ser obvio que un chut se va a realizar. (**D.A. 9-1-14:I-III**)
- b. Si el Equipo A está en formación de chut de scrimmage en el momento del snap, cualquier acción del Equipo A durante el down se considera como realizada desde una formación de chut de scrimmage.

Decisión Aprobada 2-16-10

- I. En el momento del snap, el Equipo A tiene cuatro jugadores en la línea numerados entre 50-79 y otros tres jugadores también en la línea numerados fuera de este rango. El chutador potencial está a seis yardas de profundidad, pero no hay un potencial holder. **APLICACIÓN:** Formación ilegal. El Equipo A no está en una formación de chut de scrimmage y no tiene el número requerido de jugadores en la línea con los números de camiseta adecuados.

SECCIÓN 17. La Zona Neutral

ARTÍCULO 1.

- a. La zona neutral es el espacio entre las dos líneas de scrimmage extendidas hacia las sidelines.

(Regla 2-21-2) Su ancho es igual al largo de la pelota.

- b. La zona neutral se establece cuando la pelota se declara lista para jugar y descansa en el suelo con su eje largo formando un ángulo recto con la línea de scrimmage y paralelo a las sidelines.
- c. La zona neutral existe hasta que se produce un cambio de posesión, hasta que un chut de scrimmage cruza la zona neutral o hasta que la pelota es declarada muerta.

SECCIÓN 18. Encroachment y Offside

Encroachment

ARTÍCULO 1. Después de que la pelota está lista para jugarse, tiene lugar un encroachment cuando un jugador del equipo ofensivo está en o más allá de la zona neutral después de que el snapper toca o simula (con una o ambas manos entre sus rodillas o por debajo de ellas) tocar la pelota antes del snap. (**Excepción:** Cuando la pelota se pone en juego, el snapper no comete encroachment cuando está en la zona neutral).

Offside en jugadas de scrimmage

ARTÍCULO 2. Después de que la pelota está lista para jugarse, se produce un offside (Regla 7-1-5) cuando un jugador defensivo:

- a. Está en o más allá de la zona neutral cuando se realiza un snap legal; o
- b. Hace contacto con un oponente más allá de la zona neutral antes del snap; o
- c. Hace contacto con la pelota antes de que se haga un snap; o
- d. Amenaza a un jugador de línea del equipo ofensivo, causando su reacción inmediata, antes del snap de la pelota [Regla 7-1-2-b-3-Excepción (**D.A. 7-1-3:V Nota**)]; o
- e. Cruza la zona neutral y carga hacia un jugador del backfield del Equipo A (**D.A. 7-1-5:III**).

Offside en jugadas de free kick

ARTÍCULO 3.

Un offside ocurre (Regla 6-1-2) cuando:

- a. Un jugador defensivo no está detrás de su línea de restricción cuando la pelota es chutada legalmente en un free kick.
- b. Uno o más jugadores del equipo pateador no están detrás de su línea de restricción cuando la pelota es chutada legalmente (**Excepción:** El chutador y el holder no están en fuera de juego cuando ellos están más allá de su línea de restricción) (Regla 6-1-2).

SECCIÓN 19. Pase

Pasar

ARTÍCULO 1. Pasar la pelota es lanzarla. Un pase continúa siendo un pase hasta que es atrapado o interceptado por un jugador o la pelota se convierte en muerta.

Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás

ARTÍCULO 2.

- a. Un pase hacia adelante está determinado por el punto donde la pelota toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa por delante del punto de pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás. Ante la duda, un pase lanzado en o por detrás de la zona neutral es un pase hacia adelante y no hacia atrás.

- b. Cuando un jugador del Equipo A sujeta la pelota para pasarla hacia adelante hacia la zona neutral, cualquier movimiento intencionado hacia adelante de su mano, con una posesión firme del balón, inicia el pase hacia adelante a menos que el jugador claramente comience a traer la pelota hacia atrás con un control firme hacia su cuerpo. Si un jugador del Equipo B contacta al pasador o la pelota después de que comience el movimiento hacia adelante y la pelota deja la mano del pasador, se ha producido un pase hacia adelante sin importar donde la pelota toca el suelo o a un jugador (**D.A. 2-19-2:I**)
- c. Ante la duda, la pelota ha sido lanzada y no es un fumble durante un intento de pase hacia adelante. (**Excepción:** Partidos en los que haya árbitro de vídeo).
- d. Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota, además de mediante un cambio de mano a mano (**D.A. 2-23-1:I**).

Decisión Aprobada 2-19-2

- I. A1 intenta lanzar un pase hacia adelante, pero B1 batea la pelota de la mano de A1 antes de que la mano de A1 comience el movimiento hacia adelante. **APLICACIÓN:** Fumble (Regla 2-11-1). [Citado por 2-11-1, 2-19-2-b]

Cruza la Zona Neutral

ARTÍCULO 3.

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

Decisión Aprobada 2-19-3

- I. QB A12 lanza un pase legal adelantado, y el receptor A88 toca primero el pase cuando la pelota está 1½ más allá de la zona neutral. El pie de atrás del receptor no está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** El pase legal adelantado ha cruzado la zona neutral, La Regla 2-19-3-a estipula que un pase ha cruzado la zona neutral cuando golpea cualquier cosa más allá de la zona neutral. Por la Regla 2-19-3-b, A88 no está más allá de la zona neutral. Sin embargo, por la Regla 2-19-3-a el pase ha cruzado la zona neutral ya que estaba más allá de la zona neutral cuando A88 lo tocó. El principio en un pase cruzando la zona neutral es la localización de la pelota cuando fue tocada por primera vez.

Pase Hacia Adelante Atrapable

ARTÍCULO 4. Un pase hacia adelante atrapable es un pase legal hacia adelante no tocado lanzado más allá de la zona neutral a un jugador elegible que tiene una oportunidad razonable de atrapar la pelota. Ante la duda, un pase legal hacia adelante es atrapable.

SECCIÓN 20. Penalización

Una penalización es una acción impuesta por regla contra un equipo que ha cometido una falta y puede incluir una o más de las siguientes aplicaciones: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático, descalificación o sustracción de tiempo del reloj del partido (Regla 10-1-1-b).

SECCIÓN 21. Scrimmage

Down de Scrimmage

ARTÍCULO 1. Un down de scrimmage es la interacción de los dos equipos a lo largo de un down en el que la jugada se inicia con un snap legal.

NOTA: Un down de try es un down de scrimmage que comienza cuando el árbitro declara que la pelota está lista para jugar (Regla 8-3-2-b).

Línea de Scrimmage

ARTÍCULO 2. La línea de scrimmage para cada equipo se establece cuando la pelota está lista para jugarse. Es la línea de yarda que define el plano vertical que pasa por el extremo de la pelota más cercano a su propia goal line.

SECCIÓN 22. Shift

ARTÍCULO 1.

- a. Un shift es un cambio de posición simultáneo de dos o más jugadores del equipo ofensivo después de que la pelota esté lista para jugarse, antes del snap para una jugada de scrimmage (**D.A. 7-1-3:I-II**) (**D.A. 7-1-2:I-IV**)
- b. El shift termina cuando todos los jugadores permanecen sin moverse por un segundo completo.
- c. El shift continúa si uno o más jugadores están en movimiento antes del fin del periodo de un segundo.

SECCIÓN 23. Snap de la pelota

ARTÍCULO 1.

- a. Un snap legal de la pelota es entregarla o pasarla hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos, de manera que la pelota deje la mano o manos en este movimiento (Regla 4-1-4).
- b. El snap se inicia cuando la pelota es movida legalmente y finaliza cuando la pelota deja las manos del snapper; en ese momento se convierte en pelota viva (Regla 4-1-1) (**D.A. 7-1-5:I-II**).
- c. Si a lo largo de cualquier movimiento hacia atrás de un snap legal, la pelota resbala de las manos del snapper, se convierte en un pase hacia atrás y está en juego (Regla 4-1-1).
- d. Mientras la pelota está en el suelo y antes del snap, el eje largo de la pelota tiene que formar un ángulo recto con la línea de scrimmage (Regla 7-1-3).
- e. A no ser que sea movida hacia atrás, el movimiento de la pelota no inicia un snap legal. No es un snap legal si la pelota se mueve en primer lugar hacia adelante o es levantada.
- f. Si la pelota es tocada por el Equipo B durante un snap legal, la pelota continúa muerta y el Equipo B será penalizado. Si la pelota es tocada por el Equipo B a lo largo de un snap ilegal, la pelota continúa muerta y el Equipo A será penalizado (**D.A. 7-1-5:I-II**).
- g. No hace falta que el snap se realice entre las piernas del snapper; pero para ser legal, tiene que ser un movimiento hacia atrás rápido y continuo.
- h. El snap de la pelota se ha de realizar sobre las hash marks o entre ellas.

Decisión Aprobada 2-23-1

- I. Cuarto y goal en la yarda cinco del Equipo B. A12 realiza un muff del snap legal de A55, y (a)

cualquier jugador del Equipo A recupera y avanza la pelota hasta la end zone, o (b) un jugador del Equipo B recupera y avanza la pelota. **APLICACIÓN:** El snap es un pase hacia atrás y puede ser avanzado por cualquier jugador. (a) Touchdown. Dado que es un pase hacia atrás y no un fumble, no hay ninguna restricción para que un jugador del Equipo A recupere y avance la pelota. (b) La pelota continúa en juego. [Citado por 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]

SECCIÓN 24. Series y Series de Posesión

Serie

ARTÍCULO 1. Una serie comprende hasta cuatro downs consecutivos que se inician con un snap (Regla 5-1-1).

Serie de posesión

ARTÍCULO 2. Una serie de posesión es una posesión continua de la pelota durante un periodo extra (Regla 3-1-3). Puede consistir en una o más series.

SECCIÓN 25. Puntos

Punto de Aplicación

ARTÍCULO 1. Un punto de aplicación es el punto en el que se aplica la penalización por una falta o una violación.

Punto Previo

ARTÍCULO 2. El punto previo es el punto en el que la pelota se puso en juego por última vez.

Punto Siguiente

ARTÍCULO 3. El punto siguiente es el punto donde se pondrá la pelota en juego en la siguiente jugada.

Punto de Pelota Muerta

ARTÍCULO 4. El punto de pelota muerta es el punto en el que la pelota se convierte en muerta.

Punto de la Falta

ARTÍCULO 5. El punto de la falta es el punto donde tiene lugar una falta. Si está fuera de límites entre las goal lines, será la intersección entre la hash mark más cercana y la línea de yarda extendida a través del punto de la falta. Si está fuera de límites entre la goal line y la end line o detrás de la end line, la falta está dentro de la end zone.

Punto de Fuera de Límites

ARTÍCULO 6. El punto de fuera de límites es el punto donde, de acuerdo a las reglas, la pelota se convierte en muerta porque ha salido o ha sido declarado fuera de límites.

Punto Interior

ARTÍCULO 7. El punto interior es la intersección de la hash mark más cercana y la línea de yarda que pasa a través del punto de pelota muerta, o del punto en el que una penalización deja la pelota en una zona lateral.

Punto donde termina la carrera

ARTÍCULO 8. El lugar donde termina la carrera es el punto:

- a. En el que la pelota es declarada muerta en posesión de un jugador.
- b. En el que un jugador pierde la posesión de la pelota a causa de un fumble.
- c. En el que tiene lugar una entrega de la pelota.
- d. En el que es lanzado un pase ilegal hacia adelante.
- e. En el que es lanzado un pase hacia atrás
- f. En el que se hace un chut de scrimmage ilegal más allá de la línea de scrimmage.
- g. En el que tiene lugar un chut de retorno.
- h. En el que la posesión de un jugador es ganada bajo las premisas de la "regla del momentum" (Regla 8-5-1-a Excepciones).

Punto Donde Termina el Chut

ARTÍCULO 9. Un chut de scrimmage que cruza la zona neutral termina en el punto en el que la pelota es atrapada o recuperada o en el que la pelota es declarada muerta por regla (Regla 2-16-1-c). (**Excepción:** si se produce una situación de pitido improcedente, el final del chut será donde el balón toque a un jugador, árbitro, el suelo o cruce una línea limítrofe justo después de que el silbato haya sonado).

Punto Básico

ARTÍCULO 10. El punto básico es un esquema de localización del punto de aplicación de penalizaciones gobernado por el Principio Tres-Y-Uno (Regla 2-33). El punto básico para las diferentes categorías de jugadas se reglamenta en la Regla 10-2-2-d.

Punto Posterior al Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 11. El punto posterior al chut de scrimmage sirve como punto básico cuando se produce una aplicación posterior a un chut de scrimmage (Regla 10-2-3).

- a. Cuando el chut finaliza en el terreno de juego, excepto en los casos especiales indicados más abajo, el punto posterior al chut de scrimmage es el punto en el que el chut termina.
- b. Cuando el chut termina en la end zone del Equipo B, el punto posterior al chut de scrimmage es la yarda 20 del Equipo B.

Casos especiales:

1. En un intento no satisfactorio de field goal, si la pelota no ha sido tocada por el Equipo B tras cruzar la zona neutral y es declarada muerta más allá de la zona neutral, el punto posterior al chut de scrimmage es:
 - (a) El punto previo, si el punto previo está en o por fuera de la yarda 20 del Equipo B; o (**D.A. 10-2-3:V**)
 - (b) La yarda 20 del Equipo B, si el punto previo está entre la yarda 20 del Equipo B y su goal line.
2. Cuando se aplica la Regla 6-3-11, el punto posterior al chut de scrimmage es la yarda 20 del Equipo B.

3. Cuando se aplica la Regla 6-5-1-b, el punto posterior al chut de scrimmage es el punto en el que el receptor toca primero la pelota.

SECCIÓN 26. Placar

Placar es sujetar o rodear a un oponente con una mano(s) o brazo(s).

SECCIÓN 27. Designación de Equipos y Jugadores

Equipos A y B

ARTÍCULO 1. El Equipo A es el equipo que es designado para poner la pelota en juego, y el Equipo B es el oponente. Los equipos mantienen sus designaciones hasta que la pelota sea de nuevo declarada lista para jugarse.

Equipos Ofensivo y Defensivo

ARTÍCULO 2. El equipo ofensivo es el equipo en posesión o el equipo al que le pertenece la pelota; el equipo defensivo es el equipo oponente.

Chutador y Holder

ARTÍCULO 3.

- a. El chutador es cualquier jugador que realiza un punt, un drop kick o un place kick de acuerdo a la regla. Continúa siendo un chutador hasta que haya tenido un tiempo razonable para recuperar el equilibrio.
- b. Un holder es un jugador que controla la pelota en el suelo o en un tee de chut. A lo largo de una jugada de chut de scrimmage, continúa siendo el holder hasta que no haya ningún jugador en posición de realizar el chut o, si la pelota ha sido chutada, hasta que el chutador haya tenido un tiempo razonable para recuperar el equilibrio.

Jugador de Línea y Back

ARTÍCULO 4.

- a. *Jugador de línea.*
 1. Un jugador de línea es cualquier jugador del Equipo A situado legalmente en su línea de scrimmage (Regla 2-21-2).
 2. Un jugador del Equipo A está legalmente en la línea de scrimmage cuando mira hacia la goal line de su oponente con la línea de sus hombros aproximadamente paralela a ella y o bien (a) él es el snapper (Regla 2-27-8) o (b) su cabeza rompe el plano de la línea que pasa por la cintura del snapper.
- b. *Jugador de línea interior.* Un jugador de línea interior es aquel que no está al final de su línea de scrimmage.
- c. *Jugador de línea restringido.* Un jugador de línea restringido es cualquier jugador de línea interior, o cualquier jugador de línea que lleve un número del 50 al 79 y cuya(s) mano(s) esté(n) por debajo de las rodillas.
- d. *Back.*
 1. Un back es cualquier jugador del Equipo A que no es un jugador de línea y cuya cabeza u hombros no rompe el plano de la línea que pasa por la cintura del jugador de línea del Equipo A más cercano a él.

2. Un back es también el jugador, que no sea un jugador de línea, en posición de recibir un snap mano a mano.
3. Un jugador de línea se convierte en back antes del snap cuando se mueve a una posición de back y se detiene.

Pasador

ARTÍCULO 5. El pasador es el jugador que lanza un pase hacia adelante. Es un pasador desde el momento que **suelta la pelota** hasta que el pase es completo, incompleto o interceptado, o se mueve para participar en la jugada.

Jugador

ARTÍCULO 6.

- a. Un jugador es cualquiera de los participantes en el partido que no es un sustituto o un jugador reemplazado y está sujeto a las reglas, tanto dentro de límites como fuera de límites.
- b. Un jugador en el aire es un jugador que no está en contacto con el suelo porque **brinca, salta, se tira, se lanza, o ha sido** contactado por un oponente o compañero de equipo, etc. en una acción distinta a la normal de correr.
- c. Un jugador saliente es un jugador que deja el terreno de juego, siendo reemplazado por un sustituto.
- d. Un compañero de equipo es un jugador del mismo equipo.

Corredor y Portador de la pelota

ARTÍCULO 7.

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

Snapper

ARTÍCULO 8. El snapper es el jugador que realiza el snap de la pelota. Se establece como snapper cuando toma posición por detrás de la pelota y toca o simula (mano(s) en o por debajo de sus rodillas) tocar la pelota (Regla 7-1-3).

Sustituto

ARTÍCULO 9.

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

Jugador Reemplazado

ARTÍCULO 10. Un jugador reemplazado es aquel que participó durante el down anterior, ha sido reemplazado por un sustituto y ha abandonado el terreno de juego y las end zones.

Vacante de Jugador

ARTÍCULO 11. La vacante de un jugador tiene lugar cuando un equipo tiene menos de 11 jugadores en el partido.

Jugador Descalificado

ARTÍCULO 12.

- a. Un jugador descalificado es aquel que es declarado inelegible para seguir participando en el partido.
- b. Un jugador o entrenador descalificado debe abandonar el recinto de juego bajo la escolta del personal del equipo antes del inicio de la siguiente jugada después de su descalificación. Deberá permanecer fuera de la vista del campo de juego bajo la supervisión del equipo por lo que resta de partido.

Miembro del Equipo

ARTÍCULO 13. Un miembro del equipo es parte de un grupo de jugadores potenciales, en uniforme, organizados para participar en el inminente partido de football o jugadas de football.

Jugador Indefenso

ARTÍCULO 14. Un jugador indefenso es uno que, debido a su posición física y foco de concentración, es especialmente vulnerable a las lesiones. En caso de duda, un jugador es un jugador indefenso.

Los ejemplos de jugadores indefensos incluyen, aunque no están limitados a éstos:

- a. Un jugador en el momento de lanzar un pase o justo tras haberlo lanzado.
- b. El receptor que está concentrado en atrapar la pelota en un pase adelantado o en posición de recibir un pase atrasado, o uno que ha atrapado la pelota y no ha tenido tiempo de protegerse a sí mismo o no se ha convertido claramente en un portador de la pelota.
- c. El chutador en el momento del chut o justo tras haberlo realizado, o durante el chut o el retorno.
- d. El retornador del chut que está concentrado en atrapar o recuperar el chut en el aire, o uno que ha atrapado o recuperado la pelota y no ha tenido tiempo de protegerse a sí mismo o no se ha convertido claramente en un portador de la pelota.
- e. Un jugador en el suelo.
- f. Un jugador obviamente fuera de la jugada.
- g. Un jugador que recibe un bloqueo por el lado ciego. ^x
- h. Un portador de la pelota que ya está sujeto por un oponente y cuyo avance ha sido detenido.
- i. Un quarterback en cualquier momento después de un cambio de posesión.
- j. Un portador del balón que realiza una acción obvia de deslizarse con los pies por delante.

Jugador Fuera de Límites y Dentro de Límites

ARTÍCULO 15.

- a. *Fuera de límites*
 1. Un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo que no sea otro jugador o un árbitro en o fuera de una línea limítrofe.
 2. Un jugador fuera de límites que pasa a estar en el aire permanece fuera de límites hasta que toca el suelo dentro de límites sin estar simultáneamente fuera de límites.

b. *Dentro de límites*

1. Un jugador dentro de límites es un jugador que no está fuera de límites.
2. Un jugador dentro de límites que pasa a estar en el aire permanece dentro de límites hasta que está fuera de límites.

Entrenador

ARTÍCULO 16.

- a. Un entrenador es una persona sujeta a las reglas que, mientras se encuentra en [el área de equipo, zona de entrenadores, cabina de prensa \(o cualquier otro lugar autorizado dentro del recinto de juego\)](#), observa el juego y/o da instrucciones a los jugadores y suplentes.
- b. Un jugador/entrenador es considerado entrenador cuando está en el área de equipo o zona técnica y como jugador o sustituto en los demás casos.
- c. Cada equipo designará un entrenador como su entrenador principal, y lo/la identificará en el roster y al Referee. [Un entrenador principal descalificado del partido puede designar un nuevo entrenador principal \(Regla 9-2-6-d\)](#).

SECCIÓN 28. Tripping

Tripping es usar intencionalmente la parte inferior de la pierna (bajo la rodilla) o el pie para obstruir a un oponente por debajo de las rodillas (Regla 9-1-2-c).

SECCIÓN 29. Dispositivos para Medir el Tiempo

Reloj de Partido

ARTÍCULO 1. El reloj de partido es cualquier dispositivo bajo la dirección del árbitro apropiado utilizado para cronometrar la duración del juego.

Reloj de Jugada

ARTÍCULO 2.

- a. Cada estadio deberá tener un reloj de jugada visible a cada extremo del recinto de juego. El reloj de jugada (si está disponible) deberá ser capaz de contar en sentido decreciente desde 40 o desde 25 segundos. Debe restablecerse automáticamente a 40 segundos, e iniciar su cuenta inmediatamente al ser restablecido por el operador del reloj de jugada, que lo hará en el momento en el que cualquier árbitro señale que la pelota ha muerto tras una jugada.
- b. De lo contrario, el reloj de jugada es cualquier dispositivo bajo la dirección del árbitro apropiado utilizado para contar los 40/25 segundos entre final de la jugada anterior o la señal de pelota lista, y el instante en el que el balón se pone en juego.

SECCIÓN 30. Clasificación de las Jugadas

Jugadas de Pase Hacia Adelante

ARTÍCULO 1. Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el snap y cuando un pase legal hacia adelante ha sido completo, incompleto o interceptado.

Jugada de Free Kick

ARTÍCULO 2. Una jugada de free kick es el intervalo desde que la pelota es legalmente chutada hasta que está en posesión de un jugador o es declarada muerta por regla.

Jugada de Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 3. Una jugada de chut de scrimmage es la acción durante el intervalo entre el snap y cuando el chut de scrimmage está en posesión de un jugador o la pelota es declarada muerta por regla.

Jugada de Carrera y Carrera

ARTÍCULO 4.

- a. Una jugada de carrera es cualquier acción a pelota viva salvo las que tienen lugar durante una jugada de free kick, una jugada de chut de scrimmage, o una jugada de pase legal hacia delante.
- b. Una carrera es el segmento de una jugada de carrera durante el cual un portador de pelota tiene la posesión.
- c. Si el portador de la pelota pierde la posesión por un fumble, un pase hacia atrás o un pase ilegal hacia delante, el punto en el que la carrera termina (Regla 2-25-8) es la línea de yarda donde el portador de la pelota pierde la posesión de la pelota. La jugada de carrera incluye la carrera y las acciones a pelota suelta antes de que un jugador gane o recupere la posesión de la pelota o la pelota sea declarada muerta por regla (**D.A. 2-30-4:I y II**)
- d. Una nueva jugada de carrera se inicia cuando un jugador gana o recupera la posesión.

Decisión Aprobada 2-30-4

- I. A21 atrapa un pase hacia adelante con sus rodillas en el suelo. El pasador es golpeado durante la jugada de pase. **APLICACIÓN:** La recepción de A21 ha empezado una jugada de carrera, la cual finaliza inmediatamente. Penalizar la agresión con 15 yardas desde el final de la carrera, primer down para el Equipo A. [Citado por 2-30-4-c]
- II. Tercero y 10. A21 atrapa un pase hacia adelante y hace un fumble cuando es placado después de ganar 9 yardas. El fumble es recuperado del suelo por A24, cinco yardas por delante del punto de fumble. A lo largo del pase, el pasador es objeto de rudeza. **APLICACIÓN:** Penalizar con 15 yardas desde el punto de la recuperación por A24 (final de la última carrera), primer down para el Equipo A. [Citado por 2-30-4-c]

Resultado de la Jugada

ARTÍCULO 5. El resultado de la jugada es la situación de juego en el momento que la pelota es declarada muerta y antes de la aplicación de las penalizaciones por cualquier falta o violación que ocurra durante la jugada.

SECCIÓN 31. Áreas de Campo

El Campo

ARTÍCULO 1. El campo es el área dentro de las líneas limítrofes e incluye estas líneas y las áreas de equipo, y el espacio por encima de todo ello (**Excepción:** Vallas alrededor del campo).

El Terreno de Juego

ARTÍCULO 2. El terreno de juego es el área delimitada por las sidelines y las goal lines.

End Zones

ARTÍCULO 3.

- a. La end zone a cada extremo del campo es el rectángulo definido por la goal line, sidelines y end line.
- b. La goal line y los pylons de la goal line están dentro de la end zone.
- c. La end zone de un equipo es la que este equipo defiende. (D.A. 8-5-1:VII) (D.A. 8-6-1:I)

Superficie de Juego

ARTÍCULO 4. La superficie de juego es el material o sustancia con la que está hecho el terreno de juego, incluidas las end zones.

Recinto de Juego

ARTÍCULO 5. El recinto de juego es aquella área que comprende el estadio, el techo, los asientos, las vallas u otras estructuras (**Excepción:** Los marcadores no se consideran dentro del recinto de juego). Donde no haya estadio, techo o gradas, el recinto de juego es cualquier área dentro de la vista y/o sonido del campo. (Reglas 9-2-6-b y 9-2-7)

Zona Lateral

ARTÍCULO 6. La zona lateral es el área entre las hash marks y la sideline más cercana.

SECCIÓN 32. Pelear

ARTÍCULO 1. Pelear es cualquier intento por parte de un jugador, entrenador o miembro de un equipo uniformado de golpear a un oponente de una manera combativa no relacionada con el football. Estos actos incluyen, aunque no están limitados a éstos:

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

SECCIÓN 33. Principio Tres-y-Uno

El Principio Tres-Y-Uno de aplicación de penalizaciones se aplica cuando la declaración de una penalización para una falta dada no especifica un punto de aplicación. La aplicación de este principio se describe en la Regla 10-2-2-c.

SECCIÓN 34. Caja de Tackles

- a. La caja de tackles es el área rectangular delimitada por la zona neutral, las dos líneas paralelas a las sidelines a cinco yardas del jugador central de la línea, y la end line del Equipo A. (Ver Apéndice D.)
- b. La caja de tackles desaparece en cuanto la pelota la abandona.

SECCIÓN 35. Targeting

ARTÍCULO 1. "Targeting" se denomina a la acción en la que un jugador toma como objetivo a un oponente con el propósito de atacar con contacto de manera fuerte e intencionada que va más allá de hacer un placaje legal o un bloqueo legal o jugar la pelota. Algunos indicadores de Targeting incluyen, aunque no están limitados a éstos:

- a. Lanzarse – un jugador levantando sus pies del suelo para atacar a un oponente con un impulso hacia arriba y hacia adelante del cuerpo para hacer contacto fuerte e intencionado en la cabeza o zona del cuello.
- b. Agacharse seguido de un impulso hacia arriba y hacia adelante para atacar con contacto fuerte e intencionado a la cabeza o zona del cuello, incluso cuando uno o ambos pies están en el suelo.
- c. Dirigirse con el casco, hombro, antebrazo, puño, mano o codo por delante para atacar con contacto fuerte e intencionado a la cabeza o zona del cuello
- d. Bajar la cabeza antes de atacar iniciando contacto fuerte e intencionado con la coronilla del casco.

REGLA 3

Periodos, Factores de Tiempo y Sustituciones

SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo

Pre Partido, Primer y Tercer Periodos

ARTÍCULO 1.

- a. Antes del partido, durante el calentamiento, los equipos deben permanecer en su mitad acordada del campo, normalmente la mitad del campo que incluye desde la línea de cinco yardas desde el centro del campo hacia su izquierda, mirando desde su área de equipo hacia el campo.
- b. Cuando cualquier miembro del equipo entra al terreno de juego antes de que los árbitros acompañen a los capitanes para el sorteo, el entrenador principal o asistente de ese equipo deberá estar presente en el campo.
- c. Cuando los miembros del equipo están presentes en el terreno de juego tras la jurisdicción de los árbitros, éstos deben llevar la camiseta de juego o llevar los números visibles y legibles. Cualquier jugador sin número visible y legible deberá abandonar el terreno de juego.
- d. Cada mitad deberá empezar con un kickoff.
- e. Tres minutos antes de la hora establecida para el inicio del partido, el Referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro del partido, pidiendo primero al capitán del equipo visitante que escoja el lado de la moneda. Antes de la segunda parte, el Referee obtendrá las opciones de la segunda parte de los equipos.
- f. A lo largo del sorteo, cada equipo permanecerá en su área de equipo. El sorteo comienza cuando los capitanes de campo traspasan las sidelines y finaliza cuando los capitanes retornan a dichas sidelines.

PENALIZACIÓN – [f] Cinco yardas desde el punto siguiente [S19: IPR].

- g. El ganador del sorteo escogerá una de las siguientes opciones:
 1. Designar qué equipo realizará el kickoff.
 2. Designar qué goal line defenderá su equipo.
 3. Declinar su selección para la segunda parte.
- h. El oponente escogerá una de las opciones 1 o 2 arriba indicadas, la que quede disponible.
- i. Si el ganador del sorteo elige la opción 3 de las arriba indicadas, entonces, tras la selección del oponente de una de las opciones, el ganador seleccionará la que quede disponible (1 o 2 de las arriba indicadas).
- j. Para la segunda mitad, el perdedor del sorteo, o el ganador que eligió la opción 3, deberán elegir la opción 1 o 2 arriba. El oponente seleccionará la opción que quede disponible.

Decisión Aprobada 3-1-1

- I. Después de que haya comenzado la jurisdicción de los árbitros, algunos jugadores del equipo local entran al terreno de juego sin su camiseta de juego, y no tienen su número visible y legible. **APLICACIÓN:** Los jugadores sin camiseta de juego o números visibles y legibles deben

abandonar inmediatamente el terreno de juego. El entrenador principal o asistente(s) en el campo pueden ayudar con esta situación.

Segundo y Cuarto Periodos

ARTÍCULO 2. Entre el primer y el segundo periodo, al igual que entre el tercero y el cuarto periodo, los equipos defenderán las goal lines contrarias.

- a. La pelota será recolocada en el punto exacto que corresponde, en relación a las goal lines y a las sidelines, a su localización al final del periodo precedente.
- b. La posesión de la pelota, el número de down y la distancia a avanzar se mantendrán sin cambios.

Periodos Extra

ARTÍCULO 3. Se utilizará el sistema de desempate cuando un partido quede empatado después de cuatro periodos. (**Excepción:** ▼ Las competiciones pueden adoptar normas para prescindir del sistema de desempate si el resultado está empatado al final de un partido de temporada regular. En ese caso, el partido se dará por concluido y el resultado se mantendrá en empate). Se aplicarán las reglas de juego de IFAF, con las siguientes excepciones:

- a. Inmediatamente después de la conclusión del 4º cuarto, los árbitros pedirán a ambos equipos que se retiren a sus respectivas áreas de equipo. Los árbitros se reunirán en la yarda 50 y revisarán los procedimientos de desempate.
- b. Los árbitros escoltarán a los capitanes (Regla 3-1-1) hasta el centro del campo para el sorteo. El Referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro del partido, indicando previamente al capitán del equipo visitante que elija el lado de la moneda. El ganador del sorteo no puede declinar la elección y escogerá una de las siguientes opciones:
 1. Ser equipo ofensivo o defensivo, con el equipo ofensivo en la yarda 25 del oponente para comenzar la primera serie de posesión.
 2. Qué extremo del campo se utilizará para las dos series de posesión de este periodo extra.
- c. El perdedor del sorteo ejercerá la opción restante para el primer periodo extra y tendrá la primera elección de las dos opciones para los siguientes periodos extras pares que hubiera.
- d. *Definición.* Un periodo extra consistirá en dos series de posesión donde alternativamente cada equipo pondrá en juego la pelota mediante un snap en o entre las hash marks de la yarda 25 designada (salvo que se reajuste a causa de una penalización), la cual pasará a ser la yarda 25 del oponente. El snap se hará en el punto medio entre las líneas interiores de la yarda 25, a no ser que el equipo ofensivo escoja una posición diferente en o entre las líneas interiores antes de la señal de pelota lista para jugar. Después de la señal, la pelota podrá ser recolocada después de un tiempo muerto de un equipo, a no ser que haya habido una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones.

- e. *Series de posesión.* Cada equipo retiene la posesión de la pelota a lo largo de una serie de posesión hasta que anote o no consiga hacer un primer down. La pelota continúa viva después de un cambio de posesión hasta que sea declarada muerta. No obstante, el Equipo A no puede tener primero y diez si recupera de nuevo la posesión de la pelota después de un cambio de posesión. (**D.A.3-1-3:I-IX**). Comenzando con el tercer periodo extra, la serie de posesión de un equipo será una jugada por un try de dos puntos desde la línea de 3 yardas, a menos que sea reubicado por penalización.

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

- f. *Anotación.* El equipo que anote un mayor número de puntos a lo largo del tiempo normal y de los periodos extra será declarado el ganador. Habrá igual número de series de posesión, tal y como se ha detallado en el anterior apartado (e), en cada periodo extra, excepto si el Equipo B

anota salvo que sea en un try. Comenzando con el **segundo periodo extra**, el equipo que anote un touchdown deberá intentar un try de dos puntos. Aunque no sea ilegal, un try de un punto por parte del Equipo A no puntuará. **(D.A. 3-1-3:X)**.

- g. Las faltas después de un cambio de posesión se tratan de manera especial (Regla 10-2-7). **(D.A. 3-1-3:XI-XIV)**
- h. *Tiempos muertos*. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada periodo extra (Regla 3-3-7). Los tiempos muertos no utilizados a lo largo del tiempo normal de partido no se podrán utilizar en el(los) periodo(s) extra. Los tiempos muertos no utilizados en los periodos extras no se podrán utilizar en otros periodos extras. Los tiempos muertos entre periodos se cargarán al siguiente periodo.
Los tiempos muertos de radio y TV solo están permitidos entre periodos extra (entre primero y segundo, entre segundo y tercero, etc.). Los tiempos muertos cargados a los equipos no pueden extenderse por necesidades de radio y/o TV. El(los) periodo(s) extra(s) comenzará(n) cuando se haga el primer snap.
- i. En ausencia de un tiempo muerto para televisión, después del segundo y cuarto periodo extra, habrá un periodo de descanso obligatorio de 2 minutos.

Decisión Aprobada 3-1-3

- I. En una jugada que no es un try, el Equipo B anota un touchdown tras interceptar un pase hacia delante, interceptar o recuperar un pase hacia atrás o un fumble, o retornar un intento de field goal bloqueado. **APLICACIÓN:** El periodo y el partido han acabado, y el Equipo B es el ganador. [Citado por 3-1-3-e]
- II. A lo largo de la primera serie de posesión de un periodo, el Equipo B intercepta un pase hacia delante, o intercepta o recupera un fumble o un pase hacia atrás, pero no anota un touchdown. **APLICACIÓN:** Termina la serie de posesión del Equipo A y el Equipo B inicia su serie. El Equipo B pasa a ser el Equipo A cuando el Referee declare la pelota lista para jugarse. [Citado por 3-1-3-e]
- III. A lo largo de la primera serie de posesión de un periodo, el intento de field goal del Equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutral. El Equipo A recupera la pelota y corre hasta anotar un touchdown. **APLICACIÓN:** Seis puntos para el Equipo A. El Equipo B comienza su serie de posesión del periodo después del try. [Citado por 3-1-3-e]
- IV. El intento de field goal del Equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutral. A23 recupera la pelota y es placado más allá de la línea para alcanzar. **APLICACIÓN:** El Equipo A retiene la pelota para continuar su serie de posesión. Primero y 10. [Citado por 3-1-3-e]
- V. El intento de field goal Equipo A en primer, segundo o tercer down es bloqueado y no cruza la zona neutral. A23 recupera la pelota y es placado cerca y antes de la línea para alcanzar. **APLICACIÓN:** Pelota del Equipo A, siguiente down. [Citado por 3-1-3-e]
- VI. A lo largo de la primera serie de posesión de un periodo, el Equipo B gana la posesión y pierde después la pelota, recuperándola el Equipo A, el cual (a) anota un touchdown; (b) no anota ningún touchdown. **APLICACIÓN:** (a) La anotación cuenta. Tanto en (a) como en (b), el Equipo A termina su serie de posesión y el Equipo B comienza su serie de posesión del periodo, después del try para (a). [Citado por 3-1-3-e]
- VII. A lo largo de la primera serie de posesión de un periodo, el Equipo A hace un fumble que entra en la end zone del Equipo B en el segundo down de una serie. El Equipo B recupera y mata la pelota en su end zone. **APLICACIÓN:** Termina la serie de posesión del Equipo A. El Equipo B comienza su serie de posesión. [Citado por 3-1-3-e]
- VIII. A lo largo de la primera serie de posesión de un periodo, B10 intercepta un pase hacia delante en su yarda seis y mata la pelota en su end zone. **APLICACIÓN:** Safety: dos puntos para el Equipo A. La serie de posesión del Equipo A ha finalizado. El Equipo B pondrá la pelota en juego,

- primero y 10 en la yarda 25 del mismo extremo del campo. [Citado por 3-1-3-e]
- IX. El intento de field goal del Equipo A no ha sido tocado más allá de la zona neutral hasta que B17 hace un muff en la línea de yarda cinco. A75 lo recupera en la línea de yarda tres. **APLICACIÓN:** La serie de posesión del Equipo A continúa; primer down para el Equipo A en la línea de yarda tres. [Citado por 3-1-3-e]
- X. En la primera serie de posesión de un periodo, el Equipo A anota un touchdown. En el try, el Equipo B intercepta un pase y lo retorna para anotar un touchdown de dos puntos. **APLICACIÓN:** El Equipo B iniciará su serie de posesión en la yarda 25, con el Equipo A liderando el marcador de la prórroga por 6-2. [Citado por 3-1-3-f]
- XI. Tras el final de la primera serie de posesión del Equipo A, el Equipo B comete una falta **personal** a pelota muerta. **APLICACIÓN:** El Equipo B inicia su serie de posesión en la yarda 40, primero y 10. [Citado por 3-1-3-g]
- XII. Durante la primera serie de posesión de un periodo, A12 lanza un pase hacia delante y el Equipo A es sancionado por un shift ilegal. B25 intercepta el pase, y B38 comete (a) un clipping o (b) una falta flagrante antes de que B25 cruce la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Anotación no otorgada. Las penalizaciones se compensan entre sí y el down no se repite. La serie de posesión del Equipo A termina, y **el Equipo B inicia su serie de posesión en la yarda 40. En (b), B38 es descalificado.** [Citado por 3-1-3-g]
- XIII. Durante la segunda serie de posesión de un periodo B25 intercepta un pase y lleva la pelota hasta atravesar la goal line del Equipo A. Durante la carrera B79 hace un clipping en el centro del terreno de juego. **APLICACIÓN:** No hay touchdown. O bien el partido ha terminado, o bien se iniciará el siguiente periodo con primero y **10 en la yarda 12½ o la yarda 40, puesto que la penalización se lleva a la siguiente serie.** [Citado por 3-1-3-g]
- XIV. Durante la primera serie de posesión B37 intercepta un pase hacia delante y tiene el campo despejado hacia la goal line cuando realiza un gesto obsceno hacia el oponente más cercano. **APLICACIÓN:** La anotación del Equipo B se cancela y la penalización se lleva a la siguiente serie. El Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de yarda 40, primero y 10 (Reglas 3-1-3, 10-2-7- a y 10-2-7-b). [Citado por 3-1-3-g]

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego e Interrupciones

Duración de los Periodos y de las Interrupciones

ARTÍCULO 1. El tiempo total de juego será de 48 minutos, divididos en cuatro periodos de 12 minutos cada uno, con un minuto de interrupción entre el primero y el segundo periodo (primera mitad) y entre el tercero y el cuarto periodo (segunda mitad) (**Excepción:** El minuto de interrupción entre el primero y el segundo periodo y el tercero y el cuarto periodo se pueden extender por tiempos muertos de radio y televisión).

▼ Las competiciones o federaciones nacionales pueden adoptar reglamentos para establecer el tiempo máximo de juego en un partido de 60, 48, 40 o 32 minutos, siempre que los cuatro periodos sean de igual duración.

- Ningún periodo se acabará hasta que la pelota esté muerta y el Referee declare el periodo finalizado [S14].
- ∅ La interrupción entre mitades será de 20 minutos, a menos que se altere antes del partido por acuerdo mutuo de ambos equipos y la autoridad competente. Inmediatamente después de que finalice el segundo periodo, el Referee deberá dar inicio a la interrupción señalando el inicio del reloj de jugada [S2].
- § Se recomienda encarecidamente que el responsable de la gestión del partido no lo programe con menos de cuatro horas antes de que oscurezca (definido como la hora local de la puesta del

sol o el tiempo en el que cualquier luz artificial debe estar apagada).

- d. # Si un partido (retrasado cinco o más minutos) da inicio a menos de 3 horas y media antes de que oscurezca, el tiempo de juego deberá limitarse a un máximo de 48 minutos. **(D.A. 3-2-1:I)**
- e. # Si un partido (retrasado cinco o más minutos) da inicio a menos de 3 horas antes de que oscurezca, el tiempo de partido se limitará a un máximo de 40 minutos. **(D.A. 3-2-1:I)**

Decisión Aprobada 3-2-1

- I. El inicio de un partido está programado 3 horas antes de que oscurezca. (a) Se inicia puntual. (b) El saque inicial se retrasa 5 minutos o más. **APLICACIÓN:** (a) El tiempo de juego será el determinado por la competición (48 minutos por defecto). (b) El tiempo de juego será limitado a un máximo de 40 minutos. [Citado por 3-2-1-d, 3-2-1-e]

Ajustes de Tiempo

ARTÍCULO 2. Antes del inicio del partido, el Referee puede acortar el tiempo de juego y de la interrupción entre mitades si cree que la oscuridad u otras condiciones pueden interferir con el partido. Los cuatro periodos tienen que tener la misma duración si el partido es acortado antes de que empiece.

- a. Ø En cualquier momento del partido, el tiempo de juego de uno o varios periodos restantes, así como de la interrupción entre mitades, puede ser acortado por mutuo acuerdo de los dos entrenadores principales y del Referee. **(D.A. 3-2-2:I)**
- b. Los errores de tiempo en el reloj del partido pueden ser corregidos, pero sólo en el periodo donde tuvieron lugar.
- c. Si el Referee tiene un conocimiento exacto de la diferencia de tiempo, reajustará el reloj de partido y lo pondrá en marcha adecuadamente.
- d. Los errores de tiempo en el reloj de jugada pueden ser corregidos por el Referee. El reloj de jugada se pondrá de nuevo en marcha (Regla 2-29-2).
- e. Cuando la cuenta del reloj de jugada sea interrumpida por circunstancias más allá del control de cualquier equipo (y sin que pueda saberse el tiempo ya transcurrido del reloj del partido), se empezará una nueva cuenta del reloj de jugada, y el reloj de partido se pondrá en marcha según la Regla 3-2-4-b.
- f. El reloj de 40/25 segundos no se pondrá en marcha cuando el reloj de partido esté corriendo con menos de 40 o 25 segundos, respectivamente, para el fin de un periodo. **El reloj de jugada debe colocarse adecuadamente y mantenerse en la pantalla (40 o 25 segundos) y esperar.**
- g. El reloj de partido no se parará si el reloj de jugada se pone en marcha contraviniendo lo indicado en el anterior párrafo f.
- h. Los ajustes de tiempo en los partidos que utilizan la revisión de video se rigen por la Regla 12-2-2-a-10.

Decisión Aprobada 3-2-2

- I. Al descanso el marcador es 56-0. Los entrenadores principales y el árbitro acuerdan que el tercer y cuarto cuartos deben reducirse a 10 minutos cada uno. **Los entrenadores solicitan también que la segunda mitad se juegue a “reloj corrido”, ej. El reloj de juego no se para. APLICACIÓN:** Los cuartos restantes pueden reducirse a 10 minutos cada uno. **Respecto al “reloj corrido”, que se implemente o no depende del Reglamento de Competición según la Regla 3-3-2. Si la Regla 3-3-2 no está en efecto. El reloj normal se aplicará durante todo el partido.** [Citado por 3-2-2-a]

Extensión de los Periodos

ARTÍCULO 3.

- a. Se alargará un periodo para jugar un down sin tiempo si durante el down en el que el tiempo expira suceden una o varias de las siguientes situaciones (**D.A. 3-2-3:I-VIII**):
- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Se acepta la penalización de una o más faltas a pelota viva (Excepción: Reglas 10-2-5-a y 10-2-5-d). A elección del equipo ofendido, el periodo no se extenderá si la falta es una falta del equipo en posesión y la declaración de la penalización incluye la pérdida de un down (D.A. 3-2-3:VIII). 2. A elección del equipo ofendido, una violación por toque ilegal es aceptada. |
|---|
3. Tiene lugar una compensación de faltas.
 4. Tiene lugar un pitido improcedente de un árbitro, o de cualquier otra forma un árbitro señala equivocadamente pelota muerta.
- b. Se jugarán downs sin tiempo adicionales hasta que un down se vea libre de las circunstancias descritas en los epígrafes 1, 2 y 3 de la Regla 3-2-3-a (arriba).
- c. Si se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo expira, el periodo se extenderá para el try (**Excepción: Regla 8-3-2-a**).

Decisión Aprobada 3-2-3

- I. A lo largo de la extensión de un periodo después de que la pelota se haya declarado lista para jugarse y antes del snap, el Equipo A comete una falta. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. El Equipo A es penalizado por la falta y tiene derecho a completar el down. [Citado por 3-2-3-a]
- II. El tiempo se agota a lo largo de un free kick del Equipo A. A1 está en offside en el chut. **APLICACIÓN:** Penalización – Cinco yardas desde el punto previo, o desde el punto de final de carrera del Equipo B o desde el punto de touchback, y se alarga el periodo. Repetir el free kick o conceder al Equipo B un down sin tiempo. [Citado por 3-2-3-a]
- III. El tiempo se agota a lo largo de un intento de field goal del Equipo A. El Equipo B cometió un offside. **APLICACIÓN:** Penalización – Cinco yardas desde el punto previo, se alarga el periodo (Regla 10-2-2-d-4-a). [Citado por 3-2-3-a]
- IV. Un jugador del Equipo A interfiere con la oportunidad de atrapar un chut (no en un try) a lo largo de un down donde el tiempo se agota. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto de la falta. Se alarga el periodo. [Citado por 3-2-3-a]
- V. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. Después del touchdown, pero antes del try, cualquiera de los dos equipos hace una falta. **APLICACIÓN:** El periodo sólo se alargará para realizar el try. La penalización puede ser aplicada en el try o en el siguiente kickoff, o en el punto siguiente en periodos extras. [Citado por 10-2-5-c, 3-2-3-a]
- VI. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. A lo largo de la anotación del try del Equipo A, el Equipo B hace una falta. **APLICACIÓN:** No se alarga el periodo para el kickoff. El Equipo A puede aceptar la penalización y repetir el try, o declinar la penalización y aceptar la anotación. Las penalizaciones por faltas personales y conducta antideportiva se pueden aplicar en el siguiente kickoff o en el punto siguiente en periodos extras. [Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1]
- VII. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. Tras acabar el try, cualquiera de los dos equipos comete una falta a pelota muerta. **APLICACIÓN:** El try puede ser repetido cuando se acepta una penalización por una falta a pelota viva que tiene lugar a lo largo del try; la penalización por una falta a pelota muerta se aplicará también entonces en la repetición del try. No se extenderá el periodo para aplicar una falta a pelota muerta. Si es aceptada, la penalización tiene que ser aplicada en el kickoff que da inicio al siguiente periodo o en el punto siguiente en periodos extra. [Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-

3-d-2, 8-3-5]

- VIII. El tiempo expira en la primera mitad en una jugada en la que A12 está más allá de la zona neutral cuando completa un pase a A88 en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** El Equipo B acepta la penalización para anular la anotación, y a elección del equipo ofendido el periodo no se extiende puesto que la penalización incluye una pérdida de un down. La primera mitad del partido termina. [Citado por 3-2-3-a-1, 3-2-3-a]

Dispositivos para Medir el Tiempo

ARTÍCULO 4.

- a. *Reloj del Partido.* El tiempo de juego se controlará con un reloj del partido que puede ser, o bien operado por el Line Judge, el Back Judge, el Field Judge o el Side Judge, o un reloj de partido controlado por un asistente bajo la dirección del árbitro apropiado. El tipo de reloj de partido lo determinará la organización del partido. **El reloj de juego no debe mostrar décimas de segundo.**
- b. *Reloj de 40 segundos.*
1. Cuando un árbitro señale que la pelota ha muerto, el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 40 segundos.
 2. Si la cuenta de 40 segundos no se inicia o se ve interrumpida por razones más allá del control de los árbitros o del operador del reloj (por ejemplo, por un malfuncionamiento del reloj), el Referee deberá detener el reloj del partido y señalará (con ambas palmas abiertas en un movimiento arriba-abajo por encima de la cabeza) que el reloj de jugada debe restablecerse en 40 segundos e iniciar su marcha inmediatamente.
 3. En el caso en el que el reloj de 40 segundos esté corriendo y que la pelota no esté lista para el snap tras 20 segundos de cuenta, el Referee señalará que el reloj de jugada se reseteará a 25 segundos. Si ocurre esta circunstancia, el Referee deberá declarar un tiempo muerto y señalar que el reloj de jugada se debe restablecer en 25 segundos. Cuando el partido esté listo para reiniciarse, el Referee dará la señal de pelota lista para jugarse [S1] y el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 25 segundos. El reloj del partido se iniciará con el snap excepto que estuviera corriendo cuando el Referee declaró el tiempo muerto; en este caso, el reloj del partido se iniciará en la señal del Referee (Regla 3-3-2-f). **(D.A. 3-2-4:I y II)**
- c. *Reloj de 25 segundos.* Si los árbitros señalan que el reloj del partido se debe detener por cualquier de las siguientes razones, el Referee señalará (con una palma abierta en un movimiento arriba-abajo por encima de la cabeza) que el reloj de jugada debe restablecerse en 25 segundos:
1. Administración de una penalización.
 2. Tiempo muerto cargado a un equipo.
 3. Tiempo muerto de medios audiovisuales.
 4. Tiempo muerto por lesión de un jugador del Equipo A. El reloj de jugada se establecerá en 40 segundos si se tratara de una lesión de un jugador del Equipo B.
 5. Mediciones.
 6. Se concede un primer down al Equipo B.
 7. Tras un down de chut que no sea un free kick en el que el Equipo B será el siguiente en hacer el snap del balón.
 8. Anotación que no sea un touchdown (no el try).
 9. Inicio de cada periodo.
 10. El inicio de una serie de posesión en un periodo extra.
 11. Revisión de video.
 12. Otras detenciones administrativas.

13. Cuando el casco de un jugador atacante se sale completamente durante la jugada. El reloj de jugada se fija en 40 segundos cuando el caso de un jugador defensivo sale completamente.

Cuando se reinicie el partido, el Referee dará la señal de pelota lista para jugarse [S1] y el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 25 segundos.

- d. *Malfuncionamiento del Dispositivo*. Si uno de los relojes de 40/25 segundos visibles dejará de funcionar, el Referee avisará inmediatamente a ambos entrenadores y ambos relojes deberán ser apagados.

Decisión Aprobada 3-2-4

- I. Cuando la pelota se declara muerta después de una jugada de carrera que acaba fuera de límites, el reloj de jugada de 40 segundos se inicia. El Umpire recibe la pelota del Line Judge, y mientras la pone en el suelo, se da cuenta que no es una pelota de juego legal. Lanza la pelota al Line Judge que intenta obtener una pelota de juego legal del ball boy. **APLICACIÓN:** Si el reloj de jugada marca 20 segundos o menos antes de que la pelota correcta entre desde la banda y sea declarada lista para jugarse, el árbitro declara un tiempo muerto y señala que el reloj de la jugada se restablece a 25 segundos. Cuando la pelota está lista para jugarse, hará la señal para que se inicien el reloj de jugada y el reloj de partido. [Citado por 3-2-4-b-3]
- II. Cuando la pelota es declarada muerta después de una jugada de carrera que termina en la zona lateral, los árbitros tienen dificultades para hacer que la pelota llegue a la hash mark. A medida que el reloj de jugada se acerca a los 20 segundos, el Umpire logra colocar la pelota en el suelo, y cuando los árbitros están listos, el Umpire se aleja con el reloj de jugada por debajo de 20 segundos. **APLICACIÓN:** Sin detener el reloj de partido, el Referee da la señal para indicar que el reloj de jugada de ser reiniciado a 25 segundos. Si éste se restablece rápidamente a 25, el reloj de partido no se detiene. Sólo si el operador del reloj de jugada no responde a la señal rápidamente, será el Referee quien declarará un tiempo muerto, hará la señal para que el reloj de jugada sea restablecido en 25 segundos, y seguido la señal de iniciar tanto el reloj de partido como el de jugada. [Citado por 3-2-4-b-3]
- III. El Equipo A anota un touchdown y el reloj de jugada de 40 segundos se inicia. Sin detener el partido, el Referee recibe una confirmación positiva del Video Judge de que el touchdown es bueno. El reloj de jugada muestra: (a) 20 o más segundos, o (b) 19 o menos segundos. **APLICACIÓN:** El Referee (a) hace una señal para hacer retroceder al [Center Judge o Umpire](#) y permitir que la pelota se saque. (b) El Referee señalará que el reloj de jugada se reinicia a 25 segundos, y luego hará una señal para hacer retroceder al [Center Judge o Umpire](#) y permitir que la pelota se saque.
- IV. El Equipo A anota un touchdown y el reloj de jugada de 40 segundos se inicia. Con menos de 25 segundos en el reloj de jugada, el entrenador principal del Equipo A o el capitán del equipo solicita que la pelota se mueva a la hash mark de la izquierda. **APLICACIÓN:** Los árbitros no atenderán la solicitud. El Equipo A puede pedir un tiempo muerto para reubicar la pelota a menos que esté precedido por una falta del Equipo A o una compensación de faltas.

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos: Inicio y Parada del Reloj

Tiempo Muerto

ARTÍCULO 1.

- a. Un árbitro señalará un tiempo muerto cuando las reglas así lo prevean para detener el reloj o cuando se cargue un tiempo muerto a un equipo o al Referee. Los demás árbitros deberán repetir las señales de tiempo muerto. El Referee puede declarar y cargarse a sí mismo con un tiempo muerto discrecional por cualquier contingencia no específicamente cubierta por las

reglas. **(D.A. 3-3-1:IV)**

- b. Cuando un equipo haya agotado todos sus tiempos muertos y solicite otro, los árbitros no harán caso a la petición (Regla 3-3-4).
- c. Una vez iniciado el partido, los jugadores no podrán practicar con la pelota en el campo de juego ni en las end zones excepto durante la interrupción de la media parte.

Decisión Aprobada 3-3-1

- I. En tercer down y 2 ½ yardas por ganar, A45 hace un fumble de una pelota viva después de ganar tres yardas. Los árbitros no pueden determinar quién ha recuperado la pelota, de manera que el Line Judge hace la señal de parar el reloj mientras se está localizando la pelota. Se encuentra que está en posesión de A45 y (a) no ha superado la línea por alcanzar o (b) ha superado la línea por alcanzar. **APLICACIÓN:** El reloj de 40 segundos se inicia cuando la pelota es declarada muerta. (a) El Referee hará inmediatamente la señal de que se ponga en marcha el reloj del partido. (b) El reloj del partido se pondrá en marcha con la señal del Referee de que la pelota esté lista para jugarse.
- II. En segundo down y 14 yardas por ganar, A45 gana seis yardas y es placado con la pelota en posesión. El Linesman, confundiendo el primer palo de la cadena por el segundo, hace erróneamente la señal de parar el reloj. **APLICACIÓN:** Tan pronto como el error sea detectado por cualquier árbitro, el árbitro que detecta el error hará la señal de reloj en marcha.
- III. El Equipo A hace un fumble o la pelota queda libre después de un pase hacia atrás. Varios jugadores se lanzan encima de la pelota, creando una pila. **APLICACIÓN:** El árbitro (o árbitros) de cobertura pararán el reloj del partido y el reloj de 40 segundos iniciará su marcha. En el momento que se tenga un conocimiento positivo de qué equipo ha recuperado la pelota, el Referee indicará la dirección según la posesión e iniciará el reloj del partido (a) inmediatamente si el Equipo A ha recuperado cerca de la línea para ganar (no es un primer down), o (b) en el snap si la ha recuperado el Equipo B. [Citado por 3-3-2-e-8]
- IV. Se rompe o se rasga un cordón de bota o de una protección, la camiseta, el número o equipamiento. **APLICACIÓN:** No se concede un tiempo muerto a discreción del Referee para repararlo o sustituirlo. [Citado por 3-3-1-a]

Iniciando y Parando el Reloj

ARTÍCULO 2. ▼ Si el margen de puntuación es mayor de 34 puntos, se aplicará *reloj corrido* (*Mercy Rule*). Durante este periodo, el reloj de partido sólo se parará por las razones marcadas con un asterisco * más abajo. Para todos los demás eventos, el reloj seguirá corriendo. Las competiciones pueden adoptar reglamentaciones para:

- 1. eliminar la regla del reloj corrido completamente;
 - 2. eliminar la regla solo en la primera mitad;
 - 3. limitar el uso de la regla del reloj corrido después de que hayan transcurrido 2 horas y 15 minutos después del inicio, pero solo en los partidos que se transmiten en directo;
 - 4. reducir el margen de puntuación por debajo de 34 puntos.
- a. *Free Kick*. Cuando la pelota es chutada en un free kick, el reloj del partido se pondrá en marcha a la señal de un árbitro cuando la pelota sea legalmente tocada en el terreno de juego, o cuando cruce la goal line después de haber sido tocada legalmente por el Equipo B en su end zone. Se parará a la señal de un árbitro cuando posteriormente la pelota sea declarada muerta por regla. **(D.A. 3-3-2:VII)**
 - b. *Down de Scrimmage*. Cuando un periodo se inicia con un down de scrimmage, el reloj del partido se pondrá en marcha cuando se realice un snap legal de la pelota. En todos los demás downs de scrimmage, el reloj del partido se inicia cuando se realiza el snap legal de la pelota (Regla 3-3-2-d) o tras una señal previa del Referee (Regla 3-3-2-e). El reloj del partido no se

pondrá en marcha a lo largo de un try, a lo largo de la extensión de un periodo o a lo largo de un periodo extra **(D.A. 3-3-2:I-IV)**

- c. *Tras una Anotación.* El reloj del partido se parará con la señal de un árbitro tras un touchdown, un field goal o un safety. Se iniciará de nuevo según lo indicado (a) a menos que una penalización anule la anotación o el down se vuelva a jugar, en cuyo caso se iniciará cuando se realice el snap legal de la pelota.
- d. *Inicio al Snap.* En cada una de las siguientes situaciones, el reloj del partido se detendrá a una señal de un árbitro. Si la siguiente jugada se inicia con un snap entonces el reloj del partido se iniciará en el snap cuando:
1. Se produzca un touchback (el Equipo B será el próximo en hacer el snap del balón).
 2. Con menos de dos minutos para la finalización de una mitad un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites. (**Excepción:** Tras un fumble del Equipo A que es declarado fuera de límites por delante del punto del fumble, el reloj se iniciará a la señal del Referee).
 3. Se conceda un primer down al Equipo B y ese equipo realice el siguiente snap. **(D.A. 3-3-2:V)**
 4. Un pase hacia delante se declare incompleto.
 5. Se conceda un tiempo muerto a un equipo. *
 6. La pelota se convierta en ilegal. *
 7. Finalice un periodo. *
 8. Termine un down de chut legal. **(D.A. 3-3-2:VI)**
 9. Se realice un chut de retorno.
 10. Un chut de scrimmage se realice por delante de la zona neutral.
 11. El Equipo A cometa una falta de retraso de juego estando en una formación de chut de scrimmage.
- e. *Inicio con la Señal del Referee.* Para cada una de las siguientes situaciones, el reloj de partido se detendrá a la señal de un árbitro. Si la siguiente jugada se inicia con un snap, el reloj del partido se pondrá en marcha con la señal del Referee:
1. Cuando al Equipo A se le otorgue un primer down, bien resultado de una jugada o por una penalización.
 2. Un fumble del Equipo A salga fuera de límites por delante del punto del fumble.
 3. Cuando antes de los dos últimos minutos de cada mitad, un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites.
 4. Para completar una penalización. (**Excepción:** Regla 3-4-5-b). *
 5. Cuando se conceda un tiempo muerto por lesión de uno o más jugadores o de un árbitro. **(D.A. 3-3-5:I-V)** *
 6. Por un pitido improcedente.
 7. Para una medición de un posible primer down. *
 8. Por un retraso de juego en poner la pelota lista para jugar causado por ambos equipos. **(D.A. 3-3-1:III).**
 9. Por una pelota viva en posesión de un árbitro.
 10. El entrenador principal solicite una conferencia (head coach's conference) o revisión de vídeo.*
 11. El Referee conceda un tiempo muerto de medios de comunicación. *
 12. El Referee declare un tiempo muerto discrecional. *
 13. El Referee declare un tiempo muerto por ruido desleal (Regla 9-2-1-b-5).
 14. Se lance un pase ilegal para conservar tiempo **(D.A.7-3-2:II-VII)** (**Excepción:** Regla 3-4-5-b).

15. Cuando el Referee interrumpa la cuenta de 40/25 segundos.
 16. El casco de un jugador se salga completamente.
 17. Cuando cualquier equipo comete una falta a pelota muerta. *
- f. *El Snap Prioriza sobre la Señal del Referee.* Cuando una o más situaciones que causen que el reloj se inicie con la señal del Referee (Regla 3-3-2-e) ocurra conjuntamente con cualquiera que cause que se inicie al snap (Reglas 3-3-2-c y 3-3-2-d), el reloj se iniciará con el snap. [**Excepción:** Regla 3-4-6 (sustracción de 10 segundos) reemplaza esta regla, otra que cuando se otorga un tiempo muerto cargado a un equipo (D.A. 3-3-2:VIII-IX)]
- g. *Reloj corrido (Mercy Rule).*
1. Durante un periodo de reloj corrido, el reloj siempre se pondrá en marcha cuando la pelota sea declarada lista para jugar en lugar del snap. (D.A. 3-3-2:XII-XIII)
 2. El periodo de reloj corrido se mantendrá siempre que el margen en la puntuación siga siendo más de 34 puntos. Si el margen se reduce a 34 puntos o menos, el periodo de reloj corrido finalizará inmediatamente y se aplicarán las reglas normales de reloj a menos que y hasta que el margen vuelva a ser superior a 34 puntos de nuevo. (**Excepción:** Si una competición reduce el margen de puntuación para iniciar el periodo de reloj corrido por debajo de 34 puntos, el margen para que este periodo finalice se reducirá de manera similar.) (D.A. 3-3-2:X-XI)

Decisión Aprobada 3-3-2

- I. Cuarto down y seis. El Equipo A hace una jugada de carrera que acaba dentro de límites, ganando (a) ocho yardas o (b) cinco yardas. B1 está en offside durante la jugada. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista para jugarse. (b) Pelota para el Equipo A. Cuarto y uno. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista. (Reglas 3-3-2-e-1 y 3-3-2-e-4) [Citado por 3-3-2-b]
- II. Cuarto down y cuatro. El Equipo A hace una jugada de carrera, la cual acaba dentro de límites, ganando (a) seis yardas o (b) tres yardas. B1 está en offside a lo largo de la jugada. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista para jugarse. (b) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10 después de aceptar la penalización. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista. [Citado por 3-3-2-b]
- III. Tercer down y cuatro. El pase del Equipo A es interceptado por B1, quien es placado dentro de límites. B2 estaba en offside a lo largo de la jugada. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A. Primero y 10. El reloj se pondrá en marcha con la señal de pelota lista. A pesar de que el reloj se paró para conceder un primer down al Equipo B, el Equipo B no realizará el snap de la pelota. [Citado por 3-3-2-b]
- IV. Finalizando el segundo o el cuarto periodo, el portador de la pelota A37 sale fuera de límites. Al detenerse, el reloj del partido muestra (a) 2:00 o (b) 1:59. **APLICACIÓN:** (a) Si hay aviso de 2-minutos, el reloj de partido se iniciará con el snap. Si no, el reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista para jugarse. (b) El reloj del partido se iniciará con el snap. [Citado por 3-3-2-b]
- V. Finalizando el segundo o el cuarto periodo, el Equipo A tiene segundo y 8. B44 intercepta un pase legal hacia delante y lleva la pelota fuera de límites. B79 estaba en la zona neutral en el momento del snap. Al detenerse el reloj del partido se lee en él (a) 2:00, o (b) 1:59. **APLICACIÓN:** El Equipo A acepta la penalización y mantiene la posesión de la pelota. En ambos casos, (a) y (b), si hay aviso de 2-minutos, el reloj de partido se iniciará con el snap. Si no, el reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista, puesto que el Equipo B no realizará el snap en la siguiente jugada. **En (b) si el Equipo B va ganando, el reloj empezará al snap a elección del Equipo A (Regla 3-4-3).** [Citado por 3-3-2-d-3]

- VI. Cuarto y ocho en la yarda 12 del Equipo A, terminando el último cuarto. El punt es bloqueado y la pelota no cruza la zona neutral. En la yarda 10 de A, el back A22 recupera la pelota y lanza un pase hacia delante al elegible A88, quien es placado en la yarda 3 del Equipo B. El reloj del partido muestra 0:03. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en la yarda 3 de B, primero y goal. El reloj del partido se iniciará al snap puesto que se trató de una jugada de chut legal (Reglas 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [Citado por 3-3-2-d-8]
- VII. El Equipo A chuta la pelota para iniciar el partido y el retornador (a) hace señal de fair catch; (b) cuando toca el balón por primera vez al recuperarlo, está con la rodilla en el suelo. **APLICACIÓN:** (a) y (b) El tiempo en el reloj no corre. El Equipo B va a tener primera y 10 con el reloj del partido en 12:00. [Citado por 3-3-2-a]
- VIII. Tercera y cinco en B-15 terminando el último cuarto con el Equipo A perdiendo 10-7. El Quarterback A11 hace un roll out y está en la B-12 cuando lanza un pase hacia delante que es incompleto. Cuando la pelota es declarada muerta, el reloj del partido muestra 0:13. El Equipo B acepta la penalización por pase ilegal. **APLICACIÓN:** Cuarto y siete en B-17. El Equipo B tiene la opción de sustraer 10 segundos al reloj de partido. Suponiendo que el Equipo B acepte la sustracción, el reloj de partido se fija en 0:03 y comienza con la señal del Referee de pelota lista. [Citado por 3-3-2-f, 3-4-5- b-Nota]
- IX. Segunda y siete en la A-5 terminando el segundo cuarto. El Quarterback A11 se echa para atrás y hace roll out dentro de su end zone buscando un receptor desmarcado. Justo antes de ser placado en su end zone, A11 lanza un pase al suelo en una zona donde no hay un receptor elegible cerca. El Referee lanza un pañuelo por intentional grounding. Cuando la pelota es declarada muerta, el reloj del partido muestra 0:18. El Equipo B acepta la penalización. **APLICACIÓN:** La penalización resulta en un safety, y el Equipo A chutará un free kick en la A-20. El Equipo B tiene la opción de sustraer 10 segundos. Si el Equipo B acepta la sustracción, el reloj de partido se fija en 0:08 y comienza con la señal del Referee de pelota lista. Si el Equipo B rechaza la sustracción de tiempo, el reloj de partido permanece en 0:18 y comenzará cuando la pelota sea legalmente tocada dentro del terreno de juego. [Citado por 3-3-2-f, 3-4-5-b-Nota]
- X. El marcador es 35-0. El equipo que va perdiendo anota un touchdown para dejar el marcador en 35-6. **APLICACIÓN:** El reloj se detiene cuando se anota el touchdown – el margen ya no supera los 34 puntos. Las reglas normales del reloj se aplican a menos que/hasta que el equipo que va ganando aumente la ventaja de nuevo a más de 34 puntos. [Citado por 3-3-2-g-1]
- XI. El marcador es 41-0. El equipo que está perdiendo anota un touchdown para dejar el marcador en 41-6. A continuación, se chuta el extra point de manera que el marcador muestra 41-7. **APLICACIÓN:** El reloj se detiene cuando se marca el try – solo entonces el margen pasa a ser de 34 puntos. [Citado por 3-3-2-g-1]
- XII. La puntuación es 30-0. El equipo que va por delante anota un touchdown para dejar el marcador en 36-0. **APLICACIÓN:** El reloj se detiene para el touchdown y se reiniciará cuando la pelota se [declare lista para jugar en el siguiente free kick](#), pero no se detendrá de nuevo hasta que al menos uno de los eventos marcados con * ocurra. (Regla 3-3-2-g)
- XIII. El marcador es 28-0. El equipo que va por delante anota un touchdown para dejar el marcador en 34-0. A continuación, anotan un intento de dos puntos para poner el marcador en 36-0. **APLICACIÓN:** El reloj se ha detenido para el touchdown y se reiniciará cuando la pelota se [declare lista para jugar en el siguiente free kick](#), pero no se detendrá de nuevo hasta que al menos uno de los eventos marcados con * ocurra.

Suspensión del Partido

ARTÍCULO 3.

- a. El Referee puede suspender temporalmente el partido cuando las condiciones así lo aconsejen.
- b. Cuando se pare el partido por acciones de persona(s) no sujeta(s) a las reglas, o por cualquier otra razón no cubierta por las reglas, y no se pueda continuar, el Referee deberá:

1. Suspender el partido y dirigir a los jugadores a sus áreas de equipo.
 2. Reportar el problema al responsable de la organización del partido.
 3. Reanudar el partido cuando él determine que las condiciones son las adecuadas.
- c. ▼ Si se suspende un partido de acuerdo a la Regla 3-3-3-a y b antes del fin del cuarto periodo de juego y no puede ser reanudado, hay cuatro opciones posibles:
1. Reanudar el partido en una fecha posterior;
 2. Terminar el partido con una puntuación final determinada;
 3. Pérdida del partido; o
 4. Declarar el partido no válido.
- La opción a adoptar será determinada por el comité de competición.
- d. ▼ Si se suspende un partido de acuerdo a la Regla 3-3-3-a y b después finalizar los cuatro periodos de juego y no puede ser reanudado, el partido se dará por terminado con un empate. La puntuación final será la puntuación al final del último periodo completado. (*Nota:* Si el partido debe dar como resultado un ganador, al tratarse de partido de playoff, por ejemplo, el comité de competición determinará cuándo y dónde se continuará el partido).
- e. Un partido suspendido, si se reanuda, comenzará con el mismo tiempo de juego y bajo las mismas condiciones de down, distancia, posición en el campo y elegibilidad de jugadores.

Tiempos Muertos Cargados a un Equipo

ARTÍCULO 4. Cuando un equipo no haya agotado sus tiempos muertos, un árbitro concederá un tiempo muerto a un equipo cuando se lo solicite cualquiera de sus jugadores o el entrenador principal mientras la pelota esté muerta.

- a. Cada equipo dispondrá de tres tiempos muertos a lo largo de cada mitad.
- b. Después de que la pelota sea declarada muerta y antes del snap, un sustituto legal puede solicitar un tiempo muerto si se encuentra entre las marcas de nueve yardas. (**D.A. 3-3-4:I**)
- c. Un jugador que haya participado en el down anterior puede solicitar un tiempo muerto entre el intervalo en el que la pelota haya sido declarada muerta y el snap sin necesidad de estar entre las marcas de nueve yardas. (**D.A. 3-3-4:I**)
- d. El entrenador principal, estando en su área de equipo o de entrenadores, o cerca de ellas, puede solicitar un tiempo muerto en el lapso entre la declaración de la pelota muerta y el siguiente snap.
- e. Un jugador, un sustituto entrante o el entrenador principal pueden solicitar una entrevista del entrenador principal con el Referee (head coach's conference) si el entrenador cree que una regla no ha sido correctamente aplicada. Si no se cambia la aplicación de la regla, se cargará un tiempo muerto al equipo del entrenador, o una penalización por retraso si ya no le quedan más tiempos muertos a su equipo.
 1. Sólo el Referee puede parar el reloj para una conferencia con el entrenador principal.
 2. La solicitud de conferencia con el entrenador principal o revisión de video, se tiene que hacer antes de que se haga el snap o el free kick de la siguiente jugada y antes del final del segundo o cuarto periodo. (Regla 5-2-9).
 3. Después de una conferencia con el entrenador principal o una revisión de video, si el Referee carga un tiempo muerto al equipo éste será un tiempo muerto completo de equipo.

Decisión Aprobada 3-3-4

- I. Antes del snap, un sustituto legal de cualquier equipo que entra desde el banquillo solicita un tiempo muerto a cualquier árbitro antes de estar dentro de las marcas de nueve yardas. Lo vuelve a solicitar cuando está dentro de las marcas de nueve yardas. **APLICACIÓN:** La primera petición no se concede. Se concede la segunda petición de tiempo muerto. (Regla 7-1-3-b).

[Citado por 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]

Tiempo Muerto por una Lesión

ARTÍCULO 5.

- a. En caso de lesión de uno o varios jugadores:
 1. Un árbitro declarará un tiempo muerto y el(los) jugador(es) lesionado(s) deberá abandonar el partido. Deberá permanecer al menos un down fuera del campo de juego, incluso si a su equipo se le concede un tiempo muerto. Ante la duda, los árbitros declararán un tiempo muerto por lesión de jugador.
 2. El(Los) jugador(es) no puede(n) volver al partido hasta que reciba(n) la aprobación del personal médico profesional designado por su equipo.
 3. Árbitros y entrenadores deberán tener una atención especial a los jugadores que parezcan sufrir una conmoción. (Ver Apéndice C).
 4. Cuando cualquier participante (jugador o árbitro) esté sangrando, tenga saturación de sangre en su uniforme o tenga sangre en un área expuesta de la piel, el jugador o árbitro tendrá que ir al área de equipo para recibir la apropiada atención médica. No podrá volver al partido sin la autorización del personal médico. **(D.A. 3-3-5:I-VII)**.
- b. **Fingir una lesión por cualquier razón no es ético. Un jugador lesionado debe tener protección completa bajo las reglas, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y va en contra del espíritu de las reglas. Por acciones del partido cuestionables, un equipo o un árbitro tiene la opción de reportarlo a la autoridad disciplinaria correspondiente, quien elegirá la acción a llevar a cabo contra el/los jugador/es y entrenador/es implicados. Se atenderá a lo claramente establecido en el Código Ético del Football (Ética de los Entrenadores).**
- c. Un tiempo muerto por lesión puede preceder a un tiempo muerto solicitado por un equipo.
- d. En caso de haber un árbitro lesionado, el Referee se cargará un tiempo muerto.
- e. Tras un tiempo muerto por lesión de un jugador del equipo defensivo, el reloj de jugada se iniciará con 40 segundos.
- f. *Sustracción de 10 segundos.* Si el jugador lesionado es la única razón para parar el reloj (sin contar que su casco o el de un compañero se salga, Regla 3-3-9) con menos de un minuto en la mitad, el oponente tiene la opción de avanzar 10 segundos el reloj de partido.
 1. El reloj de jugada debe ser puesto a 40 segundos para una lesión de un jugador del Equipo B y a 25 segundos para una lesión del Equipo A. (Regla 3-2-4- c-4).
 2. Se aplica la Regla 3-4-6. **(D.A. 3-3-5:VIII-X)**

Decisión Aprobada 3-3-5

- I. Al final de una jugada, con el reloj del partido corriendo, el Referee advierte que A22 está sangrando. **APLICACIÓN:** El Referee parará el reloj y declarará un tiempo muerto por lesión. A22 dejará el campo de juego (o la end zone) para ser tratado por el personal médico. A menos que se haya producido también una lesión de un jugador del Equipo B, el reloj de jugada se establecerá en 25 segundos y se iniciará a la señal de pelota lista. (Regla 3-2-4-c-4). [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- II. Después de ser tratado de una herida sangrante o supurante, A22 **(D.A. 3-3-5:I)** intenta entrar al campo antes del siguiente snap. **APLICACIÓN:** A22 tiene que continuar fuera del campo durante, al menos, una jugada. En cualquier caso, solo puede retornar bajo aprobación del personal médico profesional de su equipo. [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- III. La camiseta de B52 tiene manchas de sangre. **APLICACIÓN:** A no ser que el árbitro determine que la camiseta está empapada de sangre, B52 puede continuar en el campo. (*Nota:* Se entiende por empapada que esté calada de sangre. Si la sangre ha penetrado a través de la ropa hasta la piel o puede ser transferida a otro jugador o árbitro, la ropa está empapada). [Citado por 3-3-2-

e-5, 3-3-5-a-4]

- IV. Un árbitro advierte que la camiseta de B10 está empapada de sangre. **APLICACIÓN:** B10 tiene que dejar el partido hasta que el personal médico determine si se tiene que cambiar la camiseta. [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- V. B10 placa a A12. Un árbitro determina que la camiseta de B10 está empapada debido a la sangre proveniente de un corte en el brazo de A12. **APLICACIÓN:** Ambos jugadores tienen que dejar el partido – A12 para tratar su herida abierta, B10 para que el personal médico determine si es necesario que se cambie la camiseta. [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- VI. A lo largo de un intervalo de pelota muerta, A85 advierte que tiene una herida sangrante en su brazo. Voluntariamente va al área de equipo y es sustituido por A88. **APLICACIÓN:** Es una sustitución legal y no hay variación en el control del tiempo del partido. A85 puede volver al partido después de que la herida sea tratada, pero se tiene que acoger a las reglas de sustituciones. [Citado por 3-3-5-a-4]
- VII. En segundo down, el portador de la pelota del Equipo A es placado entre límites. El reloj es detenido por una lesión de un jugador del Equipo B. (a) Ningún otro jugador se ha lesionado durante la jugada. (b) También se ha lesionado durante la jugada un jugador del Equipo A. (c) El Referee concede un tiempo muerto de medios de comunicación. **APLICACIÓN:** En (a), (b) y (c) cuando se pueda proceder a la reanudación del partido, el Referee indicará que el reloj de jugada se establezca en 40 segundos. Tanto el reloj de jugada como el del partido se iniciarán con la señal de pelota lista. [Citado por 3-3-5-a-4]
- VIII. Al final de la primera mitad, el portador de la pelota A35 es placado. B79 cae al suelo lesionado y los árbitros detienen el reloj de partido, que muestra (a) 12 segundos; (b) ocho segundos. **APLICACIÓN:** El Equipo A tiene la opción de restar 10 segundos. Si no hay sustracción de tiempo el reloj de partido arrancará con el snap. Si el Equipo A acepta la opción, (a) quedan dos segundos en el reloj de partido que empezarán a la señal del Referee; (b) el tiempo de la mitad ha terminado. [Citado por 3-3-5-f-2]
- IX. Terminando la mitad, el portador de la pelota A35 es placado más allá de la línea a ganar. B79 cae al suelo lesionado. **APLICACIÓN:** No hay opción de restar 10 segundos porque el reloj de partido se para con el primer down además de por la lesión. El reloj de partido arranca a la señal del Referee. [Citado por 3-3-5-f-2]
- X. Una jugada acaba dentro de límites con 1:03 restante en el 4º cuarto y el reloj de juego sigue corriendo. Cinco segundos después, un árbitro ve un jugador lesionado y para el reloj. **APLICACIÓN:** Una sustracción de 10 segundos puede ser aplicada porque el reloj se ha parado por la lesión y queda menos de un minuto cuando ha pasado. El tiempo en el que la jugada ha acabado no es relevante a menos que el reloj de juego debiera haberse parado entonces. [Citado por 3-3-5-f-2]

Tiempos Muertos por Violaciones

ARTÍCULO 6. Por el incumplimiento de la Regla 1-4-5-c-2, se cargará al equipo un tiempo muerto (Regla 3-4-2-b-2).

Duración de los Tiempos Muertos

ARTÍCULO 7.

- a. Un tiempo muerto de equipo solicitado por cualquier jugador o entrenador principal será de un minuto más la notificación del árbitro de cinco segundos y el intervalo de reloj de jugada de 25 segundos. (**Excepción:** Regla 3-3-4-e-3).
- b. Los demás tiempos muertos no deberán exceder de lo que el Referee considere necesario para cumplir el propósito para el que ha sido solicitado, incluyendo tiempos muertos por radio y TV, pero cualquier tiempo muerto puede ser extendido por el Referee en beneficio de un jugador

lesionado (véase en el Apéndice A las líneas generales de los procedimientos a seguir por los árbitros del partido en el caso de producirse una lesión de importancia).

- c. Si el equipo al que se ha cargado un tiempo muerto quiere poner la pelota en juego antes de que pase un minuto y su oponente indica que está preparado, el Referee declarará la pelota lista para jugarse.
- d. La duración de un tiempo muerto del Referee dependerá de las circunstancias de cada tiempo muerto.
- e. Se debe decidir entre las opciones de una penalización antes del tiempo muerto del equipo.
- f. La interrupción después de un safety, un try o un field goal anotado no excederá de un minuto. Puede ser extendido por la radio o la televisión.

Notificación del Referee

ARTÍCULO 8. Durante un tiempo muerto completo de equipo (Regla 3-3-7-a), el Referee avisará a los dos equipos al cabo de un minuto. Cinco segundos después declarará la pelota lista para jugarse.

- a. Cuando se cargue el tercer tiempo muerto a un equipo en cualquier mitad, el Referee lo notificará al capitán de campo y al entrenador principal de este equipo.
- b. A no ser que haya un reloj visible del tiempo de partido, el Referee también informará a los capitanes y entrenadores principales cuando queden dos minutos de juego en cada mitad. El Referee puede decidir detener el reloj para este propósito. Si el reloj de partido está corriendo cuando queden 2:00 y la bola se ha declarado muerta, el reloj de partido se detendrá para anunciar notificación de dos-minutos. Si la pelota está viva cuando se llegue a los 2:00, el anuncio de dos-minutos se realizará cuando la pelota se convierta en muerta.
 - 1. El reloj de jugada puede detenerse para este propósito y se establecerá en 25 segundos.
 - 2. El reloj se pone en marcha en el snap después de la notificación de dos-minutos.
 - 3. ▼ Las competiciones pueden adoptar regulaciones que incluso, si un reloj de partido visual es el reloj oficial, se dará una advertencia de dos-minutos.
- c. Si un reloj de partido visible no es el dispositivo de tiempo oficial, a lo largo de los dos últimos minutos de cada mitad, el Referee o su representante notificará a cada capitán y entrenador principal el tiempo que queda cada vez que el reloj se pare por regla. También bajo estas condiciones, un representante puede salir del área de equipo a lo largo de la línea límite para informarse del tiempo que queda.

Tiempo Muerto por Casco que se Sale

ARTÍCULO 9.

- a. Si el casco de un jugador se le sale completamente durante una jugada, excepto en el caso de que sea como resultado directo de una falta de un oponente, el jugador deberá dejar el partido en la siguiente jugada. El reloj del partido se detendrá al final de la jugada. El jugador puede permanecer en el campo si su equipo solicita un tiempo muerto.
- b. Cuando el casco se salga siendo la única razón para detener el reloj, sin contar por la lesión de un jugador o de uno de sus compañeros (Regla 3-3-5), se aplicarán las siguientes condiciones (**D.A. 3-3-9:I-III**):
 - 1. El reloj de jugada se fijará en 25 segundos si el jugador es del ataque y en 40 segundos si es de la defensa. Faltando 1 minuto o más de cualquier mitad, el reloj del partido se iniciará a la señal del Referee.
 - 2. *Sustracción de diez segundos.* Si quedan menos de 1 minuto de cualquier mitad, el oponente tendrá la opción de sustracción de 10 segundos, a menos que el casco se salga como resultado directo de una falta del oponente. Se aplica la Regla 3-4-5.

- c. Si el casco del portador de la pelota se sale según el párrafo a (más arriba), la pelota se convierte en muerta (Regla 4-1-3-q). Si el jugador no es el portador de la pelota, la pelota permanece viva, pero el jugador no puede continuar participando en la jugada más allá de la acción inmediata en la que esté involucrado. La participación prolongada es una falta personal (Regla 9-1-17). Por definición, como jugador está obviamente fuera de la jugada (Regla 9-1-12-b).
- d. Un jugador que se quita intencionadamente el casco durante un down comete una falta por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-i).

Decisión Aprobada 3-3-9

- I. Tras ser declarada muerta la pelota, A55 bloquea a B33 en su cintura, tirándolo al suelo. Tan pronto como B33 toca el suelo se sale su casco. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta de A55, 15 yardas desde el punto siguiente. B33 debe dejar el terreno de juego para el siguiente down al haberse salido su casco durante la jugada y no debido a una falta contra el casco. B33 puede permanecer en el campo si el Equipo B pide un tiempo muerto. [Citado por 3-3-9-b]
- II. Terminando el primer cuarto, el portador de la pelota A22 es placado legalmente y su casco sale fuera justo en el momento en el que su espalda toca el suelo. El reloj del partido muestra 0:00. **APLICACIÓN:** A22 debe dejar el partido el siguiente down, con el que se iniciará el segundo cuarto. El caso de A22 se salió durante la jugada y no por una falta por parte del Equipo B contra su casco. Sin embargo, A22 puede permanecer en el campo si el Equipo A pide un tiempo muerto. [Citado por 3-3-9-b]
- III. Durante el down, el casco de A22 se sale (sin falta contra el casco por parte de la defensa) y B77 cae al suelo lesionado. El portador de la pelota es placado dentro de límites. Cuando se detiene el reloj de partido muestra 0:58 para terminar el 4º cuarto. **APLICACIÓN:** A menos que el Equipo A pida un tiempo muerto, A22 debe salir del campo durante una jugada. El reloj de jugada se establece en 40 segundos debido a la lesión de un jugador defensivo, en lugar de a 25 segundos debido a la salida del casco de un jugador ofensivo. No hay opción de sustracción de 10 segundos puesto que el reloj se detuvo por ambos motivos, la salida del casco y la lesión, y ambas ocurren a jugadores oponentes. [Citado por 3-3-9-b]
- IV. Durante el down, el casco de A22 se sale (sin falta contra el casco por parte de la defensa) y A45 cae al suelo lesionado. El portador de la pelota es placado dentro de límites. Cuando el reloj se detiene marca 0:58 en el 4º cuarto. **APLICACIÓN:** Existe la opción de restar 10 segundos porque la lesión y la salida casco ocurren a jugadores del mismo equipo. El Equipo A puede mantener a A22 en el campo y evitar la sustracción de 10 segundos pidiendo un tiempo muerto.
- V. Durante una jugada de carrera que termina dentro de límites, el casco de un linebacker se sale. Cuando se detiene el reloj de partido muestra 0:45 para terminar el segundo cuarto. **APLICACIÓN:** El reloj de jugada se establece en 40 segundos. El Equipo A tiene la opción de sustraer 10 segundos del reloj de partido. Si el Equipo A ejerce esta opción, a menos que se cargue al Equipo B con un tiempo muerto, el reloj del partido se establece en 0:35 y comienza con la señal del Referee. Si el Equipo B usa un tiempo muerto para evitar la sustracción de 10 segundos, el reloj de partido permanece en 0:45, el reloj de jugada se establece en 25 y comienza con la señal del Referee, y el reloj de partido comienza al snap.

SECCIÓN 4. Retrasos/Tácticas de Reloj

Retrasando el Inicio de una Mitad

ARTÍCULO 1.

- a. Cada equipo tendrá a sus jugadores en el campo para la jugada de apertura a la hora especificada para el inicio de cada mitad. Cuando los dos equipos rechacen entrar en el campo

en primer lugar al inicio de cualquier mitad, el equipo local tendrá que ser el primero en entrar.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto siguiente [S21: DSH].

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

PENALIZACIÓN – 10 yardas desde el punto siguiente [S21: DSH].

(**Excepción:** El Referee puede obviar la penalización cuando las circunstancias estén fuera del control de la organización del **partido**).

Retraso Ilegal de Juego

ARTÍCULO 2.

- a. Los árbitros pondrán la pelota lista para jugar consistentemente a lo largo de todo el partido. El reloj de jugada iniciará su cuenta atrás o bien desde 40 o bien desde 25 segundos, por regla, dependiendo de las circunstancias. Ocurre una falta por retraso ilegal si el reloj de jugada está en :00 antes de que la pelota sea puesta en juego (Regla 3-2-4).
- b. El retraso ilegal también incluye
1. Avanzar deliberadamente la pelota después de que está muerta.
 2. Cuando un equipo haya agotado sus tres tiempos muertos y cometa una infracción a la Regla 1-4-5-c-2 o 3-3-4-e.
 3. Cuando un equipo no esté preparado para jugar después de una interrupción entre periodos, tras una anotación, después de un tiempo muerto de radio/televisión/equipo o cada vez que el Referee ordene que se ponga la pelota en juego. (**D.A. 3-4-2:I**)
 4. Tácticas verbales del equipo defensivo que se confundan con las señales del equipo ofensivo (Regla 7-1-5-a-5).
 5. Acciones del equipo defensivo intencionadas para provocar una falsa salida (Regla 7-1-5-a-4).
 6. Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista (Regla 4-1-4).
 7. Interferencia con la sideline (Regla 9-2-5).
 8. Una acción claramente diseñada para retrasar el que los árbitros pongan la pelota lista para jugar. (**D.A. 3-4-2:II**)

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente [S7 y S21: DOG/DOD].

Decisión Aprobada 3-4-2

- I. Tras un tiempo muerto, uno de los equipos no está preparado para jugar. **APLICACIÓN:** Retraso ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 3-4-2-b-3]
- II. En una jugada de carrera, hacia el final de una mitad, el portador de la pelota del Equipo A es placado entre límites. Los jugadores del Equipo B son deliberadamente lentos desmontando la “pila” en un intento obvio de consumir tiempo y de evitar que los árbitros pongan la pelota lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por retraso del juego. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj del partido se iniciará en el snap (Regla 3-4-3). [Citado por 3-4-2-b-8]

Tácticas Desleales con el Reloj

ARTÍCULO 3. El Referee tiene una amplia autoridad sobre el tiempo del partido. Él ordenará la puesta en marcha del reloj del partido o de jugada, o su parada, cuando a su parecer un equipo esté intentando conservar o consumir tiempo de juego mediante tácticas obviamente antideportivas. Esto

incluye poner en marcha el reloj de partido con el snap si la falta la realiza el equipo que va por delante en el marcador. **Como guía, los Referee deberían considerar invocar esta regla cuando el reloj de juego está por debajo de los últimos 5 minutos de cada mitad.** Si el reloj de partido está parado para aplicar una falta del equipo que va por delante en el marcador (o de ambos en caso de empate) dentro de los dos últimos minutos de una parte, el reloj de partido puede empezar al snap, si así lo elige el equipo ofendido. El reloj del partido se pondrá en marcha cuando la pelota sea declarada lista para jugarse después de que el Equipo A lance un pase ilegal hacia adelante o un pase ilegal hacia atrás con el fin de conservar tiempo (Regla 3-3-2-e-14). **(D.A. 3-4-3:I-V)**

Decisión Aprobada 3-4-3

- I. En un intento de agotar el tiempo en el cuarto periodo, el Equipo A pierde el tiempo y excede la cuenta del reloj de jugada. **APLICACIÓN:** Falta por retraso de juego. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj se iniciará con el snap. [Citado por 3-4-3]
- II. Con dos minutos restantes en cualquier mitad y con su equipo sin tiempos muertos disponibles, B77 cruza la zona neutral y toca a un jugador del Equipo A en un intento de conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj se iniciará en la señal de pelota lista. A discreción del Referee, el reloj de jugada se puede iniciar en 40 segundos. *Nota: Si queda menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).* [Citado por 3-4-3]
- III. Un portador de la pelota, hacia el final del segundo periodo, lanza un pase hacia atrás fuera de límites desde detrás o desde más allá de la zona neutral para conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Penalización – Cinco yardas desde el punto de la falta y pérdida de down. El reloj se inicia con la señal de pelota lista. *Nota: Si queda menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).* [Citado por 3-4-3, 7-2-1 Penalización]
- IV. Un portador de la pelota lanza un pase hacia adelante mientras está más allá de la zona neutral para conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Penalización – Cinco yardas desde el punto de falta y pérdida de down. El reloj se inicia con la señal de pelota lista (Regla 7-3-2 Penalización). *Nota: Si queda menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).* [Citado por 3-4-3, 7-3-2 Penalización]
- V. Hacia el final del cuarto periodo, el Equipo A va por detrás por cuatro puntos y está jugando para una posible anotación. Tras una jugada de carrera en la que el portador de la pelota es placado entre límites, jugadores del Equipo B van, obvia y deliberadamente, lentos quitándose de en medio o utilizan cualquier otra táctica para retrasar el que los árbitros pongan la pelota lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo B, retraso de juego. Cuando la pelota esté lista para jugarse, el Referee señalará el inicio de la cuenta de 25 segundos, pero el reloj del partido se iniciará al snap. [Citado por 3-4-3]
- VI. Segundo y siete en la A-25. El Equipo A está por delante en el marcador hacia el final del segundo cuarto. Cuando el portador del balón A22 es placado dentro del terreno de juego, el reloj de partido marca 1:47. El Umpire informa al Referee que tiene una falta por holding del snapper A55. En la jugada, A22 ganó (a) tres yardas; (b) nueve yardas. **APLICACIÓN:** Tanto en (a) como en (b), después de la aplicación de la penalización, el reloj de partido comienza al snap o a la señal del Referee, a discreción del Equipo B.
- VII. El Equipo B va por delante en el marcador y el reloj está corriendo con menos de dos minutos para el final de la primera mitad. El portador de la pelota A21 es placado dentro de límites antes de alcanzar la línea a ganar. Después de que la pelota se declare muerta, A65 y B50 son penalizados por conducta antideportiva. **APLICACIÓN:** El reloj comienza cuando la pelota esté lista para jugar. Debido a que ambos equipos cometieron una falta, el Equipo A no tiene la opción de iniciar el reloj al snap (Regla 3-4-3).

Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Falta

ARTÍCULO 4.

- a. Con el reloj de partido corriendo y con menos de un minuto restante en cada mitad, antes de un cambio de posesión de equipo, si un jugador de cualquier equipo comete una falta que provoque la parada del reloj, el Referee podrá restar 10 segundos del reloj del partido bajo la opción del equipo ofendido. Las faltas que caen en esta categoría incluyen, pero no se limitan a:
1. Cualquier falta que impida el snap (por ejemplo, una falsa salida, encroachment, offside defensivo con contacto en la zona neutral, etc.); (**D.A. 3-4-4:III**)
 2. Pase lanzado intencionalmente a tierra (intentional grounding) para parar el reloj;
 3. Pase ilegal hacia delante que resulte incompleto;
 4. Pase hacia atrás lanzado fuera de límites para parar el reloj;
 5. Cualquier otra falta cometida con la intención de detener el reloj;
- El equipo ofendido puede aceptar la penalización de yardas y declinar la sustracción de 10 segundos. Si se declina la penalización de yardas, la sustracción de 10 segundos queda declinada por regla.
- b. Los procedimientos acerca de la sustracción de 10 segundos se especifican en la Regla 3-4-5.

Decisión Aprobada 3-4-4

- I. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj del partido está corriendo en la segunda mitad. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene tiempos muertos disponibles. Tras la declaración de pelota lista, el jugador de línea A66 comete una falsa salida, y cuando los árbitros detienen el reloj del partido ven que quedan (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. El Equipo B acepta la penalización de yardas y la sustracción de tiempo. **APLICACIÓN:** (a) Cinco yardas de penalización con sustracción de 10 segundos del reloj del partido, que se fija en 3 segundos. Segundo y 15 en la B-35. El reloj se inicia a la señal del Referee. (b) El partido ha finalizado. El Equipo B gana.
- II. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj del partido está corriendo en la segunda mitad. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene tiempos muertos disponibles. En el momento del snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. A22 avanza la pelota para una ganancia de tres yardas hasta la B-27. Cuando la pelota es declarada muerta en el reloj del partido quedan (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Cinco yardas de penalización por formación ilegal. Segundo y 15 en la B-35. Puesto que la formación ilegal no es una falta que cause la parada del reloj, la sustracción de 10 segundos no es aplicable. Tras la administración de la penalización, el reloj del partido se iniciará a la señal del Referee.
- III. El Equipo A va ganando 24-21 con menos de un minuto de tiempo restante de partido y el reloj del partido corriendo. En tercero y 7 en la yarda B-35 y la pelota lista para jugar, el tackle B55 salta a través de la zona neutral y contacta a A77. Los árbitros detienen la jugada con el reloj del partido señalando 0:38. El Equipo B no tiene tiempos libres disponibles. **APLICACIÓN:** Offside contra el Equipo B. Cinco yardas de penalización y sustracción de 10 segundos del reloj del partido. El reloj del partido se fija en 0:28. Tercero y 2 en la yarda B-30. El reloj se iniciará a la señal del Referee. [Citado por 3-4-4-a-1]
- IV. 4º cuarto con el reloj de partido corriendo. Segundo y cinco en la yarda 20 de B. El tackle B77 está en la zona neutral en el momento del snap, pero no realiza ningún contacto. El quarterback A12 hace un roll out para pasar, corre hacia la yarda 17 de B y lanza un pase adelantado que cae incompleto. El reloj del partido indica 0:15. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia delante del Equipo A y jugador del Equipo B en offside. Cancelación mutua de faltas. No hay sustracción posible de 10 segundos. Segundo y 5 en la 20 de B. El reloj del partido permanece en 15 segundos y se inicia al snap. [Citado por 3-4-5-d]
- V. Segundo y 10 en la 30 de B con el reloj de partido corriendo. El Equipo A va por detrás en el

marcador. El guard A66 está en posición de tres puntos, pero confunde la cuenta del snap y se lanza hacia delante, cometiendo una falsa salida. B77 comete entonces una falta personal a pelota muerta o una falta a pelota muerta por conducta antideportiva. El reloj del partido se detiene en 8 segundos para la finalización del partido. Esto ocurre (a) en el 4º cuarto; (b) en el segundo cuarto. **APLICACIÓN:** (a) El partido se termina puesto que el Equipo B aceptará la sustracción de 10 segundos asociada a la falsa salida. Por lo tanto, la falta a pelota muerta de B77 no se aplica. (b) La primera mitad se termina puesto que el Equipo B aceptará la sustracción de 10 segundos asociada a la falsa salida. La penalización por la falta a pelota muerta del Equipo B se traslada a la segunda mitad. A causa de la sustracción de los 10 segundos, se interpreta que la falta ha sucedido de forma efectiva tras el final de la primera mitad y por lo tanto la penalización debe ser trasladada. Tanto en (a) como en (b), el Equipo A puede evitar la sustracción de 10 segundos usando un tiempo muerto, si tiene disponible. En ese caso, se aplicará la penalización por la falta de B77, dando al Equipo A primero y 10 en la B-20 después de la aplicación de ambas penalizaciones. Si ésta es la segunda falta por conducta antideportiva de B77, será descalificado.

- VI. Segundo cuarto. En el momento del snap, el reloj de partido marca 0:45. Durante la jugada, A55 pierde su casco. El tackle derecho A77 es penalizado por holding. El portador de la pelota es placado dentro de límites antes de alcanzar la línea a ganar. **APLICACIÓN:** A55 debe abandonar el partido durante una jugada. No hay opción para la sustracción de 10 segundos, porque al final de la jugada el reloj se detiene, tanto por la pérdida del casco, como para administrar la penalización por holding. El reloj de jugada se establece en 25 segundos y el reloj de partido comienza con la señal del árbitro. (Regla 3-3-9)

Resumen de la Sustracción de 10 segundos

ARTÍCULO 5. La siguiente lista es un resumen de cuando se puede aplicar la sustracción de 10 segundos:

- a. Tiempo muerto por lesión (Regla 3-3-5-f).
- b. Tiempo muerto por casco que se sale por completo (Regla 3-3-9-b).
- c. Falta (Regla 3-4-4).
- d. Revisión de vídeo (Regla 12).

Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Procedimientos Comunes

ARTÍCULO 6.

- a. La regla de los 10 segundos sólo se aplica si el reloj de partido está corriendo cuando ocurre una falta y esa falta hace que el reloj de partido se detenga.
- b. Si hay sustracción de 10 segundos, el reloj de partido comenzará con la señal del árbitro. Si no hay sustracción de 10 segundos, el reloj de partido comenzará en el momento del snap.
NOTA: Esta regla reemplaza la Regla 3-3-2-f (el snap prioriza la señal del árbitro) pero no reemplaza la Regla 3-3-2-g [*reloj corrido (Mercy Rule)*]. (**D.A. 3-3-2:VIII y IX**)
- c. Si el equipo que cometió la falta tiene un tiempo muerto restante, podrá evitar la sustracción de los 10 segundos utilizando su tiempo muerto. En este caso, el reloj del partido se iniciará al snap tras el tiempo muerto.
- d. La sustracción de 10 segundos no se aplica cuando ambos equipos son igualmente responsables de detener el reloj (por ejemplo, compensación de faltas o jugadores lesionados o jugadores sin casco de ambos equipos). (**D.A. 3-4-4:IV**)

SECCIÓN 5. Sustituciones

Procedimientos de Sustitución

ARTÍCULO 1. Cualquier número de sustitutos legales de cualquier equipo puede entrar al campo entre periodos, después de una anotación o de un try, o a lo largo de un intervalo entre downs siempre que sea con el propósito de reemplazar a un jugador(es) o cubrir la vacante(s) de un jugador(es).

Sustituciones Legales

ARTÍCULO 2. Un sustituto legal puede reemplazar a un jugador o cubrir la vacante de un jugador si no viola ninguna de las siguientes restricciones:

- a. Ningún sustituto puede entrar al campo de juego o a una end zone mientras la pelota está en juego.
- b. Ningún jugador, si hay más de 11 en su equipo, puede salir del campo de juego o de la end zone mientras la pelota está en juego (**D.A. 3-5-2:I**)

PENALIZACIÓN – [a-b] Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S22: SUB]

- c.
 1. Un sustituto legal entrante debe entrar al campo de juego directamente desde su área de equipo, y un sustituto, jugador o jugador saliente tiene que salir por la sideline más cercana a su área de equipo y dirigirse hacia su área de equipo.
 2. Un jugador saliente tiene que dejar inmediatamente el campo de juego, incluyendo las end zones. Un jugador saliente que deja el huddle o su posición dentro de los tres segundos después de que un sustituto se convierta en jugador es considerado como que lo ha dejado inmediatamente.
- d. Los sustitutos que se conviertan en jugadores (Regla 2-27-9) tienen que permanecer en el partido al menos una jugada y los jugadores reemplazados tienen que estar fuera del partido al menos una jugada, a excepción del intervalo entre periodos, después de una anotación, o cuando se ha cargado subsecuentemente un tiempo muerto a un equipo o al Referee, con la excepción de una pelota viva fuera de límites o un pase hacia adelante incompleto (**D.A. 3-5-2:III y VII**).

PENALIZACIÓN – [c-d] Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente [S22: SUB].

- e. Cuando los sustitutos del Equipo A entran en el terreno de juego, los árbitros no permitirán que se realice el snap hasta que el Equipo B haya tenido la oportunidad de hacer sus sustituciones. Cuando se está en proceso de hacer una sustitución o se simula hacer una sustitución, el Equipo A tiene prohibido acercarse rápidamente a la línea de scrimmage con la intención obvia de crear una desventaja en el equipo defensivo. Si la pelota está lista para jugarse, los árbitros del partido no permitirán que se realice el snap hasta que el Equipo B no haya tenido la oportunidad de situar a sus sustitutos en posición, y que los jugadores sustituidos hayan abandonado el terreno de juego. El Equipo B deberá reaccionar con rapidez en sus sustituciones.

PENALIZACIÓN – [e] (Primera vez que se realice) – Falta a pelota muerta. Retraso de juego del Equipo B por no completar sus sustituciones con prontitud, o retraso de juego del Equipo A por causar la expiración del reloj de jugada. Cinco yardas de penalización desde el punto siguiente [S21: SUB]. El Referee notificará a continuación al entrenador principal que si se utiliza nuevamente esta táctica será penalizado por una falta de conducta antideportiva.

(Segunda o siguientes) – Falta a pelota muerta, conducta antideportiva. Un árbitro

deberá hacer sonar su silbato inmediatamente. 15 yardas de penalización en el punto siguiente [S27: UC-UNS].

Decisión Aprobada 3-5-2

- I. Cualquier jugador(es), en exceso de 11, está yéndose claramente pero todavía no ha llegado a la sideline cuando la pelota se pone en juego y este jugador no interfiere con la jugada o los jugadores. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. [Citado por 3-5-2-b]
- II. Después de un cambio de posesión de equipo o de un tiempo muerto, la pelota es declarada lista para jugarse. Cuando el Equipo A ya ha completado su formación ofensiva, el Equipo B tiene aún que posicionar a sus jugadores. Al Equipo B se le debe permitir que consuma más tiempo para completar sus sustituciones. **APLICACIÓN:** Cualquiera de los dos equipos puede incurrir en una falta por retraso de juego – el Equipo B por no completar sus sustituciones a tiempo (Regla 3-4-2-b-3) o el Equipo A por causar que la cuenta del reloj de jugada expire. Penalización – Cinco yardas desde punto siguiente.
- III. En tercer down (sin cambio de posesión), el portador de la pelota A27 sale fuera de límites o el pase legal hacia adelante del Equipo A es incompleto. No hay ningún otro tiempo muerto del Referee a lo largo de este intervalo entre downs. Antes del snap del cuarto down, el sustituto B75 entra al campo y después sale sin haber permanecido en el campo una jugada. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 3-5-2-d]
- IV. El Equipo A tiene 11 jugadores en el huddle. A81 cree erróneamente que ha sido sustituido y corre hacia su área de equipo. Es enviado inmediatamente de vuelta al campo de juego y asume una posición en la línea de scrimmage cerca de su sideline. Todo el equipo ha estado parado durante un segundo antes del snap y no ha habido ningún tiempo muerto del Referee. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Un jugador pierde su estado de participante cuando entra en el área de equipo mientras la pelota está muerta, y debe entonces acogerse a las reglas de sustitución. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente o 15 yardas desde el punto siguiente si se considera que es una violación a la Regla 9-2-2-b. (Reglas 3-5-2-d y 9-2-2-b)
- V. Después de que la pelota esté lista para jugarse y que el Umpire (o Center Judge) esté en su posición habitual, el Equipo A reemplaza rápidamente algunos jugadores con sustitutos, se espera a que todos estén detenidos por un segundo y realiza el snap de la pelota. El Umpire (o Center Judge) está intentando hacerse con la pelota para permitir los cambios de la defensa, pero es incapaz de evitar el snap. **APLICACIÓN:** La jugada debe detenerse, el reloj del partido pararse y se debe permitir a la defensa que realice sus sustituciones de acuerdo a las del Equipo A. No hay falta. El reloj de jugada se establecerá en 25 segundos y se iniciará con la señal de pelota lista. El reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista o en el snap, dependiendo de su situación en el momento en el que se detuvo la jugada. El Referee informa al entrenador del Equipo A que cualquier acción sucesiva resultará en una falta por conducta antideportiva contra el equipo bajo la Regla 9-2-3.
- VI. Entre downs de scrimmage, uno o más sustitutos del Equipo B entran en el terreno de juego. Antes del snap del siguiente down, el Equipo B tienen más de 11 jugadores intencionalmente posicionados en el terreno de juego tanto tiempo como es posible (en torno a tres segundos) para fingir una formación de defensa, el tipo de defensa y la cobertura de pase. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo B, sustitución ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 3-5-2-c)
- VII. Tras un down que resulta en primero y 10 en la 40 de B, los once jugadores del Equipo A, corriendo en un ataque no-huddle, se mueven a sus posiciones respectivas para la siguiente jugada. La pelota está lista para jugarse cuando A22 entra en el terreno de juego desde su área de equipo, y tras detenerse en la parte superior de los números del suelo, él o sus entrenadores

se dan cuenta aparentemente de que es el duodécimo jugador. A22 se gira entonces y vuelve a su área de equipo. No se había realizado todavía el snap de la pelota. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta por infracción a la regla de sustituciones. Por interpretación, A22 se ha convertido en jugador entrando en el “huddle efectivo” de su equipo por lo que debe mantenerse en el partido durante al menos una jugada. Cinco yardas de penalización. El Equipo A tendrá primero y 15 en la 45 de B (Regla 2-27-9-b). [Citado por 3-5-2-d]

- VIII. Finalizando la primera mitad al Equipo A no le quedan más tiempos muertos. Una jugada de pase en tercer down termina dentro de límites en la yarda 25 de B cerca de la línea a ganar con el reloj de partido marcando 0:10. Con un cuarto down y tres, el Equipo A inmediatamente se apresura a sacar al campo a su equipo de field goal. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede esperar razonablemente que el Equipo A va a intentar un field goal en esta situación y debería tener a su equipo de defensa de field-goal preparado. El Umpire no debe permanecer sobre la pelota, ya que no debería haber ningún problema de la defensa por no estar seguros de la siguiente jugada.
- IX. Finalizando la primera mitad al Equipo A no le quedan más tiempos muertos. Una jugada de pase en tercer down termina dentro de límites en la yarda 25 de B cerca de la línea a ganar con el reloj de partido marcando 0:30. Con un cuarto down y tres, el Equipo A no da indicación alguna sobre su siguiente jugada hasta que el reloj de partido marca 0:10. Entonces se apresuran a sacar al equipo de field goal al campo, y el Equipo B se apresura en responder. **APLICACIÓN:** El Umpire se mueve hasta la pelota para prevenir el snap hasta que el Equipo B haya tenido una oportunidad razonable de sacar al campo a su equipo de defensa de field goal. El Umpire se apartará cuando juzgue que la defensa ha tenido tiempo suficiente. Si el reloj de partido marca 0:00 antes del snap después de que el Umpire se aparte, la mitad se ha terminado.

Más de once jugadores en el campo

ARTÍCULO 3.

- a. El Equipo A no puede romper el huddle con más de 11 jugadores ni mantener más de 11 jugadores en el huddle o en su formación por más de tres segundos. Los árbitros pararán la acción con independencia de que se haya realizado o no el snap.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente. [S22: SUB]

- b. Al Equipo B se le permite mantener brevemente más de 11 jugadores en el campo para anticiparse a la formación ofensiva, pero no puede tener más de 11 jugadores en el campo cuando se hace el snap. La infracción se trata como falta a pelota viva.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo. [S22: SUB]

- c. Cuando el Equipo A está en formación, el Equipo B no debe tener más de 11 jugadores en su formación. Si el reloj de jugada llega a :00 y el Equipo B tiene más de 11 jugadores en el campo, es una falta contra el Equipo B.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente. [S22: SUB]

Decisión Aprobada 3-5-3

- I. A33, un sustituto entrante, entra en el huddle o asume una posición en una formación y (a) después de aproximadamente dos segundos, A34 deja el huddle y abandona el campo de juego por su sideline, o (b) después de aproximadamente cuatro segundos, A34 deja el huddle y abandona el campo de juego por su sideline. **APLICACIÓN:** (a) Legal. (b) Falta. (Nota: Un jugador reemplazado que deja el huddle o su posición dentro de los tres segundos, se considera que lo ha dejado inmediatamente.)

- II. 3/5 @ B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en su formación y ningún jugador del Equipo B está haciendo intención de salir del campo mientras la pelota está lista para jugarse. El Equipo A hace el snap de la pelota y A44 corre para una ganancia de 3 yardas. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. A 1/10 @ B-30.
- III. El Equipo A tiene 11 jugadores en su huddle cuando A27 se acerca al huddle (en un rango de 10 yardas) en el momento en el que éste se rompe. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 2-27-9-a).
- IV. 3/5 @ B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en su formación y B44 se da cuenta de que el 12º jugador está intentando salir del campo. Cuando se hace el snap, (a) B44 está en el campo, pero su siguiente zancada lo saca del campo; o (b) B44 toca fuera de límites justo antes del snap. El Equipo A hace el snap y A44 corre para una ganancia de 3 yardas. **APLICACIÓN:** (a) Falta a pelota viva de B44. A 1/10 @ B-30. (b) No hay falta de B44, 4/2 @ B-32. Para no ser contado como 12º jugador, B44 debe estar fuera del terreno de juego.
- V. El Equipo A está en formación para chutar un field goal y el Equipo B tiene once jugadores en su formación. Justo antes del snap, un 12º jugador del Equipo B entra corriendo al campo. El snap se realiza y el chutador completa el chut. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo, o el Equipo A puede aceptar el resultado de la jugada. ✕
- VI. El Equipo A se alinea para un intento de try de dos puntos en la B-3. El Equipo B tiene 11 jugadores en su formación defensiva. Un 12º jugador del Equipo B entra corriendo al campo justo antes o justo cuando se realiza el snap. A22 recibe el handoff del quarterback y (a) es placado en la línea de 1 yarda; o (b) lleva la pelota a la end zone. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva del Equipo B por **sustitución ilegal**. (a) Se penaliza al Equipo B con mitad de distancia y se repite el try en la B-1.5. (b) El Equipo A declinará la penalización y se quedará con la anotación del try.
- VII. 3/5 @ B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en su formación, y ningún jugador del Equipo B está haciendo intención de salir del campo. La pelota está lista para jugarse, ambos equipos están en formación y el snap es inminente. QB A12, tarde en el reloj de jugada, tiene dificultades para leer la defensa y (a) pide un tiempo muerto; o (b) el reloj de jugada termina. **APLICACIÓN:** cuando los Deeps cuentan 12 jugadores en el Equipo B, ambos equipos están en formación, ningún jugador del Equipo B está haciendo intención de salir del campo y el snap es inminente, (a) el equipo arbitral le ofrecerá al Equipo A su tiempo muerto de vuelta y penalizará al Equipo B por una falta de sustitución. A 1/10 @ B-30; (b) no hay falta por retraso en el juego, penalizar al Equipo B por una falta de sustitución. A 1/10 @ B-30.

REGLA 4

Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites

SECCIÓN 1. Pelota en Juego – Pelota Muerta

Pelota Muerta que se Convierte en Viva

ARTÍCULO 1. Después de que una pelota muerta esté lista para jugarse, se convierte en pelota viva cuando se pone en juego mediante un snap legal o un free kick legal. Cuando se hace el snap o el free kick antes de que esté lista para jugarse, la pelota continúa muerta (**D.A. 2-16-4:I**) (**D.A. 4-1-4:I y II**) (**D.A. 7-1-3:IV**) (**D.A. 7-1-5:I y II**)

Pelota Viva que se Convierte en Muerta

ARTÍCULO 2.

- a. Una pelota viva se convierte en pelota muerta cuando así lo indiquen las reglas o cuando un árbitro haga sonar su silbato (aunque sea improcedentemente) o indique con cualquier otra señal que declare muerta la pelota (**D.A. 4-2-1:II**) (**D.A. 4-2-4:I**).
- b. Si un árbitro hace sonar su silbato improcedentemente o indica de alguna manera que la pelota está muerta a lo largo de un down (Reglas 4-1-3-k, 4-1-3-m y 4-1-3-n) (**D.A. 4-1-2:I-VI**):
 1. Cuando un jugador tiene posesión de la pelota, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde se declaró muerta o repetir el down.
 2. Cuando la pelota está libre a causa de un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde perdió la posesión o repetir el down.

Excepciones:

- (1) Regla 12.
- (2) Si la pelota sale fuera de límites en la acción inmediata después de un pitido improcedente, entonces la pelota pertenece al equipo que hace el fumble/que pasa la pelota de acuerdo con la Regla 7-2-4.
- (3) Si hay una recepción, recuperación o intercepción clara de una pelota suelta en la acción inmediatamente después de un pitido improcedente, entonces la pelota pertenece al equipo que la recupere y cualquier avance se anula.
3. A lo largo de un pase legal hacia adelante o de un free kick o de un chut de scrimmage, entonces la pelota volverá al punto previo y se repetirá el down.

Excepciones:

- (1) Regla 12.
- (2) Si, en la acción inmediata después de un pitido improcedente, el pase legal hacia adelante resulta incompleto (Regla 7-3-7), un free kick sale fuera de límites (Regla 6-2) o toca el suelo en o detrás de la goal line del Equipo B (Regla 6-1-7), un chut de scrimmage sale fuera de límites (Regla 6-3-7 o 6-3-8) o toca el suelo en o detrás de la línea de goal del Equipo B (Regla 6-3-9), estas reglas se aplican como si el silbido improcedente no hubiera ocurrido.
- (3) Si hay una recepción, recuperación o intercepción clara del pase o el chut en la acción

inmediata después de un pitido improcedente, entonces la pelota pertenece al equipo que la recupera en el punto de la recuperación y cualquier avance se anula.

- (4) Si un chut de scrimmage cruza la zona neutral y no es tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral, y las otras excepciones no se aplican, la pelota se declara muerta y pertenece al Equipo B en el lugar donde la patada termina (Regla 2-25-9). Si este punto está más allá de la zona neutral, la patada ha cruzado la zona neutral, y la aplicación de la falta desde el punto posterior al chut se aplicará si se mantienen las disposiciones de la Regla 10-2-3. En un intento de field goal, éste será anotado si se cumplen los requisitos de la Regla 8-4-1.

4. Después de que el Equipo B gane la posesión en un try o durante un periodo extra, entonces el try ha finalizado o la serie del periodo extra ha terminado.
- c. Si tiene lugar una falta o una violación a lo largo de cualquiera de los downs anteriores, la penalización o el privilegio de la violación se aplicarán como en cualquier otra situación del juego si no entraran en conflicto con otras reglas (**D.A. 4-1-2:I y II**)

Decisión Aprobada 4-1-2

- I. El Equipo A hace un punt en cuarta y 15 en la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada. Al intentar atrapar la pelota, B44 hace un muff en B-35. El Back Judge hace sonar su silbato cuando parece que B44 está atrapando la pelota, pero ésta rueda por el suelo después de que B44 haga el muff. A88 persigue la pelota y, en la acción inmediata, la recupera mientras está en B-30. B22 ha sido penalizado por holding durante el chut. **APLICACIÓN:** Pitido improcedente. Se aplica la Excepción 3 de la Regla 4-1-2-b-3. El Equipo A declina la penalización y tendrá la pelota en la B-30, primero y 10. [Citado por 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- II. El Equipo A hace un punt en cuarta y 15 en la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada. Al intentar atrapar la pelota, B44 hace un muff en B-35. El Back Judge hace sonar su silbato cuando parece que B44 está atrapando la pelota, pero ésta rueda por el suelo después de que B44 haga el muff. La pelota no es visible entre la pila de jugadores. B22 ha sido penalizado por holding durante la patada. **APLICACIÓN:** Pitido improcedente. Dado que no hay una recuperación clara de la patada, la pelota se devuelve al punto previo y se aplica la penalización por holding de 10 yardas. El Equipo A mantiene la posesión y tendrá cuarto y 5 en la A-40. [Citado por 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- III. Primero y 10 en la yarda 45 de B. El portador de la pelota A22 es placado y al irse al suelo pierde la pelota. Un árbitro hace sonar su silbato improcedentemente. Los jugadores de ambos equipos van tras la pelota y (a) B66 la recupera claramente mientras está en el suelo. (b) no está claro quién lo recupera. **APLICACIÓN:** Pitido improcedente. Se aplica la Excepción 3 de la Regla 4-1-2-b-2. (a) Si se determina que A22 perdió el control de la pelota antes de caer, entonces la pelota pertenece al Equipo B en el punto en el que B66 la recupera. (b) En el caso de que no se pueda determinar qué equipo recupera la pelota, el Equipo A mantiene la posesión en el punto de pelota muerta o puede optar por repetir el down. [Citado por 4-1-2-b]
- IV. El Equipo A hace un punt en cuarta y 15 en la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada. Al intentar atrapar la pelota, B44 hace un muff en B-35. El Back Judge hace sonar su silbato cuando parece que B44 está atrapando la pelota, pero ésta rueda por el suelo después de que B44 haga el muff. A88 persigue la pelota y, en la acción inmediata, la recupera mientras está en B-30. **APLICACIÓN:** Pitido improcedente. Se aplica la Excepción 3 de la Regla 4-1-2-b-3. El Equipo A tendrá la pelota en B-30, primero y 10. [Citado por 4-1-2-b]
- V. El Equipo A hace un punt en cuarta y 15 en la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada. Al intentar atrapar la pelota, B44 hace un muff en B-35. El Back Judge hace sonar su silbato cuando parece que B44 está atrapando la pelota, pero ésta rueda por el suelo después de que B44 haga el muff. La pelota no es visible entre la pila de jugadores. **APLICACIÓN:** Pitido improcedente. Dado que no hay una recuperación clara de la patada, la decisión de declarar

muerta la pelota se mantiene. Se repetirá el down en el punto previo. [Citado por 4-1-2-b]

- VI. ¿Qué se entiende por "cualquier otra señal que declare muerta la pelota " en la Regla 4-1-2-b?
APLICACIÓN: Significa que un árbitro haga una de las siguientes señales: detener el reloj (S3); touchdown/field goal (S5); safety (S6); pelota muerta (S7); pase incompleto (S10). Una señal de este tipo interrumpida antes de que el árbitro sostenga los brazos o los mueva en la posición correcta no se considera una señal.

Pelota Declarada Muerta

ARTÍCULO 3. Una pelota viva se convierte en muerta y un árbitro hará sonar su silbato o la declarará muerta:

- a. Cuando salga fuera de límites en situaciones que no sean un chut que anota un field goal tras haber tocado el larguero o los palos; cuando un portador de la pelota esté fuera de límites; o cuando un portador de la pelota sea detenido de manera que se detenga su avance hacia adelante. Ante la duda, la pelota está muerta. **(D.A. 4-2-1:II) (D.A. 4-1-3:IX-XI)**
- b. Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la pelota, a excepción de sus manos o pies, toca el suelo o cuando el portador de la pelota es placado o caiga por otra razón y pierda la posesión de la pelota a causa del contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, a excepción de su mano o pie. **(Excepción:** La pelota continúa viva cuando un jugador del equipo ofensivo ha simulado un chut o en el snap está en posición de chutar la pelota sujeta por un compañero mediante un place kick. La pelota puede ser chutada, pasada o avanzada por regla) **(D.A.4-1-3:I-II)**
- c. Cuando tiene lugar un touchdown, touchback, safety, field goal o la anotación de un try; o cuando un free kick o chut de scrimmage que no ha sido tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral aterriza en la end zone del Equipo B (Reglas 6-1-7-a y 6-3-9). **(D.A. 6-3-9:I)**
- d. Cuando, a lo largo de un try, se aplica una regla de pelota muerta (Regla 8-3-2-d-5).
- e. Cuando un jugador del equipo chutador atrapa o recupera cualquier free kick o un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral.
- f. Cuando un free kick, chut de scrimmage o cualquier otra pelota suelta se detiene y ningún jugador intenta hacerse con ella.
- g. Cuando un chut de scrimmage o un free kick es atrapado o recuperado por cualquier jugador del Equipo B después de una señal válida o inválida de fair catch por parte de un jugador del Equipo B; o cuando una señal inválida de fair catch es realizada después de una recepción o recuperación por el Equipo B (Reglas 2-8-1, 2-8-2 y 2-8-3).
- h. Cuando se hace un chut de retorno o un chut de scrimmage más allá de la zona neutral.
- i. Cuando un pase hacia adelante es declarado incompleto.
- j. Cuando, antes de un cambio de posesión en cuarto down o durante un try, un fumble del Equipo A es atrapado o recuperado por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo (Reglas 7-2-2-a, 7-2-2-b y 8-3-2-d-5).
- k. Cuando una pelota viva que no está en posesión de ningún jugador toca cualquier cosa entre límites que no sea un jugador, el equipamiento de un jugador, un árbitro, el equipamiento de un árbitro o el suelo (se aplicarán las medidas del pitido improcedente).
- l. Cuando una pelota viva es atrapada o recuperada simultáneamente
- m. Cuando la pelota se convierte en ilegal mientras está en juego (se aplicarán las provisiones del pitido improcedente).
- n. Cuando una pelota viva está en posesión de un árbitro (se aplicarán las provisiones del pitido improcedente).
- o. Cuando un portador de la pelota simule poner la rodilla en el suelo.
- p. Cuando un receptor de pase en el aire de cualquier equipo es sujeta de tal manera que no se le permita que caiga de inmediato al suelo **(D.A. 7-3-6:III)**

- q. Cuando el casco del portador de la pelota se le sale completamente.
- r. Cuando un portador de la pelota de manera obvia comienza un slide con los pies por delante.
(D.A. 4-1-3:III)
- s. Cuando todos los jugadores en las proximidades de la pelota dejan de jugar y/o creen que está muerta.

Decisión Aprobada 4-1-3

- I. Mientras A1 está sujetando la pelota para un place kick, un jugador del Equipo B juega la pelota al (a) recuperar una pelota suelta, (b) quitársela a A1 o (c) batearla de sus manos. **APLICACIÓN:** (a), (b) y (c) La pelota continúa viva. En (c), el bateo del Equipo B es legal y el resultado es un fumble. [Citado por 2-11-1, 4-1-3-b]
- II. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. Al snap, A22 está en posición para chutar el kick con su pierna derecha y A33 está posicionado como holder. El snap va a A33 que tiene una rodilla en tierra. Justo después del snap, A22 rompe a correr a su izquierda y hacia la zona neutral, y A33, mientras todavía tiene una rodilla en tierra, lanza un pase hacia adelante a A22, quien lleva la pelota más allá de la línea a ganar antes de ser placado. **APLICACIÓN:** Jugada legal, porque en el snap, A22 estaba en posición de intentar un place kick. Primero y 10 para el Equipo A.
- III. Tercero y 10 en la yarda 35 de A. El quarterback A11 corre hacia su derecha y hace un slide para acabar la jugada. Cuando comienza el slide, el punto más adelantado de la pelota está en A-44, y cuando se detiene, el punto más adelantado de la pelota está en A-46. **APLICACIÓN:** Cuarta y una en A-44. La pelota está muerta en el punto más adelantado cuando comienza su slide. [Citado por 4-1-3-r]
- IV. El Equipo A se alinea para hacer un free kick desde la yarda 35 de A y ejecutan un on-side kick. Después de que la pelota haya avanzado 10 yardas: (a) B21 hace una señal de fair catch válida y realiza una recepción limpia, (Regla 4-1-3-g); (b) A80 es el primero en tocar la pelota y hace una recepción o recuperación limpia y legal (Regla 4-1-3-e); o (c) B21 atrapa o recupera la pelota e inmediatamente cae al suelo. **APLICACIÓN:** Por interpretación: (a) El tiempo no se pondrá en marcha; (b) El tiempo no se pondrá en marcha; y (c) El operador del reloj pondrá en marcha el reloj cuando la pelota sea tocada legalmente y lo detendrá cuando la pelota sea declarada muerta (Regla 3-3-2- a).
- V. B23 atrapa un chut, pero no avanza. Ningún jugador del Equipo A intenta placar a B23. (i) B23 coloca la pelota en el suelo y se aleja de ella, (ii) lanza la pelota a un árbitro, o (iii) hace una pausa durante unos segundos y luego avanza la pelota. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando queda claro que B23 no va a avanzar con ella o cuando es claro que el Equipo A cree que no va a continuar la jugada (Regla 4-1-3-s). En (iii), podría justificarse una falta por retraso de juego.
- VI. El Equipo A hace un punt y no hay jugador del Equipo B que intente atrapar o recuperar la misma. A40 toca la pelota y la detiene, pero no asegura su posesión. A40 se aleja de la pelota y ningún jugador del Equipo B se mueve para recuperarla. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando queda claro que los jugadores que se encuentran cerca de la pelota no muestran interés en recuperarla (Regla 4-1-3-f).
- VII. El Equipo A hace un punt y no hay jugador del Equipo B que intente atrapar o recuperar la misma. A40 toca la pelota y la detiene, pero no asegura su posesión. A40 se aleja de la pelota y ningún jugador del Equipo B se mueve para recuperarla. Después de 2 segundos, B33 grita "pelota viva" y comienza a correr hacia la pelota, la recupera y avanza con ella. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando es evidente que los jugadores en las proximidades de la pelota no muestran interés en recuperarla. La acción de B33 ocurrió después de que la pelota se declare muerta (Regla 4-1-3-f).
- VIII. 4º y 10 en la yarda 15 del Equipo B. El Equipo A intenta un field goal, pero el chut es

parcialmente bloqueado. La pelota rueda y para en la yarda 2 del Equipo B donde B15 la recoge, pero no avanza. A24 se detiene junto a B15, pero no lo placa. Después de una pausa, B15 entrega la pelota a A24, quien avanza hacia la zona de anotación. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando está claro que B15 no va a avanzar con la pelota. Darle la pelota a un oponente muestra que B15 cree que la pelota está muerta. No placar a un oponente muestra que A24 cree que la pelota está muerta. Primero y diez y pelota para el Equipo B en su yarda 2 (Reglas 4-1-3-s y 5-1-1-e-1).

- IX. 4º y 10 en la yarda 40 de B. El punt del Equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutral. A84 recupera la pelota detrás de la zona neutral en la yarda 45 del Equipo A, pero no avanza. Los jugadores del Equipo B comienzan a abandonar el campo. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando está claro que A84 no va a avanzarla. Primero y 10 para el Equipo B en la yarda 45 de A (Reglas 4-1-3-s y 5-1-1-c). [Citado por 4-1-3-a]
- X. El place kick de A2 va bajo y golpea el travesaño. La pelota rebota en el travesaño directamente sobre el casco de B80 que está parado en la end zone. La pelota, al rebotar en el casco de B80, pasa sobre el travesaño y entre los postes. **APLICACIÓN:** Sin puntuación. La pelota está muerta cuando golpea el travesaño. Por interpretación, si después de golpear el travesaño, entra entre los postes, se considera buena, pero el intento de esta jugada no es bueno porque golpea algo más antes de atravesarlos. [Citado por 4-1-3-a]
- XI. El place kick de A2 va bajo y golpea el travesaño. La pelota rebota en el travesaño directamente hacia arriba antes de golpear el travesaño de nuevo y luego pasa a través de los postes. **APLICACIÓN:** Field goal satisfactorio. Siempre que la pelota no toque nada más que los postes o el travesaño antes de pasar, la puntuación es buena.

Pelota Lista para Jugarse

ARTÍCULO 4. Ningún jugador podrá poner la pelota en juego antes de que esté lista para jugarse (D.A. 4-1-4:I y II)

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente [S7 y S19: IPR].

Decisión Aprobada 4-1-4

- I. El snapper A1 hace el snap de la pelota antes de que el Referee declare la pelota lista para jugarse. A2 hace un muff del snap y B1 recupera la pelota. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta, procedimiento ilegal del Equipo A. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. Pelota para el Equipo A. La pelota no se ha convertido en viva, y toda la acción tiene que ser parada inmediatamente por los árbitros. [Citado por 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-a, 7-1-1-b]
- II. El chutador A1 hace el kickoff antes de que el Referee haya declarado la pelota lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. La pelota no se ha convertido en viva, y toda la acción tiene que ser parada inmediatamente por los árbitros. [Citado por 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-a, 7-1-1-b]

Cuenta del Reloj de Jugada

ARTÍCULO 5. La pelota se pondrá en juego dentro de un lapso de 40 o 25 segundos después de estar lista para jugarse (Regla 3-2-4), a no ser que, a lo largo de este intervalo, se detenga la jugada. Si se detuviera, la cuenta del reloj de jugada comenzará de nuevo.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta por retraso de juego. Cinco yardas desde el punto siguiente [S21: DOG].

SECCIÓN 2. Fuera de Límites

Jugador Fuera de Límites

ARTÍCULO 1.

- a. Un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa, que no sea otro jugador o un árbitro, en o fuera de la línea límite (Regla 2-27-15). (**D.A. 4-2-1:I y II**)
- b. Un jugador que está fuera de límites y salta, permanece fuera de límites hasta que toca el suelo dentro de los límites sin estar simultáneamente fuera de límites.
- c. Un jugador que toca un pylon está fuera de límites.

Decisión Aprobada 4-2-1

- I. Un portador de pelota dentro de límites toca o es tocado por un jugador o árbitro que está encima de la sideline. **APLICACIÓN:** El portador de la pelota no está fuera de límites. [Citado por 4-2-1-a]
- II. El portador de pelota A1 corre dentro de límites cerca de la sideline cuando es tocado por un sustituto del Equipo B, quien está en la sideline. **APLICACIÓN:** La Regla 4-2-1 indica que un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea un jugador o un árbitro. Penalización – 15 yardas o cualquier otra penalización por interferencia ilegal (Reglas 9-2-3 y 9-2-5). [Citado por 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a, 9-2-3-c]
- III. El Equipo A ejecuta un on-side kick en la yarda 35 de A. A33 está corriendo cerca de la sideline y sale fuera de límites en A-45. En A-47, salta y batea la pelota hacia adelante, y ésta sale rodando fuera de límites en la yarda 49 de A. **APLICACIÓN:** Falta contra el Equipo A por free kick fuera de límites en A-47. A33, en el aire, está fuera de límites cuando toca la pelota porque no se ha restablecido a sí mismo dentro de límites después de estar fuera de límites. No es falta por batear la pelota hacia adelante porque la pelota se convierte en muerta tan pronto como A33 la toca (Regla 4-2-3-a). [Citado por 6-2-1]

Pelota Llevada Fuera de Límites

ARTÍCULO 2. Una pelota en posesión de un jugador está fuera de límites cuando la pelota o cualquier parte del portador de la pelota toca el suelo o cualquier cosa que esté fuera de límites, o que está en o fuera de la línea límite, excepto otro jugador o un árbitro.

Pelota Suelta Fuera de Límites

ARTÍCULO 3.

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

Decisión Aprobada 4-2-3

- I. A88 está en el aire y asegura el pase adelantado de A12 con un control firme. El pie derecho de A88 aterriza dentro del campo y mantiene el control firme de la pelota cuando toca el suelo. B28, que está de pie fuera de límites, tiene su mano en contacto con la pelota mientras A88 está en el aire y con control firme de la pelota. **APLICACIÓN:** Pase hacia adelante completo.

Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance

ARTÍCULO 4.

- a. Si una pelota viva es declarada fuera de límites y la pelota no ha cruzado una línea limítrofe, está fuera de límites en el punto más avanzado de la pelota cuando fue declarada muerta (**D.A. 4-2-4:I**) [*Excepción:* Regla 8-5-1-a, (**D.A. 8-5-1:I**).]
- b. Se anota un touchdown si la pelota está dentro de límites y ha roto el plano de la goal line (Regla 2-12-2) antes o simultáneamente a la salida del portador de la pelota fuera de límites.
- c. Un receptor que está en la end zone oponente y tocando el suelo conseguirá una recepción completa si atrapa un pase legal por encima de la sideline o la end line.
- d. El extremo más avanzado de la pelota cuando es declarada fuera de límites entre las goal lines es el punto de máximo avance (**D.A. 8-2-1:I**) (**D.A. 8-5-1:VII**) [*Excepción:* Cuando el portador de la pelota está en el aire y cruza la sideline (incluyendo aquel que da grandes zancadas) el máximo avance se determina por la posición de la pelota cuando ésta cruza la sideline) (**D.A. 8-2-1:II-III y V-IX**)]

Decisión Aprobada 4-2-4

- I. Un jugador con un pie fuera de límites por detrás de una goal line toca una pelota suelta dentro del campo de juego. **APLICACIÓN:** La pelota está fuera de límites y muere en el punto más avanzado dentro del campo de juego. Si esta pelota suelta era un free kick no tocado, es un free kick fuera de límites y, por tanto, una falta. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo o pelota para el Equipo B 30 yardas más allá de la línea de chut del Equipo A. [Citado por 4-1-2-a, 4-2-4-a]

REGLA 5

Series de Down, Línea a Alcanzar

SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Rota, Renovada

Quando Conceder Series

ARTÍCULO 1.

- a. Se concederá una serie (Regla 2-24-1) de hasta cuatro downs de scrimmage consecutivos al equipo que está a punto de poner la pelota en juego mediante un snap después de un free kick, un touchback, un fair catch o un cambio de posesión de equipo, o al equipo ofensivo en una prórroga.
- b. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo A si tiene posesión legal de la pelota en o más allá de su línea a alcanzar cuando la pelota es declarada muerta.
- c. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo B si, después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido ganar un primer down (**D.A. 10-1-5:I**)
- d. Se concederá una nueva serie al Equipo B si un chut de scrimmage del Equipo A sale fuera de límites o se detiene sin que ningún jugador intente hacerse con la posesión de la pelota (**Excepción:** Regla 8-5-1-a).
- e. Se concederá una nueva serie al equipo en posesión legal cuando la pelota sea declarada muerta:
 1. Si tiene lugar un cambio de posesión a lo largo de un down.
 2. Si un chut de scrimmage cruza la zona neutral (**Excepciones:** (1) Cuando se repita el down; (2) Regla 6-3-7).
 3. Si una penalización aceptada otorga la pelota al equipo ofendido.
 4. Si una penalización aceptada implica un primer down.
- f. Se concederá una nueva serie al Equipo B siempre que el Equipo B, después de un chut de scrimmage, escoja tener la pelota en el punto del toque ilegal (**Excepción:** Cuando se repita el down) (Regla 6-3-2-a y 6-3-2-b).

Línea a Alcanzar

ARTÍCULO 2

- a. La línea a alcanzar para una serie se establece a 10 yardas por delante del extremo más avanzado de la pelota; pero si esta línea está en la end zone contraria, la goal line se convierte en la línea a alcanzar.
- b. La línea a ganar se establece cuando la pelota está lista para jugar antes del primer down de una nueva serie.

Máximo Avance

ARTÍCULO 3.

- a. El punto más avanzado de la pelota cuando es declarada muerta entre las end lines determinará el punto para medir la distancia ganada o perdida por cualquier equipo a lo largo de cualquier down. (**Excepciones:**
 1. Regla 8-5-1. (**D.A. 8-5-1:I**)
 2. Cuando un receptor en el aire de cualquier equipo completa un pase al atrapar una pelota

dentro de límites después de que un oponente lo lleve hacia atrás y la pelota es declarada muerta en el punto de la recepción, el máximo avance está donde el jugador **ganó y mantuvo el control de** la pelota.

La pelota siempre se colocará con su eje largo paralelo a las sidelines antes de cualquier medida (Regla 4-1-3-p). **(D.A. 5-1-3:I, III, IV y VI) (D.A. 7-3-6:V)**

- b. Cualquier duda sobre si la distancia ganada da un primer down, se tendrá que medir sin que sea solicitado. No se concederán mediciones innecesarias para determinar primeros downs.
- c. No se concederá ninguna solicitud de medición después de que la pelota esté lista para jugarse.

Decisión Aprobada 5-1-3

- I. A1 recibe en el aire un pase legal hacia delante a una yarda dentro de la end zone del equipo oponente. Tan pronto como A1 recibe la pelota, es contactado por B1 y cae al suelo con la pelota atrapada en la yarda uno, donde la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Touchdown (Regla 8-2-1-b). [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2, 8-2-1-b]
- II. A1 recibe en el aire un pase legal hacia adelante a una yarda dentro de la end zone del Equipo B. Tan pronto como A1 recibe la pelota, es contactado por B1 y su primer contacto con el suelo es con su pie, con la pelota atrapada, en la yarda uno. Tras recuperar el equilibrio, corre y es placado en la yarda cinco del Equipo B. **APLICACIÓN:** No es un touchdown. Pelota para el Equipo A en el punto donde la pelota es declarada muerta por regla. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-b]
- III. A2 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en la yarda 35 del Equipo A. Tan pronto como A2 recibe la pelota, es contactado por B1 y toca el suelo en primer lugar en la yarda 33 del Equipo A, donde la pelota se declara muerta. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en la yarda 35. Este es el punto de máximo avance. [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]
- IV. A4, con la pelota rompiendo el plano de la yarda 50 mientras está en su posesión, se lanza sobre la yarda 50, la cual es la línea por alcanzar para un primer down. Es tirado hacia atrás hasta la yarda 49 del Equipo A, donde cualquier parte de su cuerpo que no sean su manos o pies toca el suelo. **APLICACIÓN:** Primer down en el punto de máximo avance (Regla 4-1-3-b). [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]
- V. A6, con la posesión de la pelota y sin ser controlado por ningún oponente, llega a la yarda 50, la cual es la línea por alcanzar para un primer down, y se ve forzado a ir voluntariamente por detrás de la yarda 50. A6 continúa la carrera y es placado en la yarda 49 del Equipo A, donde toca el suelo cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies. **APLICACIÓN:** No es primer down. El punto de máximo avance es la yarda 49 del Equipo A. [Citado por 2-9-2]
- VI. A5, con la pelota rompiendo el plano de la goal line mientras tiene posesión de ella, se lanza encima de la goal line y es bloqueado hacia atrás hasta la yarda uno, donde toca el suelo cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies. **APLICACIÓN:** Touchdown. La pelota está muerta cuando rompe el plano de la goal line en posesión del jugador A5. [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]

Continuidad de Downs Rota

ARTÍCULO 4. La continuidad de una serie de downs de scrimmage se rompe cuando:

- a. La posesión de equipo de la pelota cambia a lo largo de un down.
- b. Un chut de scrimmage cruza la zona neutral.
- c. Un chut sale fuera de límites.
- d. Una pelota chutada se detiene sin que ningún jugador intente hacerse con ella.
- e. Al final de un down, el Equipo A ha conseguido un primer down.
- f. Después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido un primer down
- g. Una penalización aceptada estipula un primer down.

- h. Hay una anotación.
- i. Se concede un touchback a cualquier equipo.
- j. Finaliza el segundo periodo.
- k. Finaliza el cuarto periodo.

SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalización

Faltas a lo Largo de un Down de Free Kick

ARTÍCULO 1. Cuando un down de scrimmage sigue a la penalización por una falta cometida a lo largo de un down de free kick, el down y la distancia establecidos por esta penalización serán primer down con una nueva línea a alcanzar.

Penalización que Resulta en una Nueva Serie

ARTÍCULO 2. Es una nueva serie con una nueva línea a alcanzar cuando:

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

Falta Antes de un Cambio de Posesión de Equipo

ARTÍCULO 3.

- a. Si se acepta una penalización por una falta ocurrida entre las goal lines antes de un cambio de posesión de equipo durante un down, la pelota pertenece al Equipo A. El down se tendrá que repetir, a no ser que la penalización también incluya pérdida de un down, estipule un primer down, o deje la pelota en o más allá de la línea a alcanzar (**Excepciones:** Reglas 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 y 10-2-5). (**D.A. 10-2-3:I**)
- b. Si la penalización incluye pérdida de un down, el down contará como uno de los cuatro de esa serie.

Decisión Aprobada 5-2-3

- I. En cuarto down, el pase legal hacia adelante del Equipo A toca el suelo después de tocar a un receptor inicialmente ineleigible que está ilegalmente más de tres yardas por delante de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta, receptor ineleigible en downfield. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. Pelota para el Equipo B, primero y 10, si la penalización es declinada (Regla 7-3-10). [Citado por el 7-3-11]

Falta Después de un Cambio de Posesión de Equipo

ARTÍCULO 4. Si se acepta una penalización por una falta cometida durante un down después de un cambio de posesión de equipo, la pelota pertenece al equipo en posesión en el momento en el que ocurrió la falta. El down y la distancia establecidos después de cualquier penalización de distancia incurrida tras un cambio de posesión de equipo durante ese down, serán primer down con una nueva línea por alcanzar (**Excepción:** Regla 10-2-5-a).

Penalización Declinada

ARTÍCULO 5. Si una penalización es declinada, el número del siguiente down será el mismo que habría habido si no hubiera ocurrido la falta.

Faltas Entre Downs

ARTÍCULO 6. Después de una penalización de distancia entre downs, el número del siguiente down será el mismo establecido antes de que la falta tuviera lugar, a no ser que la aplicación de una falta del Equipo B deje la pelota en o más allá de la línea a alcanzar, o que la penalización estipule un primer down (Regla 9-1). **(D.A. 5-2-6:I) (D.A. 10-1-5:I-III)**

Decisión Aprobada 5-2-6

- I. Cuarto y dos en la yarda 35 del Equipo A. A1 recibe el snap y hace un fumble en la yarda 38 del Equipo A, y la pelota sale fuera de límites por (a) la yarda 40 del Equipo A o (b) por la yarda 30 del Equipo A. Inmediatamente después de que la pelota salga fuera de límites, el Equipo A comete una falta personal. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A, primero y 10 en la yarda 23 del Equipo A. El reloj se iniciará con la señal de pelota lista. (b) Pelota para el Equipo B, primero y 10 en la yarda 15 del Equipo A. El reloj se iniciará en el snap. [Citado por 5-2-6]

Falta Entre Series

ARTÍCULO 7.

- a. La penalización por cualquier falta a pelota muerta (incluyendo las faltas a pelota viva que se penalizan como faltas a pelota muerta) que se produzcan después de que se acabe una serie y antes de que la pelota esté lista para jugarse, se aplicará antes de establecer la línea a alcanzar.
- b. La penalización de cualquier falta a pelota muerta que tenga lugar después de la señal de pelota lista se aplicará después de establecer la línea a alcanzar **(D.A. 5-2-7:I-V)**

Decisión Aprobada 5-2-7

- I. Tercer down y cuatro en la yarda 30 del Equipo B. El portador de pelota A22 sale fuera de límites por la yarda 18. B88 hace una falta inmediatamente después de que la pelota salga fuera de límites. **APLICACIÓN:** Primero y goal para el Equipo A en la yarda nueve. El reloj se iniciará con la señal de pelota lista para jugarse excepto en los dos últimos minutos de cada mitad. [Citado por 5-2-7-b]
- II. Cuarto y cuatro en la yarda 16 del Equipo A. El portador de pelota A22 del Equipo A sale fuera de límites por la yarda 18. A77 hace una falta inmediatamente después de que la pelota salga fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en la yarda nueve. Primer down y goal. El reloj se iniciará en el snap. [Citado por 5-2-7-b]
- III. En cuarto down y cinco yardas para ganar, el Equipo A gana seis yardas y se le concede una nueva serie. Después de que la pelota se haya declarado lista para jugarse y antes del snap, A55 comete (a) una falta personal, o (b) una falsa salida. **APLICACIÓN:** (a) Primero y 25. (b) Primero y 15. [Citado por 5-2-7-b]
- IV. Pelota para el Equipo A, tercero y cuatro desde la yarda 50. Después de declararse la pelota lista para jugar y antes del snap, B60 invade la zona neutral y contacta con el snapper A50. A61 entonces hace una falta a B60. La falta de A61 es una falta personal. **APLICACIÓN:** Penalizar al Equipo B con cinco yardas por el offside de B60, entonces penalizar al Equipo A con 15 yardas y recolocar el indicador de la línea por alcanzar para que indique primer down y 10 desde la yarda 40 del Equipo A. [Citado por 5-2-7-b]
- V. Tras conseguir un primer down el Equipo A, el Umpire sitúa la pelota en el suelo en la 30 de B. El Referee indica al Umpire que se retire de la pelota, pero antes de señalar pelota lista para jugar el snapper A55 realiza el snap de la pelota. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo A por retraso de juego. Cinco yardas de penalización, primero y 10 en la 35 de B. **NOTA:** Se trata de una falta entre series que tiene lugar antes de que la pelota sea declarada lista para ser jugada en la siguiente serie. Por ello es primero y 10 en lugar de primero y 15 (Reglas 4-1-1, 4-

1-4). [Citado por 5-2-7-b]

- VI. El portador del balón A22 es placado fuertemente por B44 en la yarda 5 de B, para un primero y goal. Después de que la pelota se declare muerta, A22 se levanta y **pega un puñetazo** a B44. **APLICACIÓN:** Penalización de 15 yardas contra el Equipo A; A22 resulta descalificado. Después de la aplicación de la falta, el Equipo A tendrá primero y 10 en la B-20.

Faltas de Ambos Equipos

ARTÍCULO 8. Si hay una compensación de faltas a lo largo de un down, se repetirá ese down (Regla 10-1-4 Excepciones). (**D.A. 10-1-4:III-VI y VII**)

Decisiones Definitivas de Aplicación de Regla

ARTÍCULO 9. No se podrá cambiar ninguna decisión en la aplicación de una regla una vez que la pelota haya sido puesta en juego mediante un snap legal, un free kick legal, o el segundo o cuarto periodo hayan concluido (Reglas 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 y 11-1-1). (**Excepción:** El número de un down puede ser corregido en cualquier momento dentro de la serie de downs o antes de que la pelota se ponga legalmente en juego después de esa serie.)

REGLA 6

Chuts

SECCIÓN 1. Free Kicks

Líneas de Restricción

ARTÍCULO 1. En cualquier formación de free kick, la línea de restricción del equipo chutador será la línea de yarda correspondiente al punto más avanzado desde donde la pelota podrá ser chutada, y la línea de restricción del equipo receptor estará situada 10 yardas más allá de ese punto. A no ser que se resitúe por una penalización, la línea de restricción del equipo chutador en un kickoff se situará a 15 yardas de la línea de medio campo, y para un free kick después de un safety será su yarda 20.

Formación de Free Kick

ARTÍCULO 2.

- a. A partir de una formación de free kick, la pelota tiene que ser chutada legalmente y desde cualquier punto en la línea de restricción del Equipo A (**Excepción:** Regla 6-1-2-c-4) y en o entre las hash marks. El Referee declarará la pelota lista para jugarse cuando los árbitros estén en su posición tras recibir el chutador la pelota.

Después de la **señal** de pelota lista para jugarse:

1. La **pelota** solo podrá ser reubicada después de cargar un tiempo muerto a un equipo y antes del posterior chut.
2. Todos los jugadores del equipo chutador, excepto el chutador en su movimiento de chutar y el holder con fines de sujetar la pelota, deben permanecer detrás de su línea de restricción [S18: OFK].
3. Si un jugador del Equipo A intenta chutar la pelota, pero falla (intencionada o accidentalmente), es una falta a pelota muerta por procedimiento ilegal [S19: IFK].

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Chut ilegal. Cinco yardas desde el punto siguiente. [S19: IFK]. (D.A. 6-1-2:I)

- b. Tras declarar la pelota lista para ser jugada, todos los jugadores del equipo chutador, excepto el chutador, deberán estar a no más de cinco yardas por detrás de su línea de restricción. Un jugador satisface esta regla cuando uno de sus pies está en o más allá de la línea de cinco yardas por detrás de la línea de restricción. Si un jugador está más de cinco yardas por detrás de la línea de restricción y otro jugador chuta la pelota entonces se produce una falta por formación ilegal. [S19: IFK]. **(D.A. 6-1-2:VII)**
- c. Cuando la pelota sea chutada **(D.A. 6-1-2:I-IV)**:
1. Todos los jugadores del Equipo A, a excepción del chutador y el holder en un place kick, tienen que estar por detrás de la pelota [S18: OFK]. **(D.A. 6-1-2:V)**
 2. Todos los jugadores del Equipo A tienen que estar dentro de límites [S19: IFK].
 3. A cada lado del chutador deberá haber al menos cuatro jugadores del Equipo A [S19: IFK]. **(D.A. 6-1-2:II-IV)**
 4. Después de un safety, cuando se utiliza un punt o un drop kick, la pelota puede ser chutada desde detrás de la línea de restricción del equipo chutador. Si se aplica una penalización de distancia por una falta a pelota viva desde el punto previo, se aplicará desde la yarda 20, a no ser que la línea de restricción del equipo chutador haya sido resituada por una

penalización anterior [S18 o señal apropiada].

5. Todos los jugadores del Equipo A tienen que haber estado entre las marcas de nueve yardas después de la señal de pelota lista para jugarse [S19: IFK].

PENALIZACIÓN – [b-c5] Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo, o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B, o desde el punto en el que la pelota sea situada tras un touchback [S18 o S19: IFK/OFK]. (D.A. 6-1-2:VI)

6. Todos los jugadores del Equipo B deben estar dentro de límites [S19: IFK].
7. Todos los jugadores del Equipo B deben estar por detrás de su línea de restricción [S18: OFK].

PENALIZACIÓN – [c6-c7] Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S18 o S19: IFK/OFK].

- d. Después de que la pelota está lista para jugar y, por alguna razón, se cae del tee, el Equipo A no debe chutar la pelota y un árbitro sonará su silbato inmediatamente.

Decisión Aprobada 6-1-2

- I. La pelota es chutada mientras está ilegalmente soportada (en un tee ilegal), o mediante un punt en un kickoff o desde un punto entre una hash mark y la sideline más cercana. **APLICACIÓN:** Chut ilegal. Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente (2-16-1-b). [Citado por 2-16-1-b, 6-1-2-c]
- II. El chutador A11 coloca la pelota en el tee en el centro del campo para hacer un free kick con cuatro compañeros al lado izquierdo de la pelota y seis al lado derecho. La pelota cae del tee, y A55 – que estaba alineado a la izquierda de la pelota – la sostiene en el tee a la derecha del chutador A11, que es diestro. Ningún otro jugador del Equipo A se mueve. Cuando la pelota es chutada por A11, A55 continúa a la derecha del chutador. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A por formación ilegal en el momento del chut. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B. [Citado por 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- III. El chutador de free kicks A11 coloca la pelota en el tee a su derecha, pero justo dentro de la hash mark. Todos sus compañeros se posicionan a su izquierda. A la señal de pelota lista, cuatro jugadores del Equipo A que estaban a la izquierda de A11 corren a su derecha y están en esta zona cuando A11 chuta la pelota. **APLICACIÓN:** Formación legal. [Citado por 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- IV. A11 coloca la pelota en el tee para hacer un free kick en la yarda 35 en el centro del campo. A12 se coloca cerca de la pelota. Después de la señal de pelota lista, A11 avanza como si fuera a chutar la pelota, y de repente se cruza A12 por delante de él y la chuta. Cuando la pelota es chutada, A11 está exactamente detrás de la pelota con tres compañeros en uno de los lados de la pelota. A12 tiene la pierna no chutadora en el mismo lado de la pelota que sus tres compañeros. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A por formación ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo, y se vuelve a chutar si así lo elige el Equipo B; o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B. [Citado por 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- V. El Equipo A está en offside durante su free kick. B27 recupera el chut con su rodilla tocando el suelo. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A por offside. La pelota está muerta en el punto de la recuperación. Penalización – el Equipo B puede escoger cinco yardas desde el punto previo y que se chute de nuevo, o cinco yardas desde el punto de pelota muerta, con primero y 10. La recuperación de B27 inicia una jugada de carrera que finaliza inmediatamente. Este escenario también sería válido si B27 hubiera completado un fair catch. [Citado por 6-1-2-c-1]
- VI. El Equipo A está en offside al chutar la pelota en un free kick, y B17 atrapa la pelota en su yarda 15. B17 retorna la pelota hasta la yarda 45, donde hace un fumble. A67 la recupera en la yarda

- 47 de B y corre hasta la 35 de B, donde hace un fumble, recuperándola B20 en su yarda 33, donde es placado y muere la pelota. **APLICACIÓN:** Falta por offside del Equipo A. El Equipo B puede escoger que el Equipo A vuelva a chutar tras una penalización de 5 yardas desde el punto previo, o puede tener un primero y 10 en su propia yarda 38. [Citado por 6-1-2 Penalización]
- VII. El Equipo A está en su formación de chut en su yarda 35. Dos jugadores, A33 y A66, están posicionados en cuatro puntos con sus pies en la 29 de A y sus manos en la 31 de A. El chut que no ha sido tocado toca el suelo en la end zone del Equipo B y la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Touchback. Falta del Equipo A por formación ilegal. El Equipo B tiene dos opciones para aceptar la penalización: Poner la pelota en juego en la 25 de B, tras una penalización de 5 yardas en el punto (yarda 20 de B) donde le pertenece la pelota muerta; o que el Equipo A vuelva a chutar en la yarda 30 de A (Regla 6-1-8). [Citado por 6-1-2-b-1]
- VIII. Al final del partido, con el marcador empatado, el Equipo A se alinea para chutar un free kick desde la A-35. El chutador A10 coloca la pelota en la hash derecha para ejecutar un onside kick. Después de la señal de pelota lista para jugar del Referee, A10 se acerca a la pelota y la recoge, corre hacia la hash izquierda en la A-35, coloca la pelota y rápidamente la chuta. ✕ **APLICACIÓN:** Por interpretación, una vez que el Equipo A ha seleccionado la posición de la pelota entre las hash marks y se ha realizado la señal de pelota lista, la pelota sólo puede ser reubicada después de un tiempo muerto cargado al equipo y antes de cualquier nuevo chut. **Falta a pelota muerta.** Penalización de cinco yardas desde el **punto previo.**
- IX. Después de un touchdown y un try de 2 puntos anotado, el Equipo A pierde 24-22 con 0:55 restantes en el cuarto. El Equipo A tiene la intención de intentar un onside kick desde la A-35. El chutador A90 sostiene el balón como si fuera a intentar un drop kick. A90 lanza la pelota al aire, ésta rebota justo detrás de la línea de restricción del Equipo A y luego A90 chuta la pelota, después de que rebote y se eleve varios pies en el aire. **APLICACIÓN:** Patada ilegal. Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. Esta patada no cumple con los requisitos de un drop kick como se especifica en la Regla 2-16-3. Para un drop kick legal, el chutador debe dejar caer la pelota y patearla mientras toca el suelo. Dado que la Regla 2-16-6 solo permite un place kick o un drop kick para un kickoff, este chut no es un chut legal. La aplicación de la falta se rige por la Decisión Aprobada 6-1-2:I.

Toque y Recuperación de un Free Kick; Toque Ilegal

ARTÍCULO 3.

- a. Ningún jugador del Equipo A puede tocar la pelota chutada en un free kick hasta que:
1. Toque a un jugador del Equipo B (**Excepción:** Regla 6-1-4 y 6-5-1-b);
 2. Rompa el plano de la línea de restricción del Equipo B y se quede más allá de esa línea (**Excepción:** Regla 6-4-1) (**D.A. 2-12-5:I**); o
 3. Toque a cualquier jugador, el suelo, a un árbitro o cualquier cosa más allá de la línea de restricción del Equipo B.
- Después de estas situaciones, todos los jugadores del Equipo A se convierten en elegibles para tocar, recuperar o atrapar la pelota chutada.
- b. Cualquier otro toque del Equipo A es un *toque ilegal*, una violación que, cuando la pelota se convierte en muerta, le da al equipo receptor el privilegio de tomar la pelota en el punto de la violación.
- c. Si existiera una penalización por una falta a pelota viva, o si hubiera faltas compensadas, el privilegio por el toque ilegal queda cancelado. (**D.A. 6-1-3:I**)
- d. El toque ilegal en la end zone del Equipo A es ignorado.

Decisión Aprobada 6-1-3

- I. A33 toca ilegalmente un free kick; entonces él o A44 recuperan ilegalmente el chut.

APLICACIÓN: Toque ilegal por ambos, A33 y A 44. A menos que se acepte una penalización o que haya una compensación de faltas, el Equipo B puede escoger tener la pelota en cualquier punto de toque ilegal del Equipo A. [Citado por 6-1-3-c]

- II. El Equipo A ejecuta un on-side free kick en su yarda 35. El chut, que no ha sido tocado, está en la yarda 43 de A cuando A55 bloquea a B44 por encima de la cintura y por delante en la yarda 46 de A. A28 hace un muff de la pelota en la 44 de A, y tras rodar ésta hasta la 46 de A, el jugador A88 bloquea a B22 en la 42 de A. Entonces la pelota es recuperada por A20 en la 44 de A. **APLICACIÓN:** El bloqueo de A55 es una falta y el toque de A28 es ilegal, puesto que el Equipo A no es elegible para tocar la pelota hasta que ésta no haya avanzado 10 yardas o haya sido tocada por el Equipo B. El bloqueo de A88 es legal puesto que ocurre después de que la pelota haya avanzado 10 yardas. El Equipo A está en una posesión ilegal de la pelota cuando A20 la recupera en la yarda 44 de A. El Equipo B tiene dos opciones: Declinar la penalización por el bloqueo ilegal y tener la pelota en la yarda 44 de A por el privilegio del toque ilegal, o cancelar el privilegio por el toque ilegal obligando al Equipo A a volver a chutar desde su yarda 30 tras la penalización de 5 yardas por el bloqueo de A55. Obsérvese que el punto de pelota muerta, 44 de A, no es un punto de aplicación puesto que la pelota no pertenece al Equipo B al finalizar el down (Regla 6-1-12). [Citado por 6-1-12]

Toque Forzado Ignorado

ARTÍCULO 4.

- Un jugador bloqueado por un oponente hacia una pelota chutada en un free kick no es responsable, siempre que esté dentro de límites, de haber tocado el chut. **(D.A. 2-11-4:I)**
- Si un jugador dentro de límites es tocado por una pelota que ha sido bateada o ilegalmente chutada por un oponente, no es responsable de haberla tocado. (Regla 2-11-4-c).

Free Kick que se Detiene

ARTÍCULO 5. Si la pelota chutada en un free kick se detiene dentro de límites y ningún jugador intenta hacerse con ella, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo receptor en el punto donde se ha declarado muerta.

Free Kick Atrapado o Recuperado

ARTÍCULO 6.

- Si una pelota chutada en un free kick es atrapada o recuperada por un jugador del equipo receptor, la pelota continúa en juego (**Excepciones:** Reglas 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 y 6-5-2). Si es atrapada o recuperada por un jugador del equipo chutador, la pelota se convierte en muerta. La pelota pertenece al equipo receptor en el punto de pelota muerta, a menos que el equipo chutador esté en posesión legal cuando la pelota es declarada muerta. En este último caso, la pelota pertenece al equipo chutador.
- Cuando jugadores oponentes, todos ellos elegibles para tocar la pelota, recuperan simultáneamente una pelota que tras un chut va rodando por el suelo o atrapan una pelota chutada en un free kick, la posesión simultánea convierte la pelota en muerta.
- Una pelota chutada declarada muerta en una posesión simultánea se concede al equipo receptor.

Pelota Muerta en la End Zone

ARTÍCULO 7.

- Cuando un free kick no tocado por el Equipo B toca el suelo en o detrás de la goal line del Equipo B, la pelota se convierte en muerta y pertenece al Equipo B.

- b. Si el resultado de un free kick es un touchback (Regla 8-6-1) para el Equipo B, entonces el Equipo B pondrá la pelota en juego en su yarda 20.

Faltas del Equipo Chutador

ARTÍCULO 8. Las penalizaciones por todas las faltas del equipo chutador a lo largo de una jugada de free kick, que no sean la interferencia en la oportunidad de atrapar el chut (Regla 6-4), se pueden aplicar en el punto previo con la repetición del down o en el punto en el que posteriormente la pelota muerta pertenezca al Equipo B, a elección del Equipo B.

Falta Contra el Chutador

ARTÍCULO 9. El chutador de un free kick no puede ser bloqueado hasta que haya avanzado cinco yardas más allá de su línea de restricción o el chut haya tocado a un jugador, un árbitro o el suelo. (Regla 9-1-16-c).

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto previo [S40: PF-RFK].

Formación de Cuña Ilegal

ARTÍCULO 10.

- Se define una cuña como dos o más jugadores alineados hombro con hombro estando ambos en un espacio de dos yardas.
- Sólo para downs de free kicks: Después de que la pelota haya sido chutada, es ilegal que dos o más miembros del equipo receptor formen intencionadamente una cuña con el propósito de bloquear a quien intente llegar al portador de la pelota. Es una falta a pelota viva, tanto si hay como si no hay contacto entre oponentes.

PENALIZACIÓN – Falta sin contacto. 15 yardas desde el punto de falta, o 15 yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B si está detrás del punto de la falta. 15 yardas, punto previo con el down repetido si la siguiente pelota muerta pertenece al Equipo A [S27: IWK].

- La formación en cuña no es ilegal cuando el chut se realiza desde una formación obvia de onside kick.
- No hay falta si la jugada resulta en un touchback, [una falta por free kick fuera de límites o un fair catch](#).

Jugador Fuera de Límites

ARTÍCULO 11. Un jugador del Equipo A que sale fuera de límites durante [una jugada](#) de free kick no puede volver dentro de límites durante el down (**Excepción:** No se aplica al jugador del Equipo A que es bloqueado hacia fuera de límites e intenta volver dentro de límites inmediatamente).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo, o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B, o desde el punto en el que se sitúe la pelota tras un touchback [S19: OBK].

Elegibilidad para Bloquear

ARTÍCULO 12. Ningún jugador del Equipo A puede bloquear a un oponente hasta que el Equipo A sea elegible de tocar una pelota chutada en free kick (**D.A. 6-1-3:II**).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo, o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B, o desde el punto en el que se sitúe la pelota tras un touchback [S19: OBK].

SECCIÓN 2. Free Kick Fuera de Límites

Equipo Chutador

ARTÍCULO 1. Es falta que una pelota chutada en un free kick salga fuera de límites entre las goal lines sin haber sido tocada por un jugador del Equipo B que esté dentro de límites (**D.A. 6-2-1:I-II**) (**D.A. 4-2-1:III**)

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo; o cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B; o el equipo receptor puede poner la pelota en juego 30 yardas más allá de la línea de restricción del Equipo A [S19: KOB].

Decisión Aprobada 6-2-1

- I. Un kickoff desde la yarda 35 del Equipo A sale fuera de límites sin ser tocado por el Equipo B, y tras el chut el Equipo A tocó ilegalmente la pelota. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene cuatro opciones: puede hacer el snap en el punto de la violación de toque ilegal; aceptar una penalización de cinco yardas desde el punto previo de manera que el Equipo A vuelva a chutar desde la yarda 30; puede poner la pelota en juego en la hash mark de la yarda 35 de su campo; o poner la pelota en juego en la hash mark cinco yardas por delante de la altura punto por donde la pelota salió fuera de límites (Regla 6-1-8). [Citado por 6-2-1]
- II. El Equipo A comete un offside o una infracción de sustitución, y el kickoff desde la yarda 35 sale fuera de límites después de haber sido tocado por el Equipo B. **APLICACIÓN:** Tanto por la falta por offside como por la infracción a la sustitución, el Equipo B puede elegir la repetición del chut en la yarda 30 del Equipo A, o hacer el snap de la pelota en la hash mark cinco yardas por delante de la altura del punto por donde la pelota salió fuera de límites (Regla 6-1-8). [Citado por 6-2-1]

Equipo Receptor

ARTÍCULO 2. Cuando una pelota chutada en un free kick sale fuera de límites entre las goal lines, la pelota pertenece al equipo receptor en la hash mark. Cuando una pelota chutada en un free kick sale fuera de límites detrás de la goal line, la pelota pertenece al equipo que defiende esa goal line (**D.A. 6-2-2:I-IV**)

Decisión Aprobada 6-2-2

- I. Un free kick desde la yarda 35 del Equipo A, no tocado por el Equipo B, sale fuera de límites entre las goal lines, y el Equipo A estaba en offside. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene tres opciones: puede aceptar una penalización de cinco yardas desde el punto previo con el Equipo A volviendo a chutar desde la yarda 30; o el snap de la pelota en su yarda 35 en el punto sobre la hash mark; o hacer el snap de la pelota cinco yardas más allá del punto por el que la pelota salió fuera de límites. [Citado por 6-2-2]
- II. Un free kick desde la yarda 35 del Equipo A, no tocado por el Equipo B, sale fuera de límites entre las goal lines, y el Equipo A hace una falta después de que la pelota haya salido fuera de límites. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene como opciones que el Equipo A vuelva a chutar después de una penalización de cinco yardas, seguido de una penalización de 15 yardas, o poner la pelota en juego en la hash mark en la yarda 50, o en la hash mark 20 yardas por delante del punto por donde la pelota salió fuera de límites. [Citado por 6-2-2]
- III. Un free kick en vuelo golpea a un jugador del Equipo B que está en su end zone, y entonces la pelota sale fuera de límites por la yarda tres. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B, primero y 10, en la hash mark en la yarda tres. [Citado por 6-2-2]

- IV. En un free kick desde la yarda 35 del Equipo A, el receptor B17 salta cerca desde dentro del campo y es el primer jugador en tocar el balón cuando lo recibe en el aire. A continuación, cae fuera del campo con la pelota en posesión. **APLICACIÓN:** No hay falta por free kick fuera de límites. B17 está dentro del campo cuando toca el chut. El Equipo B hará el snap en la línea de yarda donde B17 cruzó la sideline (Regla 2-27-15). [Citado por 6-2-2]

SECCIÓN 3. Chuts de Scrimmage

Detrás de la Zona Neutral

ARTÍCULO 1.

- a. Una pelota chutada en un chut de scrimmage que no consigue cruzar la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden atrapar o recuperar la pelota detrás de la zona neutral y avanzarla. (**D.A. 6-3-1:I-III**)
- b. El bloqueo de un chut de scrimmage por un oponente del equipo chutador que no está a más de tres yardas por delante de la zona neutral es considerado como habiendo tenido lugar dentro o detrás de esta zona (Regla 2-11-5).

Decisión Aprobada 6-3-1

- I. Tras un punt que cruza cinco yardas la zona neutral, B33 toca la pelota. Ésta rebota por detrás de la zona, donde es recuperada por A33 dentro del campo de juego. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando es recuperada y no puede ser avanzada. Primer down para el Equipo A (Reglas 6-3-3 y 6-3-6-a). El reloj se inicia en el snap siguiente a un down de chut legal. [Citado por 2-16-7-b] [Citado por 6-3-1-a]
- II. Un punt o un intento de field goal del Equipo A, que no ha sido tocado, vuela más allá de la zona neutral, pero el viento lo hace retroceder y toca el suelo, un jugador o un árbitro por detrás de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Por regla no se considera que el chut haya cruzado la zona neutral hasta que haya tocado el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa más allá de esta zona. Cualquier chut de scrimmage puede ser avanzado después de ser atrapado o recuperado por el Equipo B, o después de ser atrapado o recuperado por el Equipo A en o detrás de la zona neutral si el chut no ha cruzado la zona neutral (Regla 2-16-7). [Citado por 2-16-7-b, 6-3-1-a]
- III. A1 interfiere con la oportunidad de B1 de atrapar un chut en un chut de scrimmage que no consigue cruzar la zona neutral. **APLICACIÓN:** No se aplica la interferencia con la oportunidad de atrapar un chut (Regla 6-4-1), y todos los jugadores son elegibles para tocar, recuperar y avanzar la pelota. Por tanto, cualquier jugador puede empujar legalmente a un oponente en un intento de hacerse con la pelota (Regla 9-3-3-c-3); pero ningún jugador puede agarrar a un oponente para evitar que éste llegue a la pelota, o para permitir que un compañero llegue a ella (Reglas 9-1-5 Excepción 3 y 9-3-6 Excepción 3). [Citado por 2-16-7-b] [Citado por 6-3-1-a, 6-4-1-a]
- IV. Un punt del Equipo A desde detrás de su propia goal line cruza la zona neutral hacia el campo de juego, toca a un jugador del Equipo B y rebota hacia atrás cruzando la goal line del Equipo A, donde A32 recupera la pelota. **APLICACIÓN:** Safety (Reglas 6-3-3, 6-3-6-a y 8-5-1-a). [Citado por 2-16-7-b] [Citado por 6-3-6-a, 8-5-1-a]

Delante de la Zona Neutral

ARTÍCULO 2.

- a. Ningún jugador entre límites del equipo chutador podrá tocar un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral antes de que ésta toque a un oponente. Este *toque ilegal* es una violación que, cuando la pelota se convierte en muerta, da al equipo receptor el privilegio de

tomar la pelota en el punto de la violación (**Excepción:** Regla 6-3-4) (**D.A. 2-12-2:I**) (**D.A. 6-3-2:I**).

- b. Este privilegio queda cancelado si se acepta la penalización de una falta a pelota viva de cualquiera de los equipos (**D.A. 6-3-2:I- IV**) (**D.A. 6-3-11:I-III**).
- c. Este privilegio se cancela si hay una compensación de faltas.
- d. En la end zone del Equipo A, el toque ilegal es ignorado. Un toque ilegal en un try anula la anotación. Un toque ilegal en un periodo extra da como resultado el final de la posesión del equipo.

Decisión Aprobada 6-3-2

- I. El Equipo A toca ilegalmente su chut; entonces, después de que el Equipo B lo toque, el Equipo A lo recupera. **APLICACIÓN:** El toque del Equipo A después de que el Equipo B haya tocado el chut es legal; y, en cuanto a la posesión de la pelota, el Equipo B la tiene que poner en juego donde el Equipo A la tocó ilegalmente. A no ser que el toque ilegal sea también una recuperación ilegal del equipo chutador y no haya faltas involucradas, el equipo receptor puede jugar la pelota con la seguridad de que más tarde puede colocar la pelota en cualquier punto de toque ilegal. [Citado por 6-3-2-a, 6-3-2-b]
- II. A lo largo de un chut de scrimmage, A1 comete una violación por toque, después de la cual B1 recupera, avanza y hace un fumble. A2 recupera el fumble y, a lo largo del avance de la pelota, B2 hace una falta por holding, zancadilla o **pegar un puñetazo**. **APLICACIÓN:** El Equipo A puede tener la pelota donde la deje la penalización de la falta del Equipo B; pero la declinación de la penalización por parte del Equipo A permitiría al Equipo B tener la pelota al escoger la violación por toque. B2 es descalificado en caso de que la falta sea por **pelea**. [Citado por 6-3-2-b]
- III. Un punt del Equipo A que cruza la zona neutral es tocado en primer lugar por A80, y es entonces retornado por B40, quien corre cinco yardas y hace un fumble. A20 recupera el fumble y anota. A lo largo de la carrera de A20, B70 hace un holding. **APLICACIÓN:** No hay anotación. Las penalizaciones de cinco y de diez yardas no se aplican en el try ni en el punto siguiente en el kickoff. La falta del Equipo B se declina por regla. La pelota pertenece al Equipo B en el punto del toque ilegal (Regla 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. El punt del Equipo A va más allá de la zona neutral donde es tocado en primer lugar por A80, y recuperado después por B40, quien corre cinco yardas y hace un fumble. B70 comete un holding durante la carrera de B40. A20 retorna el fumble y anota. **APLICACIÓN:** No hay anotación. Las penalizaciones de cinco y diez yardas no se aplican en el try ni en el siguiente kickoff. Al tratarse de un toque ilegal, la penalización por la falta del Equipo B puede ser aplicada, según la Regla 5-2-4. La pelota pertenece al Equipo B, o bien en el punto del toque ilegal si el Equipo A declina la penalización, o bien en el punto resultante de la aplicación de la penalización si la acepta. (Reglas 10-2-2 y 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]

Todos se Convierten en Elegibles

ARTÍCULO 3. Cuando un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral toca a un jugador del equipo receptor que está entre límites, cualquier jugador puede atrapar o recuperar la pelota (Regla 6-3-1-b) (**Excepciones:** Reglas 6-3-4 y 6-5-1-b).

Toque Forzado Ignorado

ARTÍCULO 4.

- a. Un jugador bloqueado por un oponente hacia una pelota chutada en un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral no será, mientras esté entre límites, responsable de haberla tocado (**D.A. 6-3-4:I-V**) (**D.A. 2-11-4:I**)

- b. Un jugador entre límites tocado por una pelota bateada o chutada ilegalmente por un oponente, no es responsable de haberla tocado (Regla 2-11-4-c) **(D.A. 6-3-4:II)**.

Decisión Aprobada 6-3-4

- I. El Equipo A chuta desde su yarda 30. El chut no es tocado por nadie y se detiene en la yarda tres del Equipo B, entonces A3 bloquea a B1 obligándole a tocar la pelota, con lo que la pelota entre en la end zone por el contacto del Equipo B con ella. **APLICACIÓN:** Touchback. Puesto que A3 bloquea a B1 obligándole a tocar la pelota, se considera que el Equipo B no ha tocado la pelota (Regla 2-11-4). El impulso no puede ser cargado al Equipo B, sino al chut (Regla 8-7-1). [Citado por 6-3-4-a]
- II. El intento de field goal largo del Equipo A es tocado en primer lugar cuando A1 batea hacia atrás la pelota que va rodando, de tal forma que la pelota toca a B1, que estaba cerca. **APLICACIÓN:** Toque ilegal de A1. Al Equipo B no se le adjudica ningún toque de la pelota (Reglas 2-11-4 y 8-4-2-b). [Citado por 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
- III. El chut de scrimmage del Equipo A, que no ha sido tocado por nadie, se detiene en la yarda tres del Equipo B, entonces B22 bloquea a A80 de tal forma que éste contacta la pelota, forzándola a entrar en la end zone donde toca el suelo. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando toca la end zone. Touchback – Ignorar el toque de A80 (Regla 2-11-4). Por regla, ningún equipo ha tocado la pelota chutada (Regla 8-6-1-b). [Citado por 6-3-4-a, 8-6-1-b, 8-7-2-a]
- IV. Mientras la pelota chutada rueda por el suelo, el retornador de punt B22 está bloqueando a A88 para impedirle que mate la pelota. Los dos jugadores están aún en esa acción cuando la pelota rebota a las piernas de B22. A44 recupera en la yarda 30 de B. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A, primero y 10 en la yarda 30 de B. No se trata de un toque forzado. Aunque B22 estaba siendo contactado por A88 cuando la pelota le tocó, el toque no fue causado por el contacto (Regla 2-11-4). El reloj del partido se inicia con el snap. [Citado por 6-3-4-a]
- V. Tan pronto como un punt rueda por el suelo, A44 bloquea a B33 hacia la pelota, la cual sale rebotada y contacta a B48 en su pierna. El Equipo A recupera la pelota. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A, primero y 10 en el punto de la recuperación. A pesar de que el toque de B33 es un toque forzado, el de B48 no lo es (Regla 2-11-4). El toque de B48 permite al Equipo A recuperar la pelota legalmente (Regla 6-3-4-a). [Citado por 6-3-4-a]

Atrapada o Recuperada por el Equipo Receptor

ARTÍCULO 5. Si un chut de scrimmage es atrapado o recuperado por un jugador del equipo receptor, la pelota continúa en juego (**Excepciones:** Reglas 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 y 6-5-2). **(D.A. 8-4-2:V)**

Atrapada o Recuperada por el Equipo Chutador

ARTÍCULO 6.

- a. Si un jugador del equipo chutador atrapa o recupera un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral, la pelota se convierte en muerta (**D.A. 6-3-1:IV**). La pelota pertenece al equipo receptor en el punto de pelota muerta, a menos que el equipo chutador esté en posesión legal cuando la pelota es declarada muerta. En este último caso, la pelota pertenece al equipo chutador. (**Excepción:** Regla 8-4-2-b).
- b. Cuando jugadores oponentes, todos ellos elegibles para tocar la pelota, recuperan una pelota chutada que rueda por el suelo o atrapan una pelota chutada en un chut de scrimmage simultáneamente, la posesión simultánea convierte la pelota en muerta. Una pelota chutada declarada muerta en posesión simultánea de jugadores oponentes se concede al equipo receptor (Reglas 2-4-4 y 4-1-3-l).

Fuera de Límites Entre las Goal Lines o se Detiene Entre Límites

ARTÍCULO 7. Si un chut de scrimmage sale fuera de límites entre las goal lines, o se detiene dentro de límites sin que ningún jugador intente hacerse con ella, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo receptor en el punto de pelota muerta (**Excepción:** Regla 8-4-2-b).

Fuera de Límites Detrás de la Goal Line

ARTÍCULO 8. Si un chut de scrimmage (a excepción de aquel con el que se consigue un field goal) sale fuera de límites por detrás de la goal line, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que defiende esa goal line (Regla 8-4-2-b).

Toca el Suelo En o Detrás de la Goal Line

ARTÍCULO 9. Si un chut de scrimmage que no ha sido tocado por el Equipo B y ha cruzado la zona neutral, toca el suelo en o por detrás de la goal line del Equipo B, la pelota se convierte en muerta y pertenece al Equipo B. (Regla 8-4-2-b). (**D.A. 6-3-9:I-II**)

Decisión Aprobada 6-3-9

- I. A33 toca ilegalmente un punt y entonces la pelota rueda hasta dentro de la end zone del Equipo B, donde el Equipo B la recupera y avanza dentro del campo de juego. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando toca el suelo de la end zone. El Equipo B puede escoger touchback o colocar la pelota en el punto del toque ilegal del Equipo A (Regla 4-1-3-c). [Citado por 4-1-3-c, 6-3-9]
- II. Un punt no tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral va hasta dentro de la end zone del Equipo B. O (a) el Equipo A o (b) el Equipo B comete una falta personal después de que la pelota toque el suelo de la end zone. **APLICACIÓN:** Touchback. Falta a pelota muerta tras el touchback. Pelota para el Equipo B, primer down y 10 en la (a) yarda 35 o (b) yarda 10 tras la aplicación de la penalización en la yarda 20 del Equipo B. [Citado por 6-3-9]
- III. Un jugador del Equipo B toca un chut de scrimmage en vuelo en su end zone, y el Equipo A atrapa o recupera la pelota y ésta muere en la end zone. **APLICACIÓN:** Touchdown del Equipo A (Reglas 6-3-3 y 8-2-1-d). [Citado por 8-2-1-d]

Chut Legal y Chut Ilegal

ARTÍCULO 10.

- a. Un chut de scrimmage legal es un punt, drop kick o place kick realizado de acuerdo con las reglas.
- b. Un chut de retorno es un chut ilegal, una falta a pelota viva que convierte la pelota en muerta (Regla 2-16-8).

PENALIZACIÓN – Por un chut de retorno (falta a pelota viva): Cinco yardas desde el punto de falta [S31: KIK].

- c. Un chut de scrimmage realizado cuando todo el cuerpo del chutador está más allá de la zona neutral es un chut ilegal, una falta a pelota viva que causa que la pelota se convierta en muerta.

PENALIZACIÓN – Por un chut ilegal más allá de la zona neutral (falta a pelota viva): Cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down [S31 y S9: KIK].

- d. No se puede utilizar ningún dispositivo o material utilizado para marcar el punto de un scrimmage place kick o para elevar la pelota. Es una falta a pelota viva en el momento del snap.

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto previo [S19: KIK].

Pelota Suelta Detrás de la Goal Line

ARTÍCULO 11. Si un chut de scrimmage no tocado por el Equipo B después de cruzar la zona neutral es bateado en la end zone del Equipo B por un jugador del Equipo A, es una violación por toque ilegal (Regla 6-3-2). El punto de la violación es la yarda 20 del Equipo B. Esto es un caso especial de bateo en la end zone y no es una falta. **(D.A. 6-3-11:I-V) (D.A. 2-12-2:I)**

Decisión Aprobada 6-3-11

- I. El Equipo A realiza su snap en la línea de yarda 50 y realiza un punt. El chut no es tocado más allá de la zona neutral cuando A88 cruza a través de la goal line del Equipo B y batea la pelota hacia atrás hacia el terreno de juego haciendo que salga por la yarda cuatro de B. **APLICACIÓN:** No hay falta por batear la pelota en la end zone. Toque ilegal. El punto de la violación es B-20. Pelota para el Equipo B, primero y 10 en B-20. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]
- II. El Equipo A realiza su snap en la línea de yarda 50 y realiza un punt. El chut no es tocado más allá de la zona neutral cuando A88 cruza a través de la goal line del Equipo B y batea la pelota hacia atrás hacia el terreno de juego. B22 recupera la pelota en la yarda 2 de B y la avanza hasta la yarda 12 de B, donde A66 lo placa mientras tira de su máscara. **APLICACIÓN:** No hay falta por batear la pelota en la end zone. Toque ilegal. El Equipo B puede aceptar la penalización por facemask, la cual cancela el privilegio del toque ilegal, y tener un primero y 10 en la yarda 27 de B. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b]
- III. El Equipo A realiza el snap en la línea de yarda 50 y realiza un punt. El chut no ha sido tocado más allá de la zona neutral cuando A88 cruza a través de la goal line del Equipo B y batea la pelota hacia atrás hacia el terreno de juego. B22 hace un muff de la pelota en la yarda 2 de B y A43 la recupera en la yarda 6 de B. Mientras la pelota estaba libre, B77 agarró a A21 en la yarda 10 de B. **APLICACIÓN:** El Equipo A puede cancelar el privilegio del toque ilegal aceptando la penalización por holding, que se aplica en el punto previo y con la repetición del down. Las reglas del punto posterior al chut no se aplican a la falta de B77 puesto que el Equipo B no será quien ponga la pelota en juego en la siguiente jugada. (Regla 10-2-3). [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b]
- IV. El Equipo A chuta desde la yarda 50. A lo largo del chut, B77 hace un clipping en la yarda 25 del Equipo B. El chut no ha sido tocado por nadie y el Equipo A lo batea fuera de límites hacia atrás desde la end zone, haciendo que salga por la yarda dos. **APLICACIÓN:** No hay falta por batear la pelota en la end zone. Toque ilegal. La falta de B77 por clipping se administra bajo las reglas del punto posterior al chut (Regla 10-2-3). El Equipo A aceptará la penalización, la cual cancela el privilegio del toque ilegal. La falta se aplica en el punto posterior al chut, desde B-20, media distancia. Pelota para el Equipo B. Primero y 10 en la yarda 10. [Citado por 6-3-11]
- V. El Equipo A realiza su snap en la yarda 50 y realiza un punt. El chut no es tocado más allá de la zona neutral cuando A88 cruza a través de la goal line del Equipo B y batea la pelota hacia atrás hacia el terreno de juego haciendo que salga fuera de límites por la yarda cuatro de B. Durante el chut, A55 bloquea por debajo de cintura. **APLICACIÓN:** No hay falta por batear la pelota en la end zone. Toque ilegal. El punto de la violación es B-20. El Equipo B puede aceptar la penalización por el bloqueo por debajo de la cintura, que se aplica, ya sea en punto previo y repetición del down, o desde B-4. Si el Equipo B declina la penalización, el toque ilegal le da la pelota al Equipo B, primero y 10 en la B-20. [Citado por 6-3-11]

Jugador Fuera de Límites

ARTÍCULO 12. Ningún jugador del Equipo A que sale fuera de límites a lo largo de una [jugada](#) de chut de scrimmage puede volver dentro de límites a lo largo del down (**Excepción:** Esto no se aplica al jugador del Equipo A que es bloqueado fuera de límites e intenta volver dentro de límites inmediatamente).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo o si el chut de scrimmage cruza la zona neutral, cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B [S19: OBK].

Decisión Aprobada 6-3-12

- I. A88 está corriendo cerca de la línea lateral para cubrir un punt cuando pisa la sideline y regresa inmediatamente dentro de límites para continuar la jugada. Consigue placar el retornador en la B-30. **APLICACIÓN:** Falta de A88 por regresar dentro del terreno de juego durante el chut de scrimmage. Penalización de cinco yardas. El Equipo B puede elegir aplicar la penalización desde punto previo y repetir el down o desde punto siguiente y poner la pelota en juego en la B-35.

Faltas del Equipo Chutador

ARTÍCULO 13. Las penalizaciones por todas las faltas del equipo chutador, que no sean la interferencia en la oportunidad de atrapar el chut (Regla 6-4), a lo largo de una jugada de chut de scrimmage (excepto en intentos de field goal) en los que la pelota cruza la zona neutral, pueden ser aplicadas en el punto previo, con repetición de down

(**Excepción:** En caso de faltas dentro de la end zone de A, otra opción de penalización es un safety,) o en el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B, a discreción del Equipo B. (**D.A. 6-3-13: I-III**)

Decisión Aprobada 6-3-13

- I. El Equipo A hace un punt en cuarto y siete en la yarda 35 de A. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. El chut es parcialmente bloqueado y sale fuera de límites en la yarda 45 de A. **APLICACIÓN:** Falta por formación ilegal. El Equipo B puede tener la pelota, primero y 10 en la yarda 40 de A después de la penalización de cinco yardas que se aplica en la yarda 45 de A (punto de pelota muerta) o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en la yarda 30 de A. [Citado por 6-3-13]
- II. El Equipo A hace un punt en cuarto y siete en la yarda 35 de A. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. El chut es parcialmente bloqueado, no cruza la zona neutral y es retornado por B88 a la yarda 28 de A donde es placado. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede declinar la penalización para tener la pelota en la yarda 28 de A o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en la yarda 30 de A. [Citado por 6-3-13]
- III. El Equipo A hace un punt en cuarto y siete en la yarda 35 de A. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. El chut es parcialmente bloqueado, cruza la zona neutral, retrocede detrás de la zona neutral y rueda fuera de límites en la yarda 32 de A. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede tener la pelota, primero y 10 en la yarda 27 de A después de la penalización de cinco yardas que se aplica en la yarda 32 de A (punto de pelota muerta) o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en la yarda 30 de A. [Citado por 6-3-13]
- IV. Cuarta y 15 en la yarda 5 de A. El chutador A88, **chuta la pelota desde la end zone del Equipo A.** El tackle A77 hace un holding dentro de la end zone. El Equipo B retorna la pelota hasta la línea 45 de B. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene la opción de tener la posesión después de que se aplique la penalización desde la 45 de B o aceptar la penalización por un safety. (Regla 10-2-4)

Jugadores de Línea Defensivos en Jugadas de Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 14.

- a. Si el Equipo A está en una formación de chut de scrimmage en el momento del snap, cualquier

jugador del Equipo B a menos de una yarda de la línea de scrimmage debe estar alineado completamente fuera del marco del cuerpo del snapper en el momento del snap. **(D.A. 6-3-14:I-II)**

- b. Si el Equipo A está en una formación para intentar un place kick (field goal o try), es ilegal que tres jugadores del Equipo B que estén en su línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueos se alineen hombro con hombro y avancen hacia delante juntos tras el snap, con un primer contacto contra un único jugador del Equipo A **(D.A. 6-3-14:III-IV)**

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S19: IFD].

Decisión Aprobada 6-3-14

- I. 4/3 @ B-25. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. B50 se alinea a menos de una yarda de la línea de scrimmage y en el hueco entre el snapper y el guardia. El hombro de B50 supera el hombro del snapper. El field goal es bueno. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva de B50. El Equipo A puede mantener los 3 puntos y declinar la falta o aceptar la falta, no puntuar y tener un 1/10 @ B-20 [Citado por 6-3-14-a]
- II. 4/6 @ B-24. El Equipo A esta en una formación de chut de scrimmage y chuta. B50 está alineado dentro del marco del cuerpo del snapper y está a menos de una yarda de la línea de scrimmage. El chute rueda fuera de límites en B-40. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva de B50. El Equipo A puede aceptar la falta y tener 4/1 @ A-29 o declinar la falta y balón para el Equipo B, 1/10 @ B-40. [Citado por 6-3-14-a]
- III. Cuarto y 7 en la yarda 20 de B. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. Las líneas de defensa B55, B57 y B78 están alineados hombro con hombro. B57 está enfrente del guard derecho A66 mientras B55 y B78 están frente a los huecos a izquierda y derecha de A66, respectivamente. Tras el snap de la pelota, los tres se mueven hacia delante juntos. (a) Los tres realizan su primer contacto contra A66; (b) B55 y B57 contactan a A66 mientras B78 se dirige hacia el tackle derecho; (c) B57 y B78 realizan su primer contacto contra A66, pero B55 salta para intentar bloquear el chut. **APLICACIÓN:** (a) Falta. Penalización de cinco yardas. Si el Equipo A acepta la penalización tendrán 4/2 en la yarda 15 de B. (b) y (c) No hay falta. La acción de los jugadores del Equipo B no incluye un primer contacto contra un único jugador, por lo que la jugada es legal. [Citado por 6-3-14-b]
- IV. Cuarto y 4 en la 20 de B. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. El Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. Las líneas de defensa B55, B57 y B78 están alineados hombro con hombro. B57 está enfrente del guard derecho A66 mientras B55 y B78 están frente a los huecos a izquierda y derecha de A66, respectivamente. Tras el snap de la pelota, los tres se mueven hacia delante juntos. Los tres realizan su primer contacto contra A66. El holder recibe el snap, se pone en pie y completa un pase al receptor elegible A88, el cual es placado en la yarda 10 de B. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, formación ilegal. Falta del Equipo B, tres jugadores contra un mismo jugador de línea. Las faltas se cancelan mutuamente y el down se repite. [Citado por 6-3-14-b]

SECCIÓN 4. Oportunidad para Atrapar un Chut

Interferencia con la Oportunidad

ARTÍCULO 1.

- a. Un jugador del equipo receptor dentro de las líneas limítrofes que intenta atrapar un chut, y que está posicionado de manera que puede atrapar un free kick o chut de scrimmage que está por delante de la zona neutral, debe tener la oportunidad de atrapar la pelota sin impedimentos **(D.A. 6-3-1:III) (D.A. 6-4-1:V, VI y IX).**

- b. Es falta por interferencia si, antes de que el receptor toque la pelota, un jugador del Equipo A entra en el área definida por el ancho de los hombros del receptor y que se extiende una yarda por delante de él. Ante la duda, es falta. (**D.A. 6-4-1:X-XIII**).
- c. Esta protección termina cuando la pelota chutada toca el suelo (**Excepción:** free kick, Regla 6-4-1 más abajo), cuando cualquier jugador del Equipo B realiza un muff o toca un chut de scrimmage por delante de la zona neutral, o cuando cualquier jugador del Equipo B realiza un muff o toca un free kick en el terreno de juego o en la end zone (**Excepción:** Regla 6-5-1-b) (**D.A. 6-4-1:IV**).
- d. Si la interferencia con el potencial receptor es el resultado de un jugador bloqueado por parte de un oponente, no es una falta.
- e. Es una falta de interferencia si el equipo chutador contacta al potencial receptor antes, o simultáneamente, con su primer contacto con la pelota (**D.A. 6-4-1:II, III y VII**). Ante la duda, es una falta por interferencia.
- f. Durante un free kick, un jugador del equipo receptor en posición de recibir la pelota tiene la misma protección de atraparla o de un fair catch con independencia de que la pelota sea chutada directamente desde el tee o sea chutada hacia el suelo, toque el suelo una vez y se eleve de la misma manera que una pelota chutada directamente desde el tee.
- g. El contacto de un jugador del Equipo A que involucre una falta por targeting (Reglas 9-1-3 y 9-1-4) o cualquier otra falta personal que interfiera en la oportunidad de atrapar el chut del receptor, puede ser juzgada como una interferencia, como un targeting o como una falta personal. La penalización de 15 yardas se aplica desde el punto en el que la pelota muerta pertenece al Equipo B o desde el punto de la falta, según la elección del Equipo B.

PENALIZACIÓN – Por falta entre las goal lines: Pelota para el equipo receptor, primer down, 15 yardas desde el punto de falta por una falta de interferencia [S33: KCI]. Por falta detrás de la goal line: Conceder un touchback y penalizar desde el punto siguiente. La falta flagrante implica la descalificación del jugador [S47: DSQ].

Decisión Aprobada 6-4-1

- I. Un jugador del Equipo A atrapa un free kick muy cerca del receptor B25, de tal manera que evita que él lo pueda atrapar. **APLICACIÓN:** Interferencia en la oportunidad de atrapar el chut. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta.
- II. Un jugador del Equipo B, a punto de atrapar un chut de scrimmage, es placado antes de que llegue la pelota, pero atrapa el chut mientras está cayendo. **APLICACIÓN:** Interferencia en la oportunidad de atrapar el chut. Penalización – 15 yardas desde el punto de la falta. Descalificación del jugador del Equipo A si el contacto es flagrante. Si la falta sucede entre las goal lines, la aplicación es desde el punto de la falta y el Equipo B pone la pelota en juego con un snap; si es detrás de la goal line del Equipo B, conceder un touchback y penalizar desde el punto siguiente. La decisión sería la misma para el muff o fumble del chut. También se aplica a un intento no satisfactorio de field goal siempre y cuando el Equipo B toque la pelota más allá de la zona neutral. [Citado por 6-4-1-e]
- III. Durante un chut en vuelo más allá de la zona neutral, A1 está detenido o corriendo entre la pelota y B1, y (a) A1 es golpeado por la pelota mientras B1 está en posición de atrapar la pelota; o (b) B1, en un intento de atrapar la pelota, tropieza o choca con A1. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Interferencia en la oportunidad de atrapar el chut. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta. [Citado por 6-4-1-e]
- IV. Un jugador del Equipo B, intentando atrapar un chut (sin señal de fair catch), hace un muff de la pelota, y seguidamente ésta es tocada por un oponente que no interfería con la oportunidad del receptor cuando el jugador de B estaba en posición de atrapar el chut. **APLICACIÓN:** No hay interferencia. En ausencia de una señal válida de fair catch, la protección contra la interferencia con la oportunidad de atrapar un chut acaba cuando cualquier jugador del Equipo B hace un

muff de la pelota. [Citado por 6-4-1-c]

- V. Un jugador del Equipo A más allá de la zona neutral es el primero en tocar o atrapar un chut de scrimmage que no ha podido ser atrapado por ningún receptor mientras estaba en vuelo. **APLICACIÓN:** Toque ilegal pero no interferencia. [Citado por 6-4-1-a]
- VI. B25 está situado en la yarda 35 de B en posición de atrapar un punt. Mientras la pelota está descendiendo, A88 corre muy cerca del costado de B25, provocando que B25 tenga que ajustar su posición antes de atrapar la pelota. A88 no realiza ningún contacto y no penetra en el área de una yarda que está directamente en frente de B25. **APLICACIÓN:** Falta de A88, interferencia con la oportunidad de atrapar un chut. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta. Aunque B25 haya atrapado la pelota, la acción de A88 causa que B25 deba moverse de su posición inicial y, por lo tanto, interfiere con su oportunidad de atrapar el chut. [Citado por 6-4-1-a]
- VII. B10 hace la señal de fair catch, hace un muff y entonces atrapa la pelota. **APLICACIÓN:** Si B10 tiene una oportunidad de atrapar el chut tras el muff, debe entonces tener la oportunidad de completar el atraparlo sin impedimentos. Si B10 atrapa la pelota, la pelota muere donde fue tocada en primer lugar por B10.
- VIII. Cuarto y 10 en la yarda 50. B17 está en la yarda 20 del Equipo B en posición de atrapar un chut de scrimmage elevado del Equipo A. Durante el vuelo descendente de la pelota tras el chut, A37 contacta con B17 voluntaria y flagrantemente, antes de que el jugador de B toque la pelota. A37 no alteró su velocidad ni hizo ningún intento de evitar a B17. **APLICACIÓN:** Falta personal flagrante del Equipo A, interferencia con la oportunidad de atrapar el chut. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta. A37 es descalificado. [Citado por 6-4-1-e]
- IX. Pelota del Equipo A, cuarto y 10 en la yarda 50. El chut de scrimmage del Equipo A es arrastrado por el viento y está cayendo sobre la yarda 30 del Equipo B. B18, que está en la yarda 20 de su equipo, tiene que rodear a A92 en la yarda 25 para poder atrapar la pelota en la 30. **APLICACIÓN:** Falta de A92 por interferencia con la oportunidad de atrapar el chut. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta, que es la yarda 25. [Citado por 6-4-1-a]
- X. El receptor de punt B44 está estacionado en su yarda 30 en posición de atrapar el chut. El jugador A11 corre por el terreno de juego para cubrir el retorno y llega a un punto próximo a un pie por delante de B44 mientras la pelota desciende. B44 atrapa la pelota sin tener que reajustar su posición ni cambiar su modo de atraparla a pesar de la presencia de A11, el cual no se retira para dar a B44 más espacio. **APLICACIÓN:** Falta por interferencia en la oportunidad de atrapar el chut. A11 ha entrado en la zona de una yarda directamente en frente del receptor B44. 15 yardas de penalización. [Citado por 6-4-1-b]
- XI. El retornador de punt B22 está en la yarda 30 de B esperando el punt mientras la pelota desciende, y, su compañero B88, está tres yardas en frente suyo en la B-33. Subiendo para cubrir el punt, A44 bloquea legalmente a B88 hacia B22 justo cuando la pelota llega a este último. La pelota golpea a B22 en el hombro y salta lejos. El Equipo A recupera la pelota en la B-25. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A, primero y 10 en la 25 de B. No es una interferencia en la oportunidad de atrapar un chut. La acción de A44 es contra B88, el cual no está en posición de atrapar el chut, y no contra B22. Por ello, A44 no es culpable de haber interferido con la oportunidad de B22 de atrapar el chut. El toque de la pelota por parte de B22 permite al Equipo A recuperarla legalmente. [Citado por 6-4-1-b]
- XII. Cuarto y 5 en la 30 de A. El retornador de punt B22 está posicionado para atrapar el chut en la 30 de B. No hace ninguna señal. A88 está dentro del área de una yarda de B22, por el lateral, y no realiza ningún contacto con B22 cuando éste atrapa el chut en la 30 de B. B22 es placado en la 32 de B. La presencia de A88 no causó que B22 tuviera que realizar ningún ajuste de su posición o de su acción para atrapar la pelota. **APLICACIÓN:** Jugada legal, no hay interferencia en la oportunidad de atrapar el chut. A88 está a menos de una yarda de B22, pero no está directamente en frente suyo. No ha afectado la oportunidad de B22 de atrapar la pelota.

Primero y 10 para B en la B-32. [Citado por 6-4-1-b]

- XIII. B44 está en posición de atrapar un punt en la 25 de B. Mientras la pelota está todavía muy alta en el aire, y antes de que se acerque a B44, el jugador A88 corre directamente en frente de B44 dentro de una yarda, pero no está cerca de él cuando la pelota llega. B44 atrapa el punt y es placado. **APLICACIÓN:** No hay falta. A pesar de que A88 penetra en el área de una yarda directamente en frente del receptor, lo hace lo suficientemente pronto como para no interferir con la oportunidad de B44 de atrapar el chut. [Citado por 6-4-1-b]

SECCIÓN 5. Fair Catch

Muerta Donde es Atrapada

ARTÍCULO 1.

- a. Cuando un jugador del Equipo B realiza un fair catch, la pelota se convierte en muerta donde es atrapada y pertenece al Equipo B en este punto. [**Excepción:** Si un jugador del Equipo B hace un fair catch de un free kick detrás de la línea de 20 yardas del Equipo B, el balón pertenece al Equipo B en su propia línea de 20 yardas. El balón para el siguiente snap se colocará en mitad del campo, entre las hash marks, salvo una posición diferente en o entre las hash marks elegida por el equipo que iniciará la siguiente jugada antes del reloj de 25 segundos o antes de la señal de balón listo para jugar. Después del reloj de 25 segundos o después de la señal de balón listo, se puede cambiar la posición del balón entre las hashmarks solicitando un tiempo muerto, a menos que esté precedido por una falta del Equipo A o faltas compensadas.]
- b. Si un jugador del Equipo B realiza una señal válida de fair catch, la oportunidad de atrapar sin impedimentos la pelota chutada mediante un free kick o un chut de scrimmage, se extiende si el jugador realiza un muff de la pelota y todavía tiene la oportunidad de atraparla. Si el jugador (u otro jugador del Equipo B) a continuación atrapa la pelota, ésta será situada **donde el jugador que hace la** señal la tocó primero. Esta protección termina cuando la pelota chutada toca el suelo. (**D.A. 6-5-1:I-II**)
- c. Las reglas que hacen referencia al fair catch se aplican sólo cuando un chut de scrimmage ha cruzado la zona neutral o a lo largo de los free kicks.
- d. El propósito del fair catch es el de proteger al retornador quien, **usando** la señal de fair catch, se compromete a que él o un compañero no avanzarán después de la recepción (**D.A. 6-5-5:III**)
- e. El equipo receptor pondrá la pelota en juego con un snap en el punto de la recepción si la pelota ha sido atrapada (**Excepción:** Reglas 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-c y 8-6-1-b).

Decisión Aprobada 6-5-1

- I. Después de una señal válida o inválida, B1 hace un muff y B2, quien no hizo la señal, atrapa el chut. **APLICACIÓN:** La pelota se convierte en muerta cuando B2 la atrapa y se colocará donde B1 la ha tocado por primera vez. [Citado por 6-5-1-b, 6-5-3-a]
- II. B1 tiene un pie fuera del campo cuando hace una señal válida o inválida. Entonces atrapa el chut dentro del campo. **APLICACIÓN:** No hay ninguna regla en contra de que un receptor salga fuera del campo a lo largo de un chut. La recepción dentro del campo es legal, y la pelota se convierte en muerta. [Citado por 6-5-1-b]
- III. Durante un free kick, B21 hace la señal de fair catch en B-5. B21 hace un muff, pero recupera inmediatamente la pelota en B-5. **APLICACIÓN:** No ha completado el fair catch. Pelota para el Equipo B, primera y 10 en la B-5.

No se Avanza

ARTÍCULO 2. Ningún jugador del Equipo B podrá llevar la pelota atrapada o recuperada más de dos pasos en cualquier dirección si durante la jugada, el Equipo B ha realizado una señal válida o inválida de fair catch (**D.A. 6-5-2:I-III**)

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta, retraso en el juego. Cinco yardas desde el punto siguiente [S7 y S21: DOG].

Decisión Aprobada 6-5-2

- I. B1 hace la señal de fair catch antes de un muff de B2, y, entonces, B1 atrapa o recupera el chut y lo avanza. **APLICACIÓN:** A causa de la señal de B1, la pelota se convierte en muerta donde es atrapada o recuperada. Se permiten dos pasos a B1 para que se detenga o recupere el equilibrio. Un tercero o siguientes pasos dentro del campo están sujetos a penalización desde donde la pelota ha sido atrapada o recuperada. Si B1 es placado, el placaje no se tiene en cuenta a no ser que haya una violencia innecesaria o que tenga lugar cuando es obvio que el placador sabe que no hay intención de avanzar la pelota. Si el chut es atrapado o recuperado por el Equipo B en la end zone, es un touchback. Si B1 es placado antes de que complete el tercer paso, solo ha cometido falta el placador. [Citado por 6-5-2]
- II. El Equipo A hace un punt. Después de hacer una señal de fair catch en su yarda 20, B1 deja deliberadamente que la pelota caiga al suelo, donde la recupera B2 y la avanza hasta la yarda 35 del Equipo B. **APLICACIÓN:** La pelota se convierte en muerta en el punto de la recuperación. El avance es ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente, el punto de recuperación. Pelota para el Equipo B, primero y 10 (Regla 5-2-7). [Citado por 6-5-2]
- III. El retornador de punt B22 realiza una señal inválida de fair catch mediante una breve sacudida de su mano levantada. Atrapa la pelota en la yarda 35 de B y corre a la yarda 40 de B donde es placado. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta donde es atrapada. Falta por retraso en el juego de B22; cinco yardas de penalización desde el punto de pelota muerta. No hay falta del placador, ya que B22 dio la impresión clara de ser un portador de la pelota. Primera y 10 del Equipo B en la yarda 30 de B. [Citado por 6-5-2]

Señales Inválidas: Atrapar o Recuperar

ARTÍCULO 3.

- a. Una recepción después de una señal inválida no es un fair catch, y la pelota está muerta donde ha sido atrapada o recuperada (**Excepción:** Durante un free kick, si un receptor del Equipo B hace una señal que no cumple con todos los requisitos de una señal de fair catch válida, y posteriormente atrapa la pelota detrás de la línea de la yarda B-20, la pelota pertenece al Equipo B en su propia línea de 20 yardas). Si la señal sigue a la recepción o recuperación, la pelota está muerta en cuanto se hace la señal (**D.A. 6-5-1:I**)
- b. El concepto de señal inválida por delante de la zona neutral sólo se aplica al Equipo B.
- c. Una señal inválida por delante de la zona neutral sólo es posible cuando la pelota ha cruzado la zona neutral (Regla 2-16-7). (**D.A. 6-5-3:I**)

Decisión Aprobada 6-5-3

- I. A1 o B1 hace la señal de fair catch más allá de la zona neutral a lo largo de un chut que no cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Cualquier señal del Equipo A es ignorada. El Equipo B no puede hacer una señal de fair catch porque la pelota no cruzó la zona neutral. Sin embargo, la bola se convierte en muerta cuando es atrapada o recuperada (Reglas 2-8-1-ay 4-1-3-g). [Citado por 6-5-3-c]
- II. En un free kick, B17 hace una señal inválida de fair catch cerca de la sideline, hace un muff, y el

- chut sale fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B, primero y 10 en la hash mark.
- III. Un chut de scrimmage bota en el suelo más allá de la zona neutral y se eleva alto en el aire, entonces B1 hace la señal de fair catch. **APLICACIÓN:** Señal inválida. La pelota se convertirá en muerta cuando sea recuperada. [Citado por 2-8-3-b]
- IV. B1 atrapa un chut de scrimmage más allá de la zona neutral y entonces hace la señal de fair catch. **APLICACIÓN:** Señal inválida. La pelota está muerta en el punto donde inicialmente se hizo la señal. [Citado por 2-8-3-b]
- V. El chut de scrimmage del Equipo A está rodando más allá de la zona neutral cuando B17 avisa a sus compañeros de que permanezcan lejos de la pelota con una señal de “alejaos”. **APLICACIÓN:** Señal inválida. La pelota muere por regla cuando cualquiera de los dos equipos la recupere. [Citado por 2-8-3-b]
- VI. Mientras un free kick está en el aire, B21 hace una señal que no cumple con todos los requisitos de una señal válida de fair catch. La pelota es atrapada por: (a) B21 en B-5; o (b) B44 en el B-5. **APLICACIÓN:** La pelota se convierte en muerta cuando es atrapada. (a) Pelota del Equipo B, primera y 10 en la yarda 20; (b) Pelota del Equipo B, primera y 10 en la yarda 5.

Bloqueo o Contacto Ilegal

ARTÍCULO 4. Un jugador del Equipo B que ha realizado una señal válida o inválida de fair catch y que no toca la pelota, no podrá bloquear o hacer una falta a un oponente a lo largo del down (**D.A. 6-5-4:I y II**)

PENALIZACIÓN – Free Kick: Pelota para el equipo receptor a 15 yardas desde el punto de falta [S40: IBK]. Chut de Scrimmage: Penalización de 15 yardas, aplicada desde el punto posterior al chut de scrimmage [S40: IBK].

Decisión Aprobada 6-5-4

- I. B1 hace una señal válida o inválida de fair catch y no toca un punt. Mientras la pelota, que no ha sido tocada por nadie, está suelta en el campo de juego, B1 bloquea a un oponente (a) en el terreno de juego más allá de la zona neutral o (b) en la end zone del equipo receptor. **APLICACIÓN:** (a) Si la pelota cruza la zona neutral y el Equipo B tiene la posesión cuando acaba el down, el equipo receptor es penalizado con 15 yardas desde el punto de aplicación posterior al chut. (b) Safety. La regla es la misma para un intento no anotado de field goal. [Citado por 6-5-4]
- II. B1 hace la señal en la yarda 50 y no toca un punt. Mientras la pelota está rodando por el suelo en la yarda 45 del Equipo B, B1 usa ilegalmente sus manos en un intento de conseguir la pelota, y la pelota es declarada muerta en posesión del Equipo B. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas, aplicación desde el punto posterior al chut de scrimmage. La pelota pertenece al Equipo B (Regla 10-2-3). [Citado por 6-5-4]

No se Puede Placar

ARTÍCULO 5. Ningún jugador del equipo chutador podrá placar o bloquear a un oponente que ha completado una recepción tras realizar un fair catch. Sólo el jugador que hace la señal de fair catch goza de esta protección (**D.A. 6-5-5:I y III**).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Pelota para el equipo receptor a 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S38: PF-UNR].

Decisión Aprobada 6-5-5

- I. Tanto B1 como B2 hacen la señal. B1 hace un muff, y B2 está a punto de atrapar el chut tras el muff cuando es agarrado y empujado por A1. **APLICACIÓN:** No hay interferencia, pero sí

holding. Penalización – 10 yardas desde el punto previo o desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B. [Citado por 6-5-5]

- II. B22 hace la señal de fair catch y después es placado antes de que de más de dos pasos con la pelota. **APLICACIÓN:** Falta del placador. Penalización – 15 yardas desde el punto siguiente.
- III. B1 atrapa el punt y B3 realiza una señal de fair catch. **APLICACIÓN:** La pelota está muerta cuando y donde es atrapada. B1 no disfruta de la protección de la recepción, pero si tiene la misma protección existente después de cualquier otra pelota muerta (Regla 6-5-1-d). [Citado por 6-5-1-d, 6-5-5]

REGLA 7

El Snap y el Pase

SECCIÓN 1. El Scrimmage

Comenzando Con un Snap

ARTÍCULO 1.

- a. La pelota se pondrá en juego con un snap legal a menos que las reglas indiquen que se haga mediante un free kick legal. [S7 y S19: ISP]
- b. Ningún jugador pondrá la pelota en juego antes de que esté lista para jugar (Regla 4-1-4). [S7 y S19: ISP] (D.A. 4-1-4:I y II)

PENALIZACIÓN – [a-b] Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente [S7 y S19: ISP/IPR].

- c. El snap de la pelota no se puede realizar en una zona lateral (Regla 2-31-6). Si el punto de inicio de un down de scrimmage estuviera en una zona lateral, entonces, la pelota será transferida a la hash mark más cercana.

Shift y Falsas Salidas

ARTÍCULO 2.

- a. *Shift*. Después de un huddle (Regla 2-14) o de un shift (Regla 2-22-1), y antes del snap, todos los jugadores del Equipo A tienen que estar completamente parados y mantenerse así en sus posiciones sin mover pies, cuerpo, cabeza o brazos, al menos un segundo completo antes del snap de la pelota. (D.A. 7-1-2:I)
- b. *Falsa salida*. Cada una de las siguientes situaciones constituye una falsa salida del Equipo A si ocurre antes del snap y después de que la pelota esté lista para jugar, y de que todos los jugadores estén en una formación de scrimmage:
 1. Cualquier movimiento de uno o más jugadores que simule el inicio de la jugada.
 2. El snapper cambiándose de posición.
 3. Un jugador de línea restringido (Regla 2-27-4) que mueva su(s) mano(s) o realice cualquier movimiento brusco.

Excepciones:

- (a) No es una falsa salida si un jugador de línea del Equipo A reacciona inmediatamente al ser amenazado por un jugador del Equipo B que entra en la zona neutral (D.A. 7-1-3:V)
- (b) No es una salida falsa si el snapper quita su(s) mano(s) de la pelota, de una manera que no simule el comienzo de la jugada (Regla 7-1-3-a-3).
4. Un jugador ofensivo realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso antes del snap, incluyendo, pero sin limitarse a:
 - (a) Un jugador de línea moviendo su pie, hombro, brazo, cuerpo o cabeza en un movimiento rápido e impetuoso en cualquier dirección.
 - (b) El snapper cambiando la posición de la pelota o moviéndola, moviendo su pulgar o dedos, flexionando los codos, moviendo bruscamente su cabeza, o hundiéndose sus hombros o glúteos.
 - (c) El quarterback realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso que simule el inicio

de la jugada.

- (d) Un back que simule recibir la pelota realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso que simule el inicio de la jugada.
5. El equipo ofensivo no se detiene durante un segundo antes del snap, después de que la pelota se declare lista para jugar. (**D.A. 7-1-2:IV**) Eso es un shift ilegal que se convierte en una salida falsa.

Decisión Aprobada 7-1-2

- I. Después de un huddle o shift, todos los jugadores del Equipo A se detienen y permanecen estacionarios por un segundo. Entonces, antes del snap, dos o más cambian simultáneamente de posición. **APLICACIÓN:** Los 11 jugadores del Equipo A tienen que continuar estacionarios por un segundo antes del snap, si no lo hacen así será una falta a pelota viva por shift ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo (Regla 2-22-1). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-a]
- II. Diez jugadores del Equipo A hacen un cambio de posición mientras A1 continúa estacionario. A1 entonces comienza a moverse hacia atrás antes de que pase un segundo y se hace el snap de la pelota. **APLICACIÓN:** Si A1, que se está moviendo, no se detiene un segundo con los otros jugadores del Equipo A antes del snap, es una falta a pelota muerta en el snap por falsa salida. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 2-22-1-a]
- III. Después de que los jugadores del Equipo A se hayan detenido por un segundo, el end A88 se mueve a una posición más abierta y se detiene, y antes de que pase un segundo, el back A36 comienza a moverse hacia atrás. **APLICACIÓN:** Legal. Pero si el back A36 comienza antes de que el end A88 se detenga, el movimiento simultáneo de dos jugadores constituye un shift, y todos los jugadores del Equipo A tienen que estar estacionarios por un segundo antes del snap (Regla 2-22-1). [Citado por 2-22-1-a]
- IV. El Equipo A, en un ataque no-huddle, se está moviendo hacia la línea mientras la pelota es declarada lista para jugar. Aunque algunos jugadores están ya en la línea y detenidos, al menos un jugador no llega nunca a detenerse y se está todavía moviendo cuando se realiza el snap. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta – Shift ilegal que se convierte en una falsa salida. El Equipo A no llegó nunca a satisfacer la regla del segundo antes del snap. Los árbitros deben detener el down y penalizar al Equipo A con cinco yardas. [Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-b-5]
- V. El Equipo A tiene un 3º y 3 en B-40. QB A12 está en formación shotgun, (a) hace un amago de palmada estando en posición; (b) hace un amago de palmada lanzando sus hombros y manos hacia delante exageradamente simulando el inicio de la jugada. **APLICACIÓN:** La Regla 7-1-2-b-4 dicta que es una falsa salida si el quarterback hace cualquier movimiento rápido, estúpido que simule el inicio de la jugada, En (a) no hay falta; (b) falsa salida de A12.

Requisitos del Equipo Ofensivo – Antes del Snap

ARTÍCULO 3. Cada una de las siguientes situaciones (a-d) constituye una falta a pelota muerta. Los árbitros deben hacer sonar el silbato y no permitir que el partido continúe. Después de que la pelota ha sido declarada lista para jugar, y antes del snap:

- a. *Snapper.* El snapper (Regla 2-27-8):
1. No puede moverse a una posición diferente ni tener ninguna parte de su cuerpo más allá de la zona neutral.
 2. No puede levantar la pelota, moverla más allá de la zona neutral o simular el inicio de la jugada.
 3. Puede quitar la(s) mano(s) de la pelota si esto no simula el inicio de la jugada.
- b. *Marcas de Nueve Yardas.*
1. Todo sustituto del Equipo A tiene que haber estado entre las marcas de nueve yardas. Los jugadores del Equipo A que hayan participado en el down anterior tendrán que haber estado

entre las marcas de nueve yardas después del down anterior y antes del siguiente snap (**D.A. 3-3-4:I**).

2. Todos los jugadores del Equipo A tendrán que haber estado entre las marcas de nueve yardas después de un tiempo muerto de equipo, un tiempo muerto por lesión, un tiempo muerto de radio o televisión, o el final de un periodo.
- c. *Encroachment*. Una vez que el snapper se haya situado en su posición, ningún jugador del Equipo A puede estar en o más allá de la zona neutral. [**Excepciones:** (1) Sustitutos y jugadores que están siendo reemplazados; y (2) jugadores del equipo ofensivo en una formación de chut de scrimmage que rompan la zona neutral con su(s) mano(s) o señalando a un oponente].
- d. *Falsa Salida*. Ningún jugador del Equipo A puede cometer una falsa salida (Regla 7-1-2-b) o contactar a un oponente. (**D.A. 7-1-3:III**).

PENALIZACIÓN – [a-d] Falta a pelota muerta: Cinco yardas desde el punto siguiente. [S7 y S19: FST/ENC].

Decisión Aprobada 7-1-3

- I. A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage cerca de A88, quien está situado en posición de tres puntos. El Equipo A se detiene un segundo mientras A21 y A88 están en esas posiciones, y, entonces, A21 se mueve a una posición legal en el backfield y se detiene. Entonces, A88 cambia a una posición más abierta en la línea. **APLICACIÓN:** Legal si tanto A21 como A88 están parados en el momento del snap (Reglas 2-22-1 y 7-1-4). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- II. A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage cerca de A88, quien está situado como jugador de línea restringido. El Equipo A se había ya detenido por un segundo cuando A21 deja la línea de scrimmage y se pone en movimiento hacia el backfield. A88 cambia a una posición más abierta en la línea. **APLICACIÓN:** A88 puede romper la posición de tres puntos dado que ahora está en el extremo de la línea de scrimmage, pero el Equipo A tiene que detenerse de nuevo por un segundo antes del snap para realizar una jugada legal (Regla 7-1-4). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- III. B71 cruza la zona neutral hacia el backfield del Equipo A y no amenaza a ningún jugador del Equipo A. A23, legalmente en el backfield, busca intencionadamente el contacto con B71. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, falsa salida. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 7-1-3-d]
- IV. El snapper A1 levanta o mueve la pelota hacia adelante antes de hacer el movimiento hacia atrás del snap. B2 batea la pelota, haciendo que ruede libre y B3 la recupera. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, snap ilegal, la pelota permanece muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 4-1-1). [Citado por 4-1-1]
- V. A66, un jugador de línea restringido entre el snapper y el jugador en el extremo de la línea, o A72, un jugador restringido en el extremo de la línea de scrimmage:
 1. Levanta inmediatamente una mano o manos del suelo cuando es amenazado por B1, quien está en la zona neutral. **APLICACIÓN:** Pitar inmediatamente. Falta a pelota muerta del Equipo B, offside. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente.
 2. Levanta una mano o manos del suelo ante una carga inicial de B1, quien (a) no entra en la zona neutral o (b) entra en la zona neutral pero no amenaza la posición de A66 o A72. **APLICACIÓN:** Tanto en (a) como en (b), pitar inmediatamente. Falta a pelota muerta del Equipo A, falsa salida. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 2-18-2-d, 7-1-2-b-3-a, 7-1-5-a-2]

NOTA: Antes del snap, un jugador del Equipo B que entra en la zona neutral puede amenazar a un máximo de tres jugadores de línea del Equipo A. Si un jugador del Equipo B entra en la zona

neutral directamente hacia un jugador de línea del Equipo A, entonces se considera que este jugador de línea y sus compañeros adyacentes están siendo amenazados. Si el jugador del Equipo B entra en la zona neutral hacia un espacio entre dos jugadores de línea, entonces se considerará que sólo estos dos jugadores de línea son los amenazados.

- VI. A80 estando en el extremo de la línea, o siendo un jugador de línea interior no restringido o siendo back, pierde la cuenta del snap y hace un movimiento accidental que no es brusco, no es rápido o es indeciso y que no simula el inicio de la jugada. **APLICACIÓN:** No hay falta del Equipo A.

Requisitos del Equipo Ofensivo – En el Snap

ARTÍCULO 4. Cada una de las siguientes situaciones (a-c) constituye una falta a pelota viva y se permitirá que continúe la jugada.

- a. *Formación.* En el momento del snap, el Equipo A debe estar en una formación que cumpla los siguientes requisitos:
1. Todos los jugadores deben estar dentro de límites.
 2. Todos los jugadores deben ser o bien jugadores de línea o jugadores de back (Regla 2-27-4). **(D.A. 7-1-4:VIII)**
 3. Al menos cinco jugadores de línea deben vestir camisetas numeradas entre el 50 y el 79 (**Excepción:** Cuando el snap se realice desde una formación de chut de scrimmage, ver el párrafo 5 más abajo).
 4. No puede haber más de 4 jugadores de back.
 5. En una formación de chut de scrimmage, en el snap (Regla 2-16-10) el Equipo A puede tener menos de 5 jugadores de línea numerados del 50 al 79, sujeto a las siguientes condiciones:
 - (a) Cualquiera y todos los jugadores de línea no numerados del 50 al 79 que son receptores inelegibles por posición se convierten en excepciones a la regla de la numeración en el momento en el que el snapper se establece en su posición.
 - (b) Cualquiera y todos los jugadores que son excepciones a la regla de numeración deben estar en la línea y no pueden estar al final de la línea. En caso contrario, el Equipo A comete una falta por formación ilegal.
 - (c) Todos estos jugadores los jugadores son excepciones a la regla de numeración a lo largo del down y permanecen siendo receptores inelegibles a menos que se conviertan en elegibles según la Regla 7-3-5 (pase hacia delante tocado por un árbitro o por un jugador del Equipo B).

Las condiciones en 5(a)-5(c) dejan de estar en efecto si antes del snap termina el periodo o hay un tiempo muerto cargado al Referee o a uno de los equipos.
- b. *Jugador en Movimiento.*
1. Un único jugador de back puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la goal line del oponente.
 2. El jugador que inicia un movimiento no puede iniciarlo desde la línea de scrimmage, a menos que antes se convierta en jugador de back y se detenga completamente.
 3. Un jugador en movimiento en el snap debe satisfacer la regla de la parada de un segundo – es decir, no puede iniciar el movimiento antes de que termine cualquier shift (Regla 2-22-1-c).
- c. *Shift Ilegal.* En el snap, el Equipo A no puede ejecutar un shift ilegal (Regla 7-1-2-a). **(D.A. 7-1-3:I-II)**

PENALIZACIÓN – [a-c] Falta a pelota viva: Cinco yardas desde el punto previo [S19 o S20: ILF/ILM/ISH]. Por faltas a pelota viva que ocurran durante o después del snap durante jugadas de chut de scrimmage que no sean un intento de field goal: Cinco

yardas desde el punto previo o si el chut cruza la zona neutral, cinco yardas desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B.^x

Decisión Aprobada 7-1-4

- I. A30, alineado legalmente como back, inicia un movimiento legal. Se gira de tal manera que está todavía en movimiento legal, pero de cara hacia su línea de scrimmage mediante un movimiento lateral. En el snap, A30 está girando ligeramente su cintura hacia delante mientras continúa con su movimiento lateral o marcando el paso sin avanzar. **APLICACIÓN:** Legal.
- II. A30, colocado legalmente en el backfield, inicia un movimiento legal. Entonces se gira de manera que todavía está legalmente en movimiento, pero mirando a su línea de scrimmage al desplazarse lateralmente. En el momento del snap, A30, todavía en el backfield, se está moviendo ligeramente hacia delante de cintura para arriba o su desplazamiento lateral se ha desviado claramente hacia la línea de scrimmage. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva en el snap por movimiento ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo.
- III. La formación del Equipo A en el snap incluye sólo 10 jugadores: cinco jugadores en la línea de scrimmage con numeración entre el 50 y el 79, un jugador en la línea con el número 82 y cuatro jugadores en el backfield. **APLICACIÓN:** La formación es legal ya que el Equipo A cumple con no tener más de 4 jugadores en el backfield y tener jugadores en la línea de scrimmage (cinco) con números del 50 al 79.
- IV. El Equipo A, con cuarto y 8, envía dos sustitutos, con números 21 y 33, al campo como excepciones de la numeración obligatoria, y los posiciona legalmente en la línea de scrimmage entre los jugadores del final de la línea de scrimmage. Tras el snap de la pelota, un jugador del Equipo A, 15 yardas más atrás de la línea en la formación de chut de scrimmage, lanza un pase legal hacia delante a un receptor elegible para una ganancia de 10 yardas. **APLICACIÓN:** Jugada legal (*Nota:* La misma jugada desde una formación de field goal es legal). [Citado por 1-1-1-b-2]
- V. A33, como excepción de la regla de numeración obligatoria, asume una posición en la línea de scrimmage a continuación de A88. Antes del snap, A88 cambia su posición al backfield con el flanker del lado opuesto de la línea que cambia y se mueve al final de la línea. **APLICACIÓN:** Formación ilegal. Puesto que A33 es ahora un end, está en posición ilegal en el momento del snap (falta a pelota viva). Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. [Citado por 1-1-1-b-2]
- VI. A33, como excepción de la regla de numeración obligatoria, asume una posición en la línea de scrimmage a la izquierda del snapper A85, quien está al final de la línea. Todos los demás jugadores de Equipo A en la línea están a la izquierda de A33. Tras una parada de un segundo, todos los jugadores de la línea, excepto A85, se cambian legalmente al otro lado de la pelota, con A33 ahora posicionado como un end. **APLICACIÓN:** Si se realiza el snap con A33 en esa posición, es una falta por formación ilegal. A33 debe estar entre los jugadores del extremo de la línea en el momento del snap. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. [Citado por 1-1-1-b-2]
- VII. En la B-45, el Equipo A está en una formación en la que el snapper A88 está en el extremo derecho de la línea. Los jugadores de línea a su izquierda están numerados 56, 63, 72, 22, 79 y 25. Hay cuatro jugadores en el backfield. A44 está diez yardas directamente detrás del snapper, y los otros jugadores de backfield están a su izquierda, unas pocas yardas detrás de la línea de scrimmage. Ningún jugador está en posición de holder para un place kick. Después del snap, A44 completa un pase al snapper A88 para un touchdown. Esta ocurre en (a) primer o segundo down; (b) tercer o cuarto down **APLICACIÓN:** Debido a que solo hay cuatro jugadores de línea numerados en el rango 50-79, la legalidad de la jugada depende de si el Equipo A está en una formación de chut de scrimmage. Uno de los requisitos para tal formación es que "es obvio que se puede intentar un chut." (a) Formación ilegal: en primer o segundo down, es muy poco probable que un equipo despeje, por lo que no es obvio que se vaya a intentar un chut. (b)

Jugada legal: touchdown. En tercer o cuarto down, es probable que un equipo chute. (Regla 2-16-10)

- VIII. El Equipo A se alinea con A11 diez yardas directamente detrás del snapper. Los otros tres backs están abiertos, fuera de la caja de tackles. Solo cuatro jugadores de línea del Equipo A tienen números en sus uniformes entre 50 y 79. A11 recibe el balón del snapper con el Equipo A en esta formación. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. Formación ilegal, no hay suficientes jugadores numerados en el rango de 50-79 en la línea de scrimmage. El Equipo A no está en formación de chut de scrimmage, porque desde esta colocación de los jugadores no es obvio que se vaya a intentar un chut. (Regla 2-16-10) [Citado por 7-1-4-a-2]
- IX. El Equipo A se alinea con seis jugadores en la línea de scrimmage, cinco de los cuales están numerados en el rango de 50-79. Un séptimo jugador, A88, se encuentra al final de la formación, pero se coloca de manera que sus pies y hombros están claramente en un ángulo de 45 grados con la línea de scrimmage. Los otros cuatro jugadores están claramente en el backfield. Se hace el snap con el Equipo A en esta formación. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva, formación ilegal. Cada jugador del Equipo A debe ser un jugador de línea o un back; A88 no es ninguno de estos casos.
- X. **A30, alineado legalmente como back, inicia un motion hacia la goal line contraria. Una yarda por detrás de la línea de scrimmage, se gira de cara a la sideline y moviéndose paralelamente a la línea de scrimmage. Al snap, A30 está en motion una yarda por detrás de la línea de scrimmage. APLICACIÓN: Jugada legal.**

Requisitos del Equipo Defensivo

ARTÍCULO 5. Los requisitos del equipo defensivo son, como sigue:

- a. Cada una de las siguientes situaciones (1-5) constituye una falta a pelota muerta. Los árbitros deben hacer sonar el silbato y no permitir que el partido continúe. Después de que la pelota ha sido declarada lista para jugar, y antes del snap:
1. Ningún jugador puede tocar la pelota excepto cuando se mueva ilegalmente como refleja la Regla 7-1-3-a-1, ni de ninguna manera un jugador puede contactar a un oponente o interferir con él de cualquier otra forma (**D.A. 7-1-5:I-II**)
 2. Ningún jugador puede invadir la zona neutral provocando la reacción inmediata de un jugador de línea del equipo ofensivo, o cometer cualquier otra falta de offside a pelota muerta (Reglas 2-18-2 y 7-1-2-b-3 Excepciones). (**D.A. 7-1-3:V**) (**D.A. 7-1-5:III**)
 3. Ningún jugador puede cruzar la zona neutral y, sin contactar, continuar cargando hacia cualquier jugador del back.

PENALIZACIÓN – [1-3] Falta a pelota muerta, offside. Cinco yardas desde el punto siguiente [S18: DOF].

4. Los jugadores alineados en una posición estacionaria dentro de la primera yarda desde la línea de scrimmage no pueden realizar acciones rápidas, abruptas o exageradas que no formen parte de un movimiento normal del jugador de la defensa (**D.A. 7-1-5:IV**)
5. Ningún jugador usará palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se están preparando para poner la pelota en juego. Ningún jugador del equipo defensivo puede gritar señales que simulen el sonido o la cadencia de, o interferir de ninguna manera con, las señales de inicio de jugada del equipo ofensivo.

PENALIZACIÓN – [4-5] Falta a pelota muerta, retraso de juego. Cinco yardas desde el punto siguiente [S21: DOD].

- b. Cuando se inicia el snap:
1. Ningún jugador puede estar en o por delante de la zona neutral en el momento del snap.
 2. Todos los jugadores tienen que estar dentro de límites.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S18: DOF].

Decisión Aprobada 7-1-5

- I. El snapper A1 levanta la pelota antes de pasarla hacia atrás, B2 la batea alejándola, y B3 recupera la pelota suelta. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo A, snap ilegal. La pelota permanece muerta porque no se ha puesto en juego mediante un snap legal. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El Equipo A mantiene la posesión. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. El snapper A1 inicia legalmente el snap, pero B2 batea la pelota antes de que A1 complete el snap, y B3 recupera la pelota suelta. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B y la pelota permanece muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El Equipo B no puede tocar la pelota hasta que se haya realizado el snap. El Equipo A mantiene la posesión de la pelota. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Antes del snap, un jugador del Equipo B cruza la zona neutral, y sin realizar ningún contacto continúa su carga por detrás los jugadores de línea del Equipo A y dirigiéndose hacia el quarterback o el chutador. **APLICACIÓN:** Un jugador del Equipo B, que está en el lado de la zona neutral del Equipo A, y se está moviendo directamente hacia el quarterback o el chutador mientras está detrás de los jugadores de línea del equipo ofensivo, se considera que está interfiriendo con la formación del Equipo A. Penalización – Falta a pelota muerta del Equipo B, offside. Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. El linebacker B56 está estacionario dentro de la primera yarda más allá de la zona neutral. En el momento en el que el Equipo A realiza sus señales del snap, B56 amaga hacia la línea en un intento obvio de provocar una falta salida del equipo ofensivo. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta, retraso de juego. Cinco yardas de penalización desde el punto siguiente. [Citado por 7-1-5-a-4]

Entregando la Pelota Hacia Adelante

ARTÍCULO 6. Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante excepto durante un down de scrimmage, tal como se indica a continuación:

- a. Un jugador del back del Equipo A puede entregar la pelota hacia adelante a otro jugador del back si ambos están por detrás de su línea de scrimmage **y el jugador que entrega la pelota hacia adelante no tiene todo su cuerpo más allá de la zona neutral mientras está en posesión de la pelota.**
- b. Un jugador del Equipo A que está detrás de su línea de scrimmage puede entregar la pelota hacia adelante a un compañero que estaba en su línea de scrimmage en el momento del snap, si este jugador deja su posición en la línea realizando un movimiento con ambos pies que le ponga mirando hacia su propia end line y se encuentre al menos a dos yardas por detrás de su línea de scrimmage en el momento de recibir la pelota (**D.A. 7-1-6:I**)

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

Decisión Aprobada 7-1-6

- I. A83, un receptor elegible, está en el extremo de la línea de scrimmage y al lado del snapper en una formación “T” desequilibrada. El quarterback A10 recibe el snap mano a mano y entrega inmediatamente la pelota a A83. **APLICACIÓN:** Si el movimiento de la pelota es hacia adelante y deja la mano de A10 antes de que sea tocada por A83, es un pase legal. A83 se puede haber girado lo suficiente como para recibir un pase hacia atrás o un handoff (legal); pero si la acción siguió inmediatamente al snap, se considera poco probable que en el handoff haya habido suficiente tiempo para cumplir los requisitos de que el jugador esté “girado” y a “dos yardas detrás de la línea”. [Citado por 7-1-6-b]

Pelota Suelta Planeada

ARTÍCULO 7. Un jugador del Equipo A puede no avanzar una pelota suelta planeada en los alrededores del snapper.

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down [S19 y S9: IPR].

SECCIÓN 2. Pase Hacia Atrás y Fumble

Mientras la Pelota Está Viva

ARTÍCULO 1. Un portador de la pelota puede entregar o pasar la pelota hacia atrás en cualquier momento, excepto cuando la lance intencionadamente fuera de límites para conservar tiempo.

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto de falta; también pérdida de down si lo hace el Equipo A antes de un cambio de posesión a lo largo de un down de scrimmage (D.A. 3-4-3:III) [S35 y S9: IBP].

Atrapada o Recuperada

ARTÍCULO 2.

a. Cuando un pase hacia atrás o un fumble son atrapados o recuperados por cualquier jugador dentro de límites, la pelota continúa en juego. **(D.A. 2-23-1:I)**

Excepciones:

1. Regla 8-3-2-d-5 (Fumble del Equipo A en un try).
 2. Cuando en un cuarto down, antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es atrapado o recuperado por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta. Si la pelota es atrapada o recuperada por delante del punto del fumble, se devolverá al punto de fumble. Si es atrapada o recuperada por detrás del punto de fumble, la pelota permanecerá en el punto en el que fue atrapada o recuperada.
- b. Cuando un pase hacia atrás o fumble es atrapado o recuperado simultáneamente por jugadores oponentes, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que tuvo su posesión en último lugar (**Excepción:** Regla 7-2-2-a Excepciones).

Después del Snap de la Pelota

ARTÍCULO 3. Ningún jugador de la línea del equipo ofensivo puede recibir un snap mano a mano.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota viva. Cinco yardas desde el punto previo [S19: IPR].

Fuera de Límites

ARTÍCULO 4.

- a. *Pase Hacia Atrás.* Cuando un pase hacia atrás sale fuera de límites entre las goal lines, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de fuera de límites.
- b. *Fumble.* Cuando un fumble sale fuera de límites entre las goal lines:
 1. Por delante del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto del fumble (Regla 3-3-2- e-2).
 2. Por detrás del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto de fuera de límites.
- c. *Por Detrás o Por Delante de la Goal Line.* Si un fumble o un pase hacia atrás sale fuera de límites por detrás o por delante de una goal line, es un safety o un touchback, dependiendo del impulso y responsabilidad (Reglas 8-5-1, 8-6-1 y 8-7). **(D.A. 7-2-4:I) (D.A. 8-6-1:I) (D.A. 8-**

7-2:I)**Decisión Aprobada 7-2-4**

- I. B20 intercepta un pase legal hacia adelante (a) en su end zone, (b) en su yarda tres, y su impulso le lleva dentro de su end zone, o (c) en el campo de juego y retrocede hasta su end zone (sin impulso involucrado). En cualquier caso, B20 hace un fumble en la end zone y la pelota rueda hacia delante y sale fuera de límites por la yarda dos del Equipo B. **APLICACIÓN:** La pelota pertenece al Equipo B en el punto del fumble (end zone del Equipo B); (a) touchback, (b) pelota para el Equipo B en la yarda tres, y (c) safety (Reglas 8-5-1 y 8-6-1). [Citado por 7-2-4-c, 8-5-1-a, 8-6-1-a]
 - II. En segundo down, A1 hace un fumble, que golpea el suelo y rebota alto en el aire. B2 atrapa el balón estando en el aire y vuelve al suelo fuera de límites (a) delante del punto de fumble o (b) detrás del punto de fumble. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A en el punto de fumble. (b) Pelota para el Equipo A en el punto de fuera de límites (Reglas 4-2-4-d y 7-2-4).
- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> III. Cuarta y tres en B-7, A20 hace un fumble en la línea de 5 yardas de B y la pelota suelta es bateada hacia la end line de B en la B-3 por B40. La pelota es recuperada en la end zone por A23. APLICACIÓN: Safety, 2 puntos para el Equipo A. Ver D.A. 8-5-1:XI. |
|---|

Cuando se Detiene

ARTÍCULO 5. Cuando un pase hacia atrás o un fumble se detiene dentro de límites y ningún jugador intenta asegurarlo, la pelota se declarará muerta y:

- a. Si está por delante del punto de pase/fumble, la pelota pertenece al equipo pasador/del fumble en el punto del pase/fumble.
- b. Si está por detrás del punto de pase/fumble, la pelota pertenece al equipo pasador/del fumble en el punto de pelota muerta.

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante**Pase Legal Hacia Adelante**

ARTÍCULO 1. El Equipo A puede realizar un único pase hacia adelante a lo largo de cada down de scrimmage antes de un cambio de posesión de equipo, siempre y cuando el pase sea lanzado desde un punto en o por detrás de la zona neutral.

Pase Ilegal Hacia Adelante

ARTÍCULO 2. Un pase hacia adelante es ilegal si:

- a. Es lanzado por un jugador de Equipo A cuyo cuerpo está completamente más allá de la zona neutral [cuando la pelota es liberada.](#)
- b. Es lanzado por un jugador del Equipo B.
- c. Es lanzado tras un cambio de posesión de equipo durante el down.
- d. Es el segundo pase hacia adelante en el mismo down.
- e. Es lanzado en o detrás de la zona neutral después de que un portador de la pelota haya estado por delante de la zona neutral.

PENALIZACIÓN – [a-e] Cinco yardas desde el punto de falta; también pérdida de down si lo hace el Equipo A antes de un cambio de posesión a lo largo de un down de scrimmage. (D.A. 3-4-3:IV) y (D.A. 7-3-2:II) [S35 y S9: IFP].

- f. El pasador, para conservar tiempo, lanza la pelota directamente al suelo (1) después de que la pelota haya tocado ya el suelo: o (2) no inmediatamente tras controlar la pelota.

- g. El pasador, para conservar tiempo, lanza la pelota hacia delante a un área en la que no hay ningún receptor elegible del Equipo A. **(D.A. 7-3-2:II-VII)**
- h. El pasador, para evitar pérdida de yardas, lanza un pase hacia delante a un área en la que no hay ningún receptor elegible del Equipo A **(D.A. 7-3-2:I)**.

[Excepción: No es falta si el pasador está o ha estado por fuera de la caja de tackles y lanza la pelota de modo que ésta cruce o aterrice más allá de la zona neutral o de la zona neutral extendida (Regla 2-19-3) o que habría cruzado la zona neutral si no hubiera sido tocado por B. **(D.A. 7-3-2:VIII-X)** Esto se aplica solamente al jugador que controla el snap o el pase hacia atrás resultante del snap pero no al jugador al que se le cede la posesión antes de lanzar el pase hacia delante]

PENALIZACIÓN – [f-h] Pérdida de down en el punto de la falta [S36 y S9: ING]

Decisión Aprobada 7-3-2

- I. El quarterback A10, no estando fuera de la caja de tackles y en un intento de no perder yardas, lanza intencionadamente un pase desesperado hacia adelante que cae incompleto donde no hay ningún jugador elegible del Equipo A. **APLICACIÓN:** Intentional grounding. Penalización – Pérdida de down en el punto de la falta. El reloj se pondrá en marcha con el snap (Regla 3-3-2-d-4) a menos que sea de aplicación la Regla 3-4-4. [Citado por 7-3-2-h]
- II. En los últimos minutos de cualquier mitad, con más de un minuto restante, A10 es incapaz de localizar a un receptor abierto. Para conservar tiempo, lanza un pase hacia adelante que resulta incompleto donde no hay ningún jugador elegible del Equipo A. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia delante, intentional grounding. Penalización – Pérdida de down desde el punto de la falta. El reloj se pondrá en marcha con la señal de pelota lista (Regla 3-3-2-e-14 y 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g, 7-3-2 Penalización]
- III. En tercer down cerca del final de cualquier mitad, el potencial holder de un field goal A4 hace un muff del snap y él, o el posible chutador A3, recupera la pelota e inmediatamente la lanza hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia adelante por intentional grounding; no es un intento válido de conservar tiempo. Penalización – Pérdida de down desde el punto de la falta. Opción de sustracción de 10 segundos para el Equipo B (Regla 3-4-4). El reloj se inicia con la señal de pelota lista (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3) si se acepta la sustracción de 10 segundos. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- IV. El snap pasa por encima de la cabeza del quarterback A12, quien está en una formación shotgun. A12 recupera la pelota e inmediatamente la lanza hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia adelante por intentional grounding, no es un intento válido para conservar el tiempo. Penalización – Pérdida de down desde el punto de la falta. El reloj se inicia con la señal de pelota lista (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- V. En tercer down cerca del final de una mitad, A1 hace un muff del snap. A1 o A4 atrapa la pelota e inmediatamente la lanza hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Jugada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VI. En tercer down cerca del final de la mitad, A1 – situado a siete yardas detrás del snapper – atrapa el snap e inmediatamente lanza la pelota hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Jugada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VII. Con pocos segundos para acabar una mitad, y la pelota declarada lista para jugarse, el Equipo A se coloca rápidamente y se hace legalmente el snap de la pelota al quarterback A12, quien lanza la pelota hacia adelante directamente al suelo. La formación del Equipo A no era legal en el momento del snap. Cuando la pelota se convierte en muerta, quedan dos segundos en el reloj del partido. **APLICACIÓN:** Formación ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. El reloj se pondrá en marcha con el snap. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VIII. El quarterback A10 corre hacia la sideline y está fuera de la caja de tackles cuando lanza un

pase legal hacia adelante que es bateado por un jugador de línea defensivo y la pelota cae al suelo por detrás de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Jugada legal. Sin el bateo, la pelota podría haber caído más allá de la zona neutral, por lo que A10 ha satisfecho el espíritu de la regla. [Citado por 7-3-2-h]

- IX. Tercero y 5 en la yarda 40 de A. El quarterback A12 retrocede en el pocket para pasar. Bajo una fuerte presión, lanza un pase hacia atrás al back A22 quien lleva la pelota fuera de la caja de tackles. A punto de ser placado, A22 lanza un pase adelantado en la yarda A-35 que cruza la zona neutral y aterriza en un área 20 yardas lejos del receptor elegible de Equipo A más cercano. **APLICACIÓN:** Falta, intentional grounding. La excepción de la caja de tackles se aplica solamente al jugador que controla el snap o el pase hacia atrás resultante del snap. Pérdida de down en el punto de la falta. Cuarto y 10 en la 35 de A. (Regla 7-3-2-h Excepción) [Citado por 7-3-2-h]
- X. El quarterback A12 está en una formación shotgun. Hace un muff del pase hacia atrás del snapper y la pelota es recuperada por A63 dentro de la caja de tackles. Bajo una fuerte presión, A63 sale de la caja de tackles y lanza la pelota incompleta más allá de la línea de scrimmage. **APLICACIÓN:** Jugada legal. A63 ha controlado el pase hacia atrás resultante del snap (Regla 7-3-2-h Excepción) [Citado por 7-3-2-h]
- XI. Segunda y 10 en la yarda 40 de A. En formación de shotgun, A11 coge un snap largo y entrega el balón al back A44. A44 da unos pasos hacia la línea de scrimmage y luego lanza un pase hacia atrás a A11, que todavía está dentro de la caja de tackles. Evitando a placadores, A11 corre fuera de la caja de tackles y, al no encontrar un receptor abierto, en la yarda 35 de A lanza la pelota hacia un área donde no hay receptores elegibles y cae fuera de límites más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia adelante. Pérdida de down en la A-35; tercero y 15. A11 pierde el derecho a lanzar la pelota legalmente porque renuncia a la posesión antes de pasarla.
- XII. Tercero y 10 en la yarda 30 de A. El quarterback A11 retrocede para pasar. A punto de ser placado en la A-20, lanza la pelota hacia un área donde no hay receptores elegibles. El tackle A77 atrapa el pase en la A-28 y es placado en la A-32. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia adelante; pérdida de down en el punto del pase. Cuarta y 20 en A-20. Esto es un "intentional grounding" ya que A11 lanza la pelota a un área donde no hay receptores elegibles del Equipo A. Hay que tener en cuenta que esto no es un toque ilegal por parte de A77, porque la regla del toque ilegal se aplica sólo a un pase legal hacia adelante. (Regla 7-3-11)
- XIII. El quarterback A11 retrocede para pasar y corre fuera de la caja de tackles. Hace un fumble, pero la pelota rebota hacia sus manos. Justo después pasa la pelota hacia adelante y cae más allá de la zona neutral en un área abierta donde no hay ningún receptor elegible con la oportunidad de atraparla. **APLICACIÓN:** Jugada legal, ya que A11 no cedió la posesión a otro jugador.

Elegibilidad para Tocar un Pase Legal Hacia Delante

ARTÍCULO 3.

- a. Las reglas de elegibilidad se aplican durante un down en el que se lanza un pase legal hacia adelante.
- b. Todos los jugadores del Equipo B son elegibles para tocar o atrapar un pase.
- c. Cuando se hace el snap de la pelota, son elegibles los siguientes jugadores del Equipo A:
 1. Los jugadores de línea que están en el extremo de la línea de scrimmage y que no llevan un número entre el 50 y el 79.
 2. Los jugadores del back que no lleven un número entre el 50 y el 79.
- d. Un jugador elegible pierde su elegibilidad cuando sale fuera de límites. (Regla 7-3-4) (**D.A. 7-3-9: III**)

Elegibilidad Perdida por Salir Fuera de Límites

ARTÍCULO 4. Ningún receptor elegible del equipo ofensivo que salga fuera de límites a lo largo de un down podrá tocar un pase legal hacia adelante en el terreno de juego o en las end zones o mientras él esté en el aire hasta que la pelota no haya sido tocada por un oponente o por un árbitro (**D.A. 7-3-4:I-II y IV**)

[**Excepción:** Esto no se aplica a un jugador elegible del equipo ofensivo que intenta volver inmediatamente dentro de límites después de haber salido fuera de límites por el contacto de un oponente (**D.A. 7-3-4:III**)]. Si toca el pase antes de regresar dentro de límites, es un pase incompleto (Regla 7-3-7) y no es una falta por toque ilegal.

PENALIZACIÓN – Pérdida de down en el punto previo [S16 y S9: ITP].

Decisión Aprobada 7-3-4

- I. El receptor elegible A88 sale voluntariamente fuera del campo, vuelve, y es el primer jugador en tocar el pase legal hacia adelante. El toque de A88 tiene lugar en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Toque ilegal. Penalización – Pérdida de down en el punto previo. [Citado por 7-3-4]
- II. El receptor elegible A88 sale voluntariamente fuera del campo a lo largo de un down donde es lanzado un pase legal hacia adelante. Vuelve al campo, pero no toca la pelota y es objeto de holding por parte de un oponente antes de que la pelota sea tocada por algún jugador. **APLICACIÓN:** No es interferencia en el pase – A88 no es elegible para atrapar el pase legal hacia adelante. Penalización – 10 yardas aplicadas desde el punto previo. Repite el down. [Citado por 7-3-4]
- III. El receptor A88 es bloqueado fuera de límites por B1 y corre 20 yardas antes de volver al campo de juego. A88 atrapa un pase legal en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Falta por toque ilegal puesto que A88 no volvió dentro de límites inmediatamente. Penalización – Pérdida de down en el punto previo. [Citado por 7-3-4]
- IV. El receptor elegible A44 está corriendo su ruta cerca de la sideline. Tan pronto se lanza un pase legal hacia adelante que se dirige hacia él, A44 pisa accidentalmente la sideline, salta, hace un muff de la pelota en el aire, retorna al suelo dentro de límites, asegura la pelota y aterriza sobre sus rodillas dentro de límites con la pelota asida firmemente. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. A44 tocó primero la pelota cuando estaba en el aire, y, por tanto, fuera de límites ya que no pisó dentro del campo. (Regla 2-27-15) [Citado por 7-3-4]

Elegibilidad Ganada o Recuperada

ARTÍCULO 5. Cuando un jugador del Equipo B o un árbitro tocan un pase legal hacia adelante, todos los jugadores se convierten en elegibles (**D.A. 7-3-5:I**)

Decisión Aprobada 7-3-5

- I. El Equipo B toca el pase legal hacia adelante cerca de la sideline mientras el jugador, inicialmente elegible, A1 está fuera de límites. A1 entra y toca el pase. **APLICACIÓN:** Jugada legal. El toque del Equipo B convierte a todos los jugadores elegibles a lo largo de lo que queda del down. [Citado por 7-3-5]

Pase Completo

ARTÍCULO 6. Cualquier pase hacia adelante es completo cuando es atrapado por un jugador del equipo pasador que esté dentro de límites, y la pelota continuará en juego a no ser que se complete en la end zone del oponente o que el pase haya sido atrapado simultáneamente por jugadores oponentes. Si un pase hacia adelante es atrapado simultáneamente por jugadores

oponentes dentro de límites, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo pasador (Reglas 2-4-3 y 2-4-4). **(D.A. 2-4-3:III) (D.A. 7-3-6:I-VIII)**

Decisión Aprobada 7-3-6

- I. Dos jugadores oponentes reciben un pase legal hacia adelante mientras los dos están en el aire, y ambos jugadores vuelven al suelo dentro de límites al mismo tiempo. **APLICACIÓN:** Recepción simultánea; la pelota pertenece al equipo pasador (Regla 2-4-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]
- II. Dos jugadores oponentes reciben una pelota mientras ambos están en el aire, y un jugador vuelve al suelo dentro de límites antes que el otro. **APLICACIÓN:** No es una recepción simultánea. El pase legal hacia adelante es completo o interceptado por el jugador que ha vuelto al suelo en primer lugar (Regla 2-4-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]
- III. Un jugador en el aire recibe un pase legal hacia adelante. Mientras todavía está en el aire, es placado por un oponente que lo sostiene de una manera obvia por un momento antes de llevarlo en cualquier dirección. Entonces aterriza dentro o fuera de límites con la pelota. **APLICACIÓN:** Pase completo. La pelota está muerta en la yarda donde el receptor/interceptor ha sido sostenido de manera que se ha evitado que volviera inmediatamente al suelo (Regla 4-1-3-p). [Citado por 4-1-3-p, 7-3-6]
- IV. A80 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en su yarda 30. Mientras todavía está en el aire, es placado por B40 y llevado hacia adelante hasta la yarda 34 del Equipo A, donde es abatido. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en su yarda 34 (Regla 5-1-3-a). [Citado por 7-3-6]
- V. A80 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en su yarda 30. Mientras todavía está en el aire, es placado por B40 y llevado hacia atrás hasta la yarda 26 del Equipo A, donde la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en la yarda 30 (Regla 5-1-3-a Excepción). [Citado por 5-1-3-a-2, 7-3-6]
- VI. A86 es bloqueado legalmente y sacado fuera de límites por B18 en la yarda 2 del Equipo B. A86, mientras intenta un retorno inmediato al terreno de juego, salta desde fuera del terreno de juego y, en el aire, recibe un pase legal hacia adelante de A16. A86 cae dentro de la end zone del Equipo B completando el pase. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. A86 no estuvo dentro de límites antes de tocar el pase y, por lo tanto, todavía estaba fuera de los límites. (Regla 2-27-15) [Citado por 7-3-6]
- VII. B33 salta desde dentro de límites y está en el aire cuando recibe un pase legal hacia adelante del Equipo A. Entonces completa la intercepción aterrizando (a) en el campo de juego o (b) en la end zone del Equipo B, donde es placado. **APLICACIÓN:** B33 es un portador de pelota hasta que pierda posesión de la pelota o ésta sea declarada muerta por regla. (a) Primero y 10 para el Equipo B. (b) Touchback. (Reglas 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e y 7-3-4). [Citado por 7-3-6]
- VIII. Mientras está en el aire y dentro de límites, el receptor elegible A89 toca un pase adelantado y lo reimpulsa hacia (a) el receptor elegible A80, quien atrapa el pase; o (b) B27, quien intercepta el pase. **APLICACIÓN:** Jugada legal, la pelota permanece viva en ambos casos (a) y (b). A89 ha bateado un pase adelantado (Reglas 2-4-3, 2-11-3 y 9-4-1-a). [Citado por 7-3-6]
- IX. El receptor A85 atrapa un pase hacia adelante en el aire y, en el proceso de volver al suelo, contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo y cae dentro de límites. Inmediatamente después de contactar el suelo, la pelota queda libre y toca el suelo. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener el control de la pelota cuando vuelve a tierra en el proceso de completar un pase.
- X. El receptor A85 sujeta un pase adelantado en el aire y, en el proceso de volver al suelo, contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo mientras cae dentro de límites. Inmediatamente después de que A85 contacte con el suelo, la pelota queda libre pero no llega a tocar el suelo

antes de que él recupere el control. **APLICACIÓN:** Pase atrapado. Si el receptor está dentro de límites y está volviendo al suelo y pierde el control, mientras el jugador permanezca entre límites y la pelota nunca toque el suelo, el pase es completo.

- XI. El receptor A85 sujeta un pase adelantado en el aire y, en el proceso de volver al suelo, contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo dentro de límites mientras cae fuera de límites. Inmediatamente después de contactar el suelo, la pelota queda libre. **APLICACIÓN:** Pase incompleto con independencia de que la pelota contacte o no el suelo, puesto que el receptor está fuera de límites.
- XII. El receptor A85 se lanza en la yarda 2 del Equipo B y sujeta un pase hacia delante, y entonces vuelve a caer sobre sí mismo intentando atrapar el pase. Tan pronto como A85 cae al suelo en la end zone, la pelota queda libre y cae al suelo. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Cualquier receptor que cae al suelo sobre sí mismo en el proceso de atrapar un pase debe mantener el control de la pelota cuando toca el suelo.
- XIII. El receptor A85 sujeta un pase adelantado en el aire dentro de límites en la end zone, pero es golpeado en el aire por un defensor, lo que causa que A85 caiga al suelo. Inmediatamente después de contactar el suelo, la pelota queda libre y toca el suelo. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Un receptor en el aire contactado debe mantener el control de la pelota cuando contacte con el suelo para cumplir todos los requisitos de un pase completo.
- XIV. El jugador elegible A80 está en el aire cuando recibe un pase legal hacia delante. Agarra firmemente la pelota con sus manos, y mientras está retornando hacia el suelo, la punta de la pelota toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. A80 mantiene firmemente de la pelota, situación que no cambia durante toda la acción. Las rodillas de A80 tocan entonces el suelo mientras él mantiene el control de la pelota. **APLICACIÓN:** Pase completo.
- XV. El jugador elegible A80 está en el aire cerca de la sideline cuando recibe un pase legal hacia delante. Tan pronto como vuelve al suelo de cara al campo de juego, la punta de uno de sus pies (a) la arrastra claramente por el suelo dentro de límites antes de caer fuera de límites; (b) toca el suelo dentro de límites y entonces su talón pisa en la sideline en un movimiento continuado. El jugador mantiene el control firme de la pelota en ambos casos. **APLICACIÓN:** (a) Pase completo. (b) Pase incompleto. El toque punta-talón es parte de un único proceso y la interpretación es que ha caído fuera de límites, por lo que no ha atrapado la pelota.

Pase Incompleto

ARTÍCULO 7.

- a. Cualquier pase hacia adelante es incompleto si la pelota está fuera de límites por regla (Regla 4-2-3) o si toca el suelo mientras no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador levanta sus pies del suelo y recibe el pase, pero cae encima o fuera de una línea limítrofe, a no ser que su máximo avance haya sido parado dentro del campo de juego o en la end zone (Regla 4-1-3-p). **(D.A. 2-4-3:III) (D.A. 7-3-7:I)**
- b. Cuando un pase legal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto previo.
- c. Cuando un pase ilegal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto del pase (**Excepción:** Si el equipo ofendido declina la penalización por un pase ilegal lanzado desde la end zone, la pelota se pondrá a continuación en juego en el punto previo) **(D.A. 7-3-7: II-III)**

Decisión Aprobada 7-3-7

- I. Un jugador toca un pase legal hacia delante (a) mientras está pisando una línea limítrofe; (b) mientras está en el aire después de haber saltado desde fuera de límites. **APLICACIÓN:** (a) and (b) La pelota está fuera de límites, el pase es incompleto, y cuenta el down. El jugador pierde la

- elegibilidad cuando sale fuera de límites (Reglas 2-27-15, 4-2-3-y 7-3-3). [Citado por 7-3-7-a]
- II. Cuarto down y nueve yardas en la yarda seis del Equipo A. A1 lanza intencionadamente un pase hacia adelante al suelo en su end zone para evitar la pérdida de yardas. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede aceptar la penalización por safety. Si declina la penalización, la pelota será para el Equipo B, primer down y goal en la yarda seis. [Citado por 7-3-7-c]
- III. Tercer down y nueve yardas en la yarda seis del Equipo A. A1 lanza un segundo pase hacia adelante desde su end zone. B2 intercepta y es placado en la yarda 20 del Equipo A. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede aceptar la penalización, que supone un safety, o tomar el resultado de la jugada, reteniendo la pelota para un primer down en la yarda 20 del Equipo A. [Citado por 7-3-7-c]

Contacto Ilegal e Interferencia en el Pase

ARTÍCULO 8.

- a. A lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral, está prohibido el contacto ilegal de los jugadores del Equipo A y del Equipo B desde el momento que se hace el snap de la pelota hasta que es tocada por cualquier jugador o por un árbitro (**D.A. 7-3-8:II**)
- b. La interferencia en el pase del equipo ofensivo es el contacto por parte de un jugador del Equipo A más allá de la zona neutral que interfiere con un jugador elegible del Equipo B a lo largo de una jugada de pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral. Es responsabilidad del jugador del equipo ofensivo el evitar a los oponentes. No es interferencia en el pase del equipo ofensivo (**D.A. 7-3-8:IV, V, X, XV y XVI**):
1. Cuando, después del snap, un jugador inelegible del Equipo A carga inmediatamente y contacta con un oponente en un punto a no más de una yarda por delante de la zona neutral y mantiene el contacto por no más de tres yardas por delante de la zona neutral. (**D.A. 7-3-10:II**)
 2. Cuando dos o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y noble para alcanzar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota. (**D.A. 7-3-8:IX**)
 3. Cuando el pase está en vuelo y dos o más jugadores elegibles están en el área donde lo podrían recibir o interceptar y un jugador del equipo ofensivo en esa zona obstruye a un oponente, siendo el pase no atrapable.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto previo [S33: OPI].

- c. La interferencia en el pase de la defensa es el contacto por delante de la zona neutral por parte de un jugador del Equipo B que obstruye de una manera obvia a un oponente elegible y evita que el oponente tenga la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable. En caso de duda, un pase legal hacia adelante es atrapable. La interferencia en el pase del equipo defensivo sólo tiene lugar después de que se haya lanzado un pase legal hacia adelante (**D.A. 7-3-8:VII, VIII, XI y XII**).

No es interferencia en el pase del equipo defensivo (**D.A. 7-3-8:III**) (**D.A. 7-3-9:III**):

1. Cuando, después del snap, jugadores oponentes cargan inmediatamente y establecen contacto en un punto que está dentro de una yarda por delante de la zona neutral.
2. Cuando dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y noble para alcanzar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota. (**D.A. 7-3-8:IX**)
3. Cuando un jugador del Equipo B contacta legalmente a un oponente antes de que el pase sea lanzado (**D.A. 7-3-8:III y X**).
4. Cuando un potencial chutador del Equipo A, en formación de chut de scrimmage, simula un chut de scrimmage al lanzar la pelota alta y profunda, y se produce un contacto por parte de un jugador del Equipo B que, de lo contrario, sería una interferencia de pase.

PENALIZACIÓN – Pelota para el Equipo A en el punto de la falta, primer down, si la falta tiene lugar a menos de 15 yardas del punto previo. Si la falta tiene lugar a 15 yardas o más del punto previo, pelota para el Equipo A, primer down, 15 yardas desde el punto previo [S33: DPI].

Cuando el snap de la pelota se hace en o por dentro de la yarda 17 del Equipo B y por fuera de la yarda 2 del Equipo B, y el punto de la falta está en o dentro de la yarda dos, la penalización desde el punto previo dejará la pelota en la yarda 2, primer down (D.A. 7-3-8:XIV)

Ninguna penalización aplicada desde fuera de la yarda 2 podrá dejar la pelota dentro la yarda 2 (*Excepción*: En un try cuando el snap se haga **en o dentro de la yarda tres, Regla 10-2-5-b).**

Si el punto previo estaba en o dentro de la yarda 2, primer down y media distancia entre el punto previo y la goal line (Regla 10-2-6 Excepción).

Decisión Aprobada 7-3-8

- I. B33, defendiendo un pase legal hacia adelante más allá de la zona neutral, está de espaldas a la pelota y está moviendo sus brazos delante de la cara del receptor A88, pero sin contactar en ningún momento. **APLICACIÓN:** No hay falta. No hay falta por interferencia de pase defensivo si no hay contacto. [Citado por 7-3-9-f]
- II. El receptor A80, que está a 15 yardas por delante de la zona neutral, se gira hacia la zona neutral. El pasador lanza la pelota por encima de las manos de A80, las cuales están extendidas por encima de su cabeza. La pelota es demasiado alta y va más allá del receptor (pase inatrapable) cuando B2 agarra la máscara de A80. **APLICACIÓN:** Falta personal (Regla 9-1-12-a), no es interferencia en el pase. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. Primer down y 10 para el Equipo A. Los infractores flagrantes deben ser descalificados. [Citado por 7-3-8-a]
- III. A83, un receptor a 10 yardas del jugador de línea interior más cercano, hace una trayectoria *slant* hacia el medio del campo. Antes de que la pelota sea lanzada, B1, un back, lo bloquea legalmente y lo tira al suelo. **APLICACIÓN:** Legal a no ser que el bloqueo sea por debajo de la cintura. [Citado por 7-3-8-c-3, 7-3-8-c]
- IV. En el momento del snap, A88 está al final de la línea de scrimmage a 10 yardas de la posición del tackle, y A44 está en el backfield a cuatro yardas de él. Justo antes de que el pasador del Equipo A suelte la pelota, A88 contacta con B1 cinco yardas más allá de la zona neutral. El pase es lanzado a A44, quien se ha movido hacia delante y hacia el lado exterior del punto donde A88 ha contactado con B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 7-3-8-b]
- V. Antes de que la pelota sea lanzada, el receptor A88 se mueve cuatro yardas hacia delante directamente en frente del defensor B1. En este punto, B1 empuja a A88, quien usa entonces sus manos para contactar con B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo, si el pase legal hacia adelante está más allá de la zona neutral. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 7-3-8-b]
- VI. Antes de que la pelota sea lanzada, el receptor A88 hace una trayectoria *slant* hacia el interior, donde el linebacker B1 intenta bloquearlo. A88 usa sus manos para apartar a B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo si el pase legal hacia adelante cruza la zona neutral. Si el contacto inicial de B1 fuese por debajo de la cintura y más allá de la zona neutral, el Equipo B también habría cometido una falta y las faltas a pelota viva quedan compensadas.
- VII. El receptor A88 corre 10 yardas y hace un giro de 90 grados hacia la sideline. Después de que la pelota sea lanzada, B2 lo contacta mediante un placaje, un bloqueo, agarrándolo o empujándolo antes de que A88 toque la pelota, el pase hacia adelante es atrapable. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, interferencia en el pase de la defensa. Penalización – Punto de falta y primer down.

[Citado por 7-3-8-c]

- VIII. A80, un tight end, corre 10 yardas hacia la secundaria y corta hacia el goal post. B1 está a un paso detrás de él y por la parte externa cuando llega a su altura. Después de que el pase legal hacia adelante haya sido lanzado, B1 lo placa, bloquea, coge o empuja cuando la pelota está encima de las manos extendidas de A80. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por interferencia en el pase del equipo defensivo. Penalización – Punto de falta y un primer down si la infracción tiene lugar a menos de 15 yardas del punto previo; penalización de 15 yardas desde el punto previo y un primer down si la falta es a más de 15 yardas por delante de la zona neutral. [Citado por 7-3-8-c]
- IX. A88 y B2 están corriendo muy cerca el uno del otro antes o después de que la pelota haya sido lanzada. A88 o B2, o los dos, caen cuando se enzarzan sus pies. Ningún jugador ha hecho la zancadilla intencionadamente. **APLICACIÓN:** No hay falta. [Citado por 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. Antes de que el pase sea lanzado, el receptor A88 y el defensa B1 están corriendo el uno al lado del otro hombro con hombro a 15 yardas por delante de la zona neutral. A88 está más cerca de la sideline, y B1 está más cerca de la hash mark. A88 corta hacia el interior. B1 no se mueve, y A88 colisiona con él. **APLICACIÓN:** No hay falta puesto que el pase no ha sido lanzado. [Citado por 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. El receptor A88 y el defensa B1 están corriendo el uno al lado del otro y hombro con hombro a 15 yardas por delante de la zona neutral. A88 está más cerca de la sideline, y B1 está más cerca de la hash mark. Un pase legal hacia adelante es lanzado hacia la portería. Mientras la pelota está en el aire, A88 corta hacia el interior, en dirección al pase adelantado atrapable. B1 no se mueve y no hace ningún intento de ir por el pase, y A88 choca con él. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, interferencia en el pase de la defensa. Penalización – 15 yardas desde el punto previo y un primer down. [Citado por 7-3-8-c]
- XII. A44, un slot back, corre en una trayectoria de 25 yardas hacia el pylon de la goal line. B1, un safety, está situado entre A44 y el pylon cuando la pelota es lanzada. B1 reduce de una manera obvia su velocidad y choca con A44 antes de que la pelota atrapable toque el suelo. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por interferencia en el pase de la defensa. Penalización – 15 yardas desde el punto previo y primer down. [Citado por 7-3-8-c]
- XIII. A80, un tight end, se mueve a través de la formación en una trayectoria de pase a 25 yardas hacia adelante, donde contacta con B1, un safety, antes o después de que la pelota haya sido lanzada. A88, un receptor situado en el lado opuesto del tight end en el momento del snap, cruza por detrás del contacto de A80 y B1 y atrapa el pase legal hacia adelante. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización – 15 yardas desde el punto previo.
- XIV. Cuarto down y goal para el Equipo A en la yarda cinco del Equipo B. El pase legal hacia adelante del Equipo A es incompleto, pero el Equipo B hace una interferencia en su yarda uno o en su end zone. **APLICACIÓN:** Primero y goal para el Equipo A en la yarda dos del Equipo B. [Citado por 7-3-8 Penalización]
- XV. A80 y B60 están intentando atrapar un pase hacia adelante lanzado hacia la posición de A80, quien está por delante de la zona neutral. El pase es alto e inatrapable. Cuando la pelota pasa por encima de él, A80 empuja a B60 por el pecho. **APLICACIÓN:** No es interferencia de pase del equipo ofensivo. [Citado por 7-3-8-b]
- XVI. En un pase legal hacia adelante más allá de la zona neutral, A80 y B60 están intentando atrapar el pase lanzado hacia la posición de A80. A14, quien no intenta atrapar el pase, bloquea a B65 en el downfield, bien antes de que el pase sea lanzado o bien mientras el pase inatrapable está en el aire. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 7-3-8-b]

Interferencia de Pase: Resumen

ARTÍCULO 9.

- a. Tanto el Equipo A como el Equipo B pueden obstaculizar legalmente a sus oponentes detrás de la zona neutral.
- b. Después de que un pase haya sido tocado, los jugadores de ambos equipos pueden obstaculizar legalmente a sus oponentes por delante de la zona neutral (**D.A. 7-3-9:I**)
- c. Los jugadores del equipo defensivo pueden contactar legalmente a los oponentes que han cruzado la zona neutral si éstos no están en posición de recibir un pase atrapable hacia adelante atrapable.
 1. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down en el que un pase hacia adelante cruza la zona neutral son infracciones de interferencia en el pase sólo si el receptor tenía la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable.
 2. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down en el que un pase hacia adelante no cruza la zona neutral son infracciones a la Regla 9-3-4 y serán penalizadas desde el punto previo.
- d. Las reglas de la interferencia en el pase sólo se aplican a lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral (Reglas 2-19-3 y 7-3-8-a, b y c).
- e. El contacto de un jugador del Equipo B con un receptor elegible que incluye una falta personal y que interfiere con la recepción de un pase atrapable, puede penalizarse como interferencia en el pase o como una falta personal de 15 yardas a aplicar desde el punto previo. La Regla 7-3-8 especifica acerca del contacto a lo largo de un pase. No obstante, si la interferencia incluye un acto que normalmente resultaría en una descalificación, el jugador que ha cometido la falta tendrá que dejar el partido.
- f. Es necesario que haya contacto físico para que haya interferencia. (**D.A. 7-3-8:I**)
- g. Todo jugador tiene derechos territoriales, y los contactos accidentales están regulados por la Regla 7-3-8 como "intento para llegar... al pase". Si los oponentes que están más allá de la línea chocan mientras se mueven hacia el pase, solo habrá falta de uno o de ambos jugadores si es obvio el intento de obstruir al oponente. Sólo es interferencia en el pase si está implicado un pase hacia adelante atrapable.
- h. Las reglas de interferencia en el pase no se aplican después de que un pase haya sido tocado en cualquier lugar dentro de límites por un jugador o por un árbitro dentro de límites. Si un oponente recibe una falta, la penalización es por la falta y no por interferencia en el pase (**D.A. 7-3-9:I**)
- i. Después de que el pase haya sido tocado, cualquier jugador puede hacer un bloqueo legal durante el restante vuelo de la pelota.
- j. Placar o agarrar a un receptor o cualquier otro contacto voluntario antes de que éste toque el pase es una evidencia de que el placador se ha desentendido de la pelota y, por tanto, es ilegal.
- k. Placar o contactar a un receptor cuando es obvio que un pase hacia adelante queda corto o es demasiado largo es desentenderse de la pelota y es ilegal. No constituye una interferencia en el pase, pero es una violación de la Regla 9-1-2-a, que está penalizado con 15 yardas desde el punto previo más un primer down. Los transgresores flagrantes deberán ser descalificados.

Decisión Aprobada 7-3-9

- I. Un pase legal hacia adelante más allá de la zona neutral es tocado o muffed por un receptor elegible de cualquier equipo o rebota en un árbitro. Después de esto, mientras el pase todavía está en el aire, cualquiera del Equipo A o del Equipo B agarra o hace cualquier otra falta a un oponente elegible que está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Las reglas de interferencia no se aplican después de que el pase haya sido tocado. Penalizar como una falta a lo largo de una pelota suelta. Penalización – 10 o 15 yardas desde el punto previo (Regla 9-3-6). [Citado

por 7-3-9-b, 7-3-9-h]

- II. En un pase legal hacia delante por detrás de la zona neutral, el jugador elegible A1 ha ganado la posición a B1 y está a punto de tocar el pase cuando B1 lo empuja, y el pase cae incompleto. **APLICACIÓN:** Legal. Las reglas de interferencia no se aplican por detrás de la zona neutral (Reglas 7-3-9-d, 9-1-5 Excepción 4 y 9-3-6 Excepción 5).
- III. Corriendo una ruta cerca de la banda, el receptor A88 toca la sideline justo antes de que un defensor salte hacia él y batee la pelota al suelo. **APLICACIÓN:** No hay interferencia de pase defensiva. A88 se volvió inelegible cuando pisó fuera de límites. (Regla 7-3-3) [Citado por 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Inelegibles en el Downfield

ARTÍCULO 10. Ningún receptor inicialmente inelegible podrá estar o haber estado más de tres yardas más allá de la zona neutral antes de que se lance un pase legal hacia adelante que cruce la zona neutral. Un jugador infringe esta regla si cualquier parte de su cuerpo está más allá de esas tres yardas (**Excepción:** Si el pasador está legalmente lanzando la pelota lejos y el balón aterriza cerca o más allá de la línea lateral.) (**D.A. 7-3-10:I y III**).

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto previo [S37: IDP].

Decisión Aprobada 7-3-10

- I. El jugador de línea inelegible A70 corre más de tres yardas más allá de la zona neutral y no contacta con ningún oponente. Se gira hacia un lado y vuelve a cruzar la zona neutral antes de que A10 lance un pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Inelegible en el downfield. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo. [Citado por 7-3-10]
- II. El jugador de línea inelegible A70 contacta a un oponente dentro de la primera yarda más allá de la zona neutral. A70 lleva a B4 más de tres yardas por delante de la zona neutral y entonces se gira y vuelve a cruzar la zona neutral antes de que A1 lance un pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización – 15 yardas desde el punto previo (Regla 7-3-8-b). [Citado por 7-3-8-b-1]
- III. Primero y 10 en A-37. El jugador de línea inelegible A70 evita a los jugadores de línea defensivos después del snap y avanza. Cuando el pasador suelta la pelota, la parte superior del casco del A70 está sobre el plano de la línea 40 de A. El pase cruza la zona neutral y es incompleto en la A-39. **APLICACIÓN:** Falta, inelegible en downfield. Alguna parte del cuerpo de A70 estaba a más de tres yardas de la zona neutral cuando se lanzó el pase. [Citado por 7-3-10]

Toque Ilegal

ARTÍCULO 11. Ningún jugador inicialmente inelegible, mientras esté dentro de límites, podrá tocar voluntariamente un pase legal hacia adelante hasta que haya sido tocado por un oponente o un árbitro (**D.A. 5-2-3:I**) (**D.A. 7-3-11:I-II**)

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto previo [S16: ITP].

Decisión Aprobada 7-3-11

- I. Avanzada la mitad, el quarterback A10, quien no ha estado por fuera de la caja de tackles, lanza un pase desesperado con la intención de no perder yardas, siendo el pase incompleto después de ser tocado en primer lugar por el inelegible A58, que intentaba atraparlo. **APLICACIÓN:** Falta por intentional grounding. No hay falta por toque ilegal puesto que el pase es ilegal. Penalización – Pérdida de down en el punto del pase. El reloj se pone en marcha con el snap (Reglas 3-3-2-d-4 y 7-3-2-h). Se aplica la Regla 3-4-4 si queda menos de un minuto en el reloj del partido. Si el tiempo del periodo expira durante la jugada, el cuarto no se prolonga. [Citado por el 7-3-11]

- II. El Equipo A hace el snap en su yarda 10. A10 retrocede y entonces pasa hacia adelante al inelegible A70 quien, mientras está en su end zone, (a) toca la pelota en un intento de atraparla, y el pase es incompleto; (b) atrapa el pase y es placado en la end zone; o (c) atrapa el pase y es placado después de haber avanzado hasta su yarda tres. **APLICACIÓN:** (a) El Equipo B puede aceptar la penalización para tener las cinco yardas o rechazar la penalización de manera que cuenta el down. (b) La pelota está muerta en la end zone con el impulso del Equipo A, y el Equipo B puede aceptar el safety o la penalización en el punto previo. (c) Se cuenta el down si se rechaza la penalización y el punto de pelota muerta es más ventajoso para el Equipo B que la penalización [NOTA: (a), (b) y (c) pueden ser un pase intencionado al suelo (intentional grounding) según sea la localización de un receptor elegible del Equipo A o la de A10 en el momento de lanzar el pase] (Regla 10-1-1-b). Si se sanciona por intentional grounding, entonces no hay toque ilegal. [Citado por el 7-3-11]

Faltas Personales del Equipo B Durante Jugadas de Pase Legal Adelantado.

ARTÍCULO 12. Las penalizaciones por faltas personales del Equipo B durante una jugada de pase legal hacia delante completo se aplican a final de carrera cuando ésta termine más allá de la zona neutral. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hay un cambio de posesión durante el down, la penalización se aplica desde el punto previo. (Regla 9-1 Penalización) (**D.A. 7-3-12:I**) (**D.A. 9-1-2:III**)

Decisión Aprobada 7-3-12

- I. A11 lanza un pase adelantado hacia a A88. Durante la jugada, el defensive end B88 es penalizado golpear el lateral de la cabeza del tackle A79. El pase a A88 es (a) completo para una ganancia de 10 yardas hasta A-30 donde A88 es placado; (b) incompleto o interceptado. **APLICACIÓN:** (a) La penalización se aplica al final de la carrera, que es A-30; primero y 10 para el Equipo A en la A-45. (b) La penalización se aplica en el punto previo, primero y 10 para el Equipo A en la A-35. (Regla 9-1 Penalización) [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]

REGLA 8

Anotaciones

SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones

Jugadas de Anotación

ARTÍCULO 1. El valor de los puntos en las jugadas de anotación será:

Touchdown	6 puntos
Field Goal	3 puntos
Safety (puntos otorgados al oponente)	2 puntos
Touchdown durante el try	2 puntos
Field Goal (extra point) durante el try	1 punto
Safety durante el try (punto otorgado al oponente)	1 punto

Partidos Suspendidos por Sanción

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

SECCIÓN 2. Touchdown

Cómo se Anota

ARTÍCULO 1. Se anotará un touchdown cuando:

- Un portador de la pelota, avanzando desde el campo de juego, tiene posesión de una pelota viva cuando ésta penetra el plano de la goal line del oponente. Este plano se extiende más allá de los pylons solo para un jugador que toca el suelo en la end zone o toca un pylon. **(D.A. 2-23-1:I) (D.A. 8-2-1:I-IX)**
- Un jugador atrapa un pase hacia adelante en la end zone del oponente **(D.A. 5-1-3:I-II)**
- Un fumble o pase hacia atrás es recuperado, atrapado, interceptado o concedido en la end zone del oponente (**Excepciones:** Reglas 7-2-2- a Excepción 2 y 8-3-2-d-5). **(D.A. 8-2-1:X)**
- Un free kick o un chut de scrimmage es legalmente atrapado o recuperado en la end zone del oponente. **(D.A. 6-3-9:III)**
- El Referee concede un touchdown bajo las previsiones de la Regla 9-2-3 Penalización.

Decisión Aprobada 8-2-1

- El portador de la pelota A1, mientras intenta anotar, golpea con su pie el pylon colocado en la intersección derecha de la goal line y la sideline. Lleva la pelota en el brazo derecho, el cual está extendido por encima de la sideline. **APLICACIÓN:** La anotación de un touchdown depende del máximo avance de la pelota en relación con la goal line cuando la pelota se convierte en muerta por regla (Reglas 4-2-4-d y 5-1-3-a). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- El portador de la pelota A1, avanzando por el campo de juego, salta en la yarda dos. Su primer

- contacto con el suelo es fuera de límites tres yardas por delante de la goal line. La pelota, en posesión del portador de pelota, ha pasado por encima del pylon. **APLICACIÓN:** Touchdown (Regla 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- III. La pelota, en posesión del portador de la pelota A21, que está en el aire, cruza la sideline por la yarda uno, continúa más allá del pylon y entonces es declarada muerta fuera de límites en posesión de A21. **APLICACIÓN:** La pelota se declarará fuera de límites en la yarda uno (Reglas 2-12-1 y 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. El quarterback A12 completa un pase hacia adelante a un compañero que está estacionario en la end zone del Equipo B. (a) A12 está más allá de la zona neutral cuando lanza la pelota. (b) El receptor tiene el número 73. **APLICACIÓN:** En (a) y en (b) el resultado de la jugada es un touchdown. La penalización se completará de acuerdo a las opciones del Equipo B. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. El portador de la pelota A22 se lanza hacia la goal line en la yarda 1 de B. La pelota está en su posesión cuando (a) toca el pylon; (b) pasa sobre la parte superior del pylon; (c) cruza la goal línea por dentro del pylon. A22 entonces toca el suelo fuera de límites 3 yardas más allá de la goal line. **APLICACIÓN:** (a), (b) y (c) Touchdown en los tres casos. La pelota en posesión de A22 rompe el plano de la goal line en los tres escenarios. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Se lanza desde la yarda 2 hacia el pylon o es bloqueado en el aire por un oponente. La pelota, en la mano derecha de A22, cruza la sideline en la yarda 1 de B y pasa por fuera del pylon, y entonces A22 (a) toca el pylon con su pie o mano izquierda; (b) toca el suelo fuera de límites tres yardas más allá de la goal line. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. El plano de la goal line se extiende dado que A22 toca el pylon. (b) No es touchdown. El plano de la goal line no se extiende puesto que A22 no tocó ni el pylon ni el suelo en la end zone. La pelota es declarada fuera de límites en la yarda 1 de B. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Lleva la pelota en su mano derecha cuando cruza la extensión de la goal line exteriormente (o sea, a la derecha del pylon) y, entonces, A22 pisa (a) en la goal line; (b) en la sideline a pocas pulgadas de la goal line. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. El plano de la goal line se extiende dado que A22 toca el suelo en la end zone. (b) No es touchdown. El plano de la goal line no se extiende. La pelota es regulada como fuera de límites en el punto en el que cruza la sideline. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Lleva la pelota en su mano derecha. Su pie golpea el pylon justo antes de que la pelota cruce (a) el pylon o (b) la extensión de la goal line justo a la derecha (fuera de límites) del pylon. **APLICACIÓN:** (a) y (b) No es touchdown en ninguno de los dos casos. Puesto que el pylon está fuera de límites, la pelota muere cuando A22 la golpea con el pie. Así la pelota en ambos casos está muerta antes de que cruce la zona neutral. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. El portador de la pelota A1 es contactado y su máximo avance se ve detenido dentro de límites cerca de la goal line y de la sideline a su derecha. Cuando es detenido tiene la pelota en su mano derecha, extendida más allá de la goal line (a) por dentro del pylon; (b) por fuera del pylon. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. La pelota se convirtió en muerta cuando el jugador extendió la mano más allá del plano de la goal line. (b) No es touchdown, puesto que ninguna parte del cuerpo de A1 toca ni el pylon ni la end zone. En este caso el plano de la goal line no se extiende. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. El portador de la pelota A33 corre hacia la goal line del Equipo B. Deja caer la pelota dentro de la primera yarda y, pensando que ha anotado un touchdown, corre dentro de la end zone y luego hacia su área de equipo. No hay señal de touchdown por parte de ningún árbitro. La pelota tras el fumble toca el suelo por fuera o justo por dentro de la goal line y rueda a lo largo del terreno de juego en la end zone, donde es declarada muerta cuando se detiene y nadie intenta recuperarla. **APLICACIÓN:** Pelota de A justo dentro de la línea de una yarda. (Regla 7-2-

5) [Citado por 8-2-1-c]

SECCIÓN 3. Down de Try

Como se Anota

ARTÍCULO 1. Si el try concluye como un touchdown, safety o un field goal bajo las reglas que gobiernan el juego en otras situaciones, el punto o puntos se anotarán de acuerdo a los valores de puntuación de la Regla 8-1-1. **(D.A. 8-3-1:I-II) (D.A. 8-3-2:I-III y VI) (D.A. 10-2-5:X-XV)**

Decisión Aprobada 8-3-1

- I. A lo largo de un try, después de haber obtenido la posesión, el Equipo B hace un fumble y el Equipo A lo recupera en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede hacer un fumble después de interceptar un pase, atrapar o recuperar un fumble o recuperar un pase hacia atrás. Touchdown. Anotar dos puntos para el Equipo A (Regla 8-3-2-d-1). [Citado por 8-3-1]
- II. B19 es el primer jugador por delante de la zona neutral en tocar un chut de extra point bloqueado del Equipo A cuando hace un muff del chut en la end zone. A66 lo recupera en la end zone. **APLICACIÓN:** Anotar dos puntos para el Equipo A. [Citado por 8-3-1]

Oportunidad de Anotar

ARTÍCULO 2. Un try es una oportunidad para cualquiera de los dos equipos de anotar uno o dos puntos mientras el tiempo de juego está parado tras un touchdown. Es un intervalo especial en el partido que incluye, sólo para propósitos de aplicación de penalizaciones, tanto un down como el periodo de "pelota lista" que lo precede.

- a. La pelota la pondrá en juego el equipo que ha anotado un touchdown de seis puntos. Si se anota un touchdown a lo largo de un down donde acaba el tiempo del cuarto periodo, no se intentará el try a no ser que el punto o puntos afecten para decidir el ganador del partido.

Excepciones:

1. Si el equipo que anota está por delante en el marcador por uno o dos puntos, tiene la opción de renunciar al try.
2. No se intentará el try si el cuarto periodo finaliza debido a que el reloj está corriendo antes de que se realice el snap.
- b. El try, que es un down de scrimmage, se inicia cuando la pelota es declarada lista para jugarse.
- c. El snap se hará en el punto medio de las hash marks en la yarda tres del oponente o desde cualquier punto en o entre las hash marks en o detrás de la yarda tres del oponente si se escoge la posición de la pelota por parte del equipo designado para ponerla en juego antes de que el reloj de jugada esté a 25 segundos o antes de la señal de pelota lista. La pelota podrá ser recolocada después de una falta del Equipo B o de un tiempo muerto cargado a cualquier equipo a no ser que antes haya habido una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1).
- d. El intento termina cuando:
 1. Cualquiera de los equipos anota.
 2. La pelota se declara muerta por regla. **(D.A. 8-3-2:IV y VI)**
 3. Una penalización aceptada resulta en una anotación.
 4. Se acepta una penalización de pérdida de un down contra el Equipo A (Regla 8-3-3-c-2).
 5. Antes de un cambio de posesión de equipo, un jugador del Equipo A hace un fumble y la pelota es atrapada o recuperada por un jugador del Equipo A diferente a quien ha hecho ese

fumble. No hay anotación del Equipo A. **(D.A. 8-3-2:VIII)**

Decisión Aprobada 8-3-2

- I. En un intento de try, B2 da un nuevo impulso a un fumble del Equipo A que es recuperado por el Equipo B en su end zone. **APLICACIÓN:** Safety, otorgar un punto al Equipo A (Reglas 8-3-1 y 8-5-1). [Citado por 8-3-1]
- II. En un intento de try, B2 chuta un fumble del Equipo A hacia dentro de su end zone y el Equipo B lo recupera mientras mata la pelota. **APLICACIÓN:** Safety, un punto para el Equipo A, o el Equipo A puede aceptar la penalización por chutar ilegalmente la pelota (Reglas 8-3-1 y 8-3-3-b-1) y repetir el down. [Citado por 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- III. En un intento de try de un punto, B2 bloquea el chut de A1. La pelota, que no ha cruzado la zona neutral, es recuperada por A2, quien avanza la pelota a través de la goal line del Equipo B. **APLICACIÓN:** Otorgar dos puntos al Equipo A (Regla 8-3-1). [Citado por 8-3-1]
- IV. En un intento de try de un punto, el chut del Equipo A es bloqueado. A2 recoge la pelota más allá de la zona neutral en el campo de juego. **APLICACIÓN:** La pelota queda muerta donde la recupera A2. El try ha finalizado. [Citado por 8-3-2-d-2]
- V. En un intento de try de un punto, el chut del Equipo A es bloqueado. La pelota, que no ha sido tocada más allá de la zona neutral, (a) es recuperada por B3 en su yarda uno o (b) toca el suelo en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** (a) B3 puede avanzar la pelota. (b) La pelota está muerta, el try ha finalizado (Regla 8-3-1).
- VI. En un intento de try de un punto, el chut del Equipo A es bloqueado. La pelota es recuperada por B3 y avanzada a través de la goal line del Equipo A. A lo largo de la carrera de B3, B4 hace un clipping. **APLICACIÓN:** No hay anotación, el try ha finalizado, y la penalización es declinada por regla (Regla 10-2-7 b). [Citado por 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. En un try, B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A en su end zone. Corre con la pelota hasta cruzar la goal line del Equipo A, y (a) no hay faltas a lo largo de la carrera, (b) B3 hace un clipping a lo largo de la carrera o (c) A2 hace una falta a lo largo de la carrera. **APLICACIÓN:** (a) Otorgar dos puntos al Equipo B. (b) No hay anotación, el try ha finalizado, y la penalización es declinada por regla. (c) Otorgar dos puntos al Equipo B, y la penalización es declinada por regla (Reglas 8-3-1, 10-2-7-ay 10-2-7-b). [Citado por 10-2-7-b]
- VIII. En un intento de try, A1 hace un muff del snap mano a mano del snapper y la pelota es recuperada por A2, quien corre hasta la end zone del oponente. **APLICACIÓN:** Conceder al Equipo A dos puntos (Regla 2-11-2). [Citado por 8-3-2-d-5]
- IX. En un intento de try de un punto, el chut del Equipo A es bloqueado y B75 recupera la pelota en la yarda 2. Tan pronto como B75 intenta avanzar, se le cae la pelota la cual rueda hasta la end zone, donde B61 la recupera y es placado. **APLICACIÓN:** Safety. Otorgar un punto al Equipo A (Regla 8-1-1).

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

ARTÍCULO 3.

- a. *Compensación de faltas:* Si ambos equipos cometen faltas durante el down y el Equipo B comete faltas antes del cambio de posesión, las faltas se compensan entre sí y el down se repite, incluso si ocurren faltas adicionales después del cambio de posesión. Cualquier repetición después de una compensación de faltas se tiene que hacer desde el punto previo **(D.A. 8-3-3:II)**
- b. *Faltas del Equipo B en un try:*
 1. Cuando el intento de try es satisfactorio, el Equipo A tendrá la opción de declinar la

anotación y repetir el try después de la aplicación, o declinar la penalización(es) y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con la aplicación de faltas personales y las faltas por conductas antideportivas en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente si se trata de un periodo extra (**D.A. 3-2-3:VI**) (**D.A. 8-3-2:II**) (**D.A. 8-3-3:I**) (**D.A. 10-2-5:IX-XI**)

2. Una repetición de down después de una penalización contra el Equipo B se puede hacer desde cualquier punto en o entre las hash marks, y en o por detrás de la línea de yarda donde la penalización deje la pelota. (**D.A. 8-3-3:III**)

c. Faltas del Equipo A en un try:

1. Después de una falta del Equipo A en un try en el que se anota, la pelota se pondrá en juego en el punto donde la penalización la deje. (**D.A. 8-3-3:I**)
2. Si el Equipo A comete una falta para la cual la penalización incluye una pérdida de down, el try ha terminado, la anotación se cancela, y no se aplica penalización de yardas en el punto siguiente.
3. Si antes de un cambio de posesión de equipo, el Equipo A comete una falta que no se compensa con otra del Equipo B, y a lo largo del down no hay ni un nuevo cambio de posesión de equipo ni una anotación, la penalización se declina por regla.

d. Aplicación a Pelota Muerta:

1. Las penalizaciones por faltas que tienen lugar después de que la pelota esté lista para jugar y antes del snap, se aplican antes del siguiente snap.
2. Las penalizaciones por faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta que tienen lugar a lo largo de un down de try se aplican en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en periodos extra. Si el try se repite, estas penalizaciones se aplican en la repetición (Regla 10-1-6). (**D.A. 3-2-3:VII**)

e. Violencia (roughing) o contacto con (running into) el chutador o el holder: La violencia o el contacto contra el chutador o el holder es una falta a pelota viva.

f. Interferencia con la Oportunidad de Atrapar el Chut: La penalización por la interferencia con la oportunidad de atrapar un chut se declina por regla. Cualquier anotación del Equipo A se cancela.

Decisión Aprobada 8-3-3

- I. A lo largo de un intento de try, el chut legal del Equipo A, no tocado y en el aire, ha cruzado la zona neutral cuando tiene lugar una falta. **APLICACIÓN:** Si la falta es del Equipo A y no se ha anotado el try, y el Equipo B no gana la posesión, el try ha finalizado. Si la falta es del Equipo A y se anota el try, la penalización se aplica en el punto previo. Si la falta es del Equipo B y se anota el try, se anota el punto a no ser que el Equipo A decida aceptar la penalización e intente una jugada de dos puntos. El try está exento de la aplicación del punto donde acaba el chut. Las penalizaciones por faltas personales del Equipo B en un try anotado pueden ser aplicadas en el siguiente kickoff o punto siguiente en periodos extra. Si no se anota, el Equipo A puede aceptar la penalización y el down se volverá a jugar. [Citado por 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]
- II. Ambos equipos hacen una falta a lo largo de un try, y el Equipo B no haya ganado la posesión. **APLICACIÓN:** Repetir el down en el punto previo. [Citado por 8-3-3-a]
- III. Alineado para el try en el medio de la yarda 3 de B, el Equipo A comete una salida falsa y es penalizado a la yarda 8 de B. El intento de chut es bloqueado, pero, en el momento del snap, B77 invadía la zona neutral. La falta coloca la pelota en la yarda 4 de B y se repite el down. El Equipo A solicita que la pelota se coloque en la hash derecha. **APLICACIÓN:** Los árbitros acceden a dicha solicitud y la pelota se declara lista para jugar en la línea de B-4 en la hash derecha. [Citado por 8-3-3-b-2]
- IV. Durante un try, ambos equipos cometen faltas antes de que el Equipo B intercepte un pase

hacia adelante. En el retorno, (a) B23 hace un clipping, o (b) A18 placa al portador de la pelota retorciéndole su máscara. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Las faltas se compensan entre sí y se repite el down.

- V. Durante un try, B79 está en la zona neutral en el momento del snap. B20 intercepta un pase hacia adelante y A55 le placa estirándole de la máscara. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan entre sí y se repite el down.

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

ARTÍCULO 4. Las faltas después de un cambio de posesión de equipo se tratan específicamente (Regla 10-2-7). (**D.A. 8-3-4:I y II**)

Decisión Aprobada 8-3-4

- I. B15 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A y está corriendo a la altura del medio campo cuando es placado por A19, quien agarra y tira de la máscara de B15. **APLICACIÓN:** El try ha finalizado y la penalización es declinada por regla. [Citado por 8-3-4]
- II. B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A y corre hasta el medio del campo. A lo largo de la carrera después de la intercepción, B2 hace un clipping en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** La penalización es declinada por regla. [Citado por 8-3-4]
- III. Durante un intento de try de 2 puntos, el Equipo A recibe un pañuelo por shift ilegal. B21 recupera un fumble y, en el retorno, B45 realiza un clipping y A80 pega un puñetazo a un oponente. B21 lleva la pelota más allá de la goal line de A. **APLICACIÓN:*** La anotación no cuenta, las faltas se compensan entre sí, el down no se repite y el try termina. **A80 es descalificado.**
- IV. Durante un intento de try de 2 puntos, el Equipo A recibe un pañuelo por shift ilegal. B21 recupera un fumble y, en el retorno, A80 pega un puñetazo a un oponente. B21 lleva la pelota más allá de la goal line de A. **APLICACIÓN:** La anotación cuenta y la penalización por la falta flagrante de A80 se aplica en el siguiente kickoff o en punto siguiente del periodo extra. A80 es descalificado.

Faltas Después de un Try

ARTÍCULO 5. Las penalizaciones por faltas que ocurren después de un try se aplican en el siguiente kickoff o en el siguiente punto en periodos extras. Sin embargo, si el try se repite, estas penalizaciones se aplican antes de la repetición. (Regla 10-1-6). (**D.A. 10-2-5:XIII-XV**) (**D.A. 3-2-3:VII**)

Siguiente Jugada

ARTÍCULO 6. Tras un try, la pelota se pondrá en juego mediante un kickoff o en el punto siguiente en periodos extra. El equipo que anotó el touchdown de seis puntos deberá realizar el chut.

SECCIÓN 4. Field Goal

Cómo se Anota

ARTÍCULO 1.

- a. Un field goal será puntuado si un chut de scrimmage, el cual puede ser un drop kick o un place kick, pasa por encima del larguero y entre los palos verticales de la portería del equipo receptor

antes de que toque a un jugador del equipo chutador o el suelo.

- b. Si un intento legal de field goal pasa por encima del larguero entre los palos verticales y muere más allá de la end line o el viento lo tira atrás pero no vuelve a pasar por encima del larguero y muere en cualquier lugar, se anotará un field goal. El larguero y los palos verticales son tratados como una línea, no como un plano, con el fin de determinar el máximo avance de la pelota.

Siguiente Jugada

ARTÍCULO 2.

- a. *Intento Satisfactorio de Field Goal.* Después de la anotación de un field goal, la pelota se pondrá en juego mediante un kickoff o en el punto siguiente si se trata de un periodo extra. El equipo que anotó el field goal realizará el kickoff.
- b. *Intento no Satisfactorio de Field Goal:*
1. Cuando la pelota es declarada muerta y no ha sido tocada por el Equipo B **después de cruzar** la zona neutral, la pelota pertenece al Equipo B. Excepto en periodos extra, el Equipo B hará el snap de la pelota en el punto previo, la línea de 20 yardas o el punto donde se declaró muerta la pelota (el que sea más ventajoso para el Equipo B).
 - (a) El snap se hará desde el punto medio de entre las hash marks en la yarda 20, a menos que el Equipo B escoja una posición diferente en o entre las hash marks antes de la señal de pelota lista.
 - (b) Después de la señal de pelota lista, la pelota puede ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a un equipo, a no ser que haya habido antes una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones.
 2. Si la pelota no cruza la zona neutral, o si el Equipo B toca la pelota más allá de la zona neutral, son de aplicación todas las reglas relativas a los chuts de scrimmage (**D.A. 6-3-4:II**) (**D.A. 8-4-2:I-VI**) (**D.A. 10-2-3:V**)

Decisión Aprobada 8-4-2

- I. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en la yarda 40 del Equipo B. El intento de field goal del Equipo A no es tocado por nadie y rueda hasta morir en la yarda siete del Equipo B. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en su yarda 40. [Citado por 8-4-2-b-2]
- II. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en la yarda 40 del Equipo B. El intento de field goal del Equipo A toca a B1 en la yarda 10 y sale fuera de límites por la yarda cinco. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en la yarda cinco del Equipo B. [Citado por 8-4-2-b-2]
- III. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en la yarda 40 del Equipo B. El intento de field goal del Equipo A cae al suelo en la yarda tres y se eleva entrando dentro de la end zone, donde la controla en el aire un jugador del Equipo B y la mata al caer al suelo. **APLICACIÓN:** Touchback (Regla 8-6-1-b). Pelota para el Equipo B en la yarda 20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- IV. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en la yarda 18 del Equipo B. El intento no satisfactorio de field goal del Equipo A sale fuera por la end zone. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en la yarda 20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- V. El intento no anotado de field goal del Equipo A cae al suelo más allá de la zona neutral y vuelve atrás cruzando de nuevo la zona neutral, donde es recuperado por B1 y avanzado hasta la end zone. **APLICACIÓN:** Touchdown (Regla 6-3-5). [Citado por 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Cuarto y seis en la yarda 18 del Equipo B. Un intento fallido del field goal del Equipo A toca en el suelo más allá de la zona neutral, y rebota hacia atrás cruzando la zona neutral hasta la yarda 28 del Equipo B, donde sale fuera de límites o es recuperada por cualquier equipo y muere en ese punto. El chut no ha sido tocado más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B, primero y 10 en la yarda 28 del Equipo B (Reglas 6-3-6, 6-3-7 y 8-4-2-b). [Citado por 8-4-2-b-2]

- VII. El Equipo A intenta un field goal en la yarda 15 de B. El chut es bloqueado, cruza la zona neutral y aterriza en B-12. Antes de que cualquier jugador la toque más allá de la zona neutral, la pelota rebota hacia atrás cruzando la zona neutral y sale fuera de límites en (a) B-17; (b) B-25. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo B, primero y 10 en B-20; (b) Pelota para el Equipo B, primero y 10 en B-25. (Reglas 6-3-7 y 8-4-2-b)
- VIII. Cuarto y gol en B-10. El intento de field goal es bloqueado y golpea el suelo en B-7. Luego rebota hacia la yarda 13 de B, donde B44 hace un muff. A44 recupera la pelota en B-11. **APLICACIÓN:** Primero y 10 para el Equipo A en la yarda 11 de B. El Equipo B ha tocado un chut de scrimmage que ha cruzado la zona neutral. (Regla 6-3-3)

SECCIÓN 5. Safety

Cómo se Anota

ARTÍCULO 1. Es un safety cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta fuera de límites por detrás de una goal line, excepto si se trata de un pase hacia adelante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, por encima o por detrás de su propia goal line, o se convierta en muerta por regla, y el equipo defensor es el responsable de que la pelota esté allí (**D.A. 6-3-1:IV**) (**D.A. 7-2-4:I**) (**D.A. 8-5-1:I-II, IV y VI-X**) (**D.A. 8-7-2:II**) (**D.A. 9-4-1:VIII**)

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

Excepción: No es safety si un jugador entre su propia yarda cinco y su goal line:

- (a) Intercepta un pase o un fumble; o recupera un fumble del oponente o un pase hacia atrás; o atrapa o recupera un chut; y
- (b) Su impulso original le lleva dentro de su end zone; y
- (c) La pelota permanece por detrás de la goal line de su equipo y es declarada muerta allí en posesión de su equipo. Esto incluye un fumble que partiendo de la end zone entra en el terreno de juego y sale fuera de límites (Regla 7-2-4-b-1).

Si las condiciones (a)-(c) se satisfacen, la pelota pertenece al equipo del jugador en el punto en el que se ganó la posesión.

- b. Una penalización aceptada por una falta deja la pelota en o detrás de la goal line del equipo infractor. (**Excepción:** Reglas 10-2-7-c y 10-2-7-a). (**D.A. 8-5-1:III**) (**D.A. 10-2-2:VI**)

Decisión Aprobada 8-5-1

- I. A10, después de recibir el snap en su propia end zone, es placado quedando la pelota encima de su goal line, el punto de máximo avance está en el campo de juego. **APLICACIÓN:** Safety. Una parte de la pelota muerta está en la goal line del portador de pelota. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a-1, 8-5-1-a]
- II. Un chut de scrimmage no consigue cruzar la zona neutral, o cruza la zona neutral y es tocado en primer lugar por el Equipo B, o no es tocado y rebota hacia la end zone de A, donde es declarado muerto en posesión del Equipo A. **APLICACIÓN:** Safety (Regla 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. B1 intercepta un pase legal hacia adelante (no un try) dentro de su end zone y lo avanza, pero no sale fuera de la end zone, donde es placado. A lo largo de la carrera, B2 hace un clipping a A1 en la end zone. **APLICACIÓN:** Safety, ya que la penalización deja la pelota en posesión del Equipo B en la end zone. [Citado por 8-5-1-b]
- IV. B1 intercepta un pase o fumble o atrapa un scrimmage o free kick entre su yarda cinco y la goal line, y su impulso le lleva dentro de la end zone. La pelota permanece en la end zone y es declarada muerta en posesión del Equipo B. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en el punto

donde el pase o fumble fue interceptado, o el chut fue atrapado. La regla es la misma si B1 recupera un fumble, un pase hacia atrás o un chut bajo circunstancias similares. [Citado por 8-5-1-a]

- V. B1 intercepta un pase o fumble o atrapa un scrimmage o free kick entre su línea de cinco yardas y la goal line, y su impulso le lleva dentro de la end zone. Antes de que la pelota sea declarada muerta, B2 hace un clipping en la end zone. B1 no sale de la end zone, y la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Safety por penalización. La aplicación del punto básico es desde el final de la carrera donde B1 ganó la posesión entre la yarda cinco y la goal line, la falta está por detrás del punto básico.
- VI. Un fumble o pase hacia atrás del Equipo A cae al suelo. El Equipo B hace un muff en un intento de recuperar la pelota, pero cruza la goal line del Equipo A, donde el Equipo A se lanza encima de la pelota o ésta sale fuera de límites por la end zone. **APLICACIÓN:** Safety. El impulso proviene del fumble o pase (Regla 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- VII. A36 intenta un punt desde detrás de su goal line, pero hace un muff de la pelota. Después de recuperarla, corre y toca el pylon que está en la intersección de la sideline y la goal line. **APLICACIÓN:** Safety, a no ser que toda la pelota esté más allá de la goal line cuando el portador de pelota toca la sideline o el pylon. La pelota está muerta en el punto de máximo avance cuando A36 toca el pylon o la sideline (Reglas 2-31-3 y 4-2-4-d). [Citado por 2-31-3-c, 4-2-4-d, 8-5-1-a]
- VIII. B40 intercepta un pase en la yarda cuatro del Equipo B. Su impulso le lleva dentro de la end zone cuando hace un fumble en la yarda uno y (a) B40, el jugador que ha hecho el fumble, recupera el fumble en la end zone, o (b) B45, un compañero del jugador que ha hecho el fumble, recupera el fumble en la end zone. **APLICACIÓN:** Safety tanto en el caso (a) como en el (b). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- IX. B47 intercepta un pase en B-3. Su impulso le lleva a la end zone donde hace un fumble. La pelota rueda dentro del terreno de juego. A33 la recupera en la yarda 2 de B, pero es contactado y hace otro fumble. La pelota rueda dentro de la end zone y pasa sobre la end line. **APLICACIÓN:** Touchback. Pelota del Equipo B, primero y 10 en su yarda 20. La regla del impulso se aplica solamente si la pelota permanece en la end zone y es declarada muerta allí. (Regla 8-6-1) [Citado por 8-5-1-a]
- X. Tercero y 5 en B-20. El back defensivo B44 intercepta un pase hacia adelante en su end zone. Mientras permanece en la end zone hace un fumble de la pelota. Esta rueda hacia adelante, entra en el terreno de juego y, en el intento de recuperarla, la pelota vuelve a entrar en la end zone (a) donde B44 la recupera y es placado; (b) y traspasa la end line. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Safety, dos puntos para el Equipo A. El impulso por el que la pelota está en la end zone por segunda vez es el fumble de B44. El intento de recuperarla no añade un nuevo impulso. La regla del impulso no se aplica puesto que la pelota no permaneció en la end zone. (Regla 8-7-2) [Citado por 8-5-1-a]
- XI. 4/Goal @ B-8. El corredor A44 es golpeado en B-5 y hace un fumble, y B54 batea la pelota suelta en el suelo en B-3 hacia atrás a su end zone. A88 ve la pelota suelta y la recupera mientras la pelota sigue en la end zone. **APLICACIÓN:** Safety, 2 puntos para el Equipo A. el bateo es legal ya que B54 batea la pelota hacia atrás (Regla 9-4-1-c), pero B54 otorga un nuevo impulso a la pelota y él es responsable de que la pelota esté en la end zone del Equipo B (Regla 8-7-2-b-1). Cuando A88 recupera la pelota, ésta es declarada muerta basada en las reglas de fumble de 4º down (Regla 7-2-2-a Excepción 2). El resultado es un safety debido a que la pelota se convierte en muerta por regla en la end zone, y B54 es responsable de que la pelota esté ahí (Regla 8-5-1-a). La regla del safety y del fumble en 4º down parecen estar en conflicto, pero el espíritu y la intención de la regla del safety es extremadamente específica para esta jugada y podría sustituir la regla del fumble en 4º down que describe generalmente como se manejan las recuperaciones del Equipo A en un 4º down.

Chut Después de un Safety

ARTÍCULO 2. Después de la anotación de un safety, la pelota pertenece al equipo defensor en su propia yarda 20, y este equipo pondrá la pelota en juego en o entre las hash marks mediante un free kick que puede ser un punt, un drop kick o un place kick (**Excepción:** Reglas de los periodos extras y reglas de try).

SECCIÓN 6. Touchback

Cuando se Declara

ARTÍCULO 1. Es un touchback cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta fuera de límites por detrás de una goal line, excepto si se trata de un pase hacia adelante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, por encima o por detrás de su propia goal line y el equipo ofensivo es el responsable de que la pelota esté allí (Regla 7-2-4-c) (**D.A. 7-2-4:I**) (**D.A. 8-6-1:I-III**)
- b. Un chut se convierte en muerto por regla detrás de la goal line del equipo defensor y el equipo ofensivo es el responsable de que la pelota esté allí (**Excepción:** Regla 8-4-2-b). (**D.A. 6-3-4:III**)

Decisión Aprobada 8-6-1

- I. Un fumble del Equipo A toca el pylon que está en la intersección de la goal line del Equipo B y la sideline. **APLICACIÓN:** Touchback. Pelota para el Equipo B en la yarda 20 (Reglas 7-2-4-c y 4-2-3-b). [Citado por 2-31-3-c, 7-2-4-c, 8-6-1-a]
- II. B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A en su propia end zone, después de esto A1 le quita la pelota de su mano mientras está en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Touchdown. La pelota no se vuelve automáticamente muerta cuando es interceptada, sino cuando A1 gana la posesión. No obstante, si a juicio del árbitro hay un tiempo sustancial donde el jugador del Equipo B no hace el intento de avanzar después de la intercepción, queda justificada la declaración de un touchback. [Citado por 8-6-1-a]
- III. Tercero y 5 en B-20. El back defensivo B44 intercepta un pase hacia adelante en su end zone. Mientras permanece en la end zone hace un fumble de la pelota. Esta rueda hacia delante, entra en el terreno de juego, y en el intento de recuperarla, A33 chuta la pelota hacia dentro de la end zone y traspasa la end line. **APLICACIÓN:** Primero y 10 para el Equipo B en su yarda 30. El resultado de la jugada es un touchback, y por lo tanto el punto básico de aplicación de la penalización de 10 yardas por el chut ilegal es la yarda B-20. El touchback se produce por el nuevo impulso dado por A33 al chutar la pelota (Reglas 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2-a) [Citado por 8-6-1-a]

Snap Después de un Touchback

ARTÍCULO 2. Tras la declaración de un touchback, la pelota pertenece al equipo defensor en su propia yarda 20. La pelota se pondrá en juego en o entre las hash marks mediante un snap (**Excepción:** Reglas de los periodos extra). El snap se hará en el punto medio de entre las hash marks, a no ser que se escoja una posición diferente por el equipo designado para poner la pelota en juego en o entre las hash marks y antes de que el reloj de 25 segundos esté listo o antes de la señal de pelota lista. Después de la señal de pelota lista, la pelota puede ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a un equipo, a no ser que haya habido antes una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones.

SECCIÓN 7. Responsabilidad e Impulso

Responsabilidad

ARTÍCULO 1. El equipo responsable de que la pelota esté fuera de límites detrás de una goal line, o de que esté muerta en posesión de un jugador en, por encima o por detrás de una goal line, es el equipo al que pertenece el jugador que lleva la pelota o que le da un impulso que la fuerza a estar en, por encima o a que cruce la goal line, o es responsable de que una pelota suelta esté en, por encima o por detrás de la goal line.

Impulso Inicial

ARTÍCULO 2.

- a. El impulso dado a una pelota por un jugador que la chuta, la pasa, hace un snap o un fumble, será considerado responsable de la trayectoria de la pelota en cualquier dirección, incluso si esta trayectoria se ve alterada o invertida después de que toque el suelo o a un árbitro o un jugador de cualquier equipo. **(D.A. 6-3-4:III) (D.A. 8-5-1:II, VI y VIII) (D.A. 8-7-2:I-IV)**
- b. El impulso inicial se considerará agotado y la responsabilidad de la nueva trayectoria de la pelota se dará a un jugador:
 1. Si chuta una pelota que no está en posesión de ningún jugador o batea una pelota suelta después de que toque el suelo.
 2. Si la pelota se detiene y se le da un nuevo impulso mediante cualquier tipo de contacto, otro que no sea un contacto forzado (Regla 2-11-4-c).
- c. Una pelota suelta mantiene su estado inicial cuando se le da un nuevo impulso.

Decisión Aprobada 8-7-2

- I. El portador de la pelota A1, mientras avanza hacia la goal line del Equipo B, hace un fumble cuando B1 golpea la pelota de su mano o cuando lo placa por detrás. En cualquier caso, A1 pierde la posesión cerca de la goal line, y la pelota va dentro de la end zone del Equipo B, donde la recupera el Equipo B. **APLICACIÓN:** Touchback. El impulso proviene del fumble del Equipo A (Regla 8-6-1-a). [Citado por 7-2-4-c, 8-7-2-a]
- II. Un chut del Equipo A toca el suelo y un jugador del Equipo B golpea la pelota cruzando la goal line del Equipo B, donde la recupera el Equipo B mientras está en el suelo o sale fuera de límites. **APLICACIÓN:** El Equipo B ha dado un nuevo impulso a la pelota. Safety, dos puntos para el Equipo A. Batear el chut hace que se considere finalizado el impulso del chut y que se dé un nuevo impulso. No obstante, si el chut ha sido ligeramente tocado o desviado, o si se ha sido tocado por éste, no se finaliza el impulso del chut (Regla 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. El Equipo A hace un punt. La pelota es tocada por el Equipo B (no se da un nuevo impulso) y cruza la goal line del Equipo B. Entonces el Equipo B cae encima de la pelota o la pelota sale fuera de límites por la end zone. **APLICACIÓN:** Touchback. Se aplica la misma regla si un chut que está en el aire toca al Equipo B o es ligeramente desviado en un intento de atraparlo. El Equipo B puede recuperar y avanzar la pelota, y es un touchback si un jugador del Equipo B es abatido en la end zone o sale fuera de límites detrás de la goal line (Regla 8-6-1-a). [Citado por 8-7-2-a]
- IV. El Equipo A hace un free kick desde su yarda 35. La pelota rueda por el suelo hasta la yarda tres del Equipo B cuando B10 chuta la pelota, haciendo que salga fuera de límites por la end zone sobre la end line. **APLICACIÓN:** Safety, debido al nuevo impulso dado por B10. Falta del Equipo B por chutar ilegalmente la pelota. Si se acepta la penalización (10 yardas), el down se repetirá con la pelota en la yarda 45, donde se repetirá el free kick. (Reglas 9-4-4 y 10-2-2-d-4.) [Citado por 8-7-2-a, 9-4-4]

REGLA 9

Conducta de los Jugadores y Demás Personas Sujetas a las Reglas

SECCIÓN 1. Faltas Personales

Todas las faltas de esta sección (excepto las que indiquen lo contrario) y cualquier otro acto de rudeza innecesaria son faltas personales. Para faltas personales flagrantes que exigen la revisión de la [autoridad disciplinaria](#), consulte la Regla 9-6. Salvo que se indique lo contrario, las penalizaciones para todas las faltas personales son las siguientes:

PENALIZACIÓN – Falta personal. 15 yardas. Por faltas a pelota muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas. Las penalizaciones por faltas personales a pelota viva del Equipo A por detrás de la zona neutral son aplicadas desde el punto previo. Otorgar safety si las faltas a pelota viva ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45 o S46: PF-*]. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47: DSQ].

Para las faltas del Equipo A durante jugadas de free kick o de chut de scrimmage: La aplicación podrá realizarse desde el punto previo **o, si el chut de scrimmage cruza la zona neutral**, desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B (excepto en intentos de field goal) (Reglas 6-1-8 y 6-3-13).

Para las faltas del Equipo B durante jugadas de pase legal hacia adelante (Reglas 7-3-12 y 10-2-2-e): La aplicación es al final de la última carrera cuando termina más allá de la zona neutral y no hay un cambio de posesión durante el down. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hay un cambio de posesión durante el down, la penalización se aplica desde el punto previo.

Faltas Personales Flagrantes

ARTÍCULO 1. Antes del partido, a lo largo del partido y entre periodos, todas las faltas personales flagrantes (Regla 2-10-3) implican la descalificación. Las faltas personales [flagrantes](#) del Equipo B implicarán un primer down si no entran en conflicto con otras reglas.

Faltas por Golpe o Zancadilla

ARTÍCULO 2.

- a. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un oponente con la rodilla; ni golpear el casco de un oponente (incluyendo la máscara), cuello, cara o cualquier otra parte del cuerpo con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, puños, palma, o el talón, parte posterior o lateral de la mano abierta; ni meterá los dedos en los ojos de un oponente (**D.A. 9-1-2:I**)
- b. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un oponente con su pie o con cualquier parte de la pierna por debajo de la rodilla.
- c. Zancadillar (tripping) es usar intencionalmente la parte baja de la pierna o el pie para obstruir a un oponente por debajo de las rodillas. (Regla 2-28).

Decisión Aprobada 9-1-2

- I. Un jugador de defensa saca el pie y derriba a un oponente. (a) El oponente es un receptor corriendo una ruta de pase. (b) El oponente es el portador de la pelota. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Falta personal, tripping. Penalización – 15 yardas, primer down automático. [Citado por 9-1-2-a]
- II. A1, un portador de pelota, golpea al placador B6 con su antebrazo extendido justo antes de ser placado. **APLICACIÓN:** Falta personal. Penalización – 15 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral. Descalificación si es flagrante. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A.
- III. A11 completa un pase hacia adelante a A88 que es placado dentro del terreno de juego. Durante la jugada, el defensive end B88 es penalizado por una falta personal contra A79. **APLICACIÓN:** La penalización de 15 yardas se aplica en el lugar donde se placa a A88 (Reglas 7-3-12 y 9-1 Penalización). [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]
- IV. 1/10 @ A-25. El defensor B21 está en cobertura press y en el momento del snap golpea a A88 en la máscara. A88 es inicialmente desviado de su ruta. A12 es sackeado para una pérdida de 7 yardas. **APLICACIÓN:** Falta personal de B21 por golpear a A88. El Equipo A tendrá 1/10 @ A-40. Este tipo de acción, contacto continuado a la cara, casco (incluida la máscara) o cuello de un oponente no es un requerimiento para ser falta según la Regla 9-1-8-a.

Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado con la Coronilla del Casco

ARTÍCULO 3. Ningún jugador apuntará y hará contacto fuerte e intencionado contra un oponente con la coronilla del casco. La coronilla del casco es la parte del casco encima de la parte superior de la máscara. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de targeting (ver Regla 2-35).^x (D.A. 9-1-3:I)

PENALIZACIÓN – Falta flagrante. Además de la penalización de 15 yardas, descalificación automática. La penalización de 15 yardas no se aplica si el Video Judge anula la descalificación. [S38, S24 y S47: PF-TGT/DSQ]

Decisión Aprobada 9-1-3

- I. El pasador A12 está en la caja de tackles buscando a un receptor abierto. Antes o justo cuando lanza la pelota, A12 es contactado por su costado a la altura de las costillas, muslos o rodillas por B79, quien se lanza y golpea con la coronilla de su casco. **APLICACIÓN:** Falta de B79 por targeting e iniciar el contacto con la parte superior de su casco. B79 es automáticamente descalificado. [Citado por 9-1-3]

Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado a la Cabeza o Zona del Cuello de un Jugador Indefenso

ARTÍCULO 4. Ningún jugador apuntará y hará contacto fuerte e intencionado contacto a la cabeza o zona del cuello de un jugador oponente indefenso, con el casco, antebrazo, mano, puño, codo u hombro. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de targeting (ver Regla 2-35).^x (D.A. 9-1-4:I-VI)

PENALIZACIÓN – Falta flagrante. Además de la penalización de 15 yardas, descalificación automática. La penalización de 15 yardas no se aplica si el árbitro de vídeo anula la descalificación. [S38, S24 y S47: PF-TGT/DSQ]

Decisión Aprobada 9-1-4

- I. El receptor A83 acaba de saltar y recibir un pase hacia adelante. Cuando A83 está a punto de recobrar su equilibrio, B45 se lanza contra A83 impactando por encima de los hombros de A83 con sus hombros o su casco. **APLICACIÓN:** Falta de B45 por targeting y hacer contacto fuerte e intencionado contra un oponente indefenso por encima de los hombros. 15 yardas, primer down. B45 es automáticamente descalificado [Citado por 9-1-4]
- II. Mientras el portador de la pelota A20 hace un sweep hacia el final del campo y mirando campo adelante, baja su cabeza y (a) **contacta sin intención;** o (b) **contacta intencionadamente** con el defensivo end B89, quien está intentando placar. Los jugadores chocan casco contra casco. **APLICACIÓN:** (a) No hay falta. Ninguno de los jugadores A20 y B89 son jugadores indefensos, así como tampoco han hecho blanco en su oponente en el sentido de la Regla 9-1-3. (b) **Falta de B20 por targeting. Al elegir atacar con su cabeza, A20 se convierte en sujeto para la Regla 9-1-3.** [Citado por 9-1-4]
- III. A44 está cubriendo el kickoff que inicia la segunda mitad. **Durante el retorno, mientras** A44 está corriendo en la yarda 45 del Equipo B, B66 apunta y se lanza contra A44 desde un lateral, haciendo un bloqueo por el lado ciego. B66 hace primero contacto con su antebrazo en (a) cuello, (b) parte superior de brazo u hombro de A44. **APLICACIÓN:** (a) Falta de B66 **por bloqueo por el lado ciego y targeting por hacer contacto fuerte e intencionado contra un jugador indefenso en la cabeza o zona del cuello.** Penalización de 15 yardas desde el final de carrera. B66 está descalificado. (b) **Falta por bloqueo por el lado ciego. No hay falta por targeting porque** el contacto de B66 no es en el área de la cabeza o el cuello. (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- IV. A12, que normalmente juega de quarterback, está alineado como receptor en el backfield y A33 está cinco yardas detrás del snapper en una formación de shotgun. El pase de A33 a A12 es interceptado. Durante el retorno de la intercepción, B55 apunta y se lanza contra A33, golpeándole en el casco. **APLICACIÓN:** Falta de B55 por targeting y hacer contacto fuerte e intencionado en la cabeza de un jugador indefenso. Para los propósitos de la Regla 2-27-14, A33 es un jugador indefenso ya que ha jugado el down en el papel de quarterback. [Citado por 9-1-4]
- V. El end A81 está en el extremo izquierdo de la formación, al exterior del defensivo end B89. En una jugada de sweep en dirección a B89, este se mueve a su izquierda para concentrarse en el portador de la pelota, perdiendo de vista a A81. A81 corta hacia el interior, apunta y se lanza hacia B89, contactando con fuerza con su antebrazo en el cuello de B89. **APLICACIÓN:** **Falta por bloqueo por el lado ciego con targeting.** Bajo la Regla 9-1-4, 15 yardas de penalización, A81 es descalificado. B89 es un jugador indefenso ya que ha recibido un bloqueo por el lado ciego. (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- VI. El portador de la pelota A33 ha ganado varias yardas y está sujeto por dos defensas. Su avance ha sido detenido, pero la pelota no ha sido declarada muerta. El linebacker B55 se agacha y se lanza hacia adelante, llevando su antebrazo a un lateral del casco de A33. **APLICACIÓN:** Targeting de B55. 15 yardas de penalización, B55 es descalificado. A33 es un jugador indefenso ya que está sujeto por oponentes y su avance ha sido detenido. (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- VII. El receptor A88 acaba de atrapar la pelota cuando el defensor B55 se lanza e impacta con el hombro y el antebrazo en la parte superior del cuerpo. El Back Judge penaliza a B55 por apuntar al área de la cabeza y el cuello y el jugador es descalificado. El Referee anuncia la falta por targeting y la jugada es revisada. **APLICACIÓN:** Después de la revisión, el Video Judge dictamina que no hubo contacto fuerte e intencionado en el área de la cabeza y el cuello, anulando la descalificación de B55. El Referee anuncia que B55 no resulta descalificado y que no habrá penalización de 15 yardas.
- VIII. El retornador de punt B44 está en posición de atrapar el chut. A88 corre por el campo y se lanza

hacia B44, golpeando con el costado de su casco y hombro en la parte superior del cuerpo de B44 justo el instante antes de que llegue la pelota. El Side Judge y Field Judge lanzan sus pañuelos e informan al árbitro que A88 ha cometido interferencia en la oportunidad de atrapar el chut con targeting al área de la cabeza y el cuello. El Referee anuncia la falta y la jugada es revisada. **APLICACIÓN:** Después de la revisión, el Video Judge dictamina que A88 no hizo contacto fuerte e intencionado en el área de la cabeza y el cuello, anulando su descalificación. El Referee anuncia que A88 no resulta descalificado pero que se aplicará la penalización de 15 yardas por interferencia en la oportunidad de atrapar el chut.

- IX. En un partido sin Video Judge, la competición o los equipos han acordado utilizar la revisión del medio tiempo para las faltas por targeting de la primera mitad. Durante el primer cuarto, el receptor A88 acaba de atrapar el balón cuando el defensor B55 se lanza e impacta con su hombro y antebrazo en la parte superior del cuerpo. El Back Judge penaliza a B55 por apuntar al área de la cabeza y el cuello. El Referee anuncia la falta por targeting y que B55 está descalificado. **APLICACIÓN:** En la revisión de video del medio tiempo, el Referee y el equipo arbitral determinan que B55 no hizo contacto fuerte e intencionado en el área de la cabeza y el cuello de A88, anulando la descalificación. El árbitro informa a ambos entrenadores que B55 puede regresar al partido en la segunda mitad. Antes del kickoff inicial de la segunda parte, el Referee anuncia a los espectadores que, tras la revisión, se anula la descalificación de B55 y puede volver al partido para la segunda mitad.
- X. En un retorno de punt, B44 se lanza hacia A66 desde el lado ciego y lo golpea con el hombro. La fuerza del impacto está en el lado de A66 debajo del hombro. **APLICACIÓN:** Falta por bloqueo por el lado ciego. A66 es un jugador indefenso porque B44 ejecuta un bloqueo por el lado ciego. Sin embargo, esta falta no incluye el targeting porque el contacto fuerte e intencionado no es en el área de la cabeza/cuello.

Clipping

ARTÍCULO 5. No se podrá hacer clipping (Regla 2-5).

Excepciones:

1. Los jugadores del equipo ofensivo que están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de la zona de bloqueo (Regla 2-3-6) pueden hacer legalmente un clipping en el área de bloqueos, con las siguientes restricciones:
 - (a) Ningún jugador en la zona de bloqueo podrá bloquear a un oponente de tal forma que la fuerza inicial del contacto sea por detrás y en o por debajo de las rodillas.
 - (b) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo no puede dejar la zona, volver a entrar y hacer un clipping legal.
 - (c) Ningún jugador puede infringir la Regla 9-1-6 (Bloqueo por debajo de la cintura).

NOTA: La zona de bloqueo se desintegra cuando la pelota abandona esa zona (Regla 2-3-6).
2. Cuando un jugador le da la espalda a un potencial bloqueador que se ha comprometido en intención y dirección del movimiento.
3. Cuando un jugador intenta llegar a un corredor o el jugador que simule llevar la pelota o intenta legalmente recuperar o atrapar un fumble, un pase hacia atrás, un chut o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un oponente por debajo de la cintura cerca de las nalgas o en ellas (Regla 9-3-6 Excepción 3).
4. Cuando un jugador elegible por detrás de la zona neutral empuja a un oponente por debajo de la cintura cerca de las nalgas o en ellas para coger un pase hacia delante (Regla 9-3-6 Excepción 5).
5. El clipping está permitido contra el corredor o el jugador que simule correr con la pelota.

Bloqueo por Debajo de la Cintura

ARTÍCULO 6.

a. *Equipo A antes de un cambio de posesión:*

Los jugadores de línea cuya posición inicial esté completamente dentro de la caja de tackles pueden bloquear legalmente debajo de la cintura dentro de la caja de tackles o de la zona de bloqueos hasta que la pelota abandone la caja de tackles. Todos los demás jugadores del Equipo A pueden bloquear debajo de la cintura solo si la fuerza del contacto inicial se dirige desde el frente. "Dirigido desde el frente" está definido como la zona frontal de la esfera de un reloj entre "10 en punto y 2 en punto" delante del área de atención del jugador que está siendo bloqueado.

Excepciones:

1. Los jugadores del Equipo A no pueden bloquear por debajo de la cintura cuando el bloqueo se realice más allá de cinco yardas de la zona neutral.
2. Los jugadores fuera de la caja de tackles en el momento del snap, o en cualquier momento después del snap, o en movimiento en el momento del snap no pueden bloquear por debajo de la cintura hacia la posición original de la pelota en el snap.
3. Una vez que la pelota haya salido de la caja de tackles, un jugador no puede bloquear por debajo de la cintura hacia su propia goal line.

b. *Equipo B antes de un cambio de posesión de equipo:*

1. Además de lo especificado en los párrafos 2 y 3 (abajo), los jugadores del Equipo B pueden bloquear por debajo de la cintura solo dentro del área definida por las líneas paralelas a la goal line cinco yardas por delante y por detrás de la zona neutral extendida hasta las sidelines. Para ser legal, este bloqueo debe ser dirigido desde la parte delantera. El bloqueo por debajo de la cintura por parte de jugadores del Equipo B fuera de esta zona es ilegal excepto contra el portador de la pelota. **(D.A. 9-1-6:VI, IX)**
2. Los jugadores del Equipo B no pueden bloquear por debajo de la cintura contra un oponente que está en posición de recibir un pase hacia atrás.
3. Los jugadores del Equipo B no pueden bloquear por debajo de la cintura contra un receptor elegible del Equipo A por delante de la zona neutral a menos que sea intentando llegar a la pelota o al portador de la pelota. Esta prohibición termina cuando un pase legal hacia adelante no es posible por regla.

c. *Chuts:*

Durante un down en el que se produce un free kick o un chut de scrimmage, el bloqueo por debajo de la cintura es ilegal excepto contra el portador de la pelota.

d. *Cambios de posesión del equipo:*

Tras cualquier cambio de posesión de equipo, los bloqueos por debajo de la cintura por parte de cualquier jugador son ilegales, excepto contra el portador de la pelota.

e. *Clipping.* Ningún jugador puede infringir la Regla 9-1-5 (Clipping).

Decisión Aprobada 9-1-6

- I. A1, un end, está colocado a 11 yardas a la izquierda del snapper en el momento del snap. B2 está entre la posición original de A1 y la sideline. A1 bloquea a B2 en dirección opuesta a la pelota en el momento del snap. El bloqueo de A1 es por debajo de la cintura y directamente en frente de B2 y a menos de 5 yardas por delante de la línea de scrimmage. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal porque es directo al frontal de su oponente y a menos de cinco yardas de la línea de scrimmage.
- II. El quarterback A1 es obligado a salir fuera de la protección del pocket, abandonando la caja de tackles, e ir y volver a través del campo. A2, un receptor colocado a 12 yardas a la izquierda del

- snapper, se mueve hacia el downfield y entonces vuelve hacia la zona neutral. A2 entonces bloquea a B2 por debajo de la cintura claramente desde el lado. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura ya que no es frontal. Penalización – 15 yardas.
- III. En una jugada de opción de carrera o pase, el wide receiver A2 está colocado en el momento del snap a 12 yardas a la derecha del snapper. Se mueve hacia el downfield y entonces vuelve hacia la zona neutral. La pelota ha salido de la caja de tackles cuando A2 bloquea a B2 por debajo de la cintura en la región 10-a-2, directamente en la parte frontal, de B2 y ligeramente hacia la end line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Aunque A2 bloquea por debajo de la cintura directamente desde el frente, el bloqueo es hacia su propia end line. 15 yardas de penalización.
- IV. En el snap, A82 está colocado en la línea de scrimmage en el lado derecho de la formación, a 10 yardas del snapper. El back A31, el flanker ubicado en el lado izquierdo de la formación, corre una reverse profunda hacia el lado derecho después de recibir el balón de un compañero. A medida que se desarrolla la jugada, A82 bloquea al linebacker B62 hacia la posición original de la pelota. El bloqueo de A82 es por debajo de la cintura y directamente en la parte frontal, claramente dentro del área entre las "10 en punto y 2 en punto". El bloqueo ocurre (a) a menos de cinco yardas hacia delante de la línea de scrimmage; o (b) a más de cinco yardas de la zona neutral. **APLICACIÓN:** (a) Bloqueo ilegal. El bloqueo debajo de la cintura se dirige hacia la posición original de la pelota. Penalización de 15 yardas. (b) Bloqueo ilegal. Penalización de 15 yardas.
- V. El back A41 está estacionario en el snap directamente detrás del tackle derecho en una formación de ataque equilibrada. Su hombro izquierdo está dentro de la caja de tackles. El quarterback entrega la pelota al back A22 quien corre directamente hacia adelante. A41 bloquea a B2 quien se mueve en el backfield del ataque para placar al portador en cuanto A22 alcance la línea de scrimmage. El bloqueo es por debajo de la cintura y claramente por un lateral. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal. A41 está parcialmente dentro de la caja de tackles y detrás del segundo línea en el snap, pero el bloqueo no es de frente.
- VI. El defensive end B88 bloquea por debajo de la cintura contra el tackle A75 una yarda por delante de la línea de scrimmage. El bloqueo es × en el lateral del oponente. **APLICACIÓN:** Falta por bloqueo ilegal por debajo de la cintura. El bloqueo tiene lugar dentro del cinturón de las 10 yardas, pero para ser legal, debe estar dirigido desde el frente. [Citado por 9-1-6-b-1]
- VII. El back A22 está estacionario dentro de la caja de tackles en el momento del snap. Después del snap, corre entre el tackle y el guard de su lado, cruza el box defensivo del Equipo B y bloquea abajo al linebacker B55 (a) a menos de cinco yardas de la línea de scrimmage; o (b) más de cinco yardas de la línea de scrimmage. El contacto se produce a la altura del muslo de B55 por el costado y es directamente delante de A22. **APLICACIÓN:** Tanto en (a) como (b), bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Dado que la posición inicial de A22 no está en la línea en la caja de tackles, está restringido para bloquear de cualquier modo que no sea de "10-2". Penalización de 15 yardas.
- VIII. Tercero y 7 en la A-30. La pelota está en la hash mark izquierda. El back A22 está separado por fuera del marco del cuerpo del tackle izquierdo, y B40 se mueve hacia fuera para cubrirlo. El handoff va hacia el back A44, el cual hace un sweep hacia el lado derecho. Mientras se desarrolla la jugada, B40 sigue la jugada y A22 lo persigue. En la yarda 40 de A por delante de la hash mark derecha, A22 alcanza a B40 y le bloquea por debajo de la cintura clara y directamente por delante (de 10 a 2). La dirección del bloqueo es hacia el downfield y ligeramente hacia la sideline derecha. A44 es placado en la 45 de B. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Aunque el bloqueo es de frente, está a más de cinco yardas más allá de la zona neutral.
- IX. Primero y 10 en la yarda 40 de A. A12 recibe el snap e inicia un sweep hacia su derecha. El guard A66 va bloqueando por delante de la jugada. Durante el desarrollo de la jugada, el

linebacker B55 bloquea a A66 desde el frente en el muslo en A-44. A12 sale fuera de límites por la yarda 48 de A. **APLICACIÓN:** No hay falta. El bloqueo de B55 por debajo de la cintura es legal puesto que ocurre a menos de cinco yardas por delante de la zona neutral y es dirigido desde el frente. * [Citado por 9-1-6-b-1]

- X. En el snap, el tight end A85 está alineado a seis yardas del snapper. Antes de que el balón haya salido de la caja de tackles, A85 bloquea al tackle B77 por debajo de la cintura por el lado. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. A85 está fuera de la caja de tackles en el snap, por lo que solo puede bloquear debajo de la cintura dentro de la región 10-2. Penalización de 15 yardas.
- XI. Primero y 10 en A-45. El guard A66 está al lado del snapper. Inmediatamente después del snap, A66 bloquea (a) al nose guard B55 en A-46, o (b) al linebacker B33 en A-49. En cualquier caso, el bloqueo ocurre por debajo de la cintura por el lateral del oponente. **APLICACIÓN:** (a) Bloqueo legal. A66 todavía está en la zona de bloqueo. (b) Falta, bloqueo ilegal por debajo de la cintura. En este caso, A66 ha abandonado la caja de tackles y la zona de bloqueo y ha subido al segundo nivel para realizar este bloqueo lateral. Para ser legal, este bloqueo debe dirigirse desde el frente en la región "10-2".
- XII. Primero y 10 en A-25. A75 corre delante del portador del balón para bloquear en una jugada de carrera. El linebacker B55 bloquea A75 desde el frente por debajo de la cintura en (a) A-32; (b) A-28. **APLICACIÓN:** (a) Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. (b) Jugada legal.
- XIII. Primero y 10 en A-25. A87 está corriendo una ruta de pase mientras el quarterback sostiene el balón. El linebacker B55 bloquea a A87 desde el frente por debajo de la cintura en (a) la A-32; (b) la A-28. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal debajo de la cintura en ambos casos porque A87 es un receptor elegible y aún es posible que se produzca un pase legal hacia adelante.
- XIV. Tercero y 6 en A-34. El Equipo A no está en formación de chut de scrimmage. El quarterback A6 toma el snap, retrocede y chuta la pelota. El linebacker B55 bloquea a A75 desde el frente por debajo de la cintura en la línea de scrimmage antes de que la pelota sea chutada. **APLICACIÓN:** No hay falta. No era obvio para el Equipo B que se iba a realizar un chut ya que se hizo en tercer down y el Equipo A no estaba en formación de chut de scrimmage.

Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites

ARTÍCULO 7.

- Ningún jugador podrá apilarse sobre otros (piling), tirarse o lanzar su cuerpo encima de un oponente después de que la pelota se convierta en muerta. (**D.A. 9-1-7:I**)
- Ningún oponente placará o bloqueará al corredor cuando esté claramente fuera de límites, o lo lanzará al suelo después de que la pelota se convierta en muerta.
- Es ilegal para cualquier jugador que está claramente fuera de límites el iniciar un bloqueo contra un oponente que está fuera de límites. El punto de la falta es el punto en la sideline más cercano a donde ocurrió el contacto.

Decisión Aprobada 9-1-7

- Después de que la pelota se declare muerta, un jugador se lanza encima de un oponente que está en el suelo. **APLICACIÓN:** Falta personal. Penalización – 15 yardas desde el punto siguiente y primer down si es de un jugador del Equipo B y no entra en conflicto con otras reglas. Se aplicará "piling on" si es a un portador de pelota o a cualquier otro oponente que esté en el suelo cuando la pelota se convierte en muerta. [Citado por 9-1-7-a]
- En una jugada de sweep hacia la sideline, el linebacker B55 sale de límites para evitar un bloqueo. El guard A66 está liderando la jugada, y justo cuando pisa la sideline con su pie delantero, golpea con su hombro en la cintura de frente a B55, que todavía está fuera de límites. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal. A66 no tiene ambos pies fuera de límites.

Falta con el Casco y Facemask

ARTÍCULO 8.

- a. Ningún jugador contactará continuamente la cara, el casco (incluyendo la máscara) o el cuello de un oponente con la(s) mano(s) o el(los) brazo(s) (**Excepción:** Por o contra el corredor o aquel que simule llevarla). [S26: PF-HTF]
- b. Ningún jugador agarrará y después retorcerá, girará o tirará de la máscara, barbuquejo o de cualquier abertura del casco de un oponente. No hay falta si la máscara, barbuquejo o apertura del casco no es retorcido, girado o estirado. Ante la duda, es una falta.

Golpear al Pasador

ARTÍCULO 9.

- a. Ningún jugador defensivo debe golpear innecesariamente a un pasador cuando es obvio que el balón ha sido lanzado. Las siguientes acciones son ilegales, pero no limitadas a:
 1. Faltas por targeting como se indica en las Reglas 9-1-3 y 9-1-4.
 2. Contacto fuerte e intencionado en el área de la cabeza o el cuello que no cumple con los requisitos de la Regla 9-1-4 (también se hace referencia a la Regla 9-1-2).
 3. El contacto fuerte e intencionado que se puede evitar una vez que es obvio que el balón ha salido de la mano del pasador. (**Excepción:** Un jugador defensivo que está siendo bloqueado por un(os) jugador(es) del Equipo A y que no tenga oportunidad de evitar el contacto con el pasador. Sin embargo, esto no descarga de responsabilidad al jugador defensivo por faltas personales como se describe en esta sección).
 4. Lanzar al **pasador (pase adelantado)** fuerte e intencionadamente al suelo y caer sobre él con intención de castigar al jugador.
 5. Cualquier acción que sea una falta personal como se describe en esta sección.
- b. Cuando un jugador ofensivo está en postura de pase con uno o ambos pies en el suelo, ningún jugador defensivo, no derribado, le golpeará con fuerza en el área de las rodillas o por debajo. El jugador defensivo, además, no rodará ni se lanzará con fuerza en el área de las rodillas o por debajo.

Excepciones:

1. No es una falta si el jugador ofensivo es el portador de la pelota o simula portarla sin estar en postura de pase, dentro o fuera de la caja de tackles.
2. No es una falta si el defensa agarra o envuelve a su oponente en un intento de hacer un placaje convencional sin hacer un contacto fuerte e intencionado con la cabeza o el hombro.
3. No es una falta si el defensa no está entrando, sin ser derribado, o si es bloqueado o si una falta contra él lo envía contra el oponente.

PENALIZACIÓN – La penalización de 15 yardas se añade al final de carrera cuando ésta termine más allá de la zona neutral y no haya ningún cambio de posesión de equipo durante el down. (D.A. 9-1-9:II-III)

Decisión Aprobada 9-1-9

- I. Después de que el pasador A17 suelte la pelota, B68 da dos pasos y carga contra A17, dejando claro que no intenta evitar el contacto. **APLICACIÓN:** Violencia contra el pasador. El pasador es un jugador indefenso vulnerable a las lesiones, y debe ser altamente protegido. Después de dar dos pasos, B68 debería alejarse de A17, quien ha soltado la pelota, y debería evitar contactar con él.
- II. El quarterback A11 hace un drop back en el pocket y se prepara para pasar. Justo cuando suelta la pelota, es golpeado por el end B88 que golpea con el hombro en la rodilla de A11. El pase es (a) incompleto; (b) atrapado por A44 quien es placado después de ganar 12 yardas hasta la

yarda 40 de B. **APLICACIÓN:** Falta de B88 por golpear con fuerza al pasador en la rodilla o por debajo, infracción de la Regla 9-1-9-b. Primer down automático y penalización de 15 yardas aplicada en (a) el punto previo; (b) yarda 40 de B, punto de final de carrera por A44. [Citado 9-1-9 Penalización]

- III. El quarterback A11 hace un drop back en el pocket y se prepara para pasar. Luego corre hacia su derecha, se prepara de nuevo y se encuentra en postura de pase cuando es golpeado por el end B88 que golpea con el hombro en la rodilla de A11. En el momento, A11 asegura la pelota y se va al suelo debido a que B88 lo placa. **APLICACIÓN:** Falta de B88, infracción de la Regla 9-1-9-b. Mientras A11 técnicamente no es un **pasador (pase adelantado)** porque no soltó la pelota, la acción de B88 es una falta bajo 9-1-9-b debido a la vulnerabilidad de A11 como un pasador potencial en una postura de pase. [Citado 9-1-9 Penalización]

Chop Block

ARTÍCULO 10. No se pueden hacer bloqueos cizallantes (chop block) (Regla 2-3-3). (**D.A. 9-1-10:I-V**)

Decisión Aprobada 9-1-10

- I. En una jugada de pase hacia adelante, A75 está bloqueando a B66 en la cintura por detrás de la zona neutral. Mientras A75 mantiene el contacto, A47 bloquea a B66 en el muslo. **APLICACIÓN:** Chop Block. 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- II. Mientras el flujo de la jugada se mueve hacia la izquierda, el tackle derecho A77 se está retirando de su contacto con B50 cuando A27 bloquea a B50 en su rodilla. **APLICACIÓN:** Chop Block, 15 yardas. Aplicación en el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- III. Inmediatamente después del snap, el guardia izquierdo A65 y el tackle izquierdo A79 bloquean simultáneamente a B66, que está en la zona neutral. (a) Ambos contactos son en el muslo. (b) Un contacto es en la cintura y el otro en la rodilla. **APLICACIÓN:** (a) Combinación legal de bloqueos abajo-abajo. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- IV. El tight end A87 y el wingback A43 están por delante de la jugada cuando ambos simultáneamente bloquean al linebacker B17 quien está tres yardas más allá de la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son por encima de la cintura. (b) Un bloqueo es por encima de la cintura y el otro en la rodilla. **APLICACIÓN:** (a) Los bloqueos son legales. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- V. Tras el snap de la pelota, el snapper A54 roza al nose guard B62 en su camino al bloqueo de un linebacker. A54 realiza un contacto superficial contra B62, o B62 se escapa y usa su brazo para iniciar un contacto con A54. Mientras B62 y A54 están en contacto, el guardia derecho A68 bloquea a B62 en la rodilla y por delante. **APLICACIÓN:** Legal. A54 no está bloqueando a B62. El contacto accidental o el inicio de contacto de B62 no forman parte de ningún bloqueo combinado, por lo que no puede haber chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]

Elevación, Salto y Aterrizaje

ARTÍCULO 11.

- a. Ningún jugador defensivo, en un intento de obtener ventaja, puede pisar, saltar o pararse sobre un oponente.
- b. Es una falta si un jugador defensivo avanza y trata de bloquear una patada o patada aparente en un field goal o try saltando directamente sobre el cuerpo de un oponente. No es una falta si el jugador estaba alineado en una posición estacionaria a una yarda de la línea de scrimmage cuando se hace el snap de la pelota.

- c. Es una falta si un jugador defensivo, que está dentro de la caja de tackles, intenta bloquear un punt o un aparente punt saltando directamente sobre el cuerpo de un oponente.
 - 1. No es falta si el jugador intenta bloquear el punt saltando en línea recta, hacia arriba sin intentar saltar sobre el oponente.
 - 2. No es una falta si un jugador salta a través o sobre el hueco entre jugadores.
- d. Ningún jugador defensivo, en un intento de bloquear, batear o atrapar un chut o un aparente chut, puede:
 - 1. Pisar, saltar o pararse sobre un compañero de equipo.
 - 2. Colocar una(s) mano(s) en un compañero de equipo para obtener una altura adicional.
 - 3. Ser cogido por un compañero de equipo, o ser elevado, propulsado o empujado.

PENALIZACIÓN – 15 yardas, punto previo y primer down automático. [S38: PF-LEA]

- e. Ningún jugador puede colocarse con los pies en la espalda o los hombros de un compañero antes del snap.

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si no está en conflicto con otras reglas [S27: UC-UNS].

Contacto Contra un Oponente Fuera de la Jugada

ARTÍCULO 12.

- a. Ningún jugador placará o cargará contra un receptor cuando un pase hacia adelante lanzado hacia ese receptor sea obviamente inatrapable. Esto es una falta personal y no una interferencia en el pase.
- b. Ningún jugador impactará o se lanzará él mismo contra un oponente que está obviamente fuera de la jugada, tanto antes como después de que la pelota esté muerta.

Hurdling

ARTÍCULO 13. No se puede saltar por encima de un oponente (hurdling) (*Excepción:* El portador de la pelota puede hacerlo a un oponente).

Contacto Contra el Snapper

ARTÍCULO 14. Cuando un equipo está en formación de chut de scrimmage, ningún jugador del equipo defensivo puede iniciar el contacto contra el snapper hasta que haya pasado un segundo de tiempo desde el snap (**D.A. 9-1-14:I- III**)

Decisión Aprobada 9-1-14

- I. A10 está en una formación tipo shotgun a 5½ yardas por detrás del snapper, quien tiene su cabeza abajo y está mirando hacia atrás a través de sus piernas. Inmediatamente después del snap, el nose guard B55 carga directamente contra el snapper y contacta con él empujándolo hacia atrás. **APLICACIÓN:** Legal. El snapper no disfruta de ninguna protección especial dado que el Equipo A no estaba en una formación de chut, al no estar A10 a más de 7 yardas (Regla 2-16-10). El snapper tiene solo la protección normal contra cualquier falta personal por violencia innecesaria [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]
- II. El Equipo A está en una formación obvia de chut de scrimmage con el punter a 15 yardas por detrás de la línea de scrimmage. Inmediatamente después del snap, el nose guard B55 carga directamente contra el snapper, contacta con él, y lo lleva hacia atrás. El snap de la pelota va a un back que está a tres yardas por detrás de la línea de scrimmage o al potencial chutador, quien intenta correr con la pelota o pasarla. **APLICACIÓN:** Falta. Penalización – 15 yardas y un

primer down automático. El snapper no puede recibir ningún contacto hasta que haya pasado un segundo después del snap cuando el Equipo A está en una formación de chut de scrimmage y es razonablemente obvio que se puede intentar un chut. [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]

- III. Inmediatamente después del snap, con el Equipo A en una formación de chut de scrimmage, **B71 está alineado a menos de una yarda de la línea de scrimmage y está por fuera del marco del cuerpo del snapper.** B71 intenta entrar por la puerta entre el snapper y el jugador de línea adyacente. El primer contacto legal de B71 es con el jugador de línea cercano al snapper. **APLICACIÓN:** Legal. El contacto accidental con el snapper después de un primer contacto legal no es falta (Regla 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]

Horse Collar Tackle

ARTÍCULO 15. Está prohibido a todos los jugadores agarrar el collar trasero interior de la protección de hombros o del jersey, zona superior del jersey donde van los nombres o por encima, o el collar interior del costado de la protección de los hombros o del jersey, e inmediatamente tirar del corredor hacia abajo. Esto no se aplica al **portador de la pelota o a quien simula portar la pelota**, incluyendo al potencial pasador, que está dentro de la caja de tackles (Regla 2-34). Obsérvese que la caja de tackles desaparece en cuanto la pelota la abandona.

NOTA: No es necesario tirar al oponente al suelo para que el acto sea ilegal. Si las rodillas del oponente se doblan por la acción, es una falta incluso si el oponente no es tirado completamente al suelo.

Decisión Aprobada 9-1-15

- I. El portador de la pelota A20 corre por delante de la zona neutral y cerca de la sideline, cuando el defensa B56 le sujeta por detrás por la parte trasera del jersey, en el collar, o por el collar del protector de hombros. B56 continúa con el contacto durante varias yardas, pero A20 no cae al suelo hasta que es placado por otro defensa. **APLICACIÓN:** Jugada legal. B56 no cometió falta, puesto que no tiró de A20 hacia abajo inmediatamente.

Golpear o Contactar Contra el Chutador o el Holder

ARTÍCULO 16.

- a. Cuando es obvio que se hará un chut de scrimmage, ningún jugador contactará (running into) o golpeará de forma violenta (roughing) al chutador o al holder de un place kick (**D.A. 9-1-16:I, III y VI**).
1. Golpear (roughing) es una falta personal a pelota viva que pone en peligro al chutador o al holder.
 2. Contactar (running into) al chutador o el holder es una falta a pelota viva que tiene lugar cuando el chutador o el holder es desplazado de su posición, pero no hay violencia. (**D.A. 9-1-16:II**)
 3. El contacto accidental con el chutador o el holder no es una falta.
 4. La protección de un chutador bajo esta regla termina:
 - (a) Cuando ha tenido un tiempo razonable para recuperar su equilibrio (**D.A. 9-1-16:IV**); o
 - (b) Cuando lleva la pelota fuera de la caja de tackles (Regla 2- 34) antes del chut.
 5. No hay falta por contacto o violencia cuando el contacto de un jugador defensivo contra el chutador o el holder es causado por un bloqueo (legal o ilegal) de un oponente.
 6. Un jugador que hace contacto con el chutador o el holder después de tocar la pelota no será cargado con una falta de contacto o violencia contra el chutador.
 7. Cuando un jugador, a excepción del que bloquea un chut de scrimmage, comete un contacto o una violencia contra el chutador o el holder, está haciendo una falta.

8. Ante la duda de si la falta es *violencia* o *contacto*, la falta es *violencia*.

PENALIZACIÓN – Golpear o cualquier otra falta personal contra el chutador en el momento de chutar o justo el momento después: 15 yardas desde el punto previo y primer down automático si no está en conflicto con otras reglas. [S38 y S30: PF-RTK/PF-RTH]. Contactar (running into) con el chutador: 5 yardas desde el punto previo. [S30: RNK RNH].

b. Un chutador o holder que simula haber recibido violencia o un contacto por parte de un jugador del equipo defensivo está cometiendo un acto antideportivo (**D.A. 9-1-16:V**)

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto previo o, si el chut de scrimmage ha cruzado la zona neutral, puede aplicarse desde el punto siguiente de pelota muerta perteneciente al Equipo B [S27: UC-SBR].

c. El chutador de un free kick no puede ser bloqueado hasta que haya avanzado cinco yardas por delante de su línea de restricción o el chut haya tocado a un jugador, a un árbitro o el suelo.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto previo [S40: PF-RFK].

Decisión Aprobada 9-1-16

- I. A1 atrapa un snap largo y planea hacer un punt desde detrás de su línea de scrimmage, pero pierde la pelota, que cae al suelo. A1 es entonces contactado por B1. **APLICACIÓN:** Fumble del Equipo A. No hay falta de B1. No hay chutador hasta que la pelota sea chutada. [Citado por 9-1-16-a]
- II. A1 chuta la pelota, después de esto B1, incapaz de detener su intento de bloquear el chut, contacta al chutador o al holder. **APLICACIÓN:** Esta acción puede ser "Violencia" o "Contacto con" el pateador o el holder. Ante la duda, la decisión será "Violencia", que supone una penalización de 15 yardas y un primer down automático. [Citado por 9-1-16-a-2]
- III. A1, desde una formación que no es de chut de scrimmage, hace un chut tan rápido e inesperado que B1 no puede evitar el contacto. **APLICACIÓN:** No es rudeza ni contacto contra el chutador, dado que la regla solo se aplica cuando es razonablemente obvio que se hará un chut. [Citado por 9-1-16-a]
- IV. B1 contacta al jugador A1, quien ha chutado la pelota y ha tenido un tiempo razonable para recuperar el equilibrio. **APLICACIÓN:** No es una falta de B1 a no ser que se aplique contacto o que se lance encima de un oponente que está obviamente fuera de la jugada (Regla 9-1-12). [Citado por 9-1-16-a-4-a]
- V. Después de que B1 cometa un contacto contra el chutador, el chutador A25 simula que le han hecho una rudeza. **APLICACIÓN:** Faltas compensadas entre sí. [Citado por 9-1-16-b]
- VI. El Equipo A está en una formación de chut de scrimmage. El chutador A1 se mueve lateralmente dos o tres pasos para recuperar un snap defectuoso, o para recuperar un snap que ha pasado por encima de su cabeza, y entonces chuta la pelota. B2 contacta con A1 en un intento no satisfactorio de bloquear el chut. **APLICACIÓN:** A1 no ha perdido automáticamente su protección en ningún caso salvo que haya salido fuera de la caja de tackles. Mientras esté dentro de la caja de tackles, A1 está dentro de la protección como en cualquier otra situación de chut. Cuando sea obvio que A1 intenta chutar desde una posición normal de punt, los jugadores del equipo defensivo deben evitarle tras el chut de la pelota. [Citado por 9-1-16-a]
- VII. El punter A22 está 15 yardas por detrás de la zona neutral cuando atrapa el snap largo, corre hacia su derecha en un ángulo que le lleva hacia la línea de scrimmage, y corre por fuera de la caja de tackles. Entonces se detiene y chuta la pelota, siendo (a) inmediatamente golpeado por B89; o (b) inmediatamente golpeado por B89, y B89 es penalizado por targeting. **APLICACIÓN:** (a) Jugada legal, no hay falta de B89. A22 perdió su protección contra violencia o contacto al llevar la pelota fuera de la caja de tackles. (b) Aunque el chutador esté fuera de la caja de tackles, el targeting es una falta personal y la penalización se aplicará en el punto previo.

Participación Continuada Sin Casco

ARTÍCULO 17. El jugador cuyo casco se sale completamente durante un down no puede continuar participando más allá de la acción inmediata en la que esté involucrado, con independencia de que vuelva o no a colocarse el casco durante el down. **(D.A. 9-1-17:I)**

Decisión Aprobada 9-1-17

I. A lo largo de un down, el casco de B55 se sale sin que haya habido ninguna falta contra el casco por parte del Equipo A. B55 recupera inmediatamente su casco, se lo coloca, y continúa intentando alcanzar al portador de la pelota. **APLICACIÓN:** Falta personal de B55 por continuar su participación tras perder su casco. El reloj se detiene al final del down y B55 debe dejar el campo para el siguiente down (Regla 3-3-9). [Citado por el 9-1-17]

Bloqueo por el Lado Ciego

ARTÍCULO 18. Ningún jugador hará un bloqueo por el lado ciego atacando a un oponente con contacto fuerte e intencionado. (**Excepciones:**

1. el portador de la pelota o a aquel que simule llevar la pelota;
2. un receptor en el acto de intentar atrapar un pase.)

NOTA: Además, si esta acción cumple con todos los elementos del targeting, es un bloqueo por el lado ciego con targeting (Reglas 9-1-3 y 9-1-4).

Decisión Aprobada 9-1-18

I. B44 intercepta el pase de A12 en la yarda 20 de B y corre hacia delante. Durante el retorno, B21 se acerca a A88 en el medio campo desde el lado ciego y lo bloquea (a) con las manos extendidas; (b) con un bloqueo de tipo pantalla; (c) impactando con contacto fuerte e intencionado con su hombro en el pecho de A88; (d) impactando con contacto fuerte e intencionado con el hombro en la cabeza de A88. B44 devuelve el pase a la A-20. **APLICACIÓN:** (a) No hay falta. (b) No hay falta. (c) Falta personal, bloqueo por el lado ciego, penalización de 15 yardas desde el punto de falta. (d) Falta personal, bloqueo por el lado ciego con targeting, penalización de 15 yardas desde el punto de falta y B21 resulta descalificado.

SECCIÓN 2. Faltas por Conducta Antideportiva

Actos Antideportivos

ARTÍCULO 1. No habrá conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con el buen desarrollo del partido por parte de los jugadores, sustitutos, entrenadores, personal autorizado o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del partido, a lo largo del partido o entre periodos. Las infracciones por estos actos se administran o bien como faltas a pelota viva o como faltas a pelota muerta, dependiendo de cuándo ocurran. **(D.A. 9-2-1:IX)**

a. Los actos o conductas explícitamente prohibidos incluyen:

1. Ningún jugador, sustituto, entrenador u otra persona sujeta a las reglas utilizará un lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o hará gesticulaciones o actos que provoquen malestar o intenten degradar a un oponente, a árbitros del partido o a la imagen del partido, incluyendo, pero sin limitarse sólo a ello:
 - (a) Señalar con el(los) dedo(s), la(s) mano(s), el(los) brazo(s) o la pelota a un oponente, o imitar el sesgo de la garganta.
 - (b) Mofarse, fustigar o ridiculizar verbalmente a un oponente.
 - (c) Incitar a un oponente o a los espectadores de cualquier otra manera, como simular el

disparo de un arma o situar la mano tras la oreja buscando un reconocimiento.

- (d) Cualquier acto que ralentice el partido, excesivo, prolongado o coreografiado mediante el cual un jugador (o jugadores) intenta(n) llamar la atención hacia sí mismo(s).
- (e) Un portador de la pelota sin oposición que altera obviamente la cadencia de sus pasos **cuando se acerca** a la goal line del equipo oponente o se zambulle en la end zone.
- (f) Quitarse el casco tras la declaración de pelota muerta y antes de estar en su área de equipo (**Excepciones:** Tiempos muertos de equipo, de medios de comunicación, o de lesión; ajuste del equipamiento; a lo largo de la jugada; entre periodos; y a lo largo de una medición para primer down).
- (g) Golpear el propio pecho o cruzar uno o ambos brazos frente al propio pecho estando encima de un contrario.
- (h) Ir hacia las gradas para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.
- (i) Quitarse intencionadamente el casco mientras la pelota está viva.
- (j) Faltas de contacto a pelota muerta como por ejemplo empujar, golpear, etc. que ocurren claramente después de la declaración de pelota muerta y no son parte de la acción de partido. (**D.A. 9-2-1:X**)
- (k) Después de que la pelota se declare muerta, empujar o apartar a un oponente de una pila de jugadores de forma violenta. (**D.A. 9-2-1:XI**)

(l) Fingir una lesión.

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva. Faltas a pelota viva de los jugadores: 15 yardas [S27: UC-*]. Faltas a pelota viva de no-jugadores y falta a pelota muerta: 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los ofensores flagrantes deberán ser descalificados [S47: DSQ].

2. Después de una anotación o de cualquier otra jugada, el jugador en posesión de la pelota la ha de entregar inmediatamente a un árbitro o dejarla cerca del punto de pelota muerta. Esto prohíbe:
 - (a) Chutar, lanzar, hacer girar o llevarse (incluso fuera del campo) la pelota lejos de manera que un árbitro la tenga que ir a recuperar.
 - (b) Lanzar la pelota con fuerza al suelo [**Excepción:** Un pase hacia adelante para conservar tiempo (Regla 7-3-2-f)].
 - (c) Lanzar la pelota alta hacia el aire.
 - (d) Cualquier otro acto o acción antideportiva que retrase el partido.

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva. Falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los ofensores flagrantes serán descalificados [S47: DSQ].

b. Otros actos prohibidos incluyen:

1. A lo largo del partido, los entrenadores, sustitutos, miembros del equipo y personas asistentes autorizadas en el área de equipo no podrán estar en el campo de juego o fuera de las **líneas de 20 yardas** para protestar una decisión arbitral o comunicarse con sus jugadores o árbitros sin el permiso del Referee. (**Excepciones:** Reglas 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c y 3-5-1).
2. Ningún jugador descalificado podrá estar a la vista del terreno de juego (Regla 9-2-6).
3. Ninguna persona o mascota sujeta a las reglas, excepto jugadores, árbitros y sustitutos elegibles, estarán en el campo de juego o en las end zones a lo largo de cualquier periodo sin el permiso del Referee. Si un jugador está lesionado, los asistentes podrán entrar al campo para atenderlo, pero antes tienen que ser autorizados por un árbitro.

4. Ningún sustituto(s) puede(n) entrar en el campo de juego o en las end zones con otro propósito diferente al de sustituir a un(os) jugador(es) o de cubrir su(s) vacante(s). Esto incluye las celebraciones después de cualquier jugada (**D.A. 9-2-1:I**).
5. Las personas sujetas a las reglas, incluyendo las bandas de música y operadores de sistemas de audio/vídeo/iluminación, no podrán hacer ningún ruido o distracción que impida a un equipo comunicar sus señales u obstruir el juego. (Regla 1-1-6).

PENALIZACIÓN – [1-4] Conducta antideportiva. Falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los ofensores flagrantes serán descalificados [S47: DSQ].

[5] Conducta antideportiva. El Referee puede tomar cualquier acción que considere correcta, la cual incluye indicar que el down se repita, penalizar 15 yardas, otorgar una puntuación, o suspender o finalizar el partido [S27: UFA].

Decisión Aprobada 9-2-1

- I. El Equipo B anota un touchdown en un retorno de kickoff, y los sustitutos provenientes del área de equipo del Equipo B, sin ninguna intención de entrar en el campo, corren hasta la end zone para felicitar al portador de la pelota. **APLICACIÓN:** Acto de conducta antideportiva. Penalización – 15 yardas aplicadas en el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en periodos extra. Los árbitros deben anotar los números de los jugadores infractores, por una posible descalificación más tarde a lo largo del mismo partido si cometen una segunda falta de conducta antideportiva (9-2-1-a-Penalización). [Citado por 9-2-1, 9-2-1-b-4]
- II. Tercero y 15 en la yarda 20 de B. El receptor elegible A88 atrapa un pase en la yarda 18 de B y se dirige hacia la goal line. En la yarda 10 de B hace unos “pasos de ganso” y continúa esta acción cuando cruza la goal line. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva por conducta antideportiva. 15 yardas de penalización aplicadas desde el punto de la falta, que es la yarda 10 de B, y repetición del tercer down. Tercero y 20 en la yarda 25 de B. [Citado por 9-2-1]
- III. Segundo y 5 en la yarda 40 de B. El back A22 recibe un pase hacia atrás del quarterback, corre hacia la derecha y se dirige hacia la goal line. El guard A66, involucrado en la jugada, bloquea legalmente a B90 para tirarlo al suelo y después se detiene a su lado en la yarda 30 de B mofándose y gritando obscenidades. El Head Linesman lanza su pañuelo, justo cuando A22 está en la yarda 10 de B antes de continuar hacia la end zone. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva por conducta antideportiva. 15 yardas aplicadas desde el punto de la falta, que es la yarda 30 de B, y repetición del segundo down. Segundo y 10 en la yarda 45 de B. [Citado por 9-2-1]
- IV. Tercero y 15 en la yarda 20 de B. El receptor elegible A88 atrapa un pase en la yarda 18 de B y se dirige hacia la goal line. Muy cerca de la goal line se lanza hacia la end zone, sin ningún jugador del Equipo B más cerca de 10 yardas. El Field Judge no está seguro del punto exacto en el que A88 comenzó su salto. **APLICACIÓN:** Falta por conducta antideportiva. Administrarla como una falta a pelota muerta. El touchdown cuenta y la penalización se aplica en el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en periodos extra. [Citado por 9-2-1]
- V. Segundo y 7 en la yarda 30 de B. El nose guard B55 está dentro de la zona neutral en el momento del snap. El back A22 lleva la pelota en una jugada rápida por el centro, llega a una zona sin oposición, y en la yarda 10 de B se gira y entra dando saltitos en la end zone. El Head Linesman y el Line Judge habían señalado el offside, y el Back Judge señaló la acción de A22. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan, se repite el down. Segundo y 7 en la yarda 30 de B. [Citado por 9-2-1]
- VI. Primero y 10 en la yarda 50. El quarterback lanza un pitch hacia el corredor A44, quien corre hacia la derecha y hacia la goal line. El Line Judge, siguiendo la jugada, lanza un pañuelo al linebacker B57 por gritarle obscenidades, quejándose de haber sido agarrado por el tight end. A44 anota un touchdown. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva por conducta antideportiva contra

- B57. La penalización se puede aplicar o bien en el try o en el kickoff, según la opción elegida por el Equipo A. [Citado por 9-2-1]
- VII. Tercero y 15 en la yarda 45 de A. A12 retrocede para lanzar un pase cuando recibe un sack del tackle B77 para una pérdida de 10 yardas. B77 salta sobre sus pies, golpea su pecho, permanece sobre A12 y se mofa de él, fanfarroneando antes los asistentes, recibiendo entonces los pañuelos del Referee y del Line Judge. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta por la conducta antideportiva de B77. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta más un primer down automático. Primero y 10 para el Equipo A en la yarda 50. [Citado por 9-2-1]
- VIII. El safety B33 intercepta un pase en la yarda 10 de B y retorna para touchdown. Mientras el Line Judge corre por la sideline, cubriendo la jugada, lanza un pañuelo tras contactar con el entrenador principal del Equipo B que se encontraba en el terreno de juego cerca de la yarda 40 de B. **APLICACIÓN:** A pesar de tratarse de una falta sucedida a pelota viva, debe tratarse como una falta a pelota muerta puesto que no es cometida por ningún jugador. El touchdown cuenta y las 15 yardas de penalización se aplican **en el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en periodos extra.** [Citado por 9-2-1]
- IX. Segundo y 5 en la yarda A-45. El portador de la pelota A33 se queda solo y tiene el camino limpio hacia la goal line. En la yarda 2 de B realiza, de repente, un brusco giro hacia la izquierda y trota a lo largo de la B-2 mientras jugadores del Equipo B empiezan a alcanzarlo. Entonces, lleva la pelota dentro de la end zone. A33, a continuación, corre hacia las gradas y empieza a chocar las manos con los fans. **APLICACIÓN:** No hay anotación. A33 es cargado con dos faltas por conducta antideportiva, una a pelota viva y otra a pelota muerta. Se aplican ambas penalizaciones de 15 yardas y A33 es **descalificado** del partido. Primero y 10 para el Equipo A en la yarda 32 de B (Regla 9-2-6). [Citado por 9-2-1]
- X. Después de que el portador de la pelota es placado, A55 y B73 se enzarzan en una refriega de la cual los árbitros deben separarlos y lanzar pañuelos. Ambos jugadores son penalizados con faltas personales a pelota muerta. **APLICACIÓN:** Las faltas a pelota muerta se compensan. Cada jugador recibe una falta por conducta antideportiva que cuentan para las dos faltas que llevan a la descalificación automática. El Referee anuncia si es la primera o la segunda falta por conducta antideportiva de A55 y B73 [Citado por 9-2-1, 9-2-1-a-1-j]
- XI. Durante la jugada, el portador de la pelota hace un fumble y varios jugadores se lanzan hacia la pelota. B55 agarra a A33 y lo saca de la pila de jugadores. **APLICACIÓN:** B55 es sancionado con una falta por conducta antideportiva. 15 yardas y primer down automático. El árbitro anuncia si es la primera o la segunda falta por conducta antideportiva contra B55. Si es la segunda, B55 resulta descalificado del partido. [Citado por 9-2-1-a-1-k]
- XII. Durante un tiempo de pelota muerta, un entrenador principal o un entrenador asistente es penalizado por llegar hasta los números e increpar a los árbitros de manera ruidosa y abusiva. **APLICACIÓN:** Los árbitros penalizan al entrenador principal o al entrenador asistente con una falta por conducta antideportiva. El Referee anuncia si es la primera o la segunda falta por conducta antideportiva contra el entrenador en cuestión. Si es la segunda, el entrenador en cuestión resulta descalificado del partido.

Tácticas Desleales

ARTÍCULO 2.

- a. Ningún jugador puede esconder la pelota con o por debajo de la ropa o equipamiento o sustituirla por ningún otro objeto.
- b. No se pueden hacer sustituciones simuladas con el fin de confundir a los oponentes. No se puede utilizar ninguna táctica asociada con los sustitutos o el proceso de sustitución para confundir a los oponentes (Regla 3-5-2-e) **(D.A. 9-2-2:I-VI)**.
- c. No se puede utilizar ningún equipamiento para confundir a los oponentes (Regla 1-4-2-d).

- d. No se puede emplear ninguna acción inusual o verborrea, por parte del Equipo A, para confundir a un oponente y hacerle creer que el snap o el free kick no es inminente
- e. Ninguna acción que simule una lesión puede ser usada para confundir oponentes o árbitros.

PENALIZACIÓN – [a-e] – Conducta antideportiva. Falta a pelota viva, 15 yardas desde el punto previo [S27: UFT]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47: DSQ].

- f. No más de un miembro del equipo podrá ser asignado o llevar el mismo número de camiseta de juego (*Excepción:* Partidos que no sean de competición).

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva cargada contra el entrenador principal y los jugadores deben corregir la numeración inmediatamente y reportar el cambio. Administrar como una falta a pelota muerta – 15 yardas [S27: UC-2PN]

Decisión Aprobada 9-2-2

- I. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse, el Equipo A hace una formación con dos jugadores en una posición abierta a ambos lados del snapper y otros dos jugadores de línea adyacentes al snapper. No hay más de cuatro jugadores legalmente en el backfield. El Equipo A envía a dos sustitutos, los cuales se colocan en la línea de scrimmage al lado de los dos jugadores de línea abiertos en el lado del campo opuesto al de su banda. Esto deja al Equipo A con nueve jugadores en la línea de scrimmage y cuatro en el backfield todos colocados legalmente. Inmediatamente y antes del snap, los dos jugadores de línea más cercanos a su banda dejan el campo y no están en el momento del snap. Hay siete jugadores en la línea de scrimmage, cinco de los cuales son jugadores de línea con números entre el 50 y el 79. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto previo. Esto es una sustitución simulada de un jugador para confundir al oponente. [Citado por 9-2-2-b]
- II. En cuarto down en la yarda 12 del Equipo B, A1 entra en el campo con una bota para chutar mientras sus 11 compañeros están en el huddle. A1 se arrodilla y mide la distancia desde la zona neutral hasta el punto de chut. Mientras sus compañeros abandonan el huddle, A1 deja el campo con la bota. El Equipo A hace rápidamente una jugada de carrera. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A por conducta antideportiva. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. No podrá haber una sustitución simulada de un jugador para confundir al oponente, y un jugador que se comunica se tiene que quedar en el campo a lo largo de un down. [Citado por 9-2-2-b]
- III. A1 deja el campo a lo largo de un down. El Equipo A hace un huddle con 10 jugadores. El sustituto A12 entra, y A2 simula dejar el campo, pero se coloca cerca de la sideline para recibir un pase rápido. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto previo. Esto es una sustitución simulada de un jugador para confundir al oponente. [Citado por 9-2-2-b]
- IV. Mientras un equipo está colocándose legalmente para intentar un field goal, el potencial holder del chut va hacia su área de equipo pidiendo una bota. Se lanza una bota dentro del campo, y el jugador, en movimiento hacia su área de equipo, se gira hacia la goal line. Se hace el snap de la pelota al jugador que está en la posición de chutador, quien lanza un pase al jugador que se ha girado hacia delante después de pedir una bota. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 9-2-2-b]
- V. El Equipo A se coloca en una formación de chut de scrimmage y se detiene por un segundo. Uno de los backs del equipo ofensivo grita a A40, un bloqueador del lado derecho, y se mueve hacia él para sacarlo fuera del campo. En el momento del snap, A40 está en movimiento legal hacia su sideline. A40 se gira hacia adelante y se convierte en un receptor de pase. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto previo. Ésta es una táctica asociada con el procedimiento de sustitución para confundir al oponente. [Citado por 9-2-2-b]
- VI. Una vez finalizado el down, el Equipo A envía a tres sustitutos y tres jugadores comienzan a abandonar el campo. A88, que participó en la jugada anterior, sigue a los tres jugadores reemplazados hacia la línea lateral del Equipo A. Los tres jugadores reemplazados continúan y

salen al área del equipo, pero A88 se detiene y se coloca en la línea de scrimmage muy cerca de la sideline. Después del snap, A88 corre junto a la sideline y atrapa un pase hacia adelante. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A al snap, conducta antideportiva por tácticas desleales: usar el proceso de sustitución para engañar a los oponentes. Falta a pelota viva. Penalización – 15 yardas en el punto anterior.

VII. 4/10 @ A-35. El Equipo A comienza sustituciones para un potencial chut y se descubre que el Equipo A tiene tres jugadores asignados llevando el número 2. **APLICACIÓN:** Conducta antideportiva cargada contra el entrenador principal. Después de la aplicación, 4/25 @ A-20. Esta falta cuenta como las dos conductas antideportivas que conllevan la descalificación automática.

Actos Desleales

ARTÍCULO 3. Los siguientes son actos desleales:

- a. Si un equipo no quiere jugar después de haber pasado dos minutos desde el momento de habérselo indicado el Referee.
- b. Si un equipo hace reiteradamente faltas que tan solo se pueden penalizar con media distancia a la goal line.
- c. Cualquier acto obviamente desleal que tiene lugar a lo largo del partido y que no está cubierto por las reglas. **Esto incluye sustitutos, entrenadores o cualquier otra persona sujeta a las reglas, otro que no sea un jugador o un árbitro, que interfiera de cualquier manera con la pelota o un jugador mientras la pelota está en juego. (D.A. 4-2-1:II) (D.A. 9-2-3:I y IV)**

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva. El Referee puede adoptar cualquier decisión que considere justa, incluyendo la repetición del down, incluyendo la aplicación de una falta de 15 yardas, otorgar una anotación, o suspender temporal o definitivamente el partido [S27: UFA].

Decisión Aprobada 9-2-3

- I. Una vez que la pelota se ha declarado lista para jugar y el Umpire (o Center Judge) está en su posición, el Equipo A reemplaza rápidamente a varios jugadores con sustitutos, permanecen estacionarios el segundo requerido y hace el snap. El Umpire (o Center Judge) está intentando llegar a la pelota para permitir que la defensa haga sus sustituciones, pero no puede evitar el snap. **APLICACIÓN:** El partido se detiene, así como el reloj de partido y la defensa puede hacer sus sustituciones para ajustar a las que ha realizado el Equipo A. No hay falta. El reloj de jugada se establece en 25 segundos y comienza con la señal de pelota lista para jugar. El reloj de partido comienza con la señal de pelota lista o al snap, dependiendo de su condición cuando se detuvo el partido. El Referee informa al entrenador principal del Equipo A que cualquier acción subsiguiente resultará en una falta contra el equipo por conducta antideportiva (Regla 3-5-2). [Citado por 9-2-3-c]
- II. El Equipo A, con nueve puntos de desventaja, tiene primero y 10 en la yarda 22 de B con 0:35 en el reloj de partido. En el momento del snap, B21, B40 y B44 sostienen descaradamente, agarrando con ambos brazos alrededor de los receptores del Equipo A y tirándolos al suelo. El quarterback A12 no tiene ningún receptor al que pasar, se revuelve y luego legalmente tira la pelota. Después de la jugada, el reloj de partido marca 0:26. El Back Judge, el Field Judge y el Side Judge han lanzado el pañuelo para cada uno de sus jugadores llave del Equipo B. **APLICACIÓN:** Este es un acto flagrante y obviamente injusto diseñado para quitar tiempo al reloj. El Referee convertirá las faltas por holding en faltas de conducta antideportiva. Penaliza con mitad de distancia. El Equipo A tendrá primero y 10 en la yarda 11 de B. El reloj de partido se restablece a 0:35 y comienza en el siguiente snap. B21, B40 y B44 tienen cada uno, una falta por conducta antideportiva.

III. El Equipo A, adelante en el marcador por cuatro puntos, está en cuarta y 10 en la yarda 30 de A con 0:14 segundos de partido. Desde una formación de shotgun, A12 recibe el snap, se retira hacia su propia goal line y abandona la caja de tackles. Al snap, cada jugador de línea del Equipo A hace un holding descarado al jugador del Equipo B frente a ellos, evitando que los jugadores de línea defensivos presionen inmediatamente al pasador. Cuando los jugadores defensivos se acercan a A12, lanza la pelota alta para que aterrice más allá de la línea de scrimmage y fuera de límites. Cuando el pase golpea el suelo, el reloj de partido marca 0:00. El Umpire, el Center Judge (si corresponde) y el Referee han lanzado sus pañuelos para penalizar los holdings del Equipo A. **APLICACIÓN:** Este es un acto flagrante y obviamente injusto diseñado para quitar tiempo al reloj. El Referee convertirá las faltas por holding en faltas de conducta antideportiva. Penaliza al Equipo A con 15 yardas desde punto previo. El Equipo A tendrá cuarta y 25 en la yarda 15 de A. El reloj de partido se restablece a 0:14 y comienza en el siguiente snap. Cada jugador de línea del Equipo A penalizado por holding, tendrá una falta por conducta antideportiva.

IV. 1/10 @ A-25 con 0:01 en el reloj y el Equipo A pierde de 5 puntos. A12 lanza un pase completo a A88 en mitad del campo. Después de que A88 la atrape, hay una serie de pases hacia detrás legales que mantienen la pelota viva en posesión del Equipo A. En un punto, A21 lanza el balón lateralmente a A44, y el balón cae al suelo sin recuperación alguna. El banquillo del Equipo B pensando que la pelota está muerta, corren hacia el campo. A44 recupera la pelota y empieza a correr, encontrándose mucho tráfico del Equipo B entrando al campo, va hacia atrás y es placado por B50 en B-30. **APLICACIÓN:** Ningún sustituto, entrenador o cualquier otra persona sujeta a las reglas, otro que no sea un jugador o un árbitro, que interfiera de cualquier manera con la pelota o un jugador mientras la pelota está en juego. Esto es un acto desleal que será penalizado con 15 yardas como una falta a pelota viva. El Referee puede aplicar cualquier penalización que considere justa, como otorgar una anotación. [Citado por 9-2-3-c]

Contactar a un Árbitro

ARTÍCULO 4. Las personas sujetas a las reglas (Regla 1-1-6) no pueden contactar de manera intencionada a un árbitro a lo largo del partido.

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva. Administrar como una falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente y descalificación automática. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. [S7, S27 y S47: FCO/DSQ].

Interferencia con la Administración del Partido y con la Sideline

ARTÍCULO 5. Mientras la pelota está viva y durante el momento después de que la pelota haya sido declarada muerta:

a. Los entrenadores, sustitutos y personas autorizadas en el área del equipo deben estar detrás de la línea de entrenadores.

PENALIZACIÓN – Administrar como una falta a pelota muerta.

Primera infracción: Advertencia por interferencia con la sideline. Sin penalización de yardas. [S15: SLW]

Segunda y tercera infracción: Retraso de juego por interferencia con la sideline, cinco yardas desde el punto siguiente [S21 y S29: SLI]

Cuarta y siguientes infracciones: Conducta antideportiva por interferencia con la sideline, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas [S27 y S29: SLM]

b. La interferencia física con un árbitro es una falta del equipo por conducta antideportiva. (D.A. 9-2-5:I)

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva de equipo. Administrar como una falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. [S27: UNS]

Decisión Aprobada 9-2-5

- I. En el kickoff inicial, B22 atrapa el chut en su goal line y retorna por la sideline del lado del campo del Equipo B. A medida que recorre la sideline arbitrando la jugada, el Side Judge contacta o debe rodear a un entrenador del Equipo B o miembro del equipo en el área restringida ("el blanco"). B22 sale fuera de límites en A-20. **APLICACIÓN:** Cualquiera de las situaciones es una interferencia física con un árbitro durante el partido. No hay advertencia. Falta del Equipo B por conducta antideportiva administrada como falta a pelota muerta. Después de la penalización de 15 yardas, el Equipo B tendrá primero y 10 en A-35. [Citado por 9-2-5-b]
- II. Durante un retorno largo de kickoff, el Side Judge tiene que detenerse y rodear al entrenador principal que está fuera del área técnica, en el área restringida o en el campo de juego cerca de la sideline. **APLICACIÓN:** Falta de equipo por conducta antideportiva. Administrar como falta a pelota muerta. Penalizar con 15 yardas en el punto siguiente. Esta es una falta de equipo y no se sanciona como falta de conducta antideportiva contra el entrenador principal.
- III. Durante un retorno largo de kickoff, el entrenador principal y/u otros entrenadores están fuera del área técnica, en el área restringida o en el terreno de juego cerca de la sideline. No se hace ninguna interferencia física con un árbitro durante la jugada. **APLICACIÓN:** Administrar como falta a pelota muerta.

Primera infracción: Advertencia por interferencia con la sideline. Sin penalización por yardas.

Segunda y tercera infracciones: Retraso de juego por interferencia con la sideline, cinco yardas desde el punto siguiente.

Cuarta y siguientes infracciones: Falta por conducta antideportiva de equipo por interferencia con la sideline. Penalizar con 15 yardas desde el punto siguiente. Esta es una falta de equipo y no se sanciona como falta de conducta antideportiva contra ningún entrenador.

Jugadores y Entrenadores Descalificados

ARTÍCULO 6.

- a. Cualquier entrenador, jugador o miembro del equipo uniformado que cometa dos conductas antideportivas en el mismo partido será descalificado.
- b. Un jugador descalificado del partido (Regla 2-27-12) debe abandonar el recinto de juego (Regla 2-31-5) bajo la supervisión del equipo en una cantidad razonable de tiempo tras su descalificación. Debe permanecer fuera de la vista del terreno de juego bajo supervisión del equipo durante el resto del partido.
- c. Un entrenador descalificado debe dejar el recinto de juego en una cantidad razonable de tiempo tras su descalificación. Debe permanecer fuera de la vista del terreno de juego.
- d. El entrenador principal descalificado puede designar a un nuevo entrenador principal entre los miembros de su staff.

Decisión Aprobada 9-2-6

- I. Durante un retorno largo de kickoff, el entrenador principal del equipo que chuta entra al terreno de juego, protestando enérgicamente y enfadado porque debería haber habido un pañuelo por holding del equipo retornador durante el retorno. **APLICACIÓN:** Falta por conducta antideportiva contra el entrenador principal. Administrar como falta la pelota muerta. Penalizar 15 yardas en el punto siguiente. Esto cuenta como una de las faltas por conducta antideportiva contra el entrenador principal. Si ésta fuera su segunda falta por conducta

antideportiva, el entrenador principal resultaría descalificado del partido. Un entrenador principal descalificado del partido puede designar un nuevo entrenador principal.

Expulsión de Personas del Recinto de Juego

ARTÍCULO 7. El árbitro puede exigir a la dirección del partido que expulse del recinto de juego a cualquier persona (Regla 2-31-5) que crea que representa una amenaza para la seguridad de las personas sujetas a las reglas o de los árbitros, o cuyo comportamiento afecte negativamente el adecuado desarrollo del partido. El árbitro puede suspender el partido (Regla 3-3-3-a) mientras esto ocurra.

SECCIÓN 3. Bloqueo, Uso de Manos o Brazos

Quién Puede Bloquear

ARTÍCULO 1. Los jugadores de ambos equipos pueden bloquear a sus oponentes, siempre y cuando no hagan una interferencia en el pase, una interferencia con la oportunidad de atrapar un chut o una falta personal (**Excepción:** Reglas 6-1-12 y 6-5-4).

Interferencia del o Ayuda al Portador de la Pelota o Pasador

ARTÍCULO 2.

- a. El portador de la pelota o el pasador pueden utilizar su mano o brazo para protegerse o empujar a los oponentes.
- b. El portador de la pelota no puede agarrarse a un compañero; ni ningún otro **compañero** de su equipo puede agarrar, tirar, o levantar al **portador de la pelota** para ayudarlo* en su máximo avance. (**D.A. 9-3-2:I**)
- c. Los compañeros del portador de la pelota o pasador pueden **interferir con oponentes** bloqueando, pero no pueden hacerlo entrelazando las manos o agarrándose a un compañero de cualquier forma mientras contactan con un oponente.

PENALIZACIÓN – Cinco yardas [S44: ATR].

Decisión Aprobada 9-3-2

- I. Intentando ganar yardas, el portador de la pelota A44 es ralentizado por los jugadores defensivos que intentan placarlo. El back A22 (a) pone sus manos en las nalgas de A44 y le empuja hacia delante; (b) empuja la pila de compañeros que rodean a A44; (c) agarra el brazo de A44 y trata de empujarlo hacia delante para ganar yardas. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Legal. No es falta empujar al portador de la pelota o la pila. (c) Falta por ayudar al corredor. Penalización de 5 yardas con aplicación tres-y-uno (Regla 9-3-2-b). [Citado por 9-3-2-b]

Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Ofensivo

ARTÍCULO 3.

a. *Uso de las manos*

Un compañero de un portador de la pelota o de un pasador puede bloquear legalmente con sus hombros, manos, parte exterior de sus brazos o cualquier otra parte de su cuerpo bajo las siguientes disposiciones.

1. La(s) mano(s) tiene(n) que estar:
 - (a) Por delante del codo.

- (b) Dentro de la figura del cuerpo del oponente (**Excepción:** Cuando el oponente ofrece su espalda al bloqueador) (**D.A. 9-3-3:VI y VII**)
- (c) A la altura de o por debajo de hombro(s) del bloqueador y del oponente (**Excepción:** Cuando el oponente esta de cuclillas, agachándose o gateando).
- (d) Separadas y nunca en posición entrelazada.

2. La(s) mano(s) estará(n) abierta(s), con la(s) palma(s) mirando hacia la figura del oponente o cerradas o ahuecadas de manera que la palma no mire hacia el oponente. (**D.A. 9-3-3:I-IV, VI-VIII**)

b. *Holding*

No se podrá utilizar la(s) mano(s) o brazo(s) para agarrar, empujar, enganchar, sujetar o abrazar de manera que impida u obstruya ilegalmente a un oponente.

PENALIZACIÓN – 10 yardas. Las penalizaciones del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S42: IUH/OFH].

c. *Equipo chutador*

Un jugador del equipo chutador puede:

1. A lo largo de una jugada de chut de scrimmage, usar su(s) mano(s) y/o brazo(s) para apartar a un oponente que intenta bloquearlo cuando él está por delante de la zona neutral.
2. A lo largo de una jugada de free kick, usar su(s) mano(s) y/o brazo(s) para apartar a un oponente que lo intenta bloquear.
3. A lo largo de una jugada de chut de scrimmage o de free kick, cuando es elegible para tocar la pelota, usar legalmente su(s) mano(s) y/o brazo(s) para empujar a un oponente en un intento de llegar a una pelota suelta.

d. *Equipo pasador*

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

Decisión Aprobada 9-3-3

- I. A6 está avanzando la pelota. Durante la carrera, A12 bloquea con fuerza a B2 con un fuerte empujón en la espalda y por encima de la cintura. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2, 9-3-6]
- II. Un compañero del pasador o del portador de la pelota, detrás de la zona neutral, contacta con un oponente sin tener sus manos y brazos paralelos al suelo, o sus manos ahuecadas o cerradas, pero sin que las palmas miren hacia el oponente. **APLICACIÓN:** Uso legal de las manos. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- III. Un compañero del pasador o portador de la pelota, detrás de la zona neutral, tiene sus brazos paralelos al suelo y contacta con un oponente por encima de los hombros. **APLICACIÓN:** Uso ilegal de manos. Penalización – 10 o 15 yardas por falta personal, aplicación desde el punto previo. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- IV. Un compañero del pasador o portador de la pelota lanza un golpe con la(s) mano(s) cerrada(s) a un oponente por debajo de los hombros. **APLICACIÓN:** Falta personal. Penalización – 15 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- V. Las manos de A2 contactan con el jugador del equipo defensivo B2 en un bloqueo legal. B2 se gira para evitar el bloqueo, con lo que las manos de A2 contactan la espalda de B2. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal. [Citado por 2-3-4-a]

- VI. Las manos de A2 contactan la espalda del jugador del equipo defensivo B2 cuando éste se gira para evitar a A2. A2 mantiene sus manos en la espalda de B2 mientras éste avanza hacia el pasador. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]
- VII. Las manos de A2 contactan con el jugador del equipo defensivo B2 cuando éste se gira para evitar al bloqueador A2, entonces las manos de A2 contactan con la espalda de B2. Después de que las manos de A2 pierdan el contacto con B2, A2 avanza y empuja a B2 por la espalda. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral (Regla 2-3-4). Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2, 9-3-6]
- VIII. A1 en, delante o detrás de la zona neutral contacta con un oponente con una mano abierta o con las manos cerradas o ahuecadas sin que las palmas miren hacia el oponente. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal. [Citado por 9-3-3-a-2]
- IX. A12 recibe el snap y retrocede para pasar. El defensivo end B95 pasa al tackle A75 y está a punto de placar a A12, quien todavía está dentro de la caja de tackles. A75 empuja a B95 en la espalda por los números para evitar que consiga placar. El pase de A12 se completa para Touchdown. **APLICACIÓN:** Falta por bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas. [Citado por 9-3-6]

Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Defensivo

ARTÍCULO 4.

- a. Los jugadores de la defensa pueden utilizar las manos o brazos para empujar, tirar, apartar, o levantar a los jugadores del equipo ofensivo:
 1. Cuando intenten llegar al corredor o a aquel que simule llevar la pelota
 2. A los oponentes que claramente intenten bloquearlos.
- b. Un jugador de la defensa puede usar legalmente sus manos o brazos para apartar o bloquear a un oponente en un intento de llegar a una pelota suelta (Regla 9-1-5 Excepciones 3 y 4 y Regla 9-3-6 Excepciones 3 y 5):
 1. A lo largo de un pase hacia atrás, fumble o chut en el que él es elegible para tocar.
 2. A lo largo de cualquier pase hacia adelante que cruce la zona neutral y haya sido tocado por cualquier jugador o por un árbitro.
- c. Cuando no se hace ningún intento para llegar a la pelota o al portador del balón o quien simule llevarlo, los jugadores del equipo defensivo tienen que cumplir las Reglas 9-3-3-a y 9-3-3-b (arriba).
- d. Los jugadores de la defensa no pueden utilizar las manos y brazos para placar, sujetar u obstruir ilegalmente de cualquier otra manera a un oponente que no sea el portador del balón o a aquel que simule llevarlo.
- e. Los jugadores de la defensa pueden apartar o bloquear legalmente a un receptor elegible de pase hasta que este jugador ocupe la misma línea de yarda que el defensor, o hasta que el oponente ya no lo pueda bloquear. El contacto continuo es ilegal. **(D.A. 9-3-5:I)**

PENALIZACIÓN – [c-e] 10 o 15 yardas [S38, S42, S43 o S45: IUH/DEH/PF-*].

Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Defensivo: Downs de Pase

ARTÍCULO 5. Durante una jugada de pase legal hacia adelante que cruce la zona neutral, si antes de que el pase sea tocado hay una falta de contacto por el Equipo B más allá de la zona neutral contra a un receptor elegible (que no sea una interferencia de pase), la penalización incluye un primer down automático.

PENALIZACIÓN – 10 o 15 yardas y primer down automático si el primer down no entra en conflicto con otras reglas [S38, S42, S43 o S45: IUH/DEH/PF-*].

Decisión Aprobada 9-3-5

- I. Antes de que se lance un pase legal hacia adelante que cruce la zona neutral, el Equipo B agarra a A1, que es elegible, y está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, holding. Penalización – 10 yardas y primer down, aplicación desde el punto previo. [Citado por 9-3-4-e]

Bloqueo por la Espalda

ARTÍCULO 6. Un bloqueo por la espalda (que no sea contra el portador de la pelota) es ilegal. (D.A. 9-3-3:I, VII y IX) (D.A. 10-2-2:XII)

Excepciones:

1. Los jugadores ofensivos que están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de la zona de bloqueo (Regla 2-3-6) pueden bloquear legalmente por la espalda en la zona de bloqueo, sujeto a las siguientes restricciones:
 - (a) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo, no puede salir de la zona, volver a entrar y bloquear por la espalda.
 - (b) La zona de bloqueo desaparece cuando la pelota sale de la zona (Regla 2-3-6).
2. Cuando un jugador se gira ofreciendo su espalda a un potencial bloqueador el cual se dirige claramente hacia él por dirección o movimiento.
3. Cuando un jugador intenta llegar a un corredor o intenta legalmente recuperar o atrapar un fumble, un pase hacia atrás, un chut o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un oponente por encima de la cintura (Regla 9-1-5 Excepción 3).
4. Cuando el oponente gira su espalda hacia el bloqueador bajo la Regla 9-3-3-a-1-(b).
5. Cuando un jugador elegible por detrás de la zona neutral empuja a un oponente por la espalda y por encima de la cintura para coger un pase hacia adelante (Regla 9-1-5 Excepción 4).

PENALIZACIÓN – 10 yardas. Las penalizaciones del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S43: IBB].

SECCIÓN 4. Batear y Chutar

Batear una Pelota Suelta

ARTÍCULO 1.

- a. Mientras un pase está en vuelo, cualquier jugador elegible para tocar la pelota puede batearla en cualquier dirección (**Excepción:** Regla 9-4-2).
- b. Cualquier jugador puede bloquear un chut de scrimmage en el campo de juego o en la end zone.
- c. Ningún jugador puede batear otras pelotas sueltas hacia adelante en el campo de juego o en cualquier dirección si la pelota está en la end zone (Regla 2-2-3-a) (**Excepción:** Regla 6-3-11). (D.A. 6-3-11:I) (D.A. 9-4-1:I-X) (D.A. 10-2-2:II)

PENALIZACIÓN – 10 yardas y pérdida de down para las faltas del Equipo A si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas [S31 y S9: BAT]. [Excepción: No hay pérdida de down si la falta ocurre cuando un chut de scrimmage legal ha cruzado la zona neutral].

Decisión Aprobada 9-4-1

- I. El Equipo A intenta un field goal desde la yarda 30 del Equipo B. Un jugador del Equipo B en la end zone, salta por encima del larguero y batea la pelota en vuelo. La pelota va hacia la end zone donde es recuperada por el Equipo A. **APLICACIÓN:** Falta por batear la pelota en la end zone. El resultado de la jugada es touchdown. [Citado por 9-4-1-c]
- II. El Equipo A intenta un field goal desde la yarda 30 del Equipo B. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del larguero y golpea la pelota en vuelo. La pelota cae dentro de la end zone y es recuperada por el Equipo B. **APLICACIÓN:** Falta por batear la pelota en la end zone. El resultado de la jugada es un touchback. Safety si el Equipo A acepta la penalización. [Citado por 9-4-1-c]
- III. El Equipo A intenta un field goal desde la yarda 30 del Equipo B. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del larguero y golpea la pelota en vuelo. La pelota cae dentro del campo de juego. **APLICACIÓN:** Falta por batear la pelota en la end zone. Durante una jugada normal, el punto posterior al chut de scrimmage da un safety por la penalización. La pelota continúa viva, y las normas de un chut de scrimmage normal se aplican. El Equipo A puede escoger el resultado de la jugada. Si la recupera el Equipo A, no anota y acepta la penalización, o si la falta ocurre durante un periodo extra, la aplicación es en el punto previo. [Citado por 9-4-1-c]
- IV. El Equipo A intenta una conversión en un try con un place kick. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del larguero y batea la pelota en vuelo. La pelota sale fuera de límites por la end zone. **APLICACIÓN:** Falta por batear la pelota en la end zone. Penalización – Media distancia desde el punto previo. Las reglas del punto posterior a un chut de scrimmage no se aplican en un try (Regla 10-2-3). [Citado por 9-4-1-c]
- V. El Equipo A intenta una conversión en un try con un place kick. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del larguero y golpea la pelota en vuelo. La pelota va dentro de la end zone y es recuperada por el Equipo A. **APLICACIÓN:** Falta por batear la pelota en la end zone. El Equipo A puede declinar la penalización y anotar dos puntos. [Citado por 9-4-1-c]
- VI. El Equipo A intenta un field goal, y B23, en la end zone, salta por encima del larguero y atrapa la pelota. **APLICACIÓN:** Jugada legal. [Citado por 9-4-1-c]
- VII. Un fumble en el aire del Equipo A es bateado hacia adelante por B1, y la pelota sale fuera de límites por detrás de la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Safety. Batear un fumble en vuelo no es dar un nuevo impulso (Regla 8-7-2-b). Falta del Equipo B. Penalización – 10 yardas. [Citado por 9-4-1-c]
- VIII. Un pase hacia atrás en el aire del Equipo A es bateado por B1, y la pelota sale fuera de límites por detrás de la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Safety. Un pase puede ser bateado en cualquier dirección y la responsabilidad del impulso se carga al pase del Equipo A (Regla 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 9-4-1-c]
- IX. Un jugador del Equipo B hace un muff de un free kick en vuelo en su end zone. Mientras la pelota está suelta en la end zone, un jugador del Equipo B la batea haciendo que salga de la end zone. **APLICACIÓN:** El resultado de la jugada es un touchback. Falta del Equipo B por batear ilegalmente una pelota en la end zone. Penalización – 10 yardas desde el punto previo. [Citado por 9-4-1-c]
- X. Después de interceptar un pase legal hacia adelante en la yarda 20 del Equipo B, B1 hace un fumble en la yarda 38 del Equipo B, B2 batea ilegalmente la pelota, la cual va hacia adelante y sale fuera de límites. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B. Penalización – 10 yardas desde el punto de la falta. Pelota para el Equipo B, primero y 10 en la yarda 20. No se incluye la pérdida de down dado que al Equipo B se le concede una nueva serie después de la aplicación de la penalización (Regla 5-1-1-e-1). [Citado por 9-4-1-c]
- XI. El Equipo A se prepara para realizar un kickoff. La pelota está sobre el tee y el Referee ya ha

señalado que está lista para jugar. Cuando el chutador se acerca a la pelota, ésta empieza a rodar fuera del tee en el momento en el que el chutador inicia el movimiento para el chut. El chutador continúa y chuta la pelota mientras ésta rueda fuera o cerca del tee. **APLICACIÓN:** No hay falta. No es una violación de ninguna de las reglas 9-4-4 o 9-2-1-a-2-(a). Los árbitros deben detener la jugada e indicar a los equipos que se posicionen de nuevo para el kickoff. Si las condiciones climatológicas así lo indican, el Equipo A deberá utilizar un holder para sostener la pelota en el tee. [Citado por 9-4-4]

Batear un Pase Hacia Atrás en Vuelo

ARTÍCULO 2. Un pase hacia atrás en vuelo no puede ser bateado hacia adelante por el equipo pasador.

PENALIZACIÓN – 10 yardas [S31: BAT].

Batear una Pelota en Posesión

ARTÍCULO 3. Una pelota en posesión de un jugador no puede ser bateada hacia adelante por un jugador del mismo equipo.

PENALIZACIÓN – 10 yardas [S31: BAT].

Chutar Ilegalmente la Pelota

ARTÍCULO 4. Ningún jugador puede chutar una pelota suelta, un pase hacia adelante o una pelota que está siendo sujeta por un oponente para hacer un place kick. Estos actos ilegales no cambian el estado de la pelota suelta o del pase hacia adelante; pero si el jugador que sujeta la pelota para un place kick pierde la posesión a lo largo de un down de scrimmage, es un fumble y se considera pelota suelta; si es a lo largo de un free kick, la pelota permanece muerta (**D.A. 8-7-2:IV**) (**D.A. 9-4-1:XI**)

PENALIZACIÓN – 10 yardas y pérdida de down para faltas del Equipo A si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas [S31 y S9: IKB] (Excepción: No hay pérdida de down si la falta ocurre cuando un chut de scrimmage legal ha cruzado la zona neutral).

Decisión Aprobada 9-4-4

- I. Cuarto y ocho en A-48. Desde una formación de chut de scrimmage, A32 chuta la pelota hasta la yarda 7 de B, donde golpea a B25 en la pierna. A medida que la pelota rueda por el suelo, B25 la patea en la yarda 4 de B, para evitar que el Equipo A la recupere. La pelota rebota en la end zone del Equipo de B y sale por la end line. **APLICACIÓN:** El resultado de la jugada es un safety, ya que el chut de B25 proporciona un nuevo impulso a la pelota. Falta de B25 por chutar ilegalmente la pelota. El Equipo A puede rechazar la penalización y llevarse los dos puntos, o aceptar la penalización. La falta de B25 se rige por las reglas del punto posterior al chut de scrimmage, por lo que, si se acepta la penalización, sería pelota para el Equipo B en B-2, primer down y 10 (Reglas 8-5-1-a y 8-7-2-b).

SECCIÓN 5. Pelea

ARTÍCULO 1.

- a. Antes, durante y después del partido, incluido el descanso del medio tiempo, ningún miembro uniformado de los equipos ni los entrenadores participará en una pelea (Regla 2-32-1).

PENALIZACIÓN – 15 yardas. Para faltas a pelota muerta 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el primer down no entra

en conflicto con otras reglas. Descalificación para el resto del partido [S7, S27 o S38, y S47: FGT/DSQ].

b. A lo largo de cualquier mitad, los entrenadores y los sustitutos no dejarán su área de equipo para participar en una pelea, ni participarán en una pelea en su área de equipo.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación para el resto del partido y el siguiente partido [S7, S27 o S38, y S47: FGT/DSQ].

ARTÍCULO 2. El Referee notificará (por escrito) a la Competición todas las descalificaciones por peleas. El Comité de Competición será el responsable de la imposición de las sanciones correspondientes.

SECCIÓN 6. Faltas Flagrantes

Expulsión del Jugador

ARTÍCULO 1. Cuando un jugador es descalificado del partido debido a una falta personal flagrante (Regla 2-10-3), o una conducta antideportiva flagrante, la autoridad disciplinaria deberá, cuando sea posible, iniciar una revisión del vídeo para aplicar posibles sanciones adicionales antes del próximo partido programado.

Falta No Marcada

ARTÍCULO 2. Si la revisión posterior de un partido por parte de la autoridad disciplinaria revela jugadas que involucran faltas personales flagrantes o conductas antideportivas flagrantes que los árbitros del partido no marcaron, la autoridad disciplinaria puede imponer sanciones antes del próximo partido programado.

REGLA 10

Aplicación de las Penalizaciones

SECCIÓN 1. Penalizaciones Completadas

Cómo y Cuándo se Completó

ARTÍCULO 1.

- a. Una penalización se completa cuando ha sido aceptada, declinada, compensada o cancelada de acuerdo a la regla, o cuando la elección es obvia para el Referee.
- b. Cualquier penalización puede ser declinada, pero los jugadores descalificados tienen que dejar el partido tanto si la penalización es aceptada como declinada (Regla 2-27-12).
- c. Cuando se comete una falta, la penalización se completará antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse para el siguiente down.
- d. Las penalizaciones no serán aplicadas si entran en conflicto con otras reglas.

Simultáneo con Snap

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

Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo

ARTÍCULO 3. Cuando dos o más faltas a pelota viva del mismo equipo son informadas al Referee, el equipo ofendido puede escoger solo una de esas penalizaciones. Cualquier jugador que cometa una falta que provoque la descalificación debe abandonar el partido.

Compensación de Faltas

ARTÍCULO 4. Si se le informan al Referee faltas a pelota viva por parte de los dos equipos, las faltas se compensan entre sí y el down se repite. (**D.A. 10-1-4:I y VII**) Cualquier jugador que cometa una falta que provoque la descalificación debe abandonar el partido.

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión de equipo a lo largo de un down, y el último equipo que gana la posesión no había cometido faltas antes de la última ganancia de posesión, puede declinar la compensación de faltas y así retener la posesión después de la aplicación de la penalización por su falta (**D.A. 10-1-4:II-VII**)
2. Cuando todas las faltas del Equipo B indican una aplicación desde el punto posterior al chut de scrimmage, el Equipo B puede declinar la compensación de faltas y aceptar la aplicación desde el punto posterior al chut de scrimmage.
3. Regla 10-2-7-c (a lo largo de un try o periodo extra después de la posesión del Equipo B).

Decisión Aprobada 10-1-4

- I. En un kickoff del Equipo A, el Equipo B comete una falta antes de que la pelota salga fuera de límites entre las goal lines sin que nadie la toque. **APLICACIÓN:** Faltas compensadas. El Equipo A volverá a chutar en el punto previo. [Citado en 10-1-4]

- II. En un kickoff del Equipo A desde su yarda 35, el Equipo B hace una falta personal después de que la pelota sale fuera de límites entre las goal lines sin que nadie la toque. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede escoger la repetición del chut desde la yarda 45 del Equipo A. Si el Equipo B retiene la pelota, lo hará en su propia yarda 20 después de una penalización de 15 yardas desde su yarda 35, o 15 yardas por detrás del punto en el que la penalización de cinco yardas contra el Equipo A deje la pelota (Reglas 6-1-8 y 10-1-6). [Citado por 10-1-4 Excepción 1]
- III. El Equipo A está en una formación ilegal justo en el snap. El pase hacia adelante de A1 es interceptado por B1, quien avanza cinco yardas y es placado. El Equipo B hace un clipping durante la carrera de B1. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene la opción de aceptar la compensación de faltas y repetición del down o declinar la compensación de faltas para retener la pelota tras completar la aplicación de su penalización. En el último caso, el Equipo A puede aceptar o declinar la penalización por la falta de clipping del Equipo B. [Citado por 10-1-4 Excepción 1, 5-2-8]
- IV. A1 lanza un pase ilegal hacia adelante y el Equipo B estaba invadiendo la zona neutral en el momento del snap. B23 intercepta el pase y B10 comete un clipping durante el retorno. B23 es placado dentro del campo. **APLICACIÓN:** No hay opción. Las faltas se compensan entre sí y el down se repite. El Equipo B no puede declinar la compensación de faltas puesto que cometió una falta antes de tener posesión de la pelota. [Citado por 10-1-4 Excepción 1, 5-2-8]
- V. Un pase hacia adelante de A1 es interceptado por B1, quien avanza y hace un fumble. B2 recoge la pelota y la avanza cinco yardas más. El Equipo A hace una falta a lo largo o después del down, y el Equipo B hace una falta cuando B2 está avanzando o durante el fumble. **APLICACIÓN:** Si la falta del Equipo A era una falta a pelota viva, el Equipo B puede escoger la compensación de faltas y repetir el down o elegir la opción de retener la pelota con la aplicación de la falta cometida por su equipo. Si la falta del Equipo A era una falta a pelota muerta, el Equipo B tiene que retener la posesión de la pelota después de la aplicación de ambas penalizaciones. [Citado por 10-1-4 Excepción 1, 5-2-8]
- VI. El pase legal hacia adelante del Equipo A es interceptado por B45, quien avanza varias yardas. Durante el retorno, B23 comete un clipping y A78 bloquea a B45 tirando y retorciendo su máscara. **APLICACIÓN:** Puesto que el Equipo B no cometió faltas antes del cambio de posesión, puede declinar la compensación de faltas y retener la posesión tras la aplicación de la penalización por su clipping. [Citado por 10-1-4 Excepción 1, 5-2-8]
- VII. A1 recibe el snap pisando la end line. El Equipo B estaba en offside en el snap. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, fuera de límites en el momento del snap, se compensa con el offside del Equipo B, y se repite el down [*Nota:* Si el Equipo B no estuviera en offside, el Equipo B podría escoger la penalización por la falta del Equipo A o un safety (Regla 8-5-1-a)]. [Citado por 10-1-4 Excepción 1, 5-2-8]

Faltas a Pelota Muerta

ARTÍCULO 5. Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se administrarán por separado y en el orden en el que ocurran (**D.A. 10-1-5:I-III**) [**Excepción:** Cuando al Referee le sean informadas faltas por conducta antideportiva a pelota muerta o faltas personales a pelota muerta de ambos equipos y antes de que las penalizaciones sean completadas, las faltas se compensarán y no se alterará el número o tipo de down que había antes de que tuvieran lugar las faltas. Los jugadores descalificados deberán dejar el partido (Reglas 5-2-6 y 10-2-2-a)].

Decisión Aprobada 10-1-5

- I. En cuarto y ocho yardas por ganar, el Equipo A gana cuatro yardas y la pelota es declarada muerta, después de esto B1 es sancionado por lanzarse sobre el oponente. **APLICACIÓN:** Falta personal del Equipo B. Penalización – 15 yardas desde el punto siguiente. Primero y 10 para el

Equipo B (Regla 5-1-1-c). El reloj se iniciará en el snap. [Citado por 10-1-5, 5-1-1-c, 5-2-6]

- II. Una falta personal tiene lugar durante la acción después de una infracción del snap que se ha hecho antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Se tiene que hacer todo tipo de esfuerzo para evitar un snap prematuro y la acción resultante; pero si sucede, tenemos una falta entre downs. Se aplicarán las dos faltas. Si la falta personal es del Equipo B, habrá una ganancia neta de 10 yardas para el Equipo A. La falta del Equipo B daría como resultado un primer down automático. [Citado por 10-1-5, 5-2-6]
- III. Segundo y goal en la yarda tres. El portador de la pelota A14 es placado en la yarda uno, y, entonces, B67 se tira encima de él. A14 se la devuelve **pegando un puñetazo** a B67. **APLICACIÓN:** Las penalizaciones se compensan dado que ninguna había sido completada. A14 está descalificado por pelear. Tercero y goal (Regla 10-1-1). [Citado por 10-1-5, 5-2-6]

Faltas a Pelota Viva Seguidas de Faltas a Pelota Muerta

ARTÍCULO 6.

- a. Las faltas a pelota viva no compensan las faltas a pelota muerta.
- b. Cuando una falta a pelota viva de un equipo es seguida de una o más faltas a pelota muerta (incluyendo las faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta) de un oponente o del mismo equipo, las penalizaciones se administrarán separadamente y en el orden en el que ocurran. **(D.A. 10-1-6:I-VI)**

Decisión Aprobada 10-1-6

- I. El Equipo A realiza un punt y está ilegalmente en movimiento en el momento del snap. La pelota, no tocada, sale fuera de límites entre las goal lines, tras lo cual el Equipo B comete una falta personal. **APLICACIÓN:** Posibles opciones: (1) Si el Equipo B elige la repetición del down, el Equipo A será penalizado con 5 yardas desde el punto previo seguidas de una penalización de 15 yardas contra el Equipo B, incluyendo un primer down automático. (2) El Equipo B puede declinar la penalización por el movimiento ilegal y mantener la pelota, primero y 10 tras una penalización de 15 yardas desde el punto de fuera de límites. (3) El Equipo B podría aceptar la penalización de 5 yardas aplicadas en el punto de fuera de límites (Regla 6-3-13) seguido de la penalización de 15 yardas contra el Equipo B. En todos los casos, el reloj se iniciará al snap (Regla 3-3-2-d-8). [Citado por 10-1-6-b]
- II. El portador de la pelota B17, estando en la yarda 11 del Equipo A, se mofa del perseguidor A55 antes de anotar un touchdown en un pase interceptado. Después de que B17 cruce la goal line, es placado por A55 cinco yardas dentro de la end zone. **APLICACIÓN:** Conducta antideportiva de B17 y A55. Se aplican ambas penalizaciones. La penalización por la falta a pelota viva de B17 se aplica en la yarda 11 de A, y la de la falta a pelota muerta de A55 se aplica en el punto siguiente. Primero y 10 para el Equipo B en la yarda 13 de A. [Citado por 10-1-6-b]
- III. B1 hace una falta a lo largo de un down antes de que B2 intercepte un pase legal hacia adelante. Después de que la pelota es declarada muerta, A2 se tira encima de un jugador. **APLICACIÓN:** El Equipo A mantiene la posesión de la pelota después de que el Equipo B sea penalizado. Entonces el Equipo A será penalizado por la falta a pelota muerta (Regla 5-2-3). [Citado por 10-1-6-b]
- IV. El Equipo B está en offside en el momento del snap en su yarda tres (no es un try), y el Equipo A lanza un pase legal hacia adelante dentro de la end zone del Equipo B. El Equipo B intercepta y corre 101 yardas hasta la end zone del Equipo A, después de lo cual el Equipo A hace un clipping. **APLICACIÓN:** Repetir el down poniendo el Equipo A la pelota en juego en la yarda 16½ del Equipo B. [Citado por 10-1-6-b]
- V. No ha habido faltas cuando el Equipo B intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A. En

la carrera de retorno, un jugador del Equipo B hace un clipping. Cuando la pelota se convierte en muerta, un jugador del Equipo A se tira encima de un contrario. **APLICACIÓN:** El Equipo B retiene la posesión de la pelota. Penalizar la falta por clipping del Equipo B, seguido de una penalización por la falta a pelota muerta del Equipo A. Las distancias se cancelarán a no ser que el punto de aplicación de una de ellas esté detrás de la yarda 30 y la aplicación sea hacia esa goal line. [Citado por 10-1-6-b]

- VI. El Equipo A hace un punt y comete una violación por toque. B1 hace un clipping a lo largo de la carrera de retorno del punt, durante el cual se produce un fumble de B2. A1 recupera el fumble, y A2 hace una falta después de que la pelota esté muerta. **APLICACIÓN:** El Equipo A tiene la primera opción porque el Equipo B cometió una falta a pelota viva. Si el Equipo A no acepta la falta del Equipo B, el Equipo B tendrá la pelota en el punto de la violación, con la consiguiente opción de aceptación de la aplicación de la falta a pelota muerta del Equipo A. Si el Equipo A acepta la falta del Equipo B, la pelota será para el Equipo B después de la aplicación de la falta a pelota viva seguida por la de la falta a pelota muerta. [Citado por 10-1-6-b]

Faltas en los Intervalos

ARTÍCULO 7. Las penalizaciones por faltas que tienen lugar entre el final del cuarto periodo y el inicio del periodo extra de una prórroga, entre posesiones de series durante un periodo extra, y entre periodos extra, serán aplicadas desde la línea de yarda 25, punto de la primera serie de posesión (**Excepción:** Regla 10-2-5). (**D.A. 10-2-5: I-XII**)

SECCIÓN 2. Procedimientos de Aplicación

Puntos de Aplicación

ARTÍCULO 1.

- a. Para la mayoría de las faltas, el punto de aplicación se especifica en la declaración de la penalización. En los casos en los que el punto de aplicación no está especificado en la declaración de la penalización, el punto de aplicación se determina por el Principio de Tres-Y-Uno (Reglas 2-33 y 10-2-2-c).
- b. Los posibles puntos de aplicación son: el punto previo, el punto de la falta, el punto siguiente y el punto donde acaba la carrera, y – solamente para chuts de scrimmage – el punto posterior al chut de scrimmage.

Determinación del Punto de Aplicación y el Punto Básico

ARTÍCULO 2.

- a. *Faltas a Pelota muerta.* El punto de aplicación para una falta cometida cuando la pelota está muerta es el punto siguiente.
- b. *Faltas del Equipo A detrás de la zona neutral.* Para las siguientes faltas cometidas por el Equipo A tras la zona neutral, la penalización se aplica en el punto previo: uso ilegal de manos, holding, bloqueo ilegal y faltas personales (**Excepción:** Si las faltas ocurren en la end zone del Equipo A, la penalización es un safety). Sin embargo, ver Regla 6-3-13 para faltas del equipo chutador durante jugadas de chut de scrimmage.
- c. El Principio Tres-Y-Uno (Regla 2-33) es como sigue:
 1. Cuando el equipo en posesión cometa una falta *detrás* del punto básico, la penalización se aplica en el punto de la falta.
 2. Cuando el equipo en posesión cometa una falta *más allá* del punto básico, la penalización se aplica en el punto básico.
 3. Cuando el equipo que no tiene la posesión cometa una falta *tanto detrás como delante* del

punto básico, la penalización se aplica en el punto básico.

d. Los siguientes son los puntos básicos para varias categorías de jugadas:

1. *Jugadas de carrera.*

(a) *Punto previo*, cuando la carrera relacionada con la falta termine por detrás de la zona neutral.

(b) *Final de la carrera relacionada con la falta*, cuando la carrera relacionada con la falta termine por delante de la zona neutral.

(c) *Final de la carrera relacionada con la falta*, en jugadas de carrera en las que no hay zona neutral.

2. *Jugadas de carrera cuando la carrera termine en la end zone después de un cambio de posesión de equipo (que no sea un try).*

(a) *Punto siguiente*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en la end zone y el resultado de la jugada sea un touchback.

(b) *Goal line*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en el terreno de juego y la carrera relacionada con la falta termine en la end zone (**Excepción:** Regla 8-5-1-Excepciones).

(c) *Goal line*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en la end zone, la carrera relacionada con la falta termine en la end zone, y el resultado de la jugada no sea un touchback.

3. *Jugadas de pase.*

Punto previo, en jugadas de pase legal hacia adelante.

4. *Jugadas de chut.*

(a) *Punto previo*, en jugadas de chut legal a menos que la falta esté regida por las reglas del punto posterior al chut de scrimmage.

(b) *Punto posterior al chut de scrimmage*, si la falta está regida por las reglas del punto posterior al chut de scrimmage.

e. *Para faltas del Equipo B durante una jugada de pase legal adelantado:*

1. La aplicación de penalización para faltas personales del Equipo B es al final de la última carrera cuando esta termina más allá de la zona neutral y no hay un cambio de posesión durante el down. (Regla 7-3-12). (**D.A. 7-3-12:I**) (**D.A. 9-1-2:III**)

2. Si el pase cruza la zona neutral y el Equipo B comete una falta de contacto contra un receptor elegible más allá de la zona neutral antes de que la pelota sea tocada, la falta incluye un primer down automático. (Regla 9-3-5).

Decisión Aprobada 10-2-2

- I. Un kickoff no tocado por el Equipo B sale fuera de límites tras un toque ilegal del Equipo A. El Equipo A comete una falta personal o un holding durante el chut. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene las siguientes opciones: puede hacer el snap de la pelota en el punto del toque ilegal; aceptar una penalización de 5, 10 o 15 yardas desde el punto previo con el Equipo A volviendo a chutar; hacer el snap de la pelota 5, 10 o 15 yardas más allá del punto en el que la pelota salió fuera de límites; o hacer el snap 30 yardas más allá de la línea de restricción del Equipo A.
- II. Un fumble o un pase hacia atrás del Equipo A queda suelto en la end zone del Equipo A, donde A33 chuta o batea la pelota. **APLICACIÓN:** Penalización – Safety (Regla 8-5-1-b). [Citado por 9-4-1-c]
- III. A55 hace un clipping en la end zone del Equipo B durante un chut de scrimmage tocado por B44 en el terreno de juego. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas. Aplicación desde el punto previo (con el Equipo A reteniendo la posesión) o en el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B.

- IV. Un punt del Equipo A desde su end zone es retornado hasta la yarda 30 del Equipo A. A23 hace un clipping a B35 en la end zone del Equipo A durante el retorno. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera (yarda 30 del Equipo A). Pelota para el Equipo B, primero y diez.
- V. Un punt del Equipo A desde su end zone es retornado hasta la yarda 30 del Equipo A, donde se produce un fumble. A23 hace un clipping a B35 en la end zone del Equipo A durante el fumble. La pelota es recuperada dentro del terreno de juego. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto básico, que es el punto de fumble, yarda 30 de A. Pelota para el Equipo B, primero y diez.
- VI. Un punt del Equipo A desde su end zone no tocado por nadie sale fuera de límites por la yarda 40 del Equipo A. A2, en su end zone, hace un clipping al Equipo B antes de que la pelota sea chutada. **APLICACIÓN:** Penalización – Safety (Regla 9-1-2 Penalización) o el Equipo B puede hacer el snap de la pelota en la yarda 25 del Equipo A después de la aplicación de la penalización desde donde la pelota salió de límites. [Citado por 8-5-1-b]
- VII. El Equipo A hace el snap en su yarda uno, y el portador de la pelota A1 es placado y la pelota muere en su yarda cinco. El Equipo B hace una falta personal en la end zone mientras la pelota está en juego. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto básico (yarda cinco).
- VIII. Durante un punt, B1 hace un holding a A2 detrás o más allá de la zona neutral después de que el chut cruce la zona neutral y antes de que sea tocado por el Equipo B. **APLICACIÓN:** Penalización – 10 yardas. Sujeto a la aplicación del punto posterior al chut de scrimmage si el Equipo B pone la pelota en juego con un snap.
- IX. Durante la carrera de A1, B25 comete una falta 10 yardas más allá de la zona neutral. Tras avanzar 30 yardas, A1 hace un fumble y la pelota es recuperada por B48, que la lleva hasta cruzar la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalizar al Equipo B desde el punto básico, que es el punto del fumble. El Equipo A retiene la posesión de la pelota (Regla 5- 2-3).
- X. Primero y 10 en la yarda 30 del Equipo A. A1 avanza la pelota hasta la 40 de B, donde es placado. Durante la carrera, B1 hace un clipping en la yarda 45 del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde la B-40, que es el punto básico. Primero y 10 en B-25.
- XI. Primero y 10 en la yarda 40 del Equipo A. A1 avanza hasta la yarda 40 de B, donde hace un fumble. Durante la carrera de A1 o durante el fumble, B2 cometió una falta personal en la yarda 50. B1 recupera y retorna la pelota cruzando la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera relacionada con la falta (yarda 40 del Equipo B) y primer down para el Equipo A.
- XII. Durante el retorno de un chut de scrimmage, B40 bloquea a A80 en la espalda por encima de la cintura en la yarda 25 del Equipo B. El portador de la pelota del Equipo B es placado con posesión de la pelota en la yarda 40 del Equipo B. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas desde el punto de la falta. Pelota para el Equipo B, primero y 10, desde su yarda 15. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-6]
- XIII. El Equipo B intercepta un pase legal hacia delante, y el jugador que lanzó el pase recibe una falta durante el retorno. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B, primero y 10, tras la aplicación de la penalización (Reglas 2-27-5, 5-2-4 y 9-1).
- XIV. B1 intercepta un pase legal hacia adelante (no un try) profundo en su end zone y avanza, pero no sale de la end zone, donde es placado. A lo largo de la carrera, B2 hace un clipping a A1 (a) en la yarda 25 de B; (b) en la yarda 14 de B; (c) en la end zone. **APLICACIÓN:** El punto básico es la yarda 20 del Equipo B. (a) Primero y 10 en la yarda 10 de B. (b) Primero y 10 en la yarda 7 de B. (c) Safety. (Reglas 8-5-1-b, 8-6-1 y 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17 intercepta un pase legal hacia adelante (no un try) profundo en su end zone y, cuando intenta salir fuera de la end zone con la pelota, A19 hace un clipping en la end zone. Después de la falta y antes de que B17 abandone la end zone, B17 hace un fumble y la pelota es recuperada por A26 en la yarda dos. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde la goal line. Pelota para

el Equipo B, primero y 10 en su yarda 15 (Regla 10-2-2-d-2-c).

- XVI. Después de un safety, el Equipo A hace un punt en su yarda 20. La pelota sale fuera de límites sin ser tocada por el Equipo B. **APLICACIÓN:** El Equipo B tiene la opción de que el Equipo A vuelva a chutar desde la yarda 15 o poner la pelota en juego en la yarda 50 o en la hash mark cinco yardas por delante del punto por donde ha salido la pelota.
- XVII. Segundo y 10 en la yarda 40 de B. A4 coge el snap y corre hacia el lado derecho del campo, saliendo fuera de límites en B-12. Durante la jugada, A73 bloquea por la espalda a B95 en la yarda 24 de B para evitar que haga el placaje. **APLICACIÓN:** Penalización – 10 yardas aplicadas desde el punto de la falta. Segundo y 4 en B-34.

Aplicación del Punto Posterior al Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 3.

- a. Bajo las reglas de aplicación posterior a los chuts de scrimmage, las faltas del Equipo B que satisfacen las condiciones del párrafo b (abajo) son tratadas como si el Equipo B hubiera estado en posesión en el momento en el que se cometió la falta, incluso aunque según la Regla 2-4-1-b-3 la posesión no haya cambiado.
- b. La aplicación posterior al chut de scrimmage se refiere *solamente* a las faltas del Equipo B durante una jugada de chut de scrimmage y *únicamente* bajo las siguientes condiciones:
 1. Que el chut no se produzca durante un try, ni durante un intento satisfactorio de field goal, ni durante un periodo extra. **(D.A. 10-2-3:IV)**
 2. La pelota debe cruzar la zona neutral.
 3. La falta debe ocurrir antes del final del chut. **(D.A. 10-2-3:I, II y V)**
 4. El Equipo B será el siguiente en poner la pelota en juego.

Si se producen todas estas condiciones, la penalización se aplica de acuerdo al Principio Tres-Y-Uno. El Equipo B es asumido como el equipo en posesión con el punto posterior al chut de scrimmage como punto básico (Regla 10-2-2-c). Ver la Regla 2-25-11 para conocer el punto posterior al chut de scrimmage. **(D.A. 10-2-3: I-VII)**

Decisión Aprobada 10-2-3

- I. Uno de los dos equipos hace una falta durante un chut de scrimmage después de que la pelota haya sido tocada más allá de la zona neutral. La falta se produce más allá de la zona neutral, y el Equipo B es el siguiente en poner la pelota en juego. **APLICACIÓN:** Para faltas del Equipo B, aplicación según el Principio Tres-Y-Uno con el punto posterior al chut de scrimmage como punto básico (Regla 2-25-11). Pelota para el Equipo B, primero y 10. Para faltas del Equipo A, la aplicación de la penalización será, o bien desde el punto previo, o desde el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B (Regla 6-3-13). [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]
- II. El punt del Equipo A es bloqueado, cruza la zona neutral y no es tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral. Rebota volviendo detrás de la zona neutral antes de que ocurra un clipping o un holding del Equipo B. La pelota está libre en el momento de la falta. **APLICACIÓN:** La falta se produce durante la patada. Si el Equipo B es el siguiente en hacer el snap de la pelota, la aplicación se realizará de acuerdo con las reglas del punto posterior al chut de scrimmage. [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. El punt del Equipo A es bloqueado detrás de la zona neutral antes de que el Equipo B haga un clipping o un holding más allá de la zona neutral. La pelota nunca ha cruzado la zona neutral a lo largo de la jugada. **APLICACIÓN:** La Regla 10-2-3 se aplica sólo en los chuts de scrimmage que cruzan la zona neutral. El Equipo A retiene la posesión después de la aplicación de la penalización desde el punto previo. [Citado por 10-2-3-b-4]
- IV. El snap de un intento anotado de field goal del Equipo A se hace desde la yarda 30 del Equipo B,

y un jugador del Equipo comete una falta personal en la yarda 20 durante el chut. **APLICACIÓN:** El Equipo A puede evitar la anotación y hacer que el equipo B sea penalizado desde punto previo o aceptar la anotación y que el Equipo B sea penalizado en el siguiente kickoff (Regla 10-2-5-d). [Citado por 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]

- V. El snap de un intento de field goal no anotado, y no tocado, del Equipo A se hace desde la yarda 30 del Equipo B. A lo largo del chut, un jugador del Equipo B hace una falta en la yarda 15. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B. El punto posterior al chut de scrimmage está en la yarda 30 y la aplicación es desde la yarda 15, el punto de la falta, sin posibilidad de repetir el down (Reglas 2-25-11 y 8-4-2-b). [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]
- VI. El punt del Equipo A cruza la zona neutral. Durante el chut, B79 hace holding a A55 una yarda por delante de la zona neutral. B44 atrapa el chut en la yarda 25 de B y lo retorna a la yarda 40 de B, donde es placado. **APLICACIÓN:** La falta de B79 está contemplada en la aplicación del punto posterior al chut de scrimmage. La penalización de 10 yardas se aplica al final del chut, es decir, la yarda 25 de B. Primero y 10 para el Equipo B en la yarda 15 de B. [Citado por 10-2-3-b-4]
- VII. El Equipo A hace un snap en la yarda 35 de A en cuarto y siete. Justo después del snap, el línea B77 sujeta al guard A66 y lo empuja a un lado, permitiendo al linebacker B43 atacar el hueco para bloquear el chut. B44 atrapa el chut en la yarda 25 de B y retorna a la yarda 40 de B, donde es placado. **APLICACIÓN:** La falta por holding de B77 no está cubierta por la aplicación del punto posterior al chut de scrimmage ya que es previa al chut. La penalización de 10 yardas se aplica desde el punto previo. La penalización otorga al Equipo A primer down en la yarda 45 de A. [Citado por 10-2-3-b-4]

Faltas del Equipo A Durante un Chut

ARTÍCULO 4. Las penalizaciones por todas las faltas del equipo chutador, con la excepción de la interferencia en la oportunidad de atrapar el chut (Regla 6-4), ocurridas durante un free kick o un chut de scrimmage en el que la pelota cruce la zona neutral (excepto en intentos de field goal) se aplican, o bien en el punto previo (**Excepción:** El safety es una opción para las faltas cometidas en la end zone de A) o en el punto en el que la siguiente pelota muerta pertenezca al Equipo B, según la opción elegida por el Equipo B. (Reglas 6-1-8 y 6-3-13)

Faltas Durante o Después de un Touchdown, Field Goal o Try

ARTÍCULO 5.

- a. Faltas del equipo que no ha anotado durante un down que termina en un touchdown (excepto en un try).

1. Las penalizaciones de 15 yardas por faltas personales y por faltas de conducta antideportiva se aplican en **el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra**, según la elección del equipo anotador. Si no hay siguiente kickoff, las penalizaciones aceptadas se aplican en el try.

2. Las penalizaciones de 5 y 10 yardas no se aplican ni en el try ni el siguiente kickoff. Estas penalizaciones son declinadas por regla a menos que la aplicación sea posible por un toque ilegal de una pelota chutada durante el down. **(D.A. 6-3-2:III-IV)**

- b. Las penalizaciones por faltas por interferencia en el pase de la defensa en un try iniciado en la yarda tres son penalizadas con la mitad de distancia a la goal line. Si se anota el try, la penalización se declina por regla.
- c. Cuando tiene lugar una falta(s) después de un touchdown y antes de que la pelota esté lista para jugarse en el try o haya habido una falta a pelota viva tratada como una falta a pelota muerta en la jugada de touchdown, la aplicación será en **el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra**, a elección del equipo ofendido.* **(D.A. 3-2-3:V)**

- d. Las penalizaciones por faltas a pelota viva durante un intento de field goal se administran por regla. Cuando el field goal es anotado, el Equipo A tiene la opción de cancelar la anotación y aplicar la penalización desde el punto previo o declinar la(s) falta(s) y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación y aplicar las faltas personales y conductas antideportivas en el siguiente kickoff o en el punto siguiente para periodos extras. [Las penalizaciones por faltas a pelota viva se tratarán como faltas a pelota muerta y aquellas faltas a pelota muerta después de un down de field goal se aplicarán desde el punto siguiente.](#)
- e. Las penalizaciones por faltas durante y después de un down de try son administradas según las Reglas 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 y 10-2-5-b. **(D.A. 3-2-3:VI-VII)**
- f. La distancia de las penalizaciones por faltas de cualquier equipo no puede desplazar su línea de restricción en un free kick por detrás de su yarda 5. Las penalizaciones que hagan que la línea de restricción en un free kick quede detrás de su yarda 5 de un equipo, se aplicarán desde el posterior punto siguiente.

Decisión Aprobada 10-2-5

Faltas durante un touchdown o un field goal del Equipo A:

- I. Durante una carrera de touchdown, el Equipo B comete un clipping en el terreno de juego o en la end zone. **APLICACIÓN:** El Equipo A tiene la opción de que la penalización se aplique en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) (Regla 10-2-5-a-1). [Citado por 10-1-7]
- II. El Equipo B comete una falta personal a lo largo de un down en el que el Equipo A anota un touchdown, y, entonces, el Equipo A hace una falta después de la anotación y antes de la señal de pelota lista en el try. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) El Equipo B tiene también la posibilidad de penalizar al Equipo A en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) Las yardas penalizadas por faltas a pelota viva y a pelota muerta pueden compensarse entre sí (Regla 10-2-5). [Citado por 10-1-7]
- III. El Equipo B hace un holding a lo largo de una carrera de touchdown del Equipo A. El Equipo A hace una falta después de la anotación. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. La penalización del Equipo B se declina por regla. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) (Regla 10-2-5-a-2 y 10-2-5-c). [Citado por 10-1-7]
- IV. Un jugador del Equipo B [pega un puñetazo](#) a un oponente a lo largo o después de una carrera de touchdown del Equipo A. El Equipo B está en fuera de juego en la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. Descalificar al jugador del Equipo B por pelea. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) Después de un try anotado, el Equipo A tiene la opción de repetir el try con la aplicación de la penalización por offside en el try (Reglas 10-2-5 y 8-3-3-b). [Citado por 10-1-7]
- V. El Equipo B comete una violencia contra el pasador a lo largo de una jugada de pase que acaba en touchdown. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra.](#) [Citado por 10-1-7]
- VI. El Equipo B está en offside en un down en el que se anota un field goal. **APLICACIÓN:** El Equipo A tiene la opción de declinar el field goal con la aplicación de la penalización desde el punto previo o aceptar los puntos declinando la penalización. [Citado por 10-1-7]
- VII. El Equipo B comete falta en un field goal que es anotado. **APLICACIÓN:** El Equipo A tendrá la opción de cancelar la anotación y hacer que se aplique la penalización desde el punto previo, o puede rechazar la penalización y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con penalizaciones por faltas personales y faltas por conducta antideportiva aplicadas en el

siguiente kickoff o en el punto siguiente en periodos extra. [Citado por 10-1-7]

Faltas después de un touchdown del Equipo A:

VIII. El Equipo A hace una falta después de anotar un touchdown, y el Equipo B hace una falta en la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en el try o en el siguiente kickoff. El Equipo A tiene la posibilidad de penalizar al Equipo B en la repetición del try. Las faltas personales del Equipo B pueden ser aplicadas en el siguiente kickoff o punto siguiente en periodos extra. Las yardas aplicadas en el siguiente kickoff pueden cancelarse. [Citado por 10-1-7]

IX. El Equipo A hace una falta después de que anotase un touchdown, y el Equipo B hace una falta después de la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en [el try, en el siguiente kickoff o desde el punto siguiente en los periodos extra](#). Por la falta después del try, el Equipo B es penalizado en el kickoff o en el punto siguiente en periodos extra. [Citado por 10-1-7, 8-3-3-b-1]

Faltas a lo largo de un try donde no hay cambio de posesión (no incluye las faltas a pelota viva que se aplican como faltas a pelota muerta o faltas con pérdida de down):

X. El Equipo B hace una falta en la anotación de un try. **APLICACIÓN:** Repetir el down después de la aplicación, o la penalización se declina por regla. Las faltas personales y las faltas por conductas antideportivas pueden ser aplicadas en el siguiente kickoff o punto siguiente en periodos extra (Regla 8-3-3-b-1). [Citado por 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]

XI. El Equipo B hace una falta en la anotación de un try. **APLICACIÓN:** Repetir el down después de la aplicación o la penalización se declina por regla. Las faltas personales pueden ser aplicadas en el siguiente kickoff o punto siguiente en periodos extra (Regla 8-3-3-b-1). [Citado por 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]

XII. A lo largo de la anotación de un try de chut desde la yarda tres, el Equipo B está en offside. Después de que la pelota se declare muerta, el Equipo B hace una falta personal. **APLICACIÓN:** Si el Equipo A elige repetir el try, ambas penalizaciones contra el Equipo B se aplican antes del snap (Regla 10-1-6). Si el Equipo A declina la penalización por el offside y acepta el punto, la penalización por la falta a pelota muerta del Equipo B se aplica en el kickoff o en el punto siguiente en periodos extra. (Regla 8-3-5). [Citado por 10-1-7, 8-3-1]

XIII. A lo largo de un try de chut que no es anotado desde la yarda tres, el Equipo A hace una falta por motion ilegal. Después de que la pelota se convierte en muerta, el Equipo B hace una falta. **APLICACIÓN:** El Equipo B obviamente declinará la penalización por la falta del Equipo A. El Equipo B es penalizado en el kickoff o en el siguiente punto en periodos extra. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

Faltas después de un try y antes del siguiente kickoff:

XIV. Cualquiera de los equipos hace una falta. **APLICACIÓN:** Aplicar la penalización en el kickoff a no ser que el try fuera el último down del partido. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

XV. Ambos equipos hacen una falta antes de que cualquier falta haya sido completada. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

XVI. Se acepta la penalización por una falta del Equipo B después de la anotación de un try y se aplicará en el free kick; entonces:

1. El Equipo A hace una falta después del try. **APLICACIÓN:** Penalizar las faltas en por el orden en que ocurrieron en el siguiente kickoff o en el punto siguiente en periodos extra.
2. El Equipo B hace una falta después del try. **APLICACIÓN:** Penalizar las dos faltas del Equipo B por el orden en que ocurrieron en el siguiente kickoff o en el punto siguiente en periodos extra.
3. Ambos equipos hacen una falta antes de que cualquier falta haya sido completada. **APLICACIÓN:** Estas faltas se compensan. La falta original del Equipo B se aplica en el kickoff o en el punto siguiente en periodos extra.

Procedimientos de Aplicación de Media Distancia

ARTÍCULO 6. Ninguna distancia de una penalización, incluyendo los tries desde o dentro de la línea de yarda tres, excederá la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la goal line del equipo infractor [**Excepciones:** (1) Interferencia de pase del equipo defensivo en downs de scrimmage, que no sean un try (Reglas 7-3-8 y 10-2-5-b); y (2) En un try, interferencia en el pase del equipo defensivo cuando el snap de la pelota se realiza más allá de la línea de yarda tres].

Aplicación Especial de Faltas Posteriores a la Posesión

ARTÍCULO 7. En periodos extra o durante un try, las faltas después de un cambio de posesión del equipo tienen una aplicación especial.

- | |
|--|
| <p>a. Las penalizaciones contra cualquiera de los equipos se declinan por regla. (Excepción: Las penalizaciones por^x faltas personales, faltas por conducta antideportiva, faltas personales a pelota muerta y faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta se aplican en la jugada siguiente).</p> |
|--|
- b. La anotación de un equipo que comete una falta durante el down se cancela. (**Excepción:** Falta a pelota viva tratada como falta a pelota muerta). (**D.A. 8-3-2:VII**)
- c. Si ambos equipos cometen falta durante el down y el Equipo B no había cometido falta antes del cambio de posesión, las faltas se cancelan y no se repite el down. En un try, éste ha terminado. (**Excepciones:** Las penalizaciones por faltas personales, faltas por conducta antideportiva, faltas personales a pelota muerta y faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta se aplican en el siguiente kickoff o en el punto siguiente en los periodos extra. Ver Regla 8-3-5.)

REGLA 11

Los Árbitros: Jurisdicción y Responsabilidades

SECCIÓN 1. Jurisdicción

ARTÍCULO 1. # La jurisdicción de los árbitros comienza 60 minutos antes del kickoff inicial programado y finaliza cuando el Referee declara el marcador definitivo [S14].

SECCIÓN 2. Responsabilidades

ARTÍCULO 1. # El partido se jugará bajo la supervisión de cuatro, cinco, seis, siete u ocho árbitros. El partido se puede jugar bajo la supervisión de tres árbitros por circunstancias excepcionales, como lesiones o retrasos en el viaje.

ARTÍCULO 2. Las responsabilidades y las mecánicas de los árbitros se especifican en la edición actual del *Manual of Football Officiating* publicado por IAFOA. Los árbitros son responsables de conocer y aplicar el material del Manual.

NOTA: El empleo de mecánicas que abarcan equipos arbitrales de 3 a 8 hombres es esencial. En competición internacional, está prohibido el uso de manuales que sólo especifiquen un subconjunto de mecánicas. Se anima a las federaciones nacionales y los organismos oficiales a utilizar mecánicas estándar en los partidos que se juegan bajo su jurisdicción para facilitar que sus árbitros se muevan entre partidos nacionales e internacionales (**Excepciones:** EE. UU., Canadá y Japón.)

REGLA 12

Video Judge

SECCIÓN 1. Filosofía y razonamiento

Filosofía

ARTÍCULO 1. La repetición instantánea de la NCAA permite que un árbitro encargado de las repeticiones revise un rango específico de situaciones que pueden ocurrir en un partido y dictamine sobre su resultado correcto. Creemos que ahora es el momento de otorgar al árbitro fuera del campo un nuevo papel para asesorar a los árbitros en el campo sobre las pruebas que están disponibles en vídeo.

Razonamiento

ARTÍCULO 2 El razonamiento de esto incluye:

- a. La repetición de la NCAA se diseñó en un momento en el que la comunicación entre los árbitros en el campo y el árbitro de repetición era limitada. La tecnología de radio moderna hace que la comunicación bidireccional sea mucho más fácil. Queremos aprovechar esto al máximo.
- b. La tecnología moderna hace que la provisión de vídeo sea mucho más fácil. La repetición no tiene por qué limitarse a los partidos en los que hay una cobertura televisiva a gran escala.
- c. Si hay una pantalla en el estadio, los árbitros en el campo deben poder aprovechar cualquier vista que puedan ver en ella, siempre que la elección de la vista o plano no esté sesgada.
- d. No queremos retrasar el partido innecesariamente, pero hay una presión cada vez mayor por parte de los seguidores y los medios de comunicación para que los árbitros tomen la decisión correcta.
- e. Debemos asegurarnos de que la repetición esté igualmente disponible para ambos equipos – no puede estar bajo el control exclusivo del equipo local, por ejemplo.
- f. Lo que hemos adoptado no es algo nuevo. Se ha utilizado con éxito durante varios años en ambos códigos del Rugby.^x

SECCIÓN 2. Alcance del Video Judge

Solicitar una revisión

ARTÍCULO 1.

- a. A sugerencia de cualquier árbitro (incluido el Video Judge), el Referee puede solicitar una revisión de cualquier jugada dentro del alcance.
- b. Un entrenador principal puede solicitar una revisión usando un tiempo muerto del equipo antes de que la pelota se ponga legalmente en juego.
 1. Después de que se haya completado una revisión:
 - (a) Si se cambia alguna decisión en el campo, no se le cobrará al equipo un tiempo muerto.
 - (b) Si no se cambia la decisión en el campo, se carga el tiempo muerto y se revoca el privilegio de ese equipo de solicitar una revisión durante el resto del partido.
 2. Si la revisión de la jugada que se solicita no está disponible (ver Regla 12-2-2), se carga el tiempo muerto pero el equipo conserva el privilegio de solicitar una revisión.

3. Un entrenador principal no puede solicitar una revisión si su equipo ha utilizado todos los tiempos muertos permitidos para esa mitad o en ese periodo extra.
4. Se ignorará una solicitud de revisión cuando el privilegio haya sido revocado o si el equipo ha usado todos sus tiempos muertos.

Jugadas revisables

ARTÍCULO 2.

- a. Una revisión solo se puede utilizar para una jugada en la que existan dudas sobre:
 1. una anotación
 2. un cambio de posesión del equipo
 3. una falta en la lista de faltas explícitamente revisables (Regla 12-2-3) ×
 4. una descalificación
 5. el estado de la pelota (por ejemplo, viva/muerta, tocada/no tocada), incluyendo cuándo y/o dónde la pelota o un jugador está fuera de límites o en una end zone, qué jugador tiene posesión de la pelota, si un pase es [hacia adelante o hacia atrás, cuando la pelota fue pasada o perdida \(fumble\)](#) o si un pase hacia adelante es completo/incompleto
 6. [si el jugador que atrapó o recuperó un fumble fue quien hizo el fumble](#)
 7. [si una señal de fair catch fue hecha o un jugador del equipo receptor avanzó la pelota después de la señal de fair catch](#)
 8. la ubicación de un jugador con respecto a las sustituciones, pases ilegales (incluido el intentional grounding), chuts ilegales y entregas de balón en mano (se puede crear una falta)
 9. la ubicación de la pelota con respecto a un primer down
 10. el número de down dentro de una serie de downs o antes de la siguiente serie
 11. estado de reloj
 12. cualquier error obvio que pueda tener un impacto significativo en el resultado del partido
- b. Una revisión también se puede utilizar para determinar si ocurrió una acción revisable o no.
- c. Al realizar una revisión de un aspecto particular de una jugada, se pueden considerar otros aspectos revisables. Una revisión puede considerar cualquier aspecto revisable de la jugada por la que se detuvo el partido.

Decisión Aprobada 12-2-2

- I. Mientras se revisa una jugada para ver si el pase fue completo o incompleto, el Video Judge detecta una falta personal de A88. **APLICACIÓN:** Falta de A88. El Equipo B puede aceptar o declinar la penalización una vez que se haya finalizado la decisión de completo/incompleto.

Faltas explícitamente revisables

ARTÍCULO 3. Las siguientes jugadas se pueden revisar explícitamente y el Video Judge puede declarar una falta cuando los árbitros en el campo no señalen una falta o cancelar una falta señalada por un árbitro en el campo:

- a. Una falta que normalmente conlleva una penalización de 15 yardas, incluida la interferencia de pase.
- b. [Cualquier falta en una jugada que acaba con menos de dos minutos restantes de partido o durante un periodo extra.](#)
- c. Un jugador que lanza un pase hacia adelante o hace una entrega de balón en mano hacia adelante [cuando el cuerpo entero del jugador y la pelota está o ha estado](#) más allá de la zona neutral o después de un cambio de posesión del equipo.

- d. Un jugador más allá de la zona neutral al chutar el balón.
- e. Un bloqueo de un jugador del Equipo A antes de que se sea elegible para tocar el balón en onside kick.
- f. El número de jugadores en el campo de cualquier equipo durante una pelota viva.
- g. Tocar ilegalmente un pase adelantado por un receptor originalmente elegible que ha salido de límites o **tocar un pase adelantado por un jugador inelegible originalmente**.
- h. Un jugador que está fuera de límites tocando un free kick que no ha sido tocado dentro de límites.
- i. Un pase hacia adelante que se convierte en ilegal como un segundo pase hacia adelante después de que se cambie la aplicación de una regla en el campo de un pase hacia atrás.

Jugadores lesionados

ARTÍCULO 4. El Video Judge puede declarar un tiempo muerto por lesión si observa a un jugador lesionado que los árbitros en el campo no han visto (Regla 3-3-5).

SECCIÓN 3. Procedimientos

Equipamiento y personal

ARTÍCULO 1.

- a. El Video Judge puede usar cualquier equipamiento de vídeo que esté razonablemente disponible. Las fuentes de vídeo que se utilizarán serán determinadas por el Video Judge antes del partido.
- b. Cuando se muestra una repetición en la pantalla de un estadio, los árbitros en el campo pueden observarla durante una revisión y usar pruebas claras para cambiar una decisión. Esto puede incluir situaciones en las que no hay un Video Judge, pero el Referee tiene la capacidad de solicitar que se muestre una repetición.
- c. La revisión no se utilizará si no hay un Video Judge Y la decisión sobre qué jugadas se deben reproducir en la pantalla del estadio está bajo el control de un solo equipo.

Iniciando la revisión

ARTÍCULO 2.

- a. Se puede iniciar una revisión parando el partido en cualquier momento antes de que el balón se ponga legalmente en juego para la siguiente jugada. Esto incluye cuando hay una intención positiva por parte de cualquier árbitro de iniciar una revisión, incluso si el silbato o la señal para denotarlo se produce después de que se haga el snap de la pelota o se chute en un free kick.
- b. Se puede iniciar una revisión siempre que un árbitro crea que:
 1. Existen pruebas razonables para creer que se cometió un error en la decisión inicial en el campo, y
 2. La jugada se puede revisar, y
 3. El resultado de una revisión tendría un impacto directo, competitivo en el partido. La revisión no se utilizará cuando no haya un impacto competitivo en el partido, incluso cuando la regla del reloj corrido (Mercy Rule) esté en vigor (Regla 3-3-2).
- c. Un árbitro no iniciará una revisión en una situación en la que le daría a un equipo una ventaja con respecto al tiempo (ya sea en el reloj de partido o en el reloj de jugada).
- d. No hay límite en el número de revisiones iniciadas por los árbitros ni hay un límite de tiempo para una revisión. Sin embargo, los árbitros deben tener en cuenta la duración del partido y no instigar revisiones que tengan poco impacto en el partido.

- e. Las descalificaciones pueden revisarse en cualquier momento, ya que el impacto, normalmente incluye la capacidad del jugador para jugar en el próximo partido.

Criterios para revertir una decisión en el campo

ARTÍCULO 3.

- a. Si existen pruebas claras e indiscutibles de que una decisión en el campo fue incorrecta o que ocurrió algo dentro del alcance del procedimiento de revisión y los árbitros en el campo no lo detectaron, el Video Judge avisará a los árbitros en el campo para cambiar su decisión(es).
- b. Si hay otras pruebas (por ejemplo, no indiscutibles), el Video Judge informará a los árbitros en el campo de las pruebas disponibles y les dará la oportunidad de cambiar su(s) decisión(es) cuando esas pruebas se combinen con las de sus propias observaciones. El Video Judge no puede anular la decisión de ninguno de los árbitros en el campo, pero puede asesorarlos. La determinación final de los hechos quedará en manos de los árbitros en el campo.
- c. Un árbitro (generalmente el Referee) puede actuar en nombre de cualquier otro árbitro en el campo que no pueda comunicarse con el Video Judge.
- d. Cuando, según el Video Judge, se debería haber sancionado una falta, el Referee puede anular esa decisión si cree que la acción que le fue descrita no se habría declarado como falta si hubiese sido observada por un árbitro en el campo. El Video Judge está sujeto a las mismas interpretaciones y filosofías de los árbitros que los árbitros en el campo.

Suministro de información

ARTÍCULO 4.

- a. El árbitro pertinente debe repetir la información que le proporcionó el Video Judge para asegurarse de que ambos estén satisfechos de que el árbitro en el campo haya escuchado la información correctamente.
 - b. Normalmente, un árbitro en el campo (o el Referee en su nombre) le pedirá al Video Judge que responda una pregunta de hecho específica.
 - c. Si se cambia una decisión, el Video Judge proporcionará al Referee toda la información pertinente según sea necesario (próximo down, distancia, línea de yarda, posición del balón, estado/ajuste del reloj) para reanudar el partido en las condiciones de juego correctas.
 - 1. Si el Video Judge no conoce la información precisa, se puede usar una estimación.
 - 2. Si el reloj del partido estaba corriendo y se detuvo únicamente para una revisión, debe ajustarse de manera que no pasen más de 40 segundos desde el final de la jugada anterior.
 - 3. Con menos de un minuto en cada mitad, si la decisión correcta no hubiera detenido el reloj de partido, entonces el reloj se reiniciará en el momento en que el Video Judge declara muerto el balón. El árbitro sustraerá 10 segundos del reloj de partido y el reloj de partido comenzará con la señal del árbitro. Cualquiera de los equipos puede utilizar un tiempo muerto de equipo para evitar la pérdida de tiempo.
- 4. Si el tiempo termina en una mitad y el reloj debía empezar con la señal del Referee después de una revisión, debe haber al menos 3 segundos restantes cuando la pelota debía haber sido declarada muerta para restaurar el tiempo del reloj. Con 2 segundos o 1 segundo restantes en el reloj, la mitad termina a no ser que el Equipo A tenga un tiempo muerto restante. (Esto no tiene impacto en situaciones cuando el reloj es parado y seguirá parado hasta el snap como un pase incompleto o un portador de la pelota fuera de límites.)
- 5. Si el reloj de partido expira al final de cualquier cuarto, ya sea durante un down en el que debería ser parado por regla durante la jugada cuando la pelota se convierte en muerta o después del down a solicitud de un tiempo muerto disponible para el equipo, el Video Judge puede restaurar el tiempo.
 - d. Después de que se complete una revisión, el Referee deberá anunciar que:

1. la decisión en el campo **se confirma**, si la evidencia del vídeo confirma la decisión en el campo;
2. la decisión en el campo **se mantiene**, si la evidencia del vídeo no es concluyente;
3. la decisión en el campo **se cambia**, el por qué y cuál es el impacto de la decisión, si la evidencia del vídeo revela que hubo un error.

Resumen de Penalizaciones

En las señales arbitrales "O" (véanse las páginas 203 – 205), los números se refieren a las ilustraciones numeradas; "R" indica la regla; "S" la sección; "A" el artículo; y "P" la página. Cuando una señal se marca con un *, el Referee también hará la Señal 9.

Índice	O	R	S	A	P
PÉRDIDA DE DOWN					
1 Chut de scrimmage ilegal	31*	6	3	10	107
2 Entrega ilegal de la pelota hacia adelante	35*	7	1	6	123
3 Jugada de pelota suelta intencionada	19*	7	1	7	124
4 Lanzar intencionadamente un pase hacia atrás fuera de límites	35*	7	2	1	124
5 Pase ilegal hacia adelante del Equipo A	35*	7	3	2	125
6 Pase hacia adelante lanzado intencionalmente al suelo (intentional grounding)	36*	7	3	2	126
7 Pase hacia adelante tocado ilegalmente por un jugador fuera de límites	16*	7	3	4	128
8 Bateo ilegal de una pelota suelta	31*	9	4	1	171
9 Chut ilegal de una pelota	31*	9	4	4	173
PÉRDIDA DE CINCO YARDAS					
1 Alteración de la superficie de juego para obtener ventaja	27	1	2	9	27
2 Numeración inapropiada	23	1	4	2	29
3 Infracciones en el sorteo	19	3	1	1	61
4 Retraso ilegal de juego	21	3	4	2	78
5 Avanzar una pelota muerta	21	3	4	2	78
6 Desconcertar las señales del equipo ofensivo	21	3	4	2	78
7 Infracción a las reglas de sustitución	22	3	5	2	82
8 Retraso del juego (por sustituciones)	21	3	5	2	82
9 Más de 11 jugadores en la formación o durante la jugada (pelota muerta)	22	3	5	3	84
10 Más de 11 jugadores en la formación o durante la jugada (pelota viva)	22	3	5	3	84
11 Más de 11 jugadores cuando el reloj de jugada acaba	22	3	5	3	84
12 Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista	19	4	1	4	90
13 Exceder la cuenta del reloj de jugada	21	4	1	5	90
14 Infracción de la formación de free kick	18, 19	6	1	2	98
15 Jugador fuera de límites cuando la pelota es chutada en un free kick	19	6	1	2	99
16 Jugador del Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites (free kick)	19	6	1	11	102
17 Bloqueo del Equipo A durante un free kick	19	6	1	12	102
18 Free kick fuera de límites [u opción de 30 yardas]	19	6	2	1	103
19 Chut de retorno	31	6	3	10	107
20 Chut ilegal de scrimmage (también pérdida de down)	31*	6	3	10	107

Índice	O	R	S	A	P
21 Marcar el punto de un place kick	19	6	3	10	107
22 Jugador del Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites (chut de scrimmage)	19	6	3	12	109
23 Líneas de defensa 3 contra 1 en una formación de field goal	19	6	3	14	110
24 Dar más de dos pasos después de un fair catch	21	6	5	2	114
25 Snap ilegal	19	7	1	1	117
26 Ajuste de la posición del snapper o del balón	19	7	1	3	119
27 El Equipo A no está dentro de las marcas de 9 yardas después de la señal de listo para jugar	19	7	1	3	119
28 Encroachment (ataque) en el snap	19	7	1	3	119
29 False start o simular el inicio de una jugada	19	7	1	3	119
30 Jugador fuera de límites cuando se hace el snap	19	7	1	4	120
31 Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento en el momento del snap	20	7	1	4	120
32 Formación ilegal	19	7	1	4	120
33 Formación ilegal por excepción en la numeración	19	7	1	4	120
34 Shift ilegal	20	7	1	4	120
35 Interferencia con el oponente o la pelota	18	7	1	5	122
36 Jugador defensivo cargando contra un back	18	7	1	5	122
37 Acciones defensivas abruptas	21	7	1	5	122
38 Offside (defensa)	18	7	1	5	122
39 Jugador defensivo fuera de límites en el snap	19	7	1	5	122
40 Entrega ilegal de la pelota hacia adelante (también pérdida de down)	35*	7	1	6	123
41 Jugada de pelota suelta intencionada (también pérdida de down)	19*	7	1	7	124
42 Lanzar un pase hacia atrás intencionalmente fuera de límites (también pérdida de down)	35*	7	2	1	124
43 Jugador en la línea de scrimmage recibiendo un snap	19	7	2	3	124
44 Pase ilegal hacia adelante del Equipo A (también pérdida de down)	35*	7	3	2	125
45 Receptor inelegible en el downfield	37	7	3	10	135
46 Pase hacia adelante tocado ilegalmente	16	7	3	11	135
47 Contacto contra (Running into) el pateador o el holder	30	9	1	16	159
48 Interferencia con la administración del partido (también 15 yardas)	29	9	2	5	166
49 Interferencia con brazos entrelazados o ayuda al portador del balón	44	9	3	2	168
 PÉRDIDA DE 10 YARDAS					
1 Retraso del equipo local	21	3	4	1	78
2 Uso ilegal de manos o brazos (ataque)	42	9	3	3	169
3 Holding u obstrucción (ataque)	42	9	3	3	169
4 Bloqueo con manos entrelazadas	42	9	3	3	169
5 Uso ilegal de manos (defensa)	42	9	3	4	170
6 Contacto ilegal con un receptor elegible (primer down)	38	9	3	5	171
7 Bloqueo ilegal por la espalda (ataque)	43	9	3	6	171

Índice		O	R	S	A	P
8	Batear ilegalmente una pelota suelta (también pérdida de down)	31*	9	4	1	172
9	Batear ilegalmente un pase hacia atrás	31	9	4	2	173
10	Batear una pelota en posesión por el jugador que la posee	31	9	4	3	173
11	Chutar ilegalmente la pelota (también pérdida de down)	31*	9	4	4	173
PÉRDIDA DE 15 YARDAS						
1	Marcar la pelota	27	1	3	3	29
2	Números cambiados (también descalificación)	27	1	4	2	29
3	Colores incorrectos	27	1	4	5	31
4	Dispositivos de señalización ilegales (también descalificación)	27, 47	1	4	10	35
5	Dispositivos de señalización ilegales (también descalificación)	27, 47	1	4	13	37
6	Equipo no listo para jugar al comienzo de cualquier mitad	21	3	4	1	78
7	Bloquear a chutador de free kick	40	6	1	9	102
8	Cuña ilegal	27	6	1	10	102
9	Interferencia con la oportunidad de atrapar el chut	33	6	4	1	111
10	Bloqueo ilegal de un jugador que realiza un fair catch	40	6	5	4	115
11	Placar o bloquear al jugador que realiza un fair catch	38	6	5	5	115
12	Interferencia de pase ofensivo	33	7	3	8	131
13	Interferencia de pase defensivo (primer down)	33	7	3	8	132
14	Falta personal (primer down)	38	9	1	0	148
15	Golpear a un oponente (primer down)	38	9	1	2	148
16	Tripping (primer down)	46	9	1	2	148
17	Apuntar/Iniciar contacto fuerte e intencionado con la coronilla del casco (primer down) (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	3	149
18	Contactar fuerte e intencionadamente en la zona de la cabeza/cuello a un jugador indefenso (primer down) (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	4	149
19	Clipping (primer down)	39	9	1	5	151
20	Bloqueo por debajo de la cintura (primer down)	40	9	1	6	152
21	Golpe tardío (primer down)	38	9	1	7	154
22	Acción fuera de límites (primer down)	38	9	1	7	154
23	Faltas al casco/Facemask (primer down)	38, 45	9	1	8	155
24	Golpear (Roughing) al pasador (primer down)	34	9	1	9	155
25	Chop block (primer down)	41	9	1	10	156
26	Ayuda al salto/Leaping (primer down)	38	9	1	11	157
27	Holding defensivo	27	9	1	11	157
28	Hacer una falta a un oponente obviamente fuera de la jugada (primer down)	38	9	1	12	157
29	Hurdling (primer down)	38	9	1	13	157
30	Contacto ilegal contra el snapper (primer down)	38	9	1	14	157
31	Horse collar tackle (primer down)	25, 38	9	1	15	158

Índice	O	R	S	A	P
32 Golpear (Roughing) al chutador o al holder (primer down)	30, 38	9	1	16	159
33 Simular ser objeto de contacto (run into) o rudeza (roughed)	27	9	1	16	159
34 Bloquear a un free kicker	40	9	1	16	159
35 Participación continuada sin casco (primer down)	38	9	1	17	160
36 Bloqueo por el lado ciego (primer down)	38	9	1	18	160
27 Conducta antideportiva	27	9	2	1	161
28 Lenguaje obsceno o vulgar	27	9	2	1	161
29 Personas ilegalmente en el campo	27	9	2	1	161
40 Generar mala voluntad	27	9	2	1	161
41 Jugador que no devuelve el balón al árbitro	27	9	2	1	161
42 Personas que abandonan el área del equipo	27	9	2	1	162
43 Ruido de personas sujetas a las reglas	27	9	2	1	162
44 Esconder el balón	27	9	2	2	164
45 Simular reemplazos o sustituciones	27	9	2	2	164
46 Equipamiento para confundir a los oponentes	27	9	2	2	164
47 Acciones o verborrea inusual para confundir a los oponentes	27	9	2	2	164
48 Simular una lesión para confundir a los oponentes o árbitros	27	9	2	2	164
49 Más de un jugador con el mismo número	27	9	2	2	164
50 Contactar intencionalmente a un árbitro (también descalificación)	27, 47	9	2	4	166
51 Interferencia con la administración del partido (también 5 yardas)	29	9	2	5	166
52 Interferencia física con un árbitro	27	9	2	5	167
53 Pelea (primer down) (también descalificación)	27, 38, 47	9	5	1	173
PÉRDIDA DE MEDIA DISTANCIA A LA GOAL LINE					
1 Si la distancia de la penalización excede la mitad de la distancia (excepto en interferencia de pase defensivo)	-	10	2	6	185
PELOTA PARA EL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DE LA FALTA					
1 Interferencia de pase defensivo (si es menos de 15 yardas de penalización) (primer down)	33	7	3	8	132
TIEMPO MUERTO CARGADO POR UNA VIOLACIÓN					
1 Números de camiseta ilegales	23	1	4	5	32
2 Head coach's conference	21	3	3	4	73
3 Head coach's review	21	12	2	1	187
VIOLACIÓN					
1 Toque ilegal de un free kick por parte del equipo chutador	16	6	1	3	100
2 Toque ilegal del chut de scrimmage por parte del equipo chutador	16	6	3	2	104

Índice	O	R	S	A	P
3 Excepción del bateo de un chut de scrimmage	16	6	3	11	108
DESCALIFICACIÓN					
1 Dispositivos de señalización prohibidos	47	1	4	10	35
2 Dispositivos de señalización prohibidos	47	1	4	13	35
3 Faltas flagrantes	47	9	1	1	148
4 Apuntar/iniciar contacto con la coronilla del casco	38	9	1	3	149
5 Contactar en el área de la cabeza/cuello de un jugador indefenso	38	9	1	4	149
6 Contactar intencionalmente a un árbitro	47	9	2	4	166
7 Dos faltas antideportivas	47	9	2	6	167
8 Pelear	47	9	5	1	173
PRIMER DOWN AUTOMÁTICO (FALTAS DEFENSIVAS)					
1 Interferencia de pase defensivo	33	7	3	8	131
2 Interferencia de pase defensivo (menos de 15 yardas de penalización)	33	7	3	8	132
3 Falta personal	38	9	1	0	148
4 Golpear a un oponente	38	9	1	2	148
5 Tripping	46	9	1	2	148
6 Apuntar/iniciar contacto fuerte e intencionado con la coronilla del casco (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	3	149
7 Contactar fuerte e intencionadamente en la zona de la cabeza/cuello de un jugador indefenso (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	4	149
8 Clipping	39	9	1	5	151
9 Bloqueo por debajo de la cintura	40	9	1	6	152
10 Golpe tardío	38	9	1	7	154
11 Acción fuera de límites	38	9	1	7	154
12 Falta al casco/Facemask	38, 45	9	1	8	155
13 Rudeza (Roughing) contra el pasador	34	9	1	9	155
14 Chop block	41	9	1	10	156
15 Ayuda en el salto/Leaping	38	9	1	11	157
16 Hacer falta a un oponente obviamente fuera de la jugada	38	9	1	12	157
17 Hurdling	38	9	1	13	157
18 Contacto ilegal contra el snapper	38	9	1	14	157
19 Horse collar tackle	25, 38	9	1	15	158
20 Rudeza (Roughing) contra el chutador o el holder	30, 38	9	1	16	159
21 Participación continuada sin casco	38	9	1	17	160
22 Bloque del lado ciego	38	9	1	18	160
23 Contacto ilegal con un receptor elegible	38	9	3	5	171
24 Pelear (también descalificación)	27, 38, 47	9	5	1	173
A DISCRECIÓN DEL REFEREE					
1 Sanción por actos desleales	-	9	2	3	165

LAS REGLAS ANTE LA DUDA		O	R	S	A	P
Índice						
1	Bloqueo por debajo de la cintura	-	2	3	2	39
2	Bloqueo por la espalda	-	2	3	4	39
3	Recepción, recuperación o intercepción incompleta	-	2	4	3	40
4	Pelota tocada accidentalmente en lugar de bateada	-	2	11	3	44
5	Pelota no tocada en un chut o pase hacia adelante	-	2	11	4	44
6	Pelota chutada (tocada) accidentalmente	-	2	16	1	46
7	Pase hacia adelante en lugar de pase hacia atrás	-	2	19	2	49
8	Pase hacia adelante y no fumble	-	2	19	2	49
9	Es un pase adelantado que se puede atrapar	-	2	19	4	50
10	Un jugador está indefenso	-	2	27	14	56
11	Parar el reloj por un jugador lesionado	-	3	3	5	74
12	Máximo avance parado	-	4	1	3	88
13	Kick-catch interference	-	6	4	1	111
14	Es un pase adelantado que se puede atrapar	-	7	3	8	131
15	Touchback en lugar de safety	-	8	5	1	144
16	Apuntar/iniciar contacto fuerte e intencionado con la coronilla del casco	-	9	1	3	149
17	Contactar fuerte e intencionadamente a un oponente indefenso en o por encima de los hombros	-	9	1	4	149
18	Retorcer, girar o tirar de la máscara (apertura del casco)	-	9	1	8	155
19	Golpear (Roughing) al chutador en lugar de contactar (running into)	-	9	1	16	159

Resumen de los códigos de las faltas

Por código:

Código	Falta
APS	Alteración de la superficie de juego
ATR	Ayudar al corredor
BAT	Bateo ilegal
DEH	Holding, defensa
DOD	Retraso de juego, defensa
DOF	Offside, defensa
DOG	Retraso de juego, ataque
DPI	Interferencia de pase, defensa
DSH	Retraso de juego, comienzo de la mitad
DSQ	Descalificación
ENC	Encroachment (ataque)
FGT	Pelear
FST	Falsa salida
IBB	Bloqueo ilegal por la espalda
IBK	Bloqueo ilegal durante el chut
IBP	Pase ilegal hacia atrás
IDP	Inelegible en el downfield en jugada de pase
IFD	Formación ilegal, defensa (3 contra 1)
IFH	Entrega ilegal hacia adelante
IFK	Formación ilegal en free kick

Código	Falta
IFP	Pase ilegal hacia adelante
IJY	Camisetas ilegales
IKB	Chutar ilegalmente la pelota
ILF	Formación ilegal
ILM	Motion ilegal
ING	Intentional grounding
IPN	Numeración incorrecta
IPR	Procedimiento ilegal
ISH	Shift ilegal
ISP	Snap ilegal
ITP	Toque ilegal de un pase adelantado
IUH	Uso ilegal de manos
IWK	Cuña ilegal en el kickoff
KCI	Interferencia en la oportunidad de atrapar un chut
KIK	Patada ilegal
KOB	Free kick fuera de límites
OBK	Fuera de límites durante la patada
OFH	Holding, ataque
OFK	Offside, free kick
OPI	Interferencia de pase, ataque
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF BOB	Falta personal, bloqueo fuera de límites
PF-BSB	Falta personal, bloqueo por el lado ciego
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza
PF-CHB	Falta personal, chop block
PF-CLP	Falta personal, clipping
PF-FMM	Falta personal, facemask
PF-HCT	Falta personal, horse collar tackle
PF-HDR	Falta personal, golpear a un receptor indefenso
PF-HTF	Falta personal, manos a la cara
PF-HUR	Falta personal, hurdling
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal con el snapper
PF-LEA	Falta personal, leaping
PF-LHP	Falta personal, golpe tardío/apilarse
PF-LTO	Falta personal, golpe tardío fuera de límites
PF-OTH	Falta personal, otros
PF-RFK	Falta personal, rudeza contra el chutador de free kick
PF-RTH	Falta personal, rudeza contra el holder
PF-RTK	Falta personal, rudeza contra el chutador
PF-RTP	Falta personal, rudeza contra el pasador
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGT	Falta personal, targeting
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
RNH	Contacto contra el holder
RNK	Contacto contra el chutador
SLI	Interferencia con la sideline, 5 yardas

Código	Falta	
SLM	Interferencia con la sideline, 15 yardas	
SLW	Interferencia con la sideline, advertencia	
SUB	Sustitución ilegal	
UC-2PN	Conducta antideportiva, 2 jugadores con el mismo número	NUEVO 2022
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo	
UC-BCH	Conducta antideportiva, banquillo	
UC-DEA	Conducta antideportiva, actos excesivos	
UC-FCO	Conducta antideportiva, contactar con fuerza contra un árbitro	
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco	
UC-SBR	Conducta antideportiva, simular ser agredido	
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/lanzar la pelota	
UC-TAU	Conducta antideportiva, taunting/baiting	
UC-UNS	Conducta antideportiva, otros	
UFA	Actos desleales	
UFT	Tácticas desleales	

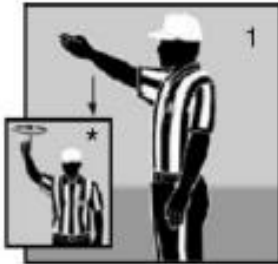
Por falta:

Código	Falta
APS	Alteración de la superficie de juego
ATR	Ayudando al corredor
DOD	Retraso del juego, defensa
DOG	Retraso del juego, ataque
DSH	Retraso del juego, comienzo de la mitad
DSQ	Descalificación
ENC	Encroachment (ataque)
FST	False start
FGT	Pelear
KOB	Free kick fuera de límites
DEH	Holding, defensa
OFH	Holding, ataque
IBP	Pase ilegal hacia atrás
BAT	Bateo ilegal
IBK	Bloqueo ilegal durante la patada
IBB	Bloqueo ilegal en la espalda
ILF	Formación ilegal
IFD	Formación ilegal, defensa (3 contra 1)
IFH	Entrega ilegal hacia adelante
IFP	Pase ilegal hacia adelante
IFK	Formación ilegal de free kick
IJY	Camiseta ilegal
KIK	Patada ilegal
IKB	Chutar ilegalmente la pelota
ILM	Motion ilegal
IPR	Procedimiento ilegal
ISH	Shift ilegal
ISP	Snap ilegal

Código	Falta
SUB	Sustitución ilegal
ITP	Toque ilegal de un pase adelantado
IUH	Uso ilegal de manos
IWK	Cuña ilegal en el kickoff
IPN	Numeración incorrecta
IDP	Inelegible en downfield en jugada de pase
ING	Intentional grounding
KCI	Interferencia al atrapar una patada
DOF	Offside, defensa
OFK	Offside, free kick
OBK	Fuera de límites durante la patada
DPI	Interferencia de pase, defensa
OPI	Interferencia de pase, ataque
PF-BSB	Falta personal, bloqueo por el lado ciego
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera de límites
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza
PF-CHB	Falta personal, chop block
PF-CLP	Falta personal, clipping
PF-FMM	Falta personal, facemask
PF-HTF	Falta personal, manos a la cara
PF-HDR	Falta personal, golpear a un receptor indefenso
PF-HCT	Falta personal, horse collar tackle
PF-HUR	Falta personal, hurdling
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal contra el snapper
PF-LTO	Falta personal, golpe tardío fuera de límites
PF-LHP	Falta personal, golpe tardío/apilarse
PF-LEA	Falta personal, leaping
PF-OTH	Falta personal, otros
PF-RFK	Falta personal, rudeza contra el chutador de free kick
PF-RTH	Falta personal, rudeza contra el holder
PF-RTK	Falta personal, rudeza contra el chutador
PF-RTP	Falta personal, rudeza contra el pasador
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGT	Falta personal, targeting
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
RNH	Contacto contra el holder
RNK	Contacto contra el chutador
SLI	Interferencia con la sideline, 5 yardas
SLM	Interferencia con la sideline, 15 yardas
SLW	Interferencia con la sideline, advertencia
UFA	Actos desleales
UFT	Tácticas desleales
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo
UC-BCH	Conducta antideportiva, banquillo

Código	Falta	
UC-DEA	Conducta antideportiva, actos excesivos	
UC-FCO	Conducta antideportiva, contactar con fuerza contra un árbitro	
UC-UNS	Conducta antideportiva, otros	
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco	
UC-SBR	Conducta antideportiva, simular ser agredido	
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/lanzar la pelota	
UC-TAU	Conducta antideportiva, taunting/baiting	
UC-2PN	Conducta antideportiva, 2 jugadores con el mismo número	NUEVO 2022

Señales Arbitrales



Ready for play
*Untimed down



Start the clock



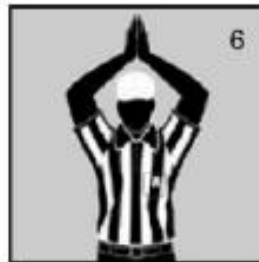
Stop the clock



TV/radio timeout



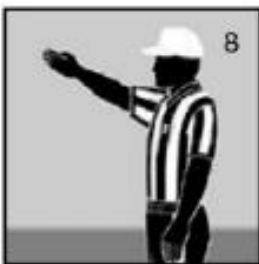
Touchdown
Field Goal



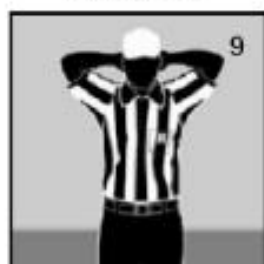
Safety



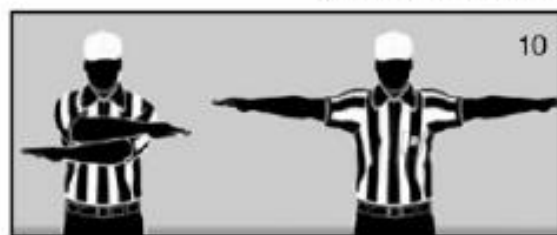
Dead-ball foul/
touchback
(move side to side)



First down



Loss of down



Incomplete pass/unsuccessful try or
field goal/penalty declined/
coin toss option deferred



Legal touching



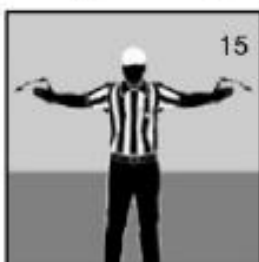
Inadvertent whistle



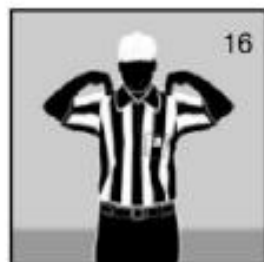
Disregard flag



End of period



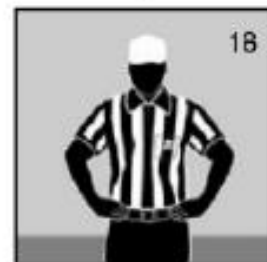
Sideline warning



Illegal touching



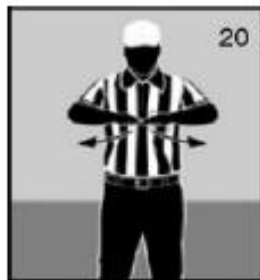
Uncatchable pass



Offside B/Offside A
or B on kickoff



19
False start/
Encroachment A
Illegal formation



20
Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)



21
Delay of game



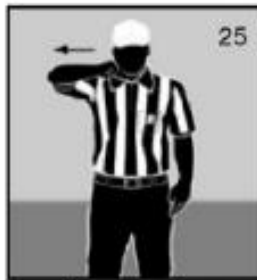
22
Substitution
infraction



23
Equipment violation



24
Targeting



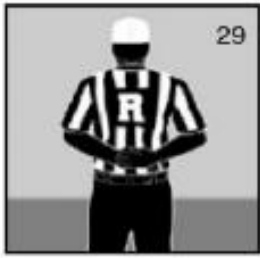
25
Horse-collar



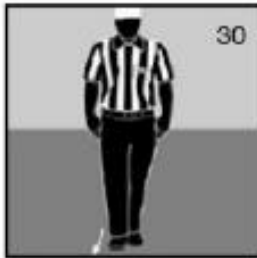
26
Hands to the face



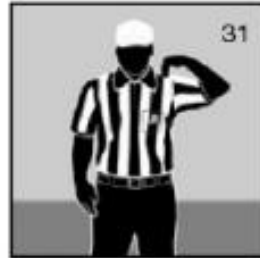
27
Unsportsmanlike
conduct



29
Sideline interference
Note: Face press box
when giving signal.



30
Running into or
roughing the kicker
or holder



31
Illegal batting/kicking
(for illegal kicking, follow
with a point toward foot)



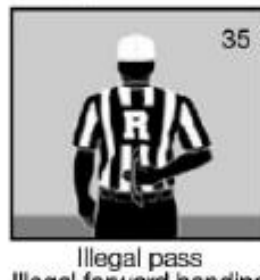
32
Illegal fair catch



33
Pass interference
Kick-catching
interference



34
Roughing the passer



35
Illegal pass
Illegal forward handing
Note: Face press box
when giving signal.



36
Intentional grounding



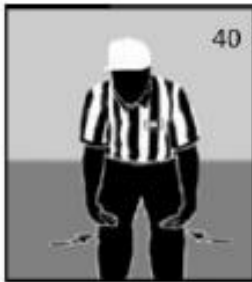
37
Ineligible downfield
on pass



38
Personal foul



39
Clipping



40
Block below the waist
Illegal block



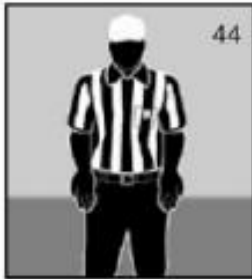
41
Chop block



42
Holding
Obstructing
Illegal use of the
hands or arms



43
Illegal block
in the back



44
Helping the runner
Interlocked blocking



45
Grasping of
face mask or
helmet opening



46
Tripping



47
Disqualification

Apéndice A

Guía para Árbitros ante Lesiones graves de los jugadores en el Campo

1. Los jugadores y entrenadores deben ir y permanecer en el área del banquillo. Dirigir a los jugadores y entrenadores acorde a ello. Asegurarse siempre de tener una línea de visión adecuada entre el personal médico y el personal de emergencia disponible.
2. Intentar mantener a los jugadores a una distancia significativa del jugador o jugadores gravemente lesionado(s).
3. No permitir que un jugador le dé la vuelta a un jugador lesionado.
4. No permitir que los jugadores ayuden a un compañero de equipo que está tirado en el campo; por ejemplo, quitarle el casco o el barbuquejo, o intentar ayudarlo a respirar elevando la cintura.
5. No permitir que los jugadores saquen a un compañero de equipo u oponente lesionado de una pila.
6. Una vez que el personal médico comience a ayudar a un jugador lesionado, todos los miembros del equipo arbitral deben controlar el entorno del campo de juego y al personal del equipo, y permitir que el personal médico realice sus servicios sin interrupciones o interferencias.
7. Los jugadores y entrenadores deben ser controlados adecuadamente para evitar dictar servicios médicos a los entrenadores físicos o fisioterapeutas, o quitarles tiempo para realizar tales servicios.

Nota: Los árbitros deben tener un conocimiento razonablemente preciso de dónde está ubicado el personal de emergencias en el estadio.

(El Comité de Reglas expresa su agradecimiento a la Liga Nacional de Football por el desarrollo de estas pautas.)

Apéndice B

Guía para Árbitros y Administración del Partido en relación a relámpagos

El propósito de este apéndice es proporcionar información a los responsables de tomar decisiones sobre la suspensión y reinicio de los partidos basados en la presencia de tormenta eléctrica.

Los rayos son el peligro meteorológico más constante y significativo que puede afectar al deporte al aire libre. Si bien la probabilidad de ser alcanzado por un rayo es baja, las probabilidades son significativamente mayores cuando hay una tormenta en la zona y no se toman las medidas de seguridad adecuadas.

La educación y la prevención son las claves para la seguridad contra rayos. Las autoridades deben comenzar la prevención mucho antes de cualquier evento deportivo o entrenamiento siendo proactivos y teniendo un plan de seguridad contra rayos. Se recomiendan los siguientes pasos para mitigar el peligro de rayos:

1. Designar a una persona para monitorear el clima amenazador y tomar la decisión de retirar a un equipo o individuos de un lugar o evento deportivo. Un plan de seguridad contra rayos debe incluir instrucciones planificadas para los participantes y espectadores, la designación de señales de advertencia y de "todo despejado", las señales adecuadas, y la designación de lugares más seguros para protegerse de los rayos.
2. Revisar los informes meteorológicos locales todos los días antes de cualquier entrenamiento o evento. Ser consciente de potenciales tormentas eléctricas que se pueden formar durante los eventos deportivos o entrenamientos. La información meteorológica se puede encontrar a través de varios medios: noticias de la televisión local, Internet o los servicios meteorológicos nacionales.
3. Estar informado de las advertencias graves, y las señales de advertencia por desarrollo de tormentas eléctricas en la zona, tales como vientos fuertes o el cielo oscureciéndose.
4. Saber dónde está la estructura o ubicación más segura y más cercana al campo o área de juego, y saber cuánto tiempo se tarda en llegar a esa ubicación. Una estructura o ubicación más segura se define como:
 - a. Cualquier edificio normalmente ocupado o frecuentemente usado por personas, por ejemplo, un edificio con fontanería y/o cableado eléctrico que actúa para conectar la estructura a tierra. Evitar el uso de la ducha o las instalaciones de fontanería y tener contacto con aparatos eléctricos durante una tormenta eléctrica.
 - b. En ausencia de un edificio robusto y frecuentemente habitado, cualquier vehículo con techo de metal duro (ni un descapotable ni un carrito de golf) con las ventanas cerradas sirve como medida de seguridad. El marco y el techo de metal duro, no los neumáticos de goma, son los que protegen a los ocupantes al disipar la corriente del rayo alrededor del vehículo y no a través de los ocupantes. Es importante no tocar la estructura metálica del vehículo.
5. La atención sobre los rayos debe aumentarse con el primer relámpago, trueno, y/u otros indicadores, como rachas de viento fuertes o cielos oscureciéndose, sin importar qué tan lejos estén. Estos indicadores deben tratarse como una advertencia o una llamada de atención para el personal del partido. Los expertos en seguridad contra rayos sugieren que, si escucha un trueno, comience a prepararse para la evacuación; si ve un rayo, considere suspender las actividades y dirigirse a los lugares seguros designados.

Las siguientes pautas de seguridad contra rayos se han desarrollado con la ayuda de expertos en seguridad contra rayos. Se debe diseñar un plan de seguridad contra rayos considerando las necesidades de seguridad locales, los patrones climáticos y los tipos de tormentas eléctricas.

- a. Como mínimo, los expertos en seguridad contra rayos recomiendan que, cuando se observa una diferencia de 30 segundos entre ver el relámpago y escuchar el trueno, todas las personas deberían haber dejado el estadio y haber alcanzado una estructura más segura o ubicación.
- b. Hay que tener en cuenta que el trueno puede ser difícil de oír si hay un partido en juego, sobre todo en estadios con mucha gente. Se debe implementar un plan de seguridad contra rayos específico.
- c. La existencia de cielo azul y la ausencia de lluvia no garantiza que pueda caer un rayo. El 10% de los rayos se producen cuando no hay lluvia y con el azul cielo, sobre todo con las tormentas de verano. Un rayo puede caer tan lejos como 10 (o más) millas de la lluvia.
- d. Evitar el uso de teléfonos fijos, excepto en casos de emergencia. Hay personas que han muerto mientras utilizaban un teléfono fijo durante una tormenta eléctrica. Los teléfonos móviles son alternativas seguras a un teléfono fijo, particularmente si la persona y la antena están ubicadas dentro de una estructura o ubicación más segura, y si se siguen todas las demás precauciones.
- e. Para reanudar las actividades deportivas, los expertos en seguridad contra rayos recomiendan esperar 30 minutos después del último sonido de un trueno y del último relámpago. Si se ve un rayo sin escuchar un trueno, el rayo puede estar fuera de alcance y, por lo tanto, es menos probable que sea una amenaza. Por la noche, hay que tener en cuenta que los relámpagos pueden ser visibles a una distancia mucho mayor que durante el día, ya que los relámpagos iluminan las nubes desde el interior. Esta distancia puede significar que el rayo ya no es una amenaza. Por la noche, usar tanto el sonido de los truenos como el propio relámpago para decidir si reiniciar el reloj de regreso al partido de 30 minutos antes de reanudar las actividades deportivas al aire libre.
- f. Las personas que han sido alcanzadas por un rayo no llevan carga eléctrica. Por lo tanto, se puede realizar la reanimación cardiopulmonar (RCP) de manera segura. Si es posible, un lesionado debe ser movido a una ubicación más segura antes de comenzar la RCP. Las víctimas de un rayo que muestren signos de paro cardíaco o respiratorio necesitan ayuda de emergencia inmediata. La RCP rápida y agresiva ha sido muy eficaz para la supervivencia de las víctimas de los rayos.

Los desfibriladores externos automáticos (DEA) se han convertido en un medio común, seguro y eficaz de reanimar a las personas con un paro cardíaco. El acceso rápido a los desfibriladores debe formar parte de su plan de emergencia. Sin embargo, la RCP nunca debe posponerse mientras se busca un DEA.

Nota: Los observadores meteorológicos, los pronósticos meteorológicos en tiempo real y los dispositivos comerciales de alerta meteorológica son herramientas que se pueden utilizar para ayudar en la toma de decisiones con respecto a la interrupción del partido, la evacuación y el regreso al partido.

Ubicaciones peligrosas

Las ubicaciones exteriores aumentan el riesgo de ser alcanzado por un rayo cuando hay tormentas eléctricas en la zona. Los pequeños refugios cubiertos no están a salvo de los rayos. Cualquier refugio (banquillos, carpas...), incluso si está debidamente fijo a tierra por seguridad estructural, no significa que esté debidamente conectados a tierra para evitar los efectos de los rayos. Por lo general, son muy inseguros y, de hecho, pueden aumentar el riesgo de lesiones por rayos. Otras ubicaciones peligrosas incluyen zonas conectadas, o cercanas, a postes de luz, torres y vallas que pueden provocar un impacto de rayo cercano a las personas. También es peligrosa cualquier ubicación que hace que la persona sea el punto más alto de la zona. *Adaptado por IFAF de las directrices de la NCAA.*

Apéndice C

Conmociones

Una conmoción es una lesión cerebral que puede ser causada por un golpe en la cabeza, la cara, el cuello o cualquier otra parte del cuerpo con una fuerza por "impulso" transmitida a la cabeza. Las conmociones cerebrales pueden ocurrir sin pérdida del conocimiento u otras señales obvias. Una sucesiva conmoción que ocurre antes de que el cerebro se recupere de la anterior (horas, días o semanas) puede retrasar la recuperación o aumentar la probabilidad de tener problemas a largo plazo. En raros casos, las sucesivas conmociones pueden provocar inflamación cerebral, daño cerebral permanente e incluso la muerte.

Reconocer y recomendar: Para ayudar a reconocer una conmoción cerebral, hay que observar los siguientes factores en los jugadores durante los partidos y los entrenamientos:

1. Un golpe fuerte en la cabeza o el cuerpo que resulta en un movimiento rápido de la cabeza -Y-
2. Cualquier cambio en el comportamiento, pensamiento o físico del jugador (ver señales y síntomas).

SEÑALES Y SÍNTOMAS

Señales observadas por el entrenador

Parece aturdido.
 Está confundido sobre su función o posición
 Olvida las jugadas
 No está seguro del partido, puntuación u oponente
 Se mueve torpemente
 Responde lentamente a las preguntas
 Pierde el conocimiento (aunque sea brevemente)
 Muestra cambios de comportamiento o personalidad
 No puede recordar hechos antes del golpe o caída
 No puede recordar hechos después del golpe o caída

Síntomas informados por el jugador

Dolor de cabeza o "presión" en la cabeza
 Náuseas o vómitos
 Problemas de equilibrio o mareos
 Visión doble o borrosa
 Sensibilidad a la luz
 Sensibilidad al ruido
 Se siente flojo, confuso, aturdido o atontado
 Problemas de concentración o memoria
 Confusión
 No "se siente bien"

Un jugador que muestre signos, síntomas o comportamientos que hagan sospechar de una conmoción cerebral, ya sea en reposo o durante el esfuerzo, debe dejar el entrenamiento o el partido y no debe volver a jugar hasta que lo autorice un profesional médico adecuado. Los deportes tienen tiempos muertos por lesiones y sustituciones de jugadores para que los jugadores puedan ser revisados.

SI HAY SOSPECHA DE CONMOCIÓN:

1. Sacar del partido al jugador. Revisar las señales, síntomas o comportamientos de conmoción cerebral si el jugador ha sufrido un golpe en la cabeza. No permitir que el jugador simplemente "se sacuda". Cada jugador responde a las conmociones de manera diferente.
2. Asegurarse de que el jugador sea evaluado de inmediato por un profesional médico. No intentar juzgar por uno mismo la gravedad de la lesión. Llevar inmediatamente al jugador con el personal médico, preparador físico certificado o fisioterapeuta con experiencia en evaluación y

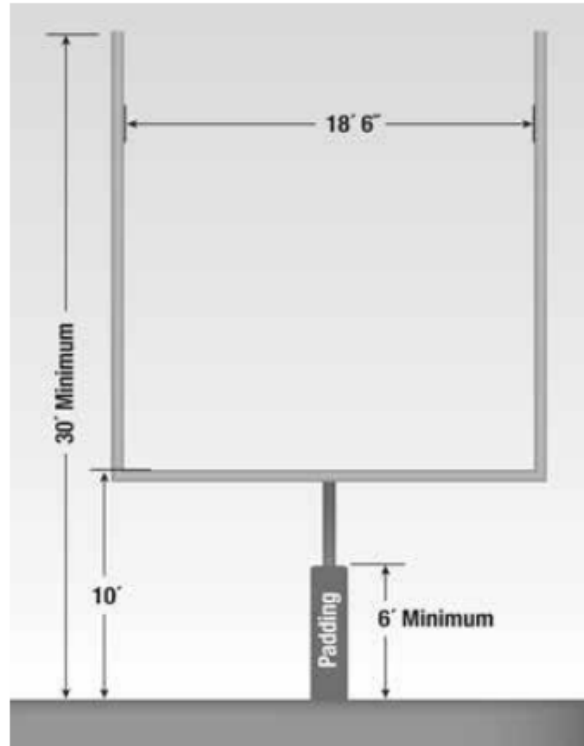
manejo de conmociones cerebrales.

3. El jugador sólo podrá volver a jugar con el permiso del personal médico. Las habilidades clínicas y protocolos para evaluar al jugador y establecer el momento adecuado para volver a jugar serán determinadas por el personal médico. El calendario de regreso a la competición se establecerá de manera individualizada y escalonada con incrementos graduales en el esfuerzo físico y el riesgo de contacto. Se debe seguir el protocolo de manejo de conmociones supervisado por un médico de la organización.
4. Desarrollar un plan de juego. Los jugadores no deben volver a jugar hasta que el personal médico correspondiente los autorice. De hecho, a medida que el manejo de la conmoción continúa evolucionando con nuevos avances científicos, el cuidado se está volviendo más conservador y los periodos de tiempo para volver a jugar se están haciendo más largos. Los entrenadores deben tener un plan de juego que tenga en cuenta que los jugadores pueden estar fuera, al menos, el resto del partido.

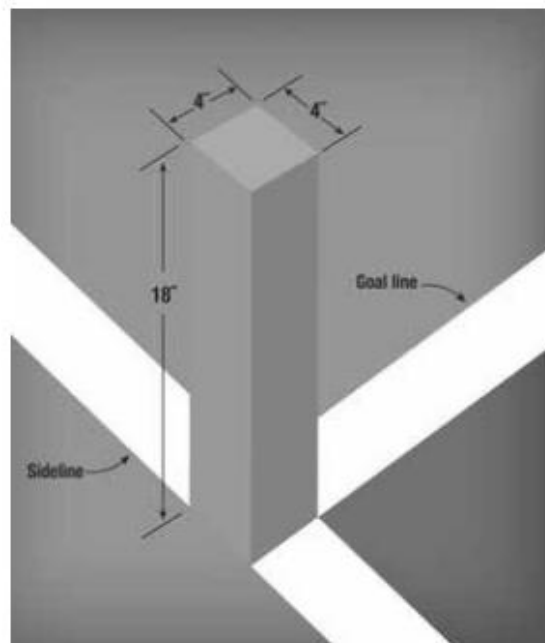
Apéndice D

Diagramas del Campo

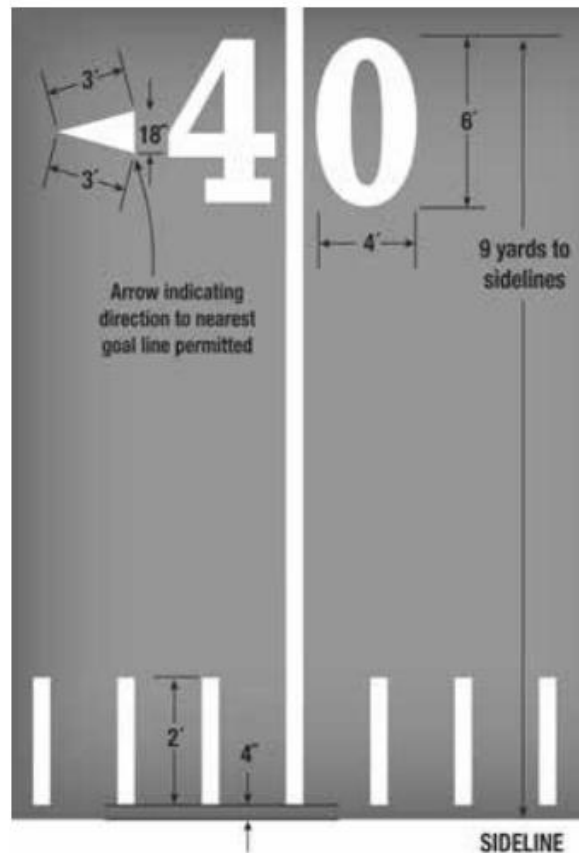
Detalle de Porterías



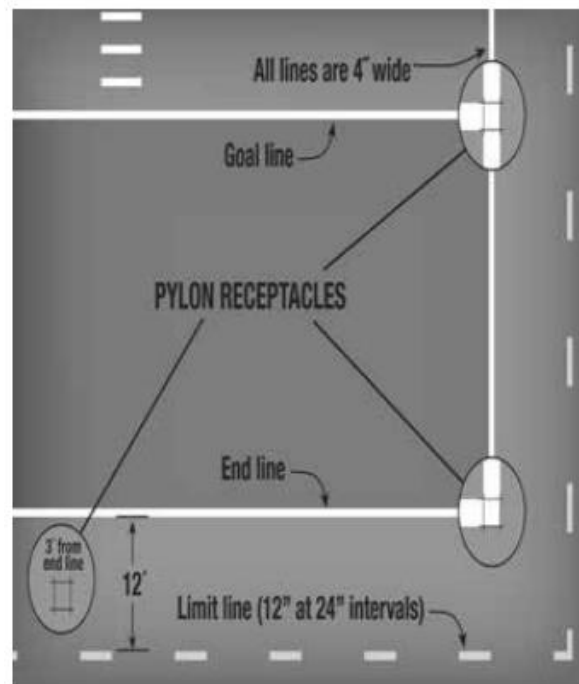
Detalle de Pylons



Detalle de Líneas de Yarda

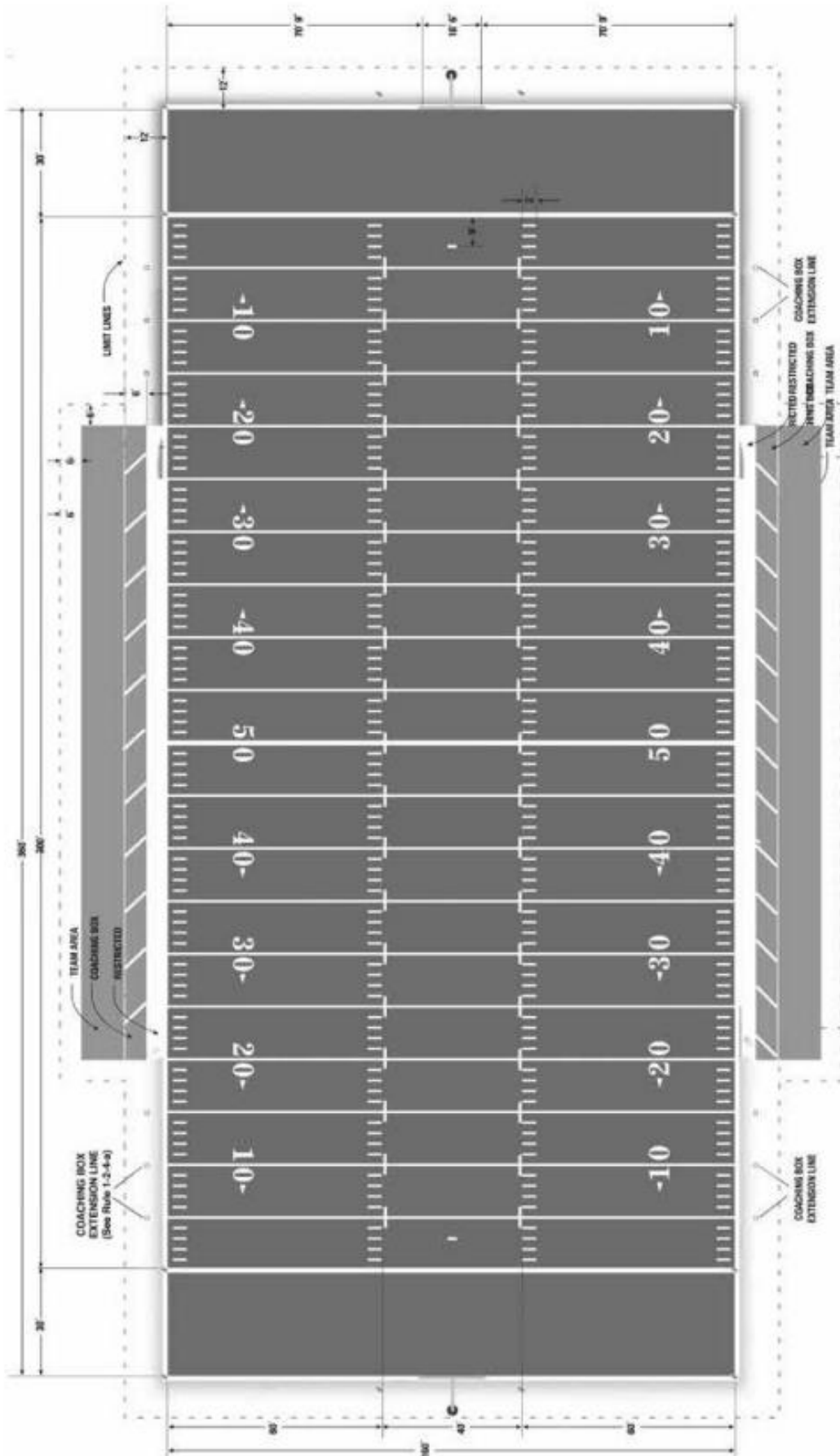


Detalle de End Zone

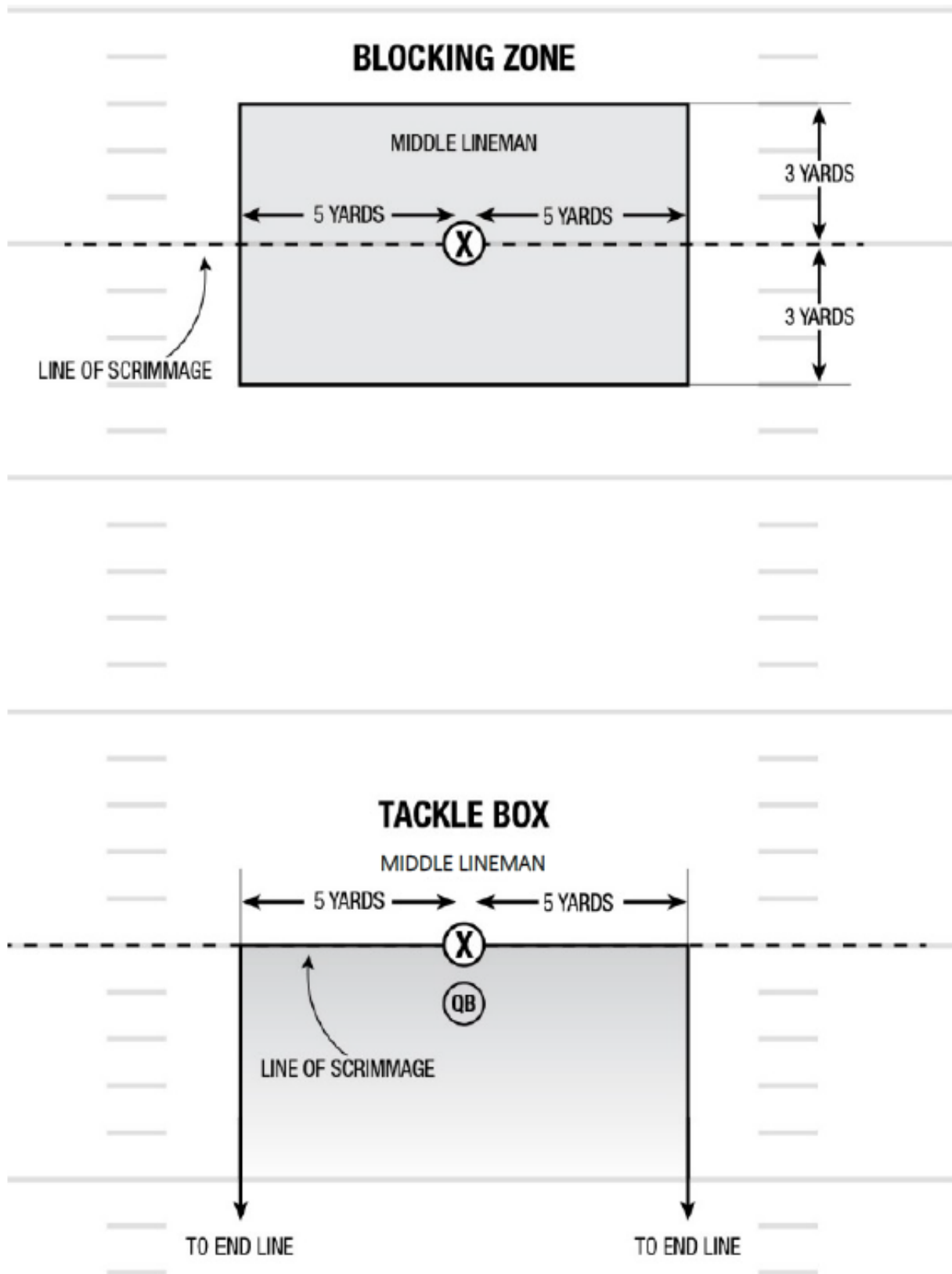


Nota importante: Aunque el diagrama anterior muestra las líneas de límite a 12', las líneas de límite de IFAF normalmente deben estar a 18' de las sidelines/end lines (Regla 1-2-3-a).

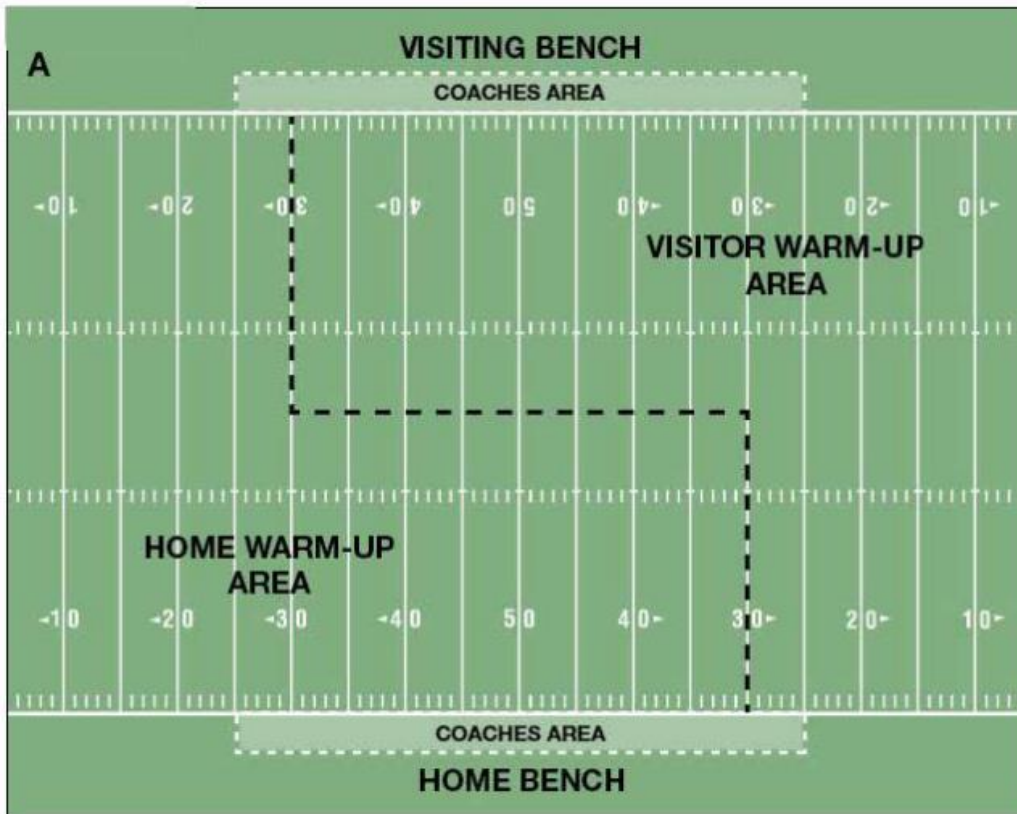
Diagrama de campo



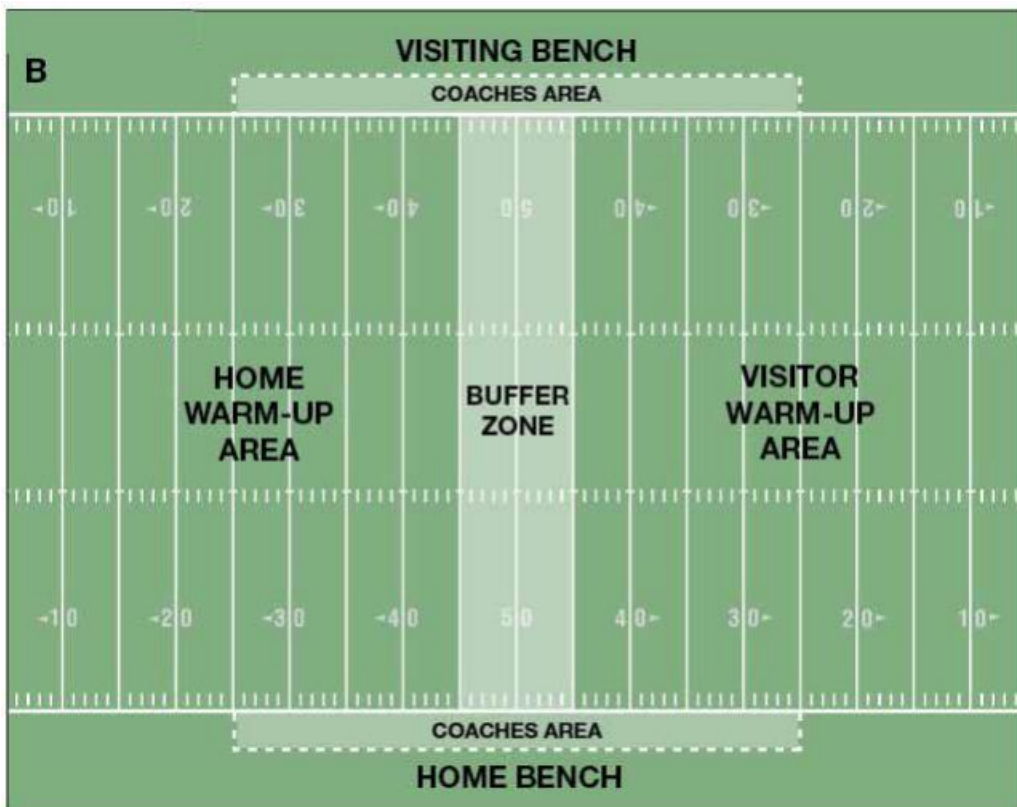
Zona de Bloqueos y Caja de Tackles



Zonas de calentamiento (chutando)



Zonas de calentamiento (antes del sorteo)



Notas para los encargados

Estas notas acompañan al diagrama de campo como resumen de los requisitos para el marcado del campo. Para todos los detalles, consultar la Regla 1-2.

1. No existe un campo de football americano métrico. Todas las medidas están en yardas, pies y pulgadas.
 - 1 yarda = 3 pies = 36 pulgadas = 91,44 cm
 - 1 pie = 12 pulgadas = 30,48 cm
 - 1 pulgada = 2,54 cm
 - 1 yarda = 36 pulgadas (91,44 cm), pero se puede acortar a no menos de 34,12 pulgadas (86,67cm) sólo si es necesario para adaptarse a un campo de juego de 100 yardas más dos end zone de 10 yardas dentro de la superficie de juego disponible. Si la longitud del campo se reduce de esta manera, todas las demás dimensiones y marcas del campo indicadas en las reglas deben reducirse proporcionalmente.
2. Un campo de tamaño completo mide 360 pies de largo y 160 pies de ancho, y consta de dos end zones de 10 yardas y veinte segmentos de 5 yardas. Si la longitud es insuficiente, se puede acortar a 330 pies sacando dos segmentos de 5 yardas del medio (es decir, la línea de 45 yardas se convierte así en la línea del medio). Si es absolutamente necesario, se pueden ahorrar hasta 18 pies más reduciendo el tamaño de ambas end zones al mínimo permitido de 7 yardas. Por lo tanto, no se puede marcar un campo legal si hay menos de 104 yardas (312 pies) entre los postes de la portería.
3. Tener en cuenta que el ancho del campo es significativamente menor que para deportes como football, rugby o hockey y que no se puede variar.
4. Las mediciones se realizan desde el borde interior de las líneas de restricción. Todo el ancho de la goal line estará en la end zone.
5. Las líneas de yarda a lo largo del campo a intervalos de 5 yardas entre las líneas de gol (por ejemplo, NO en las end zones) son esenciales: se confía en ellas para medir con precisión la distancia que avanza la pelota.
6. Las hash marks están a 60 pies de cada sideline. (*Nota:* Algunos diagramas de campo muestran que están a 53 pies 4 pulgadas o 70 pies 9 pulgadas de las sidelines – no son válidos para partidos británicos/internacionales). Cada hash mark debe tener 2 pies de largo (por ejemplo, desde el punto de 60 pies desde la sideline hasta el punto de 58 pies de la sideline) a cada lado del campo. Las hash marks NO se extienden a las end zones.
7. Líneas similares de 2 pies de largo deben marcarse comenzando a 4 pulgadas dentro de cada sideline (entre las goal lines). Deben alinearse con las hash marks en el medio del campo para dar una serie de puntos de referencia consistentes para alinear la pelota.
8. Debe haber números o marcas a 27 pies de cada sideline en cada línea de 10 yardas (pero no en las líneas de 5 yardas). Si son números, entonces es la *parte superior* de cada número la que está a 27 pies de la sideline. El tamaño adecuado de los números es de 6 pies x 4 pies, pero pueden ser más pequeños si es necesario. Si no son números, se debe hacer una marca de 1 pie de largo a 27 pies de cada sideline en cada línea de 10 yardas.
9. Debe haber dos áreas (adyacentes) dibujadas fuera de cada sideline, extendiéndose **20 yardas** desde cada goal line. Estas áreas son más cortas si los segmentos se sacan del medio del campo, ya que los dos puntos finales de ellas están fijos en relación con las goal lines. Extendiéndose de 6 pies a 12 pies fuera de la sideline está el *área de entrenadores (coaching box)*. El *área del equipo (team area)* se extiende desde los 12 pies hasta donde haya espacio. Estas son las áreas en las que los entrenadores y sustitutos deben permanecer durante el partido.
10. Fuera de las sidelines y end lines, debe haber dibujadas un conjunto de líneas limítrofes

discontinuas, si es posible, a 18 pies de distancia del campo de juego. Esto marca el límite del campo, y todos los espectadores, fotógrafos, animadoras, etc. deben estar fuera de él.

11. Si los espectadores no están confinados a un área en particular (por ejemplo, las gradas), entonces, por razones de seguridad, debe haber una cuerda o algo similar que los mantenga detrás de las líneas limitrofes.
12. Por razones de seguridad, los postes de la portería no pueden estar dentro del campo. Deben estar en las end lines o, en su defecto, fuera de ellas. Si los postes no se pueden mover, la longitud del campo debe reducirse.
13. La parte superior del larguero debe estar a 10 pies del suelo. Los postes verticales deben estar separados por 18 pies y 6 pulgadas y tener al menos 30 pies de altura. (*Nota:* Se acepta una portería de rugby estándar que tenga un larguero de 3m y postes verticales separados por 5,6 m). Los postes deben estar acolchados con material resistente desde el suelo hasta una altura de al menos 6 pies.
14. Se recomienda el uso de pylons blandos y flexibles, de cuatro lados, que midan 4x4 pulgadas y con una altura total de 18 pulgadas, que pueden incluir un espacio de 2 pulgadas entre la parte inferior del pilón y el suelo. Deben ser de color rojo o naranja y deben colocarse en las esquinas interiores de las ocho intersecciones de las sidelines con las goal lines y end lines. Los pylons marcan las intersecciones de las end lines y las líneas dentro de límites extendidas deben colocarse a 3 pies por fuera de las end lines.
15. Todas las líneas de dimensión del campo deben tener 4 pulgadas de ancho con un material blanco no tóxico (**Excepción:** las sidelines y end lines pueden exceder las 4 pulgadas). Si el blanco no es posible, se debe elegir otro color que contraste.
16. Se permiten marcas publicitarias o decorativas en el campo. En la end zone, no deben estar más cerca de 4 pies de cualquier línea a menos que sea de un color que contraste. En el campo de juego, no deben borrar ninguna línea.

Apéndice E

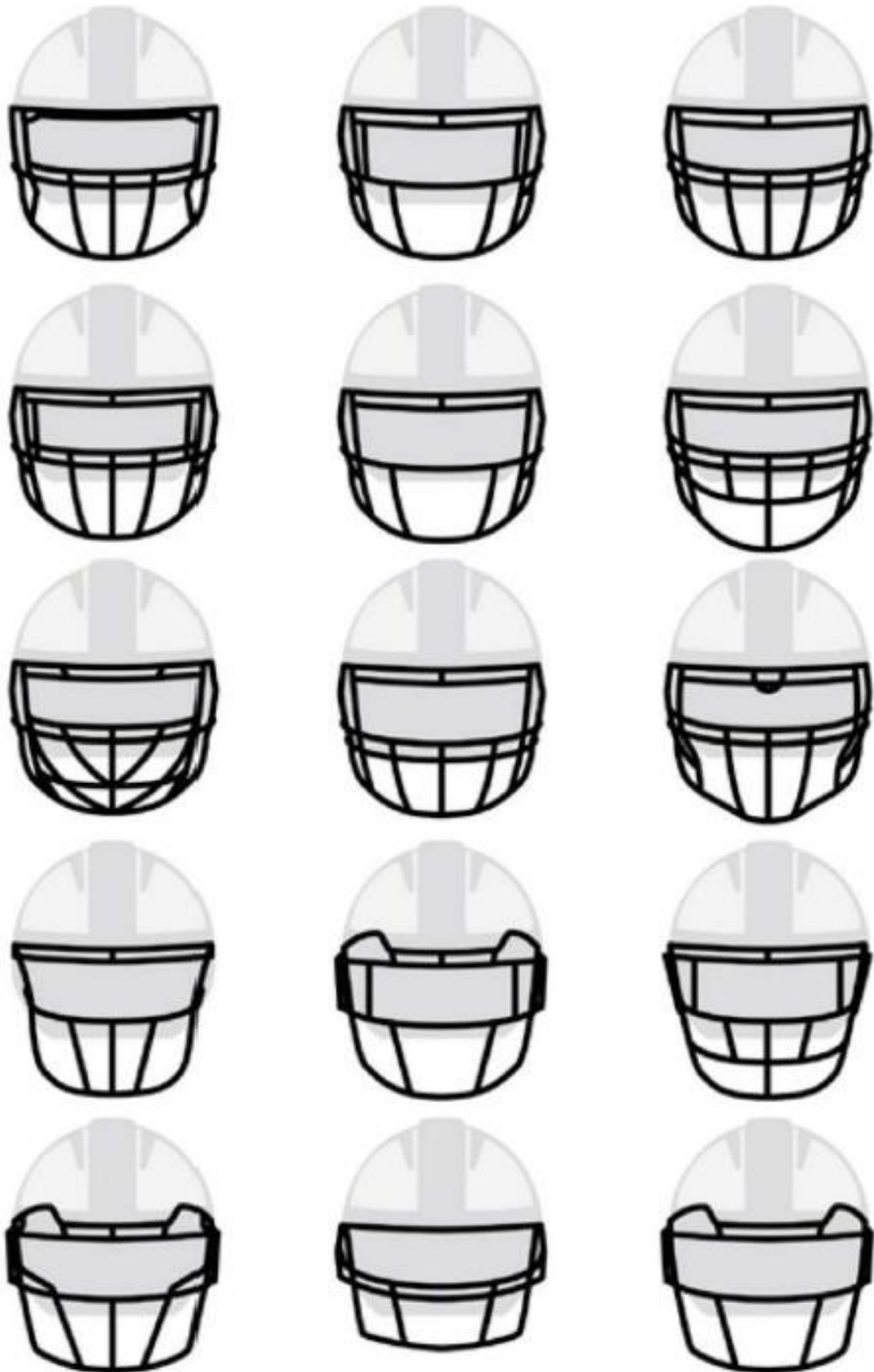
Equipamiento: Detalles Adicionales

1. Se permiten materiales duros o no flexibles, si están cubiertos, sólo para proteger una lesión.
2. Los protectores de manos y brazos (yesos cubiertos o férulas) están permitidos sólo para proteger una fractura o dislocación.
3. Los protectores de muslos no pueden estar hechos de materiales duros, a menos que todas las superficies estén cubiertas con material como espuma de vinilo que tenga al menos ¼ de pulgada de espesor en la superficie exterior y al menos 3/8 de pulgada de espesor en la superficie interior y las superposiciones de los bordes.
4. Las espinilleras deben estar cubiertas en ambos lados y todos los bordes con un relleno de espuma de al menos ½ pulgada de espesor, o un material alternativo que tenga el mismo espesor y que tenga propiedades similares.
5. Las rodilleras terapéuticas o preventivas se deben usar debajo de los pantalones y completamente cubiertas de la exposición externa directa.
6. No puede haber proyección de metal u otro material duro desde la persona de un jugador o su ropa.
7. Los tacos del calzado deben cumplir con las siguientes especificaciones:
 - (a) No pueden tener más de ½ pulgada de largo (medidos desde la punta del taco hasta el zapato). (Ver más abajo excepciones para los tacos intercambiables).
 - (b) No pueden estar hechos de ningún material con rebabas, que se astille o se fracture.
 - (c) No pueden tener superficies abrasivas o bordes cortantes.
 - (d) Los tacos no intercambiables no pueden estar hechos de ningún material metálico.
 - (e) Los tacos intercambiables:
 - (i) Deben tener un dispositivo de bloqueo eficaz.
 - (ii) No pueden tener lados cóncavos.
 - (iii) Si son cónicos, no pueden tener extremos libres planos que no sean paralelos a su base o de menos de 3/8 de pulgada de diámetro o extremos libres redondeados con arcos mayores de 7/16 de pulgada.
 - (iv) Si son rectangulares, no pueden tener extremos libres que no sean paralelos a su base o que midan menos de ¼ de pulgada por 3/4 de pulgada.
 - (v) Si son circulares o en forma de anillo, deben tener bordes redondeados y un grosor de al menos 3/16 de pulgada.
 - (vi) Si tienen punta de acero, deben contener un material 1006 de acero con bajo contenido de carbono, endurecido a una profundidad de .005-.008 y con una dureza Rockwell de aproximadamente C55.

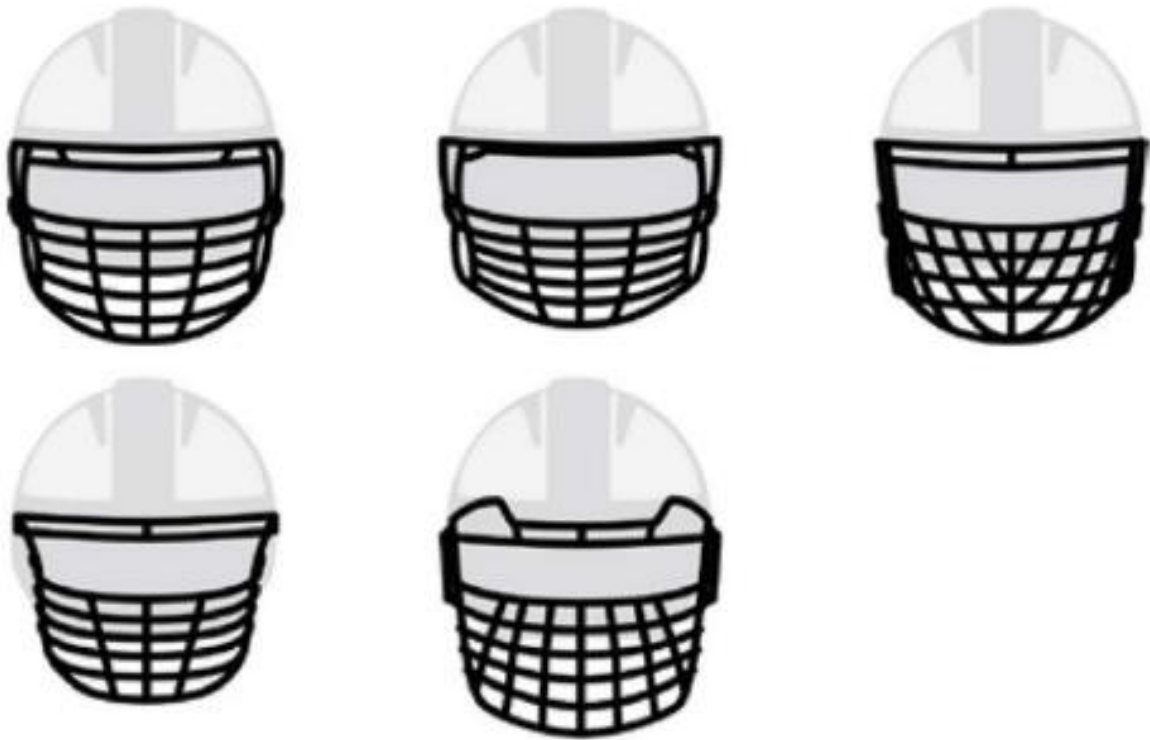
NOTA: La distancia en el párrafo (a) para tacos intercambiables puede exceder ½ pulgada si el taco está unido a una plataforma de 5/32 pulgadas o inferior más ancha que la base del taco y se extiende a lo ancho del calzado ¼ de pulgada o menos de los bordes exteriores de la suela. Un único taco con plataforma no requiere una plataforma que se extienda a lo ancho de la suela. La plataforma de un único taco está limitada a 5/32 pulgadas o menos. Las 5/32 de pulgada o menos se miden desde el punto más bajo de la plataforma hasta la suela.
8. La máscara debe estar construida de material irrompible con bordes redondeados cubiertos con un material resistente diseñado para evitar astillas, rebabas o abrasividad que pondría en peligro a los jugadores.

9. Las hombreras no pueden tener el borde delantero redondeado con un radio de más de la mitad del grosor del material utilizado.
10. No se puede utilizar ningún equipamiento que ponga en peligro a otros jugadores. Se permiten miembros artificiales siempre que:
 - (a) La prótesis artificial no debe dar ninguna ventaja a quien la utilice.
 - (b) Si es necesario, la prótesis artificial debe estar acolchada para rebotar como una extremidad natural.
11. Insignias, logotipos, etiquetas:
 - (a) Los uniformes y todas las demás prendas de vestir (por ejemplo, calentadores, calcetines, cintas para la cabeza, camisetas, muñequeras, visores, gorras o guantes) pueden llevar sólo la etiqueta o marca comercial normal de un fabricante o distribuidor (independientemente de la visibilidad de la etiqueta o marca registrada) y no debe exceder 2¼ pulgadas cuadradas de área (es decir, rectángulo, cuadrado, paralelogramo), incluido cualquier material adicional (por ejemplo, parche) que rodee la marca comercial o logotipo. Ver también la Regla 1-4-6-d.
 - (b) No deberá haber etiquetas de tallas, cuidado de prendas u otras etiquetas que no sean de logotipo en la parte exterior del uniforme.
 - (c) Se prohíben los logotipos de ligas profesionales.

Ejemplos de máscaras permitidas



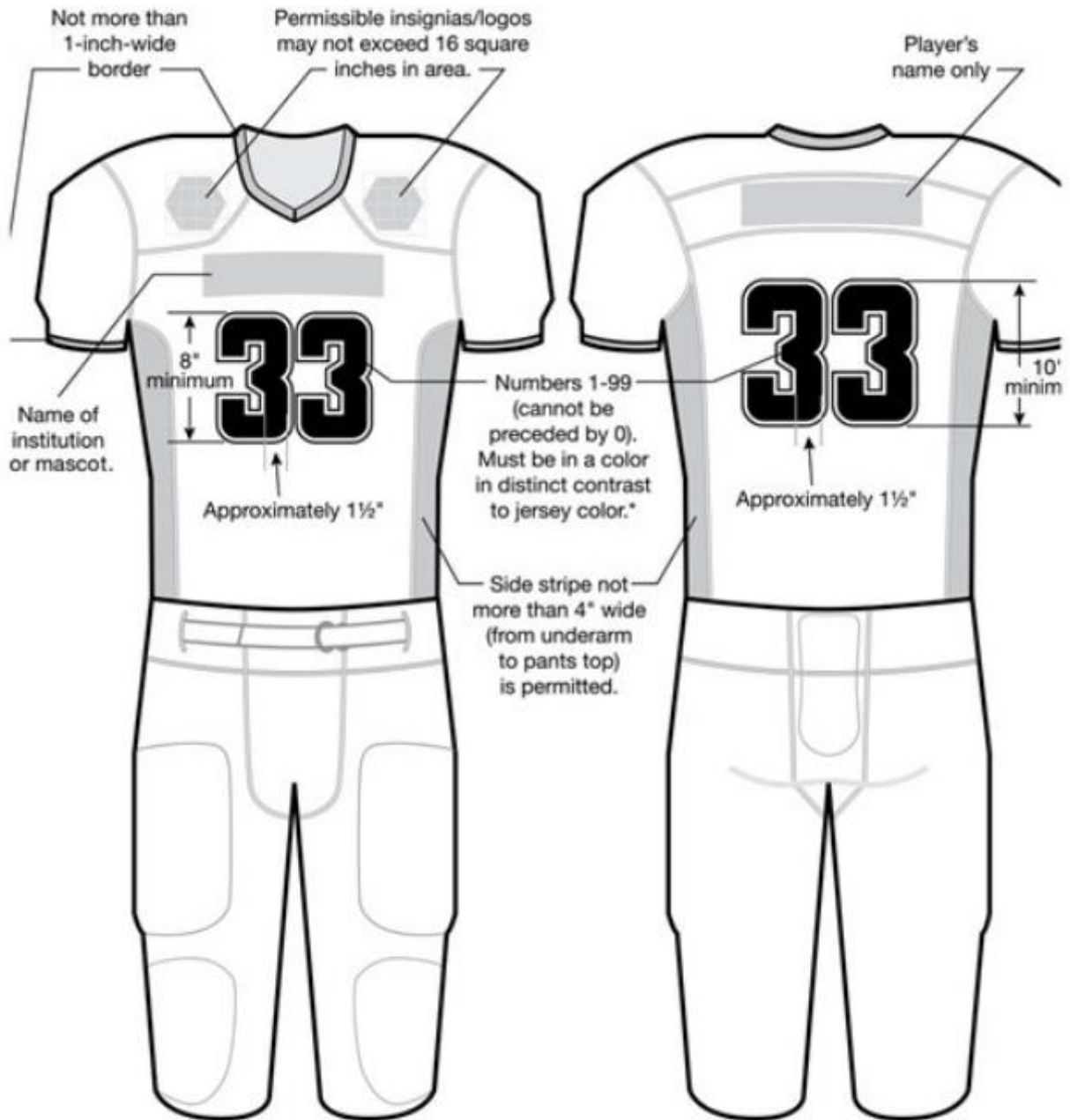
Ejemplos de máscaras con exceso de barras



Como principio general, no se permite ninguna máscara con cinco o más barras horizontales debajo de los ojos. La excepción es la máscara de abajo debido al mayor espacio entre las barras 2 y 3 y entre la 4 y 5, si está permitida.

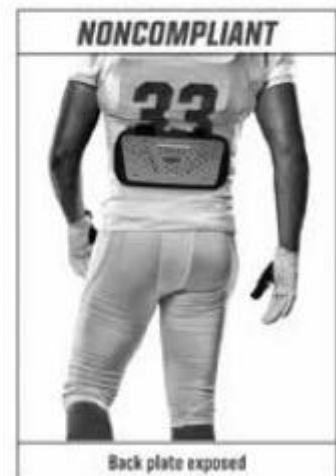
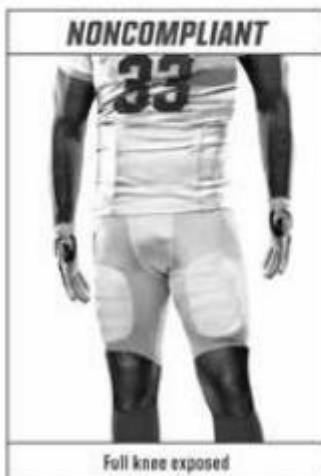
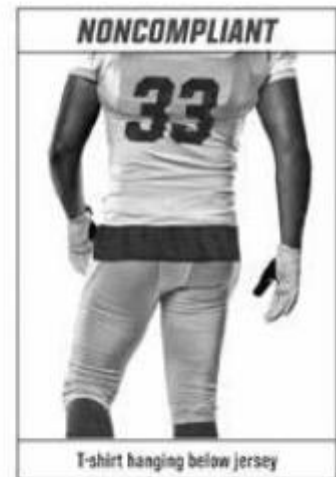
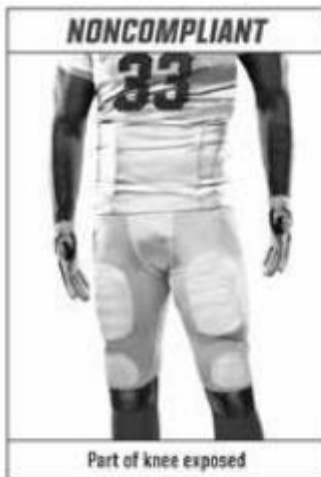
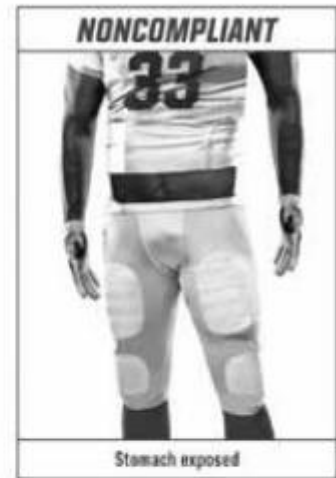
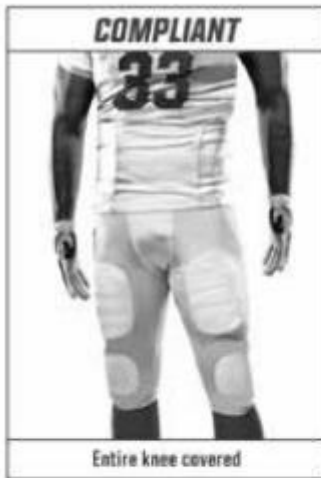


Detalles de Uniformes



* Numbering rules are intended to provide a clearly visible number for a variety of groups (e.g., coaches, media, fans, etc.). Therefore, numbers must be designed to be clearly visible from a press box in a variety of weather and lighting conditions.

Cumplimiento del uniforme



Índice de Reglas e Interpretaciones

Actos Antideportivos, 160
Actos Desleales, 165
Administración y Aplicación, 28
Ajustes de Tiempo, 65
Aplicación de Equipamiento Obligatorio e Ilegal, 34
Aplicación del Punto Posterior al Chut de Scrimmage, 181
Aplicación Especial de Faltas Posteriores a la Posesión, 185
Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado a la Cabeza o Zona del Cuello de un Jugador Indefenso, 149
Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado con la Coronilla del Casco, 149
Árbitros del Partido, 21
Área de Equipo y Zona de Entrenadores, 24
Atrapada o Recuperada, 124
Atrapada o Recuperada por el Equipo Chutador, 106
Atrapada o Recuperada por el Equipo Receptor, 106
Atrapar, Interceptar, Recuperar, 40
Avance Deliberado de una Pelota Muerta, 42
Batear la Pelota, 44
Batear un Pase Hacia Atrás en Vuelo, 173
Batear una Pelota en Posesión, 173
Batear una Pelota Suelta, 171
Bloquear, 39
Bloqueo de un Chut de Scrimmage, 44
Bloqueo o Contacto Ilegal, 115
Bloqueo por Debajo de la Cintura, 152
Bloqueo por el Lado ciego, 40
Bloqueo por el Lado Ciego, 160
Bloqueo por la Espalda, 39, 171
Caja de Tackles, 59
Capitanes de Equipo, 21
Certificación de los Entrenadores, 35
Chop Block, 39, 156
Chut de Retorno, 48
Chut de Scrimmage, 48
Chut Después de un Safety, 146
Chut Legal y Chut Ilegal, 107
Chutador y Holder, 54
Chutando la pelota; Chuts legales e ilegales, 46
Chutar Ilegalmente la Pelota, 173
Clipping, 41, 151
Comenzando Con un Snap, 117
Como se Anota - Down de Try, 139
Cómo se Anota - Field Goal, 142
Cómo se Anota - Safety, 144
Cómo se Anota - Touchdown, 137

Cómo y Cuándo se Completó, 175
Compensación de Faltas, 175
Comunicación del Referee, 37
Contactar a un Árbitro, 166
Contacto Contra el Snapper, 157
Contacto Contra un Oponente Fuera de la Jugada, 157
Contacto Ilegal e Interferencia en el Pase, 131
Continuidad de Downs Rota, 94
Corredor y Portador de la pelota, 55
Criterios para revertir una decisión en el campo, 190
Cruza la Zona Neutral, 50
Cuando Conceder Series, 93
Cuando la Pelota está Lista para Jugar, 38
Cuando se Declara - Touchback, 146
Cuando se Detiene, 125
Cuenta del Reloj de Jugada, 90
Decisión Aprobada y Señales de los Árbitros, 38
Decisiones Definitivas de Aplicación de Regla, 97
Delante de la Zona Neutral, 104
Después del Snap de la Pelota, 124
Determinación del Punto de Aplicación y el Punto Básico, 178
Detrás de la Zona Neutral, 104
Dimensiones y Marcas, 22
Diseño, Color y Números de la Camiseta de Juego, 30
Dispositivos de Señal Prohibidos, 35
Dispositivos para Medir el Tiempo, 67
Down, 42
Down de Scrimmage, 51
Drop Kick, 47
Duración de los Periodos y de las Interrupciones, 64
Duración de los Tiempos Muertos, 75
El Campo, 58
El Partido, 21
El Terreno de Juego, 59
Elegibilidad Ganada o Recuperada, 128
Elegibilidad para Bloquear, 102
Elegibilidad para Tocar un Pase Legal Hacia Delante, 127
Elegibilidad Perdida por Salir Fuera de Límites, 128
Elevación, Salto y Aterrizaje, 156
En Posesión, 40
Encroachment, 49
End Lines, 45
End Zones, 59
Entre Downs, 42
Entregando la Pelota Hacia Adelante, 123
Entregar la Pelota, 46
Entrenador, 57
Equipamiento de Campo Prohibido, 35

Equipamiento ilegal, 33
Equipamiento obligatorio, 29
Equipamiento opcional, 32
Equipamiento y personal, 189
Equipo Chutador, 103
Equipo Ganador y Resultado Final, 21
Equipo Receptor, 103
Equipos A y B, 54
Equipos Ofensivo y Defensivo, 54
Equipos sujetos a las reglas, 22
Especificaciones, 27
Especificaciones: Equipamiento Obligatorio, 30
Expulsión de Personas del Recinto de Juego, 168
Expulsión del Jugador, 174
Extensión de los Periodos, 66
Fair Catch, 42
Falta, 43
Falta Antes de un Cambio de Posesión de Equipo, 95
Falta con el Casco y Facemask, 155
Falta Contra el Chutador, 102
Falta Después de un Cambio de Posesión de Equipo, 95
Falta Entre Series, 96
Falta No Marcada, 174
Falta personal, 43
Falta personal flagrante, 43
Faltas a lo Largo de un Down de Free Kick, 95
Faltas a lo Largo de un Try Antes de un Cambio de Posesión de Equipo, 140
Faltas a lo Largo de un Try Después de un Cambio de Posesión de Equipo, 142
Faltas a Pelota Muerta, 176
Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo, 175
Faltas a Pelota Viva Seguidas de Faltas a Pelota Muerta, 177
Faltas de Ambos Equipos, 97
Faltas del Equipo A Durante un Chut, 182
Faltas del Equipo Chutador, 102, 109
Faltas Después de un Try, 142
Faltas Durante o Después de un Touchdown, Field Goal o Try, 182
Faltas en los Intervalos, 178
Faltas Entre Downs, 96
Faltas explícitamente revisables, 188
Faltas Personales, 148
Faltas Personales del Equipo B Durante Jugadas de Pase Legal Adelantado., 136
Faltas Personales Flagrantes, 148
Faltas por Golpe o Zancadilla, 148
Filosofía, 187
Formación de Chut de Scrimmage, 48
Formación de Cuña Ilegal, 102
Formación de Free Kick, 98
Free Kick, 47

Free Kick Atrapado o Recuperado, 101
Free Kick que se Detiene, 101
Fuera de Límites, 124
Fuera de Límites Detrás de la Goal Line, 107
Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance, 92
Fuera de Límites Entre las Goal Lines o se Detiene Entre Límites, 107
Fumble, 44
Goal Lines, 21
Goal Lines y Pylons, 45
Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites, 154
Golpear al Pasador, 155
Golpear o Contactar Contra el Chutador o el Holder, 158
Hacia Delante, Más Allá, 43
Hash Marks, 46
Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Defensivo, 170
Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Ofensivo, 168
Horse Collar Tackle, 158
Huddle, 46
Hurdling, 46, 157
Impulso Inicial, 147
Indicadores de Línea a Ganar y de Down, 26
Inelegibles en el Downfield, 135
Iniciando la revisión, 189
Iniciando y Parando el Reloj, 69
Intento de Field Goal, 48
Interferencia con la Administración del Partido y con la Sideline, 166
Interferencia con la Oportunidad, 110
Interferencia de Pase: Resumen, 134
Interferencia del o Ayuda al Portador de la Pelota o Pasador, 168
Jugada de Carrera y Carrera, 58
Jugada de Chut de Scrimmage, 58
Jugada de Free Kick, 58
Jugadas de Anotación, 137
Jugadas de Pase Hacia Adelante, 57
Jugadas revisables, 188
Jugador, 55
Jugador de Línea y Back, 54
Jugador Descalificado, 56
Jugador Fuera de Límites, 91, 102, 108
Jugador Fuera de Límites y Dentro de Límites, 56
Jugador Indefenso, 56
Jugador Reemplazado, 55
Jugadores de Línea Defensivos en Jugadas de Chut de Scrimmage, 109
Jugadores lesionados, 189
Jugadores y Entrenadores Descalificados, 167
Jurisdicción, 186
Kickoff, 47
La Zona Neutral, 48

Línea a Alcanzar, 93
Línea de Scrimmage, 51
Líneas de Restricción, 45, 98
Líneas de Yardas, 45
Líneas limítrofes, 45
Líneas Limítrofes, 23
Marcado de Áreas Limítrofes, 23
Marcadores u Obstáculos, 26
Marcar Pelotas, 29
Marcas de Nueve Yardas, 46
Marco del cuerpo, 39
Más de once jugadores en el campo, 84
Máximo Avance, 43, 93
Miembro del Equipo, 56
Mientras la Pelota Está Viva, 124
Muerta Donde es Atrapada, 113
Muff, 44
No se Avanza, 114
No se Puede Placar, 115
Notificación del Referee, 76
Numeración de Jugadores, 29
Numeración Recomendada, 29
Offside en jugadas de free kick, 49
Offside en jugadas de scrimmage, 49
Oportunidad de Anotar - Down de Try, 139
Participación Continuada Sin Casco, 160
Partidos Suspendidos por Sanción, 137
Pasador, 55
Pasar, 49
Pase Completo, 128
Pase Hacia Adelante Atrapable, 50
Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás, 49
Pase Ilegal Hacia Adelante, 125
Pase Incompleto, 130
Pase Legal Hacia Adelante, 125
Pelea, 173
Pelear, 59
Pelota Declarada Muerta, 88
Pelota Lista para Jugarse, 90
Pelota Llevada Fuera de Límites, 91
Pelota Muerta, 38
Pelota Muerta en la End Zone, 101
Pelota Muerta que se Convierte en Viva, 86
Pelota Suelta, 38
Pelota Suelta Detrás de la Goal Line, 108
Pelota Suelta Fuera de Límites, 91
Pelota Suelta Planeada, 124
Pelota Viva, 38

Pelota Viva que se Convierte en Muerta, 86
Penalización, 50
Penalización Declinada, 95
Penalización que Resulta en una Nueva Serie, 95
Pérdida de Down, 42
Periodos Extra, 62
Personas sujetas a las reglas, 22
Pertenece A, 40
Placar, 54
Place Kick, 47
Por Debajo de la Cintura, 39
Porterías, 24
Pre Partido, Primer y Tercer Periodos, 61
Principio Tres-y-Uno, 59
Procedimientos de Aplicación de Media Distancia, 185
Procedimientos de Sustitución, 82
Punt, 47
Punto Básico, 53
Punto de Aplicación, 52
Punto de Fuera de Límites, 52
Punto de la Falta, 52
Punto de Pelota Muerta, 52
Punto Donde Termina el Chut, 53
Punto donde termina la carrera, 53
Punto Interior, 53
Punto Posterior al Chut de Scrimmage, 53
Punto Previo, 52
Punto Siguiente, 52
Puntos de Aplicación, 178
Pylons, 25
Quién Puede Bloquear, 168
Razonamiento, 187
Recepción o Recuperación Simultánea, 41
Recinto de Juego, 59
Reloj de Jugada, 57
Reloj de Partido, 57
Requisitos del Equipo Defensivo, 122
Requisitos del Equipo Ofensivo – Antes del Snap, 118
Requisitos del Equipo Ofensivo – En el Snap, 120
Responsabilidad, 147
Responsabilidades, 186
Resultado de la Jugada, 58
Resumen de la Sustracción de 10 segundos, 81
Retrasando el Inicio de una Mitad, 77
Retraso Ilegal de Juego, 78
Segundo y Cuarto Periodos, 62
Señal Inválida, 43
Señal Válida, 42

Señales Inválidas: Atrapar o Recuperar, 114
Serie, 52
Serie de posesión, 52
Shift, 51
Shift y Falsas Salidas, 117
Sidelines, 45
Siguiente Jugada, 142, 143
Simultáneo con Snap, 175
Snap de la pelota, 51
Snap Después de un Touchback, 146
Snapper, 55
Solicitar una revisión, 187
Suministro de información, 190
Superficie de Juego, 59
Superficie del Campo, 27
Suspensión del Partido, 72
Sustituciones Legales, 82
Sustituto, 55
Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Falta, 80
Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Procedimientos Comunes, 81
Tácticas Desleales, 163
Tácticas Desleales con el Reloj, 78
Targeting, 60
Teléfonos de los Entrenadores, 37
Tiempo Muerto, 68
Tiempo Muerto por Casco que se Sale, 76
Tiempo Muerto por una Lesión, 74
Tiempos Muertos Cargados a un Equipo, 73
Tiempos Muertos por Violaciones, 75
Toca el Suelo En o Detrás de la Goal Line, 107
Todos se Convierten en Elegibles, 105
Toque, 44
Toque Forzado Ignorado, 101, 105
Toque Ilegal, 135
Toque y Recuperación de un Free Kick; Toque Ilegal, 100
Tripping, 57
Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Defensivo: Downs de Pase, 170
Vacante de Jugador, 56
Violación, 44
Zona de Bloqueos, 39
Zona Lateral, 59

