REGLAS E INTERPRETACIONES

2025 - 2026

FEFA
FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

REGLAMENTO DE FÚTBOL AMERICANO

EDICIÓN 2025-2026

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO
www.fefa.es
Calle Independencia 79-83, 4ª 3ª
08915 Badalona (BARCELONA)
fefa@fefa.es

SEPTIEMBRE 2025

Reglamento de juego de Fútbol Americano y traducción española basada en el de IFAF 2025

Edición y traducción 2025 – 2026 realizada por Andrea López Rubio

Edición original 2022 – 2023 realizada por Andrea López Rubio, Antonio José Valverde Molera, Javier Lanz Peón y Miguel Expósito Ramiro, con el respaldo del CTA de FEFA

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 2025-2026 de la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FÚTBOL AMERICANO

Derechos de imagen de portada: Lola Morales

FEFA

REGLAS E INTERPRETACIONES DE FÚTBOL AMERICANO

Las reglas aquí contenidas serán de aplicación para la temporada 2025 – 2026 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 integra de las reglas, pero la Regla 12 no será de aplicación en FEFA.

Este reglamento entra en vigor a partir del 15 de septiembre de 2025.

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 rigen todos los cambios en las reglas son, que deben:

- ser seguras para los participantes;
- ser aplicables a todos los niveles del deporte;
- poder ser entrenadas fácilmente;
- ser administrables 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 IFAF requieren que todas sus federaciones afiliadas se rijan por las reglas de IFAF, excepto en los siguientes aspectos:

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 género de los participantes;
3. las autoridades de la competición tienen el derecho de modificar determinadas normas específicas (listadas en la página 16);
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 IFAF y entran en vigor a partir del 1 de marzo de 2025. Las federaciones nacionales pueden adoptarlas antes para sus competiciones nacionales.

Tabla de Contenidos

Cambios en las reglas	7
Puntos de énfasis	10
El Código Del Football	13
Reglas e Interpretaciones	16
REGLA 1 – El Partido, Campo, Jugadores y Equipamiento	18
REGLA 2 - Definiciones	36
REGLA 3 – Periodos, Factores de Tiempo y Sustituciones	59
REGLA 4 – Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites	87
REGLA 5 – Series de Downs, Línea a Ganar	94
REGLA 6 - Chuts	99
REGLA 7 – El Snap y el Pase	118
REGLA 8 - Anotaciones	138
REGLA 9 – Conducta de los Jugadores y Demás Personas Sujetas a las Reglas	149
REGLA 10 – Aplicación de Penalizaciones	177
REGLA 11 – Los Árbitros: Jurisdicción y Responsabilidades	188
REGLA 12 – Instant Replay	189
Resumen de Penalizaciones	194
Señales Arbitrales	204
Apéndice A – Guía para Árbitros ante Lesiones graves de los jugadores en el Campo	207
Apéndice B – Guía para Árbitros y Administración del Partido en relación a relámpagos	208
Apéndice C - Conmociones	210
Apéndice D – Diagramas del Campo	212
Apéndice E – Equipamiento: Detalles Adicionales	219
Índice de Reglas e Interpretaciones	225

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 manual.

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).

1-4-7-n	Las capuchas no deben sobresalir fuera de la camiseta	30
1-4-8-d	Tiempo muerto cargado por no responder a un problema con el equipamiento.	31
1-4-14	Accesibilidad	35
3-3-5	2-minute warning obligatorio ahora	73
3-3-6-f	Sustracción de 10 segundos ahora desde el 2-minute warning	74
3-3-10-b-2	Sustracción de 10 segundos ahora desde el 2-minute warning	76
3-4-3-c	Sustracción de 10 segundos por una lesión o casco que se sale por completo en los últimos 10 segundos de una mitad	79
3-4-4-a	Sustracción de 10 segundos ahora desde el 2-minute warning	80
3-5-2-e	¿Qué pasa si el Equipo B no reacciona rápidamente a las sustituciones?	83
6-1-7-b	Se mueve el touchback después de un free kick a la yarda 25	103
6-5-1-a	Se mueve el touchback después de un free kick a la yarda 25	114
7-2-4	Tratar los fumbles fuera de límites y pases hacia atrás igual	125
8-6-2	Se mueve el touchback después de un free kick a la yarda 25	147
9-1-15	El horse-collar tackle también es falta dentro de la tackle box ahora	159
9-2-1-a-1-m	Solicitar una repetición indebida es una conducta antideportiva	162
12-1-5	Diversas reglas sobre repeticiones	191

Decisiones Aprobadas Nuevas/Revisadas

D.A. 2-8-3:II	D.A. 3-2-4:V	D.A. 3-3-2:XIII	D.A. 3-3-4:II	D.A. 3-5-2:IX
D.A 9-2-1:IX	D.A. 9-2-7:I	D.A. 12-1-1:II		

Cambios editoriales

La siguiente lista muestra aquellas reglas que han sido sometidas a cambios editoriales, es decir, eliminaciones, errores corregidos, aclaraciones debido a la interpretación y elementos reescritos para mejorar su lectura. La lista también incluye aquellas Decisiones Aprobadas modificadas para ajustarse a los cambios de las reglas. El texto nuevo o modificado está marcado en azul (gris cuando se imprime en monocromo). Este símbolo × indica cuando se ha sido eliminado un texto.

1-2-5-f-2-d	1-2-8-e	1-4-2-d
D.A. 1-4-2:I	1-4-5-a-2	1-4-5-b-4
D.A. 1-4-8:I	D.A. 1-4-8:IV	1-4-10

1-4-11-a	1-4-11-f	1-4-11-f
2-16-7-c	2-29-2-a	3-2-1-c
3-2-2-f	3-2-4-a	3-2-4-c-3
3-2-4-c-5	D.A. 3-2-4:I	D.A. 3-3-1:I
3-3-2	3-3-2 Excepción 2	3-3-2-d-2
3-3-2-d-12	3-3-2-e-3	D.A. 3-3-2:IV
D.A. 3-3-2:V	3-3-4-a	3-3-6-e
3-3-9-b	3-3-10-b-1	3-4-3-b
D.A. 3-4-3:II	D.A. 3-4-3:III	D.A. 3-4-3:IV
3-4-4-a-2	D.A. 3-4-4:VI	D.A. 3-4-4:VII
3-4-5-d	D.A. 3-5-2:VII	D.A. 3-5-2:VIII
4-1-2-c	D.A. 4-1-2:II	4-1-3-a
4-1-3-f	4-1-3-s	4-2-3-a
4-2-4-d	D.A. 6-1-2:VII	D.A. 6-2-2:II
D.A. 6-3-1:I	6-3-3	6-3-7
6-3-10-c	6-3-10 Penalización	D.A. 6-3-13:IV
D.A. 6-5-3;VI	6-5-5	7-1-2-b-1
D.A. 7-1-3:V-2-Nota	7-1-4-a-4	7-1-4-a-5
7-1-5-a-4	7-3-2-g	7-3-2-h
7-3-9-d	7-3-11	D.A. 7-3-11:II
D.A. 7-3-12:II	8-1-1	8-3-2-d-2
8-3-3-a	8-3-4	8-4-2-b2
8-5-1-a Excepción c	9-1-6-a-2	9-2-1-a-1-h
9-2-2-b	9-2-2 Penalización	9-2-6-d
9-2-7	10-1-7	10-2-7-c
12	12-1	12-1-3-b
12-1-3-d	12-1-3-f	D.A. 12-1-3:I
12-2-1-d-4	12-2-4-c-3	

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

Regla NCAA	**Diferencias IFAF**
1-2-5-f	Procedimiento ante la falta de porterías.
1-4-8-d	Tiempo muerto si el jugador no responde a la aplicación de las reglas del equipamiento
1-4-11	Prohibición de drones.
2-3-6-a	La zona libre de bloqueos está centrada en el snapper, no en el hombre de línea central.
2-11-3	La definición de bateo incluye la cabeza.
2-16-10-a	El punter sólo necesita estar a 7 yardas de profundidad; el chutador/holder sólo necesita estar a 5 yardas de profundidad para contar como una formación de chut de scrimmage.
2-27-12	La autoridad disciplinaria decidirá si un jugador descalificado es suspendido para el siguiente partido. No hay distinción entre descalificado y expulsado – todos estos jugadores deberán abandonar el recinto de juego.
3-1-1	Durante el sorteo, los equipos deben permanecer en el team area.
3-2-3	El periodo puede extenderse por una falta en un field goal o violación por toque ilegal.

Regla NCAA	**Diferencias IFAF**
3-2-4	El reloj de jugada se reinicia solamente si está por debajo de 20 segundos antes de que la pelota esté lista.
3-3-2	Reloj corrido (Mercy Rule).
3-3-2-e-1	El reloj se detiene para conceder todos los primeros downs, no sólo en los dos últimos minutos de la mitad.
3-3-5	El 2-minute warning solamente dura lo necesario para notificarlo a los equipos. No es un tiempo muerto completo.
3-3-8	El 2-minute warning no puede ocurrir antes de 2:00
4-1-2-b	La pelota puede pertenecer al equipo que la recupera después de un pitido involuntario. La pelota puede pertenecer al Equipo B después de un pitido involuntario en un chut de scrimmage. Ignorar el pitido involuntario 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.
7-2-5	Tanto los fumbles como los *pases hacia atrás* fuera de límites o estacionarios se conceden según los principios del fumble hacia delante. La regla NCAA no aplica a los pases hacia atrás que salen fuera de límites.
9-1-3 & 4/9-5-1	No hay suspensiones al descanso del partido.
9-1-7-c	El punto de 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 se puede asignar el mismo número a más de UN jugador en un partido de competición.
9-2-7	El Referee puede solicitar que se expulsen 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	La regla de Instant Replay otorga más responsabilidad al Video Judge, incluyendo la señalización de faltas graves y cualquier falta después del 2-minute warning en el 4º cuarto.

Esta lista no tiene en cuenta las diferencias relativas a las limitaciones de campo, las estructuras de competición de la NCAA (por ejemplo, conferencias) o las restricciones de equipamiento. También ignora los cambios de redacción menores que no tienen un efecto significativo en la forma de jugar.

Puntos de énfasis

Para 2025, el Comité de Reglas desea que entrenadores, jugadores y árbitros tomen especial nota de los siguientes puntos.

Control de la Sideline

Los entrenadores que necesiten hablar con los árbitros sobre decisiones específicas durante el partido deben hacerlo desde el Team Area. Se recomienda a los entrenadores que no entren al campo de juego ni salgan del Team Area para debatir decisiones arbitrales, y aquellos que lo hagan cometerán automáticamente una falta por Conducta Antideportiva.

A los entrenadores sólo se les permitirá acercarse a la sideline para llamar y dar señales al ataque o defensa cuando haya parado la acción. Ese espacio de trabajo (borde blanco de 6-pies) tiene como objetivo permitir a los árbitros realizar sus actividades, proteger la seguridad de árbitros, jugadores y entrenadores; y permitir a los equipos demostrar una buena deportividad en el team area. Como novedad para 2025, si cualquier jugador, entrenador o miembro del personal del equipo se acerca a un árbitro con un dispositivo para revisar o ver un vídeo durante el partido, se sancionará automáticamente con una falta por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-m). Se debe prestar especial atención a la regla que establece que, si un entrenador recibe dos faltas por Conducta Antideportiva en un mismo partido, será descalificado.

El Comité de Reglas ha instruido a los árbitros a ser más diligentes en sus observaciones sobre estas acciones y se les ha indicado que señalen estas violaciones de la regla cuando ocurran en un área que puedan ver. Se espera que los entrenadores den un ejemplo apropiado y profesional a sus jugadores, aficionados y muchos otros espectadores del partido y que intervengan cuando vean miembros de su equipo mostrando un comportamiento que no sea aceptable bajo las pautas de Deportividad del Código de Football.

Protección de jugadores indefensos / targeting

El Comité de Reglas continúa adoptando 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 estipula 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 corona (parte superior) de su casco. La definición de "corona del casco" [x] centra su atención en la parte superior del casco. El término "contacto fuerte e intencionado" ha reemplazado a la palabra "iniciar" para garantizar que la intención de la regla sea clara.

Estas acciones se dividen ahora en dos reglas: Apuntar y Hacer Contacto Fuerte e Intencionado con la Corona 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. Seguimos insistiendo en que los entrenadores y árbitros deben ser diligentes para asegurarse de que los jugadores entienden y cumplen con estas reglas. La regla 2-27-14 define y enumera las características de un jugador indefenso.

Contacto ilegal contra el quarterback/pasador

Debido su posición, el pasador suele estar en una posición vulnerable, con poca o ninguna oportunidad de protegerse o prepararse para un contacto fuerte e intencionado. Como reconocimiento de ello, existe una regla explicita (Regla 9-1-9) que trata esta situación única: "Ningún jugador defensivo podrá golpear innecesariamente a un pasador cuando la pelota ha sido obviamente lanzada."

La regla enumera varios actos específicos que son ilegales cuando ocurren contra un pasador o potencial pasador. El Comité de Reglas ha dado opciones al quarterback para protegerse, como deslizarse con los pies por delante y lanzar la pelota legalmente fuera de la tackle box. La definición de jugador indefenso se ha ampliado para incluir a un jugador del ataque en posición de pase con la mirada en el centro del campo. Debido a la situación extremadamente vulnerable que presenta la posición de quarterback, es importante para todos los árbitros, y para el Referee y Center Judge en particular, estar presentes y reconocer cuando el pasador está amenazado o está en una posición indefensa. El equipo arbitral debe tener como prioridad proporcionar al quarterback toda la protección que el reglamento establece.

Fingir una lesión

Con la llegada del aumento del ritmo de juego del ataque, existe una tendencia creciente a que los jugadores defensivos finjan lesiones para ralentizar o romper el ritmo del ataque e intentar ganar un tiempo muerto injustificado. El reglamento debería proteger plenamente a los jugadores que sufren una lesión; sin embargo, en ocasiones, algunas lesiones potenciales son sospechosas, se producen en intervalos inusuales entre jugadas y parecen fingidas. El Comité de Reglas ha tenido serias discusiones sobre posibles opciones para eliminar mejor los incentivos a los jugadores que finjan una lesión, incluyendo añadir tiempo adicional antes de que el jugador pueda volver de su lesión.

Se espera que los Head Coaches adopten una cultura en sus equipos garantizando que no se tolerarán este tipo de acciones deshonestas. Fingir una lesión no es ético y va completamente en contra del espíritu de una competición justa. Es una mala imagen para nuestro deporte.

Se debe prestar especial atención a la firme declaración del Código de Football (Ética de los entrenadores, sección g).

Conmociones cerebrales

Los entrenadores y el personal médico deben tener precaución en el tratamiento de un jugador que muestre signos de una conmoción cerebral. Ante la duda, los árbitros otorgarán un tiempo muerto por lesión para cualquier jugador que muestre signos de conmoción cerebral. Para más información, véase el Apéndice C.

Acciones pre-snap para el ataque y la defensa / Señales desconcertantes / Alineación del ataque

La intención de las reglas pre-snap es definir y controlar qué está permitido por el ataque y la defensa. El ataque tiene la ventaja de conocer la señal de inicio, cadencia o sonido, y la defensa tiene la ventaja de que no están limitados en cuanto a los movimientos de los jugadores antes del snap. Para

disuadir las tácticas en la línea de scrimmage diseñadas para causar que el oponente cometa una falta o dar a cualquier equipo una ventaja inmerecida, los árbitros deben estar muy atentos a cualquier tipo de acción ilegal pre-snap de cualquier equipo. Además, los entrenadores no deberían enseñar acciones ilegales pre-snap diseñadas para provocar una falta del oponente.

La nueva redacción de la Regla 7 deja claro al Equipo A que cualquier movimiento que simule una acción en el snap es una falta. Esto incluye el desplazamiento brusco de uno o varios jugadores que simule el inicio de una jugada. El Equipo B estará sujeto a la misma norma que el Equipo A de no simular acciones en el snap. El movimiento coordinado del Equipo B, incluyendo los movimientos laterales y hacia atrás que simulen una acción en el snap, es una falta. Además, la defensa no puede utilizar palabras o señales que simulen el sonido o la cadencia de las señales de inicio de ataque, ni interferir de cualquier otra forma en ellas. Esto incluye el uso de aplausos en el lado defensivo de la pelota que puedan desconcertar al ataque. Además, para la temporada actual, se hace especial hincapié en la alineación ofensiva. Se han introducido directrices para garantizar que seamos coherentes en el trato a los jugadores de línea restringidos que no se encuentran en su línea de scrimmage. Además, nos aseguraremos de que el Equipo A esté correctamente alineado en el snap, especialmente cuando haya un jugador con un número elegible cubierto. Este tipo de formaciones se evaluarán igual que las jugadas de engaño y el ataque debe ser preciso en su alineación o será penalizado.

Conducta antideportiva / taunting

Actualmente, el Comité de Reglas está satisfecho con el sólido criterio que los árbitros están demostrando a la hora de evaluar los problemas de las celebraciones y éste seguirá siendo un foco de atención. Para la temporada actual, se hará hincapié en que los árbitros penalicen cualquier acción por taunting que sea directamente a un oponente. Estas acciones dan mala imagen a nuestro deporte y pueden provocar enfrentamientos innecesarios entre los equipos, por lo que deben eliminarse.

Las reglas del calentamiento están diseñadas para garantizar una conducta deportiva adecuada antes de los partidos. Los árbitros deben vigilar durante el prepartido cuando haya jugadores en el campo. Los actos antideportivos antes del partido son perjudiciales para el deporte y deben ser eliminados. [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 relacionadas con el deporte los más altos estándares de deportividad y comportamiento. No hay lugar para tácticas desleales, conductas antideportivas o acciones 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 convierte a un entrenador o jugador como no apto para estar vinculado con el football.

A lo largo de los años, el Comité de Reglas se ha esforzado en prohibir, mediante reglas y sanciones apropiadas, toda forma de violencia innecesaria, tácticas desleales y conductas antideportivas. Pero las reglas por sí solas no pueden lograr este fin. Solo los continuos y mejores esfuerzos de los entrenadores, jugadores, árbitros y todos los amigos del deporte pueden preservar los altos estándares éticos que el público tiene derecho a esperar de este 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 infringir las reglas es inadmisible. El entrenamiento de holdings intencionados, golpear la pelota, shift ilegales, fingir lesiones, interferencias, pasar ilegalmente hacia delante o violencia intencionada destruye el carácter de los jugadores, en lugar de construirlo. Este tipo de instrucciones no sólo son injustas para los oponentes, sino que desmoraliza a los jugadores confiados al cuidado de un entrenador y no tiene lugar en el football.

Las siguientes son prácticas poco éticas:

1. Cambiar números durante el partido para engañar al oponente.
2. Usar el casco de football como arma. El casco es para la protección de los jugadores.
3. Apuntar y hacer contacto fuerte e intencionado. Los jugadores, entrenadores y árbitros deben hacer hincapié en la eliminación de apuntar y hacer contacto fuerte e intencionado contra un oponente indefenso y/o con la corona del casco.
4. Uso de fármacos no terapéuticos en el football. Esto no está de acuerdo con los objetivos y propósitos del deporte amateur y está prohibido.
5. Adelantarse al snap (Beating the ball) no es ni más ni menos que obtener deliberadamente ventaja sobre el oponente. Se necesita una señal de snap honesta, pero una señal que tenga como objetivo poner en marcha al equipo una fracción de segundo antes de que la pelota se ponga en juego, con la esperanza de que no sea detectada por los árbitros, es ilegal. Es lo mismo que si un velocista en una carrera de 100 metros lisos tuviera un acuerdo con el juez de salida para avisarle décimas de segundo antes de disparar la pistola.
6. Desplazarse de manera que simule el inicio de una jugada o emplear cualquier otra táctica desleal con el fin de provocar un offside del oponente. Solamente puede interpretarse como un intento deliberado de obtener una ventaja inmerecida.

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

IFAF también cree:

1. En su relación con los jugadores a su cargo, el entrenador debe ser siempre consciente de la tremenda influencia que ejerce, para bien o para mal. El entrenador nunca debe anteponer el valor de una victoria al de inculcar a sus jugadores los ideales y rasgos de carácter más deseables. La seguridad y el bienestar de sus jugadores deben estar siempre por encima de todo en su mente, y nunca deben sacrificarse por el prestigio personal o la gloria de manera egoísta.
2. Al enseñar el football, el entrenador debe ser consciente de que existen ciertas reglas diseñadas para proteger al jugador y proporcionar normas comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de infringir estas reglas, de aprovecharse injustamente de un oponente o de enseñar una conducta antideportiva deliberada, no tiene cabida en el football, y ningún entrenador culpable de tales enseñanzas tiene derecho a llamarse entrenador. El entrenador debe dar ejemplo de ganar sin jactarse y perder sin amargura. Un entrenador que se comporte de acuerdo a estos principios no debe tener miedo al fracaso, ya que, en última instancia, el éxito de un entrenador se mide por el respeto que se gana de sus jugadores y de sus oponentes.
3. El diagnóstico y el tratamiento de las lesiones es un problema médico y en ningún caso debe considerarse competencia 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 deliberada del consumo de drogas por parte de los jugadores a su cargo puede interpretarse como una aprobación de tal acción. Los entrenadores deben conocer y mantenerse al tanto de la actual política de IFAF sobre drogas.

Hablar con un oponente

Hablar con un oponente de manera degradante, vulgar, abusiva u obscena, 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 a apoyar todas las acciones de los árbitros para controlarla.

Hablar con los árbitros

Cuando un árbitro impone una penalización o toma una decisión, simplemente cumple con su deber. Están en el campo para defender la integridad del football, y sus decisiones son definitivas y concluyentes y deben aceptarse por jugadores y entrenadores.

Nuestro Código Ético establece:

1. Se considerarán contrarias a la ética las críticas a los árbitros, tanto dentro como fuera del terreno de juego, dirigidas a los jugadores o al público.
2. El hecho de que un entrenador dirija, o permita que alguien de su equipo dirija comentarios poco halagadores a cualquier árbitro durante un partido, o que permita conductas que puedan incitar a los jugadores o espectadores contra los árbitros, constituye una violación de las reglas del juego y debe considerarse una conducta impropia de un entrenador.

Holding

El uso ilegal de manos o los brazos es juego desleal, elimina la habilidad y no pertenece al juego. El objetivo del juego es hacer avanzar la pelota mediante la estrategia, habilidad y velocidad sin sujetar ilegalmente a tu oponente. Todos los entrenadores y jugadores deben conocer a fondo las reglas para el uso correcto, ofensivo y defensivo, de las manos. El holding es una de las faltas más frecuentes; es importante hacer hincapié en la gravedad de la penalización.

Deportividad

El jugador de football o entrenador que infrinja intencionadamente una regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva; y sea o no penalizado, desacredita el buen nombre del juego, que como jugador o entrenador tiene el deber de mantener.

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 modificadas con el consentimiento mutuo de los equipos que compiten. Otras (como se indica) son inalterables. Ninguna regla de conducta puede cambiarse por el consentimiento mutuo. Todos los equipos deben llevar a cabo sus partidos oficiales según estas reglas.

Las reglas administrativas que pueden ser modificadas por el consentimiento mutuo de los equipos que compiten incluyen (indicadas con Ø 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. Éstas se encuentran 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 modificarse para la gestión del partido sin consentimiento, pero solamente si no es viable cumplir con la regla. Se anima a los equipos a cumplir con los estándares especificados por la regla siempre que sea posible. Éstos se encuentran 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 las acciones a seguir. (Una federación nacional puede decidir la política para todas las competiciones bajo su jurisdicción). Éstas 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.

Interpretación y aplicación de las reglas

Una interpretación de una regla de football, también conocida como Decisión Aprobada (D.A.), es una decisión oficial sobre una determinada exposición de hechos. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

Las responsabilidades y la mecánica de arbitraje se especifican en la edición actual del *Manual of Football Officiating* (MOFO), publicado por IAFOA [**www.myiafoa.org**]**.** Esto incluye (en
(en el capítulo 3) una serie de principios de aplicación de las reglas que se utilizan para estandarizar el arbitraje en todos los partidos, y que deben considerarse parte de estas reglas.

El Código del Football, que aparece en estas Reglas e Interpretaciones, debe estudiarse detenidamente para que todas las personas relacionadas con el fútbol americano comprendan la conducta y las prácticas aceptadas.

REGLA 1

El Partido, Campo, Jugadores y 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 deben estar a cada lado del chutador. (Regla 6-1-2-c-3).
    2. En el snap, al menos cinco jugadores del ataque 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, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego, y a cada equipo se le dará 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. # Se otorgarán puntos a los equipos 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 como se especifica en la Regla 11.

Capitanes de Equipo

ARTÍCULO 5. # Cada equipo designará ante el Referee, máximo, cuatro jugadores como capitanes de campo. Un jugador a la vez deberá hablar 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 team area, jugadores, sustitutos, jugadores reemplazados, entrenadores, 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 marcar un campo de tamaño completo, los encargados del partido pueden utilizar la *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 end zones 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 reducirse proporcionalmente (***Excepción:*** La longitud de las extensiones cortas de líneas de yarda y el ancho de las líneas). La longitud de la cadena de 10 yardas (Regla 1-2-7) también se reducirá para alinearse con las marcas en el campo.
b. § Todas las dimensiones de las líneas del campo mostradas deben ser blancas 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 yarda 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. Se permiten dentro de las sidelines y entre las goal lines, bajo estas condiciones: (Ver Apéndice D):
   1. Se deben ver claramente la totalidad de todas las líneas de yarda, goal lines y sidelines Ninguna parte de dicha línea puede quedar oscurecida por marcas decorativas.
   2. Ninguna marca de este tipo puede tocar o encerrar las hash marks, extensiones cortas de líneas de yarda 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) indicando 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, y deberán estar ubicadas a nueve yardas de las sidelines cada 10 yardas. No son obligatorias 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.

Marcar las 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 deberán estar lo más atrás posible y 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. [x]
b. # Ninguna persona ajena al team area 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 partido se haya parado. Esta excepción no permite que las cámaras estén en el terreno de juego o en la end zone en ningún momento).

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

Team Area y Coaching Box

ARTÍCULO 4.

a. # A cada lado del campo, se marcará un team area detrás de una línea sólida a 12 pies fuera de la sideline y entre las líneas de 20 yardas para el uso exclusivo de sustitutos, preparadores físicos y otras personas afiliadas al equipo. La parte delantera de la coaching box se marcará con una línea continua a 6 pies de la sideline entre las líneas de 20 yardas. El área entre la coaching box y la línea de 12 pies entre las líneas de 20 yardas incluirá líneas diagonales blancas o estará marcada claramente para uso de los entrenadores (Regla 9-2-5). Es obligatoria una marca de 4 por 4 pulgadas en cada línea de cinco yardas extendida entre las goal lines como extensión de la línea de entrenamiento como puntos de referencia de línea a ganar e indicador de down de seis pies.

b. # El team area se restringe a miembros del equipo con uniforme completo y un máximo de otras 25 personas directamente involucradas en el partido. Todas las personas en el team area 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 acreditaciones de team area. El personal médico está exento de las 25 personas acreditadas y deben tener una acreditación diferente.

c. # Se permite a los entrenadores en la coaching box (véase el Apéndice D), que es la zona delimitada por la línea de 12 pies 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 team area o en la coaching box, y ninguna persona de los medios de comunicación se comunicará de ninguna manera con las personas que están en el team area o en la coaching box. En estadios en los que el team area se extienda hasta las gradas, 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 team area (***Excepción:*** En estadios de medida limitada, las redes, los holders y los chutadores podrán estar fuera del team area 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 extendidos 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). (**D.A. 1-2-5:I**)

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 no deben contener decoración (***Excepción:*** □ se permite colocar las cintas para indicar la dirección del viento, naranjas o rojas de 4x42 pulgadas, en la parte superior de los postes verticales).

d. # La altura del travesaño horizontal debe medirse desde la parte superior de cada uno de sus extremos con respecto al suelo directamente debajo del extremo.

e. # Los postes de la portería deben estar acolchados con material resistente desde el suelo hasta

una altura de al menos seis pies. (***Excepción:*** No es obligatorio si la portería está a más de 12 pies fuera de la end line, o hay una barrera no peligrosa entre la end line y la portería que pueda evitar que los jugadores corran hacia ella. Está prohibida la publicidad en las porterías. Se permite el logotipo o marca comercial de un fabricante, o un anuncio en cada almohadilla de portería. Se permiten logotipos de equipos o del equipo nacional y de la competición. Todo el acolchado está fuera de 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 hay disponible una portería portátil, se levantará o sujetará en el lugar donde lo pida el Equipo A.
   2. Si no hay disponible una portería portátil, pero una de las porterías está en su lugar:
      (a) En todos los down de scrimmage, el Equipo B defenderá el final del campo donde se encuentre la portería.
      (b) En todas los down 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 se cambiará de lado al terminar el primer o tercer periodo (solamente el tiempo muerto de un minuto). Los capitanes no tendrán la opción de elegir qué goal line defender al comienzo de la mitad o al inicio de un periodo extra.
   3. Ø Alternativamente, si falta una portería o es inutilizable, el partido puede continuar (o reanudarse) sin usar la otra portería, si ambos Head Coaches están de acuerdo. En estas circunstancias no se anotarán más field goals. Una vez tomadas, las decisiones de los entrenadores sobre cómo proceder sin las porterías serán irrevocables.
   4. Ø Si las porterías no están disponibles, el partido se puede jugar si ambos Head Coaches están de acuerdo. En estas circunstancias no se anotarán field goals. Si uno o ambos Head Coaches 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 una yarda dentro de la end zone y el poste está una yarda fuera de ella. **APLICACIÓN:** Legal. El poste no está dentro de 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 del fabricante en cada pylon. También se permiten el logotipo del equipo 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 recolocar 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 ya no es un pylon y se considerará como parte de la superficie de juego.
d. Un pylon desplazado en la goal line que esté parcialmente en su posición correcta todavía se considera 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 colocarse tumbado sobre la goal line extendida de límites con su base cubriendo la sideline.
f. Si un pylon de end line no se mantiene de pie en posición vertical, debe colocarse tumbado sobre la sideline extendida fuera de 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 colocarán en la banda opuesta al press box.

a. # La cadena de yardas 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. La cadena debe estar hecha de un material que ni se dé de si ni se rompa con el uso normal.
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 press box.
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 del fabricante en cada indicador. Se permiten logotipos del equipo nacional 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 decisión final de las medidas correctivas 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 construidos de tal manera que se evite cualquier posible peligro para los jugadores. Los marcadores de yardas en las goal lines deben colocarse al menos a 18 pies fuera del sideline. 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).

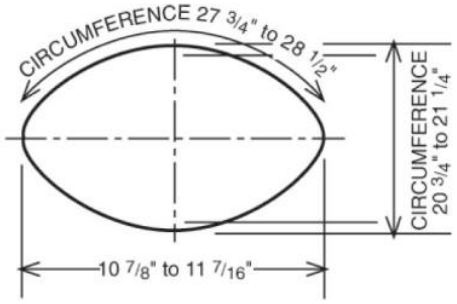


Diagrama que muestra la sección transversal longitudinal de una pelota estándar. Se utilizan dimensiones máximas y mínimas. Este diagrama se muestra para asegurar una fabricación uniforme.

g. # Inflada a una presión de 12½ a 13½ libras por pulgada cuadrada (psi).

h. # Peso de 400 a 425 gramos (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 calentamiento de pelotas, ni cerca de las sidelines ni en las team areas.

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. # Salvo 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 un ball boy/girl. (**D.A. 1-3-2:I**)
g. El Referee, Centre Judge 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. Marcar una pelota indicando preferencia por cualquier jugador o situación es una conducta antideportiva.

NOTA: Si la(s) persona(s) sujeta(s) a las reglas que marcó(aron) la pelota no puede(n) ser identificada(s) inmediatamente, se cargará la falta al jugador(es) que tenga(n) más probabilidades

de aprovecharla(s) (por ejemplo, el pasador adelantado o chutador previsto).
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 ataque 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 cerca 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 o con un número diferente al que indica el roster del día de partido, el jugador debe informar al Referee. El equipo arbitral informará al Head Coach contrario y el Referee anunciará el cambio. Un jugador que entra en el campo después de cambiar su número o con un número diferente al que indica el roster del día de partido 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, anunciará el cambio (usando su micrófono, si está disponible) y el árbitro del sideline correspondiente informa al Head Coach 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:

a. Casco.
b. Protecciones de cadera.
c. 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, 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 (FDCS) y cubrir todos los dientes superiores. Se recomienda que el bucal se ajuste correctamente.
f. *Pantalones.* Los pantalones de todos 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) (**D.A. 1-4-4:I**)
i. *Protectores de muslos*. No hay especificaciones para los protectores de muslos. (Ver Apéndice E)

Decisión Aprobada 1-4-4

I. Un jugador(es) 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. [Citado por 1-4-4-h]

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 por dentro de los pantalones o llegar justo a la altura de la cintura. Ninguna otra prenda interior (ej. camiseta) debe extenderse por debajo 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 en alfabeto latino;

- Nombre del equipo en alfabeto latino;
- Rayas en las mangas;
- Logotipo del equipo, de 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. Está permitido 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 que contrasten 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 dos 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 cualquier equipo lleva una camiseta de juego que viola las condiciones especificadas en la Regla 1-4-5-b-3 (arriba), cometerá una falta del equipo por conducta antideportiva. (**D.A. 1-4-7:III**)

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 ofendido. [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 al menos 8 y 10 pulgadas de altura por delante y por detrás. Además, se recomienda que la camiseta tenga un número en la parte exterior de cada hombro que mida al menos 3 pulgadas de altura. El número deberá ser de un color que contraste claramente con el color de la camiseta, independientemente del borde que lo rodee. El número deberá estar centrado. No podrá aparecer ningún logotipo 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 utilizar 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 de juego no contrastan lo suficiente para hacer los números fácilmente legibles. El Referee le pide al Head Coach del equipo local que se cambien a una camiseta de juego legal. El Head Coach le dice al Referee que su equipo no se cambiará a camisetas de juego 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 de juego, 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 llevar la etiqueta 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. (**D.A. 1-4-7:V**)
   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 y pulgar, sin ningún material adicional que conecte ninguno de los dedos y/o pulgar. No hay restricciones sobre el color de los guantes
   2. Los guantes deben tener una etiqueta firmemente sujeta o sello ("Especificaciones NF/NCAA") que indiquen 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. Cualquier equipamiento que oscurezca los ojos de un jugador en cualquier momento desde cualquier ángulo o en cualquier condición lumínica, no es transparente. Los visores de "espejo" están expresamente prohibidos. (**D.A. 1-4-8:II**)

d. *Insignia*.
   1. Se pueden conmemorar personas o eventos mediante una insignia con un área no mayor a

16 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 de los ojos 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 del partido escrita 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 o prevenir 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 más largos de ½ pulgada desde la base de la zapatilla (Véase el Apéndice E para las 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**) (**D.A. 1-4-8:III**)

j. Pañuelos visibles usados en el campo fuera del team area. (**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.

n. Sudaderas con capucha, si la capucha queda fuera de la hombrera y se superpone a la camiseta.

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:*** Reglas 1-4-5-b y 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. (**D.A. 1-4-8:I-II y IV**)

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**) (**D.A. 1-4-8:III**)

d. Si un árbitro indica a un jugador que abandone el terreno de juego, pero este no obedece tras dos avisos, se le cargará un tiempo muerto al equipo. Las tres primeras infracciones en cada mitad conllevan un tiempo muerto cargado al equipo, si dispone de ellos. Cualquier infracción después de que un equipo haya agotado sus tiempos muertos se considerará una falta por retraso del juego y conllevará una penalización de cinco yardas. (**D.A. 1-4-8:IV**)
   1. Si hay un tiempo muerto disponible, se concede. Cuando se agotan los tiempos muertos, la siguiente infracción es una penalización a pelota muerta por retraso del juego en el punto siguiente.
   2. Se solicita un tiempo muerto, el árbitro indica el equipo infractor y, a continuación, se notifica a los capitanes y Head Coach a través de los árbitros más cercanos a ellos.
   3. Los tiempos muertos por equipamiento no están limitados por la prohibición de tiempos muertos consecutivos del equipo (Regla 3-3-4), pero no se concede el minuto adicional.

Decisión Aprobada 1-4-8

I. Tras declarar la pelota lista para jugar, un árbitro identifica un jugador(es) que (a) obviamente, no usa(n) el protector bucal o (b) el protector bucal está colgando de la máscara. **APLICACIÓN:** (a) 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 campo si el equipo gasta un tiempo muerto disponible, pero no puede(n) jugar hasta que esté(n) adecuadamente equipado(s). (b) El árbitro avisa al jugador. Si el jugador no responde utilizando el protector bucal correctamente después de dos avisos, se cargará un tiempo muerto o retraso en el juego a su equipo. [Citado por 1-4-8-b]

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. [Citado por 1-4-6-c, 1-4-8-b]

III. Cuando la pelota está muerta después de un down de scrimmage, el Umpire se da cuenta de que el linebacker B55 tiene el back plate 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 back plate expuesto con la camiseta antes del próximo down. [Citado por 1-4-7-i, 1-4-8-c]

IV. Un árbitro descubre a un jugador que lleva equipamiento ilegal o que no lleva equipamiento obligatorio (que no sea un casco que se sale completamente durante el partido - Regla 3-3-9). **APLICACIÓN:** El árbitro notifica al jugador que debe abandonar el partido. Si el jugador responde abandonando el terreno de juego, el árbitro no debe detener ni el reloj de partido 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. Sin embargo, si el jugador no responde después de dos avisos o se detiene antes de abandonar el terreno de juego, el árbitro deberá hacer sonar su silbato y señalar que se pare el reloj y el equipo infractor será cargado con un tiempo muerto (o una penalización por retraso en el juego si no tiene tiempos muertos disponibles). [Citado por 1-4-8-b]

Certificación de los Entrenadores

ARTÍCULO 9. # El Head Coach 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 portátil electrónico, mecánico o de otro tipo con el fin de comunicarse con cualquier fuente o grabar sonido o imagen (***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 desde 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. # Se permite el uso de fotografías (digitales o de otro tipo), ordenadores y otros dispositivos electrónicos de comunicación con fines de entrenamiento durante el partido o entre periodos.No se pueden utilizar ni en el terreno de juego ni en las end zones.
   1. # La autoridad de la competición es responsable de garantizar una capacidad de televisión idéntica y conectividad de vídeo e Internet idéntica en el team area 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. # Solamente se permite la comunicación por voz o texto entre el press box y el team area. El espacio y ubicación de las cabinas de los entrenadores deben ser aproximadamente equivalentes para ambos equipos y deben estar ubicadas en el lado del press box. Cuando el espacio del press box no sea adecuado, la comunicación por voz o texto solamente puede realizarse desde cualquier área en las gradas entre las yardas 20 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) por 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 (entrenar remotamente). (**D.A. 1-4-11:I**)

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, o dentro del team area (Regla 2-31-1).

   Excepciones:

   1. Equipo de cámara acoplado a un soporte de portería detrás de los postes verticales y el travesaño.
   2. Cámara(s) incrustada(s) en cualquier pylon.
   3. Podrá colocarse una cámara, sin componente de audio, en el uniforme o equipamiento de cualquier árbitro, previa autorización de árbitro y de la autoridad competente o de 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 necesitar el permiso de la autoridad competente o de los equipos participantes.

   4. Se puede conectar una cámara, sin audio, a cables que se extiendan sobre el team area y sobre el terreno de juego, incluyendo las end zones.
   5. Un operador de cámara del equipo puede estar en el team area 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. # El uso de drones (vehículo aéreo sin tripulación) está prohibido para cualquier fin, incluyendo grabar el partido durante el periodo de jurisdicción de los árbitros (Regla 11-1-1) o cuando los miembros del equipo estén presentes en el recinto de juego.

1. No se puede volar ningún dron dentro del área delimitada por el estadio, cúpula, gradas, vallas u otras estructuras. Donde no haya estadio, cúpula o gradas, ningún dron podrá ser volado dentro de las 165 yardas (150 metros) de cualquier área ocupada por participantes o espectadores.
2. Si un dron invade este espacio o representa un peligro para los participantes o espectadores, el Referee puede ordenar que el partido se pare hasta que el dron se haya retirado del espacio.

e. # Se prohíben los micrófonos conectados a los entrenadores durante el partido para las retransmisiones o grabaciones de prensa.

f. # Nadie en el team area o en la coaching box puede utilizar dispositivos de amplificación artificial de sonidos para comunicarse.

g. 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.

Decisión Aprobada 1-4-11

I. El Head Coach del equipo local no puede acudir al partido en persona y quiere monitorizar la retransmisión y (a) llamar las jugadas por teléfono al coordinador de ataque 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 el press box y el team area, por tanto, en (a) el entrenador no puede llamar al press box 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. [Citado por 1-4-11-b]

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. Ø 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 anuncios 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.

Accesibilidad

ARTÍCULO 14.

a. En aras de la accesibilidad, las federaciones nacionales podrán aprobar, caso por caso, solicitudes para:
   1. permitir que un participante utilice prótesis durante los partidos;
   2. permitir un ajuste razonable de las normas relativas al uniforme y al equipamiento para un participante discapacitado;
   3. permitir que una persona participe en un género diferente al que se le asignó al nacer.

b. Para que se apruebe, se deberá demostrar mediante una evaluación de riesgos que:
   1. no supone un riesgo indebido para el participante;
   2. no supone ningún riesgo adicional para los demás participantes;
   3. no otorga una ventaja competitiva injusta al participante o a su equipo.

c. Las aprobaciones deben notificarse a los posibles oponentes y a los árbitros pertinentes. Las aprobaciones deben notificarse a la IFAF en el caso de personas que tengan intención de participar en competiciones internacionales

REGLA 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Decisión Aprobada y Señales Arbitrales

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 se gane la posesión de la pelota o se recupere o la pelota esté muerta por regla.
   3. El intervalo después de que un pase legal hacia delante sea tocado y antes de que sea completo, incompleto o interceptado. Este intervalo es a lo largo de a una jugada de pase hacia delante, 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 hacia delante 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 está en posición para arbitrar.
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 se desliza 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 lugar 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 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 9-3-5) (**D.A. 9-3-3:I,V-VII, IX**) (**D.A. 10-2-2:XII, XVII**)
b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto del 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 libre de bloqueos

ARTÍCULO 6.

a. La zona libre de bloqueos es un área rectangular centrada en el snapper y que se extiende cinco yardas lateralmente y tres yardas longitudinalmente en cada dirección. (Ver el Apéndice D)
b. La zona libre 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 tal manera que el oponente no puede defenderse razonablemente contra el bloqueo.

SECCIÓN 4. Atrapar, Recuperar, Posesión

Posesión

ARTÍCULO 1. 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*

   La pelota 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 delante 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 va a realizar 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 "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 de la pelota el tiempo suficiente para permitirle realizar una acción típica del juego, por ejemplo, el tiempo suficiente como para hacer un "pitch" o entregar la pelota en mano, avanzarla, 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 de la pelota 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 la pelota en la sideline y caiga al suelo fuera de límites. Si pierde el control de la pelota y esta toca el suelo antes de que recupere el control de la misma, no se considera que la ha atrapado. Si recupera el control dentro de límites antes de que la pelota toque el suelo, se considera que la ha atrapado (**D.A. 7-3-6:IX-XV**).

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 la pelota 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 (Regla 7-3-6).
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 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. El receptor A88 está cerca del sideline, estirándose para atrapar un pase legal hacia delante. Mientras A88 está cayendo al suelo en el acto de atrapar el pase, (a) A88 consigue control firme de la pelota con los dedos de los pies dentro de límites y cae fuera de límites, manteniendo el control firme; (b) A88 consigue el control firme de la pelota con los dedos de los pies dentro de límites, se le escapa la pelota mientras está en el aire, retoma el control firme de la pelota antes de caer fuera de límites y mantiene el control firme mientras cae; (c) A88 consigue el control firme de la pelota con los dedos de los pies dentro de límites, cae fuera de límites y pierde el control firme de la pelota mientras toca el suelo. **APLICACIÓN:** (a) Atrapada por A88. (b) Pase incompleto. (c) Pase incompleto.

V. 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. Down, 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.

a. Un fair catch de un chut de scrimmage es 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.
b. Un fair catch de un free kick es 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.
c. 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.
d. 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. Tal como B44 señala la pelota, (a) mantiene sus manos bajo sus hombros sin hacer ningún movimiento; (b) mantiene sus manos bajo sus hombros y hace un movimiento de lado a lado; (c) 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.

II. Free Kick @A-35. El kickoff es alto y profundo, y el retornador B21 hace la "señal de la T" mientras la pelota está en el aire. B21 atrapa la pelota en la goal line y retorna la pelota hasta B-35. **APLICACIÓN:** 1/10 @B-35 para el Equipo B. La "señal de la T", si se realiza correctamente, no se considera una señal válida o inválida de fair catch. Es importante que la señal se realice correctamente y que no haya movimiento, y las manos estén extendidas y permanezcan por debajo del nivel de los hombros. La "señal de la T" no hace que la pelota se convierta en muerta y no priva al equipo retornador la oportunidad de avanzar la pelota.

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, 4-1-3-p y 4-1-3-r; 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.

Decisión Aprobada 2-10-3

I. ¿Qué es una lesión «catastrófica»? **APLICACIÓN**: El Centro Nacional de Investigación de Lesiones Catastróficas en el Deporte de EE.UU. define una lesión catastrófica como: «los accidentes mortales, las lesiones que provocan una incapacidad funcional permanente y las lesiones graves que provocan una incapacidad funcional temporal con recuperación total». Algunos ejemplos son lesiones medulares, hemorragias cerebrales, fracturas de cráneo, insolación, parada cardiaca súbita, lesiones de órganos internos, drepanocitosis por esfuerzo [colapso por ejercicio asociado a la anemia falciforme], rabdomiólisis [disolución rápida del músculo esquelético dañado o lesionado] y commotio cordis [fibrilación ventricular precipitada por un traumatismo contuso en el corazón]». Obsérvese que la falta personal flagrante no tiene por qué causar tal lesión basta con que la falta ponga al receptor en peligro de sufrirla.

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; Batear y Tocar la Pelota; Bloquear 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

ARTÍCULO 3. Batear la pelota es golpearla intencionadamente o cambiar intencionadamente 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.

Tocar

ARTÍCULO 4.

a. Tocar 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 intencionado 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 la pelota, 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 la pelota. (Reglas 6-1-4 y 6-3-4)
d. Ante la duda, la pelota no ha sido tocada en un chut o pase hacia delante.

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 B-35. (b) A44 bloquea a B27 hacia la pelota que luego es recuperada por A55 en B-35. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A, primero y 10 en 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 la pelota. Toque Ilegal de A55. Pelota para el Equipo B en ese punto. [Citado por 6-1-4-a, 6-3-4-a]

Bloquear un Chut de Scrimmage

ARTÍCULO 5. Bloquear un chut de scrimmage es tocar 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 end line a end line en 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. La 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 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, hacer un fumble o sin chutarla.
b. Excepto cuando está permitido por regla, entregar la pelota a un compañero hacia delante 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 está lista para jugar 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; Chutar la Pelota

Chutar la pelota; Chuts Legales e Ilegales

ARTÍCULO 1.

a. Chutar la pelota es golpearla intencionadamente 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 es 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 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 cuando 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 ser 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 chut en un scrimmage place kick o para elevar la pelota. 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 realizarse 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, drop kick o place kick. Es un chut legal si se realiza 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 portador de pelota y la pelota esté o haya estado 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 chut de scrimmage 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 chut de scrimmage, debe ser obvio que un chut se va a realizar (**D.A. 7-1-4:VIII**) (**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 está 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 ataque está en o más allá de la zona neutral después de que el snapper toca o simula [mano(s) en o por debajo de sus rodillas] 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. Contacta con un oponente más allá de la zona neutral antes del snap; o
c. Contacta con la pelota antes de que se haga un snap; o
d. Amenaza a un jugador de línea del ataque, 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 chutador 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 están más allá de su línea de restricción) (Regla 6-1-2).

SECCIÓN 19. Pases

Pasar

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

Pase hacia Delante y hacia Atrás

ARTÍCULO 2.

a. Un pase hacia delante 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 delante y no hacia atrás.
b. Cuando un jugador del Equipo A sujeta la pelota para pasarla hacia delante hacia la zona neutral, cualquier movimiento intencionado hacia delante de su mano, con una posesión firme de la pelota, inicia el pase hacia delante 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 delante y la pelota deja la mano del pasador, se ha producido un pase hacia delante 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 pasada hacia delante y no es un fumble durante un intento de pase hacia delante.
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 delante, pero B1 batea la pelota de la mano de A1 antes de que la mano de A1 comience el movimiento hacia delante. **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 delante 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 delante está más allá o detrás de la zona neutral según por donde cruce la

sideline.

Decisión Aprobada 2-19-3

II. El QB A12 lanza un pase legal hacia delante, y el receptor A88 toca primero el pase cuando la pelota está 1½ yardas 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 ubicación de la pelota cuando se toca por primera vez.

Pase Hacia delante Atrapable

ARTÍCULO 4. Un pase hacia delante atrapable es un pase legal hacia delante 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 delante 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 de 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 ataque después de que la pelota esté lista para jugarse antes del snap de 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 durante 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. 2-23-1:I-II**) (**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 delante o es levantada.
f. Si la pelota es tocada por el Equipo B durante un snap legal, la pelota continúa muerta y se penaliza al Equipo B. Si la pelota es tocada por el Equipo B a lo largo de un snap ilegal, la pelota continúa muerta y se penaliza al Equipo A (**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. 4/G@B-5. 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]

II. 3/5 @ B 25. El QB A12 está en shotgun. El Center A65 inicia legalmente un movimiento hacia atrás del snap con un movimiento rápido y continuo. Durante este movimiento (a) la pelota resbala de las manos del snapper y queda suelta en B-29 y B54 recupera la pelota, o (b) el snapper agarra o hace una pausa antes de soltar la pelota y después resbala de las manos del snapper y queda suelta en B-29 y B54 recupera la pelota. **APLICACIÓN**: (a) Snap legal que se convierte en un pase hacia atrás. Pelota del Equipo B, 1/10 @ B-29. (b) Falta a pelota muerta del Equipo A, snap ilegal. Pelota del Equipo A, 3/10 @ B-30. Para que sea un snap legal, la pelota debe ser entregada o pasada hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo y la pelota debe abandonar las manos del snapper en este movimiento. Si la pelota, durante el movimiento hacia atrás de un snap legal, resbala de la mano del snapper, se convierte en un pase hacia atrás, y la pelota está en juego. Cualquier otra acción o movimiento del snapper, como no soltar la pelota, hacer una pausa, reiniciar o interrumpir el movimiento continuo de la pelota durante el snap, se considera ilegal. [Citado por 2-23-1-b]

SECCIÓN 24. Serie y Serie 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 un equipo 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, según las reglas, la pelota se convierte en muerta porque ha salido o ha sido declarada fuera de límites.

Punto Dentro de límites

ARTÍCULO 7. El punto dentro de límites 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 punto 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 se lanza un pase ilegal hacia delante.
e. En el que se lanza 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 un jugador gana la posesión 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 un pitido involuntario, el final del chut será donde la pelota 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). Los puntos básicos para las diferentes categorías de jugadas se reglamentan 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 termina 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 de Ataque y de Defensa

ARTÍCULO 2. El equipo de ataque es el equipo en posesión o el equipo al que le pertenece la pelota; el equipo de defensa 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 según 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 delante. 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 de ataque o de defensa, o participa en una jugada (**D.A. 3-5-2:VI**)

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 escoltado por el 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 durante lo que quede 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. Ante la duda, el jugador es 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. Esto incluye al jugador del ataque en postura de pase mirando el downfield.
b. El receptor que está concentrado en atrapar la pelota en un pase hacia delante 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 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 ilegal por el lado ciego.
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 de la pelota que realiza una acción obvia de deslizarse con los pies por delante.
k. un jugador intentando atrapar o recuperar un fumble.
l. un long snapper protegido por la Regla 9-1-14.

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 team area, coaching box, press box (o cualquier otro lugar autorizado dentro del recinto de juego), observa el juego y/o da instrucciones a los jugadores y sustitutos.
b. Un jugador/entrenador es considerado entrenador cuando está en el team area o coaching box y como jugador o sustituto en los demás casos.
c. Cada equipo designará un entrenador como su Head Coach, y lo/la identificará en el roster y al

Referee. Un Head Coach descalificado del partido puede designar un nuevo Head Coach (Regla 9-2-6-d).

SECCIÓN 28. Tripping

Tripping es usar intencionadamente 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 partido.

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 por defecto a 40 segundos e iniciarse inmediatamente al restablecerse por el operador del reloj de jugada. El operador del reloj iniciará los 40 segundos del reloj de jugada en el plazo de un segundo desde que cualquier árbitro haga una señal de pelota muerta después de 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 la pelota se pone en juego.

SECCIÓN 30. Clasificación de las Jugadas

Jugada de Pase hacia Delante

ARTÍCULO 1. Una jugada de pase legal hacia delante es el intervalo entre el snap y cuando un pase legal hacia delante es 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 la 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 delante 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 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 delante 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 golpeado. **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 cuando la pelota se declara 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 team areas 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 en 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 del 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 que cualquier oponente tome represalias peleando. (Reglas 9-2-1 y 9-5-1).

SECCIÓN 33. Principio Tres-y-Uno

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

SECCIÓN 34. Tackle box

ARTÍCULO 1.

a. La tackle box en el área rectangular delimitada por la zona neutral, las dos líneas paralelas a las sidelines a cinco yardas del snapper y la end line del Equipo A. (Ver Apéndice D)
b. La tackle box desaparece en cuanto la pelota la abandona.

SECCIÓN 35. Targeting

ARTÍCULO 1. Se denomina "targeting" a la acción en la que un jugador toma como objetivo a un oponente con el propósito de atacarle 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 delante 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 delante 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 el contacto fuerte e intencionado con la corona 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 desde la mitad del campo hasta la línea de cinco yardas desde el centro del campo hacia su izquierda, mirando desde su team area hacia el campo (Apéndice D).
b. Cuando cualquier miembro del equipo entra al terreno de juego antes de que los árbitros acompañen a los capitanes para el sorteo, el Head Coach 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.A. 3-1-1:I**)
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 team area. El sorteo comienza cuando los capitanes de campo traspasan las sidelines y finaliza cuando los capitanes regresan 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. Indicar qué equipo realizará el kickoff.
    2. Indicar qué goal line defenderá su equipo. [***Excepción***: Esta opción no está disponible si sólo se utiliza una portería (Regla 1-2-5-f).]
    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 Head Coach o asistente(s) en el campo pueden ayudar con esta situación. [Citado por 3-1-1-c]

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. (***Excepción:*** Regla 1-2-5-f-2-d).

a. La pelota será recolocada en el punto exacto que corresponda, en relación a las goal lines y a las sidelines, según la ubicación 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 team areas. 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. Atacar o defender, con el equipo de ataque 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 de ataque escoja una posición diferente en o entre las líneas interiores antes de la señal de pelota lista para jugar. Después de la señal de ready, 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 faltas.
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. *Anotar*. 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 el mismo 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, XV**).

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 televisivo, 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 del primer 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]

XV. En el tercer o siguiente periodo extra, el Equipo B intercepta un pase y lo retorna para un touchdown de 2 puntos. **APLICACIÓN**: El partido ha terminado. El Equipo B ha ganado. No es necesario que el Equipo B tenga su serie de posesión (Regla 3-1-3-f). [Citado por 3-1-3-f]

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 descanso entre el primer y segundo periodo (primera mitad) y entre el tercer y cuarto periodo (segunda mitad) (***Excepción:*** El minuto de descanso entre el primer y segundo periodo y el tercer y 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.

a. Ningún periodo se acabará hasta que la pelota esté muerta y el Referee declare el final del periodo [S14].
b. Ø El descanso entre mitades será de 20 minutos, a menos que se modifique antes del partido por acuerdo mutuo de ambos equipos y la autoridad competente. Inmediatamente después de que finalice el segundo periodo, el Referee deberá indicar el inicio del descanso señalando el inicio del reloj de partido [S2].

c. Al final de la primera mitad, después de que los equipos hayan abandonado el terreno de juego y el Referee haya: (1) Confirmado la última jugada con el equipo arbitral en campo; (2) Confirmado la última jugada con el Video Judge (si lo hay); y (3) Ningún Head Coach haya solicitado una revisión, el Referee declarará la primera mitad finalizada. Una vez se declare el fin de la primera mitad, no se podrá revisar la jugada anterior.
d. § La dirección del partido determinará el horario de las actividades del descanso. El campo estará disponible para los miembros del equipo como tarde tres minutos antes del kickoff de la segunda mitad. Cuando cualquier miembro del equipo entre en el recinto de juego durante el descanso entre mitades, un miembro del personal de ese equipo deberá estar presente en el campo. Si los chutadores u otros miembros del equipo entran en el recinto de juego antes de que el campo esté disponible, sus actividades deberán limitarse al team area.
e. § Se recomienda encarecidamente que la dirección del partido programe el kickoff inicial como muy tarde cuatro horas antes de que anochezca (definido como la hora local de la puesta del sol o el tiempo en el que cualquier luz artificial debe estar apagada).
f. # Si un partido (retrasado cinco o más minutos) comienza a menos de 3 horas y media antes de que anochezca, el tiempo de juego deberá limitarse a un máximo de 48 minutos.
g. # Si un partido (retrasado cinco o más minutos) comienza a menos de 3 horas antes de que anochezca, 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 kickoff inicial del partido está programado 3 horas antes de que anochezca. (a) Comienza puntual. (b) El kickoff 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 se limitará 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 del descanso entre mitades si cree que la oscuridad u otras condiciones pueden interferir con el partido. Los cuatro periodos deben 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 del descanso entre mitades, puede ser acortado por mutuo acuerdo de los dos Head Coaches y del Referee. (**D.A. 3-2-2:I**)
b. Los errores de tiempo en el reloj de partido pueden ser corregidos, pero sólo en el periodo donde ocurrieron.
c. Si el Referee tiene el conocimiento exacto de la diferencia de tiempo, reajustará el reloj de partido y lo iniciará 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 de 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 se pondrá en marcha incluso si el reloj de partido está corriendo con menos de 40 o 25 segundos, respectivamente, para el fin de un periodo. [x]
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 Head Coaches 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 partido 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 extenderá un periodo para un down sin tiempo si ocurre una o más de las siguientes situaciones durante un down en el que se termina el tiempo en el 2º o 4º cuarto [(siempre que no sea durante un periodo de reloj corrido (*Mercy Rule*)] (**D.A. 3-2-3:I-VIII**):
   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 involuntario 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 termina, 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 jugar 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 al final del segundo cuarto. 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 al final del segundo cuarto. El Equipo B comete 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 en el primer cuarto. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto de la falta. El periodo no se extiende y la penalización se aplicará al comienzo del segundo cuarto. [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 termina 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 de partido.* El tiempo de juego se controlará con un reloj de partido que puede ser, o bien operado por un árbitro en el campo, o un reloj de partido controlado por un asistente bajo la dirección del árbitro apropiado. La dirección del partido determinará el tipo de reloj de partido y la ubicación del operador del reloj de partido. El operador del reloj de partido podrá estar situado en la sideline o en la zona tradicional del press box. Si el operador del reloj se encuentra en el press box tradicional, se recomienda que se sitúe entre las goal lines. Esta ubicación deberá estar protegida de la interferencia del público y deberá ofrecer una vista directa y sin obstáculos del terreno de juego. El reloj de partido no debe mostrar fracciones 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 de 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 iniciarse 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 reiniciará 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 jugar [S1] y el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 25 segundos. El reloj de partido se iniciará con el snap excepto que estuviera corriendo cuando el Referee declaró el tiempo muerto; en este caso, el reloj de partido se iniciará en la señal del Referee (Regla 3-3-2-f). (**D.A. 3-2-4:I, II y III**)

c. *Reloj de 25 segundos.* Si los árbitros señalan que el reloj de 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. 2-minute warning
   4. Tiempo muerto de medios audiovisuales.

5. Tiempo muerto por lesión o casco fuera de un jugador/es solamente del ataque. El reloj de jugada se establece en 40 segundos por una lesión o casco fuera de un jugador/jugadores de la defensa, o si la lesión o el casco fuera de ambos equipos. Esta regla solo se aplica si la lesión y/o el casco fuera es la única razón por la que se para el reloj. El reloj de 25 segundos siempre se utilizará después de un tiempo muerto cargado a un equipo o del 2-minute warning. (**D.A. 3-2-4:V**)
6. Mediciones.
7. Se concede un primer down al Equipo B que no sea después de un free kick.
8. Tras un down de chut que no sea un free kick en el que el Equipo B será el siguiente en hacer el snap de la pelota.
9. Anotaciones que no sean un touchdown del Equipo A (no el try).
10. Inicio de cada periodo.
11. El inicio de una serie de posesión en un periodo extra.
12. Revisión de video.
13. Otras detenciones administrativas.

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

d. *Malfuncionamiento del dispositivo.* Si uno de los relojes de 40/25 segundos visibles dejase 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 (o Center Judge) 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 intentará reiniciar el reloj de jugada sin parar el reloj de partido. Si el reloj de jugada no se reinicia rápidamente, el Referee declarará un tiempo muerto, el reloj de jugada se restablece a 25 segundos y señalará la pelota está lista para jugar. El reloj de partido se inicia al snap a menos que estuviera corriendo cuando el Referee hubiera declarado el tiempo muerto. [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 (o Center Judge) logra colocar la pelota en el suelo, y cuando los árbitros están listos, el Umpire(o Center Judge) 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 se haga el snap. (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 Head Coach 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.

V. 1/10 @A-25. Al principio del 4º cuarto, el back A21 recibe la pelota y corre para una ganancia de 15 yardas y es placado dentro de límites. Durante la jugada, A88 comete un holding en A-30, y (a) el casco de B54 se sale durante la jugada (no como resultado directo de una falta) o (b) B54 se lesiona en la jugada. **APLICACIÓN:** Se penaliza el holding de A88, 10 yardas desde el punto de la falta y será 1/15 @A-20. En ambos casos, (a) y (b), el reloj de jugada se resetea a 25 segundos, y ambos, el reloj de jugada y el reloj de partido empezarán con la señal del Referee. [Citado por 3-2-4-c-5]

Tiempo mínimo para una jugada después de un spike

ARTÍCULO 5.

a. Si el reloj de partido está parado y debe empezar con la señal del Referee con tres o cuatro segundos restantes en el cuarto, el ataque puede esperar razonablemente lanzar la pelota directamente al suelo (Regla 7-3-2-f) y tener tiempo suficiente para otra jugada.
b. Con dos segundos o un segundo en el reloj de partido hay tiempo suficiente para solo una jugada. (**D.A. 3-2-5:I**)

Decisión Aprobada 3-2-5

I. Al final del cuarto, el Equipo A, sin tiempos Muertos, consigue un primer down, parando el reloj a 0:03. El Equipo A intenta hacer un spike y conseguir una jugada adicional. El Referee hace sonar su silbato correctamente y señala, haciendo comenzar el reloj de partido. El quarterback coge el snap y levanta la pelota sobre su cabeza antes de lanzarlo directamente al suelo. El reloj de partido muestra 0:00. **APLICACIÓN**: El tiempo en el cuarto ha terminado. Aunque hay 3 segundos en el reloj de partido cuando el Referee señaló el comienzo, no hay garantía de haber tiempo suficiente para llevar a cabo una jugada adicional que no sea un spike. El ataque debe realizar el spike de manera oportuna. [Citado por 3-2-5-b].

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos: Iniciar y Parar el 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:I, II y IV**)
b. Cuando un equipo haya agotado todos sus tiempos muertos o no estén disponibles y solicite otro, los árbitros no harán caso a la petición (Regla 3-3-4) (**D.A. 3-3-1:V, VI**).
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 el descanso de la media parte.

Decisión Aprobada 3-3-1

I. 3/2 @B-15. Después del 2-minute warning en el 2º cuarto, 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 de partido. (b) El reloj de partido se pondrá en marcha con la señal del Referee de que la pelota esté lista para jugarse. Nota: Si el reloj de jugada es menor de 20 segundos cuando la pelota está lista para jugar, el Referee reseteará el reloj de jugada a 25 segundos. [Citado por 3-3-1-a, 3-3-2-e-1]

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. [Citado por 3-3-1-a]

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 de 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 de 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 substituirlo. [Citado por 3-3-1-a]

V. 3/5 @ B-30. Es el final de la mitad y ambos equipos tienen todos sus tiempos muertos. Con el Equipo A en la línea y listo para el snap, el entrenador del Equipo B solicita un tiempo muerto, que es concedido. Después del tiempo muerto, ambos equipos están en formación y la pelota lista para jugar. (a) El Head Coach del Equipo B solicita un tiempo muerto, o (b) El Head Coach del Equipo A solicita un tiempo muerto. **APLICACIÓN**: (a) Los árbitros no aceptarán la solicitud del tiempo muerto. El Equipo B aún tiene 2 tiempos muertos, pero como ya ha solicitado un tiempo muerto en el periodo de pelota muerta, no tiene tiempos muertos disponibles, (b) Se concede un tiempo muerto al Equipo A. Como le quedan tiempos muertos y no ha solicitado ningún tiempo muerto en este periodo de pelota muerta, el Equipo A tiene un tiempo muerto disponible. [Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a]

VI. 3/5 @ B-30. Es el final de la mitad y ambos equipos tienen todos sus tiempos muertos. Con el Equipo A en la línea y listo para el snap, el entrenador del Equipo B solicita un tiempo muerto, que es concedido. Después del tiempo muerto, ambos equipos están en formación y la pelota lista para jugar. Justo antes del snap, A77 comete un false start. El Equipo A es penalizado con 5 yardas creando una situación de 3/10. Ambos equipos vuelven a estar en formación con la pelota lista para jugar, y el entrenador del Equipo B solicita un tiempo muerto. **APLICACIÓN**: Los árbitros no aceptarán la solicitud del tiempo muerto del Equipo B. El Equipo B aún tiene 2 tiempos muertos, pero como ya ha solicitado un tiempo muerto en el periodo de pelota muerta, no tiene tiempos muertos disponibles. Como el false start es una falta a pelota muerta, todavía estamos en el mismo periodo de pelota muerta en el que el Equipo B pidió un tiempo muerto, por lo que el Equipo B no tiene tiempos muertos disponibles. [Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a].

Iniciar y Parar 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. (***Excepciones:*** Las competiciones pueden adoptar reglamentaciones para:

1. eliminar la regla del reloj corrido completamente;
2. eliminar la regla solo en la primera mitad; (**D.A. 3-3-2:XIII**)
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 retransmiten 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 de 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 de partido se pondrá en marcha cuando se realice un snap legal de la pelota. En todos los demás downs de scrimmage, el reloj de 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 de 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 de 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 se repita el down, 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 de partido se detendrá a la señal de un árbitro. Si la siguiente jugada se inicia con un snap, el reloj de partido se iniciará al snap cuando:

1. Se produzca un touchback (el Equipo B será el próximo en hacer el snap de la pelota).
2. Un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites en cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos. (***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 realizará 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 del juego estando en una formación de chut de scrimmage.
12. 2-minute warning. *

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 de 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. (**D.A. 3-3-1:I**)

2. Un fumble del Equipo A salga fuera de límites por delante del punto del fumble.
3. Un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites antes del 2-minute warning en el 2º y 4º cuartos.
4. Para completar una penalización. (***Excepción:*** Regla 3-4-6-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 involuntario.
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 Head Coach 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 3-4-6-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, excepto cuando se concede un tiempo muerto cargado a un equipo (**D.A. 3-3-2:VIII**)]

g. *Reloj corrido (Mercy Rule).*

1. Durante un periodo de reloj corrido, el reloj siempre se pondrá en marcha cuando la pelota sea declara lista para jugar en lugar del snap. (**D.A. 3-3-2:XI-XII**)
2. Si durante un periodo de reloj corrido, el margen en el marcador sigue siendo superior a 24 puntos, el periodo de reloj corrido continuará. Si el margen desciende a 24 puntos o menos, el periodo de reloj corrido terminará inmediatamente con el marcador correspondiente y se aplicarán las reglas normales del reloj, a menos que el margen vuelva a ser superior a 34 puntos. (***Excepción***: Si una competición reduce el margen de puntuación para iniciar un periodo de reloj corrido por debajo de 34 puntos, el margen para terminarlo será 10 puntos menos.) (**D.A. 3-3-2:IX-X**)

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. Cuando se detiene el reloj de partido muestra (a) 2:00 o (b) 1:59. **APLICACIÓN:** En ambos casos (a) y (b), el reloj de partido se inicia al snap debido al 2-minute warning. [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 de 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), el reloj de partido se inicia al snap debido al 2-minute warning [Citado por 3-3-2-d-3]

VI. Cuarto y ocho en A-12, terminando el último cuarto. El punt es bloqueado y la pelota no cruza la zona neutral. En A-10, 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 de partido muestra 0:03. **APLICACIÓN**: Pelota para el Equipo A en B-3, primero y goal. El reloj de 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. Free kick en A-35. El Equipo A realiza un onside kick. Después de que la pelota haya recorrido 10 yardas, (a) B21 realiza una señal válida de fair catch y atrapa la pelota limpiamente; (b) A80 es el primero en tocar la pelota y atrapa o recupera la pelota limpiamente; (c) B21 atrapa o recupera la pelota e inmediatamente cae al suelo; (d) B21 recupera limpiamente la pelota con sus rodillas en el suelo. **APLICACIÓN**: La pelota se declara muerta y (a) No corre tiempo del reloj; (b) No corre tiempo del reloj; (c) el operador del reloj deberá empezar el reloj cuando la pelota sea legalmente tocada y pararlo cuando sea declarada muerta (Regla 3-3-2-a); (d) No corre tiempo del reloj. [Citado por 3-3-2-a]

VIII. Tercero 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 B-12 cuando lanza un pase hacia delante que es incompleto. Cuando la pelota es declarada muerta, el reloj de 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. [x] [Citado por 3-3-2-f, 3-4-5- b-Nota]

IX. El marcador es 35-0 y ha comenzado un periodo de reloj corrido. Se convierte en 35-6. El equipo que va perdiendo anota un touchdown para dejar el marcador en 35-12. **APLICACIÓN**: El reloj se detiene cuando se anota el touchdown – el margen ya no supera los 24 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-2]

X. El marcador es 41-10 durante un periodo de reloj corrido. El equipo que va perdiendo anota un touchdown para dejar el marcador en 41-16. A continuación, se chuta el extra point con un marcador de 41-17. **APLICACIÓN**: El reloj se detiene cuando se marca el try – solo entonces el margen pasa a ser de 24 puntos. [Citado por 3-3-2-g-2]

XI. 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) [Citado por 3-3-2-g-1]

XII. 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. [Citado por 3-3-2-g-1]

XIII. En una competición en la que no se aplica la regla de reloj corrido *(mercy rule)* en la primera mitad, un equipo consigue una ventaja de 35 puntos en el segundo cuarto. Antes del descanso entre mitades, el equipo que va por detrás en el marcador reduce el margen a 35-6. **APLICACIÓN**: El periodo de reloj corrido *(mercy rule)* no se inicia. No se pudo empezar en la primera mitad, y no se cumplen las condiciones para que se inicie al comienzo de la segunda mitad. [Citado por 3-3-2 Excepción 2]

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 team areas.
   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 con la Regla 3-3-3-a y b antes del fin del cuarto periodo 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. Perder el 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 con 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 y estén disponibles, un árbitro concederá un tiempo muerto a un equipo cuando se lo solicite cualquiera de sus jugadores o el Head Coach mientras la pelota esté muerta. No se permiten tiempos muertos de equipo consecutivos cargados por el mismo equipo en un periodo específico de pelota muerta.

a. Cada equipo dispondrá de tres tiempos muertos a lo largo de cada mitad, sin que haya más de un tiempo muerto de equipo cargado disponible por equipo, por periodo específico de pelota muerta. Una revisión que le dé la razón al equipo no cuenta como un tiempo muerto. (**D.A. 3-3-4:II**) (**D.A. 3-3-1:V, VI**).
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 Head Coach, estando en su team area 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 Head Coach pueden solicitar una 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 Head Coach's conference.
   2. La solicitud de una Head Coach's conference 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 Head Coach's conference 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]

II. 3/10 @B-40. Al comienzo del 2º cuarto, el Equipo A tiene todavía 3 tiempos muertos. A12 lanza un pase a A88 que se decreta incompleto. El Head Coach del Equipo A solicita un tiempo muerto para revisar la decisión en el campo del pase incompleto. El replay cambia la decisión en el campo a un pase atrapado en B-31. Después de que la pelota esté lista en B-31, el Equipo A rompe el huddle tarde y el Head Coach del Equipo A intenta pedir un tiempo muerto justo antes de que el reloj de jugada indique 0. **APLICACIÓN:** Se concede el tiempo muerto. Dado que el replay confirmó la revisión y no se ha cargado ningún tiempo muerto al Equipo A, la solicitud de tiempo muerto es legal. [Citado por 3-3-4-a]

2-minute Warning

ARTÍCULO 5.

a. Cuando el reloj del partido esté corriendo y la pelota no esté en juego, el Referee detendrá el reloj cuando queden exactamente dos minutos en el segundo y cuarto cuarto para avisar del 2-minute warning. Si la pelota está en juego cuando el reloj del partido llega a los dos minutos en el segundo y cuarto cuarto, el partido continuará, y el Referee o el árbitro encargado detendrá el reloj cuando la pelota se declare muerta para avisar del 2-minute warning.
b. b. Si procede, el responsable de la retransmisión se reservará al menos un tiempo muerto para que coincida con el 2-minute warning.

Tiempo Muerto por Lesión

ARTÍCULO 6.

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(n) 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. Los árbitros y entrenadores deberán tener especial atención 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 team area para recibir la atención médica adecuada. No podrá volver al partido sin la autorización del personal médico. (**D.A. 3-3-6: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, sección g).

c. Un tiempo muerto por lesión puede preceder a un tiempo muerto solicitado por un equipo.

d. El Referee declarará un tiempo muerto arbitral si hay un árbitro lesionado.

e. Tras un tiempo muerto por lesión de un jugador del equipo defensivo (potencialmente combinado con un tiempo muerto por un casco fuera de la defensa), el reloj de jugada se iniciará a 40 segundos excepto después de un tiempo muerto cargado o cuando el partido se detenga por el 2-minute warning. Esta regla solo se aplica si la lesión y/o el casco fuera es la única razón por la que se para el reloj.

f. *Sustracción de 10 segundos.* Si el jugador lesionado es la única razón para detener el reloj (sin contar que su casco o el de un compañero se salga, Regla 3-3-10) en cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos, el oponente tiene la opción de sustraer 10 segundos el reloj de partido.

1. El reloj de jugada debe fijarse a 40 segundos para una lesión de un jugador de la defensa y a 25 segundos para una lesión del ataque (Regla 3-2-4- c-4).
2. Se aplica la Regla 3-4-6. (**D.A. 3-3-6:VIII-XIII**)

Decisión Aprobada 3-3-6

I. Al final de una jugada, con el reloj de 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, 3-3-6-a-4]

II. Después de ser tratado de una herida sangrante o supurante, A22 (**D.A. 3-3-6: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-6, 3-3-6-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, 3-3-6-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, 3-3-6-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, 3-3-6-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 team area 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 3-3-6-a-4]

VII. En segundo down, el portador de la pelota del Equipo A es placado dentro de 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 3-3-6-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 3-3-6-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 3-3-6-f-2]

X. Una jugada acaba dentro de límites con 1:03 restante en el 4º cuarto y el reloj de partido 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 partido debiera haberse parado entonces. [Citado por 3-3-6-f-2]

XI. 1º y 10 en la yarda 50 con 0:59 en el reloj de partido. A34 gana 5 yardas en la jugada y es placado dentro de límites. Durante la jugada, A78 es penalizado por holding y B99 está lesionado en la jugada. **APLICACIÓN**: El reloj de jugada se establece a 25 segundos ya que el reloj de partido ha sido parado para ambas, administrar la penalización y por la lesión de B99. No hay opción de sustracción de 10-segundos. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-4-6-a]

XII. 1º y 10 en la yarda 50 con 0:59 en el reloj de partido. A34 gana 5 yardas en la jugada y es placado dentro de límites. Durante la jugada, el casco de A78 se sale y B99 está lesionado en la jugada. **APLICACIÓN**: El reloj de jugada se establece a 40 segundos ya que el reloj de partido ha sido parado por la lesión o el casco fuera de jugadores de ambos equipos. No hay opción de sustracción de 10-segundos. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-4-6-d]

XIII. 1º y 10 en la yarda 50 con 0:59 en el reloj de partido. A34 gana 5 yardas en la jugada y es placado dentro de límites por B56 agarrando, retorciendo y tirando de la máscara de A34, causando que el casco de A34 se salga. B99 está lesionado en la jugada. **APLICACIÓN**: El reloj de jugada se establece a 25 segundos ya que el reloj de partido se ha parado para administrar la penalización, además del casco fuera de A34 y la lesión de B99. No hay opción de sustracción de 10-segundos. Debido a que el casco de A34 se sale por la penalización, puede continuar en el campo. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-10-a, 3-4-6-a]

Tiempos Muertos por Violaciones

ARTÍCULO 7. 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 8.

a. Un tiempo muerto de equipo solicitado por cualquier jugador o Head Coach 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 importante).
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 jugar.
d. La duración de un tiempo muerto arbitral 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. El tiempo después de un safety, un try o un field goal anotado no excederá de un minuto. Puede extenderse por la radio o la televisión.

Notificación del Referee

ARTÍCULO 9. Durante un tiempo muerto completo de equipo (Regla 3-3-8-a), el Referee avisará a los dos equipos al cabo de un minuto. Cinco segundos después declarará la pelota lista para jugar.

a. Cuando se cargue el tercer tiempo muerto a un equipo en cualquier mitad, el Referee lo notificará al capitán de campo y al Head Coach de este equipo. [x]
b. Si un reloj de partido visible no es el dispositivo de tiempo oficial en cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos, el Referee o su representante notificará a cada capitán y Head Coach el tiempo que queda cada vez que el reloj se pare por regla. También bajo estas condiciones, un representante del equipo puede salir del team area a lo largo de la línea limítrofe para informarse del tiempo que queda.

Tiempo Muerto por Casco que se Sale

ARTÍCULO 10.

a. Si el casco de un jugador se 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 de partido se detendrá al final de la jugada. El jugador puede permanecer en el campo si su equipo solicita un tiempo muerto. (**D.A. 3-3-6:XIII**)
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 3-3-6), se aplicarán las siguientes condiciones (**D.A. 3-3-10: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 o por jugadores de ambos equipos excepto después de un tiempo muerto cargado o cuando el partido se detenga por el 2-minute warning. Antes del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos, el reloj de partido se iniciará a la señal del Referee.
    2. *Sustracción de 10 segundos.* En cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos y el reloj se ha parado por un jugador(es) de un solo equipo, 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 3-4-6. (**D.A. 3-3-10:IV, V**) (**D.A. 3-4-4:VI**)

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 3-3-10

I. Cuando la pelota se declara muerta, 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 3-3-10-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 de partido muestra 0:00. **APLICACIÓN**: A22 debe dejar el partido el siguiente down, con el que se iniciará el segundo cuarto. El casco 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 3-3-10-b]

III. Durante el down, el casco de A22 se sale (sin falta contra el casco por 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 de ataque. No hay opción de sustracción de 10 segundos ya que el reloj se detuvo por ambos motivos, la salida del casco y la lesión, y ambas ocurren a jugadores oponentes. [Citado por 3-3-10-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 sustraer 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. [Citado por 3-3-10-b-2]

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 de 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. [Citado por 3-3-10-b-2]

SECCIÓN 4. Retrasos/Tácticas de Reloj

Retraso del 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 constantemente 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. Si el reloj de jugada está en :00 antes de que la pelota sea puesta en juego, se comete una falta por retraso ilegal (Regla 3-2-4).
b. El retraso ilegal también incluye
    1. Avanzar deliberadamente la pelota después de que esté 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 del descanso 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 de ataque (Regla 7-1-5-a-5).
    5. Acciones del equipo defensivo intencionadas para provocar un false start (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 dentro de 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 de 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.

a. El Referee ordenará el inicio o la parada del reloj de partido o de jugada 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 partido está por debajo de los últimos 5 minutos de cada mitad.

b. Si el reloj de partido está parado para aplicar una penalización del equipo que va por delante en el marcador (o de ambos en caso de empate) en cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos y el reloj se pusiera en marcha por regla a la señal del Referee, el reloj de partido puede empezar al snap, a elección del equipo ofendido. El reloj de partido se pondrá en marcha cuando la pelota sea declarada lista para jugarse después de que el Equipo A lance un pase ilegal hacia delante o un pase ilegal hacia atrás con el fin de conservar tiempo (Regla 3-3-2-e-14). (**D.A. 3-4-3:I-VII**)

c. Si se produce una lesión de un jugador o el casco de un jugador se sale completamente durante una jugada en la que hay una interrupción temporal del reloj por un primer down, y el reloj se detiene cuando quedan 10 segundos o menos en el 2º o 4º cuarto, el equipo contrario tiene la opción de una sustracción de 10 segundos. La sustracción de 10 segundos puede evitarse usando un tiempo muerto de equipo, si está disponible.

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 del juego. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj se iniciará con el snap. [Citado por 3-4-3-b]

II. Después del 2-minute warning en el 4º cuarto y con el reloj corriendo, el Equipo A no tiene tiempos muertos disponibles. En un esfuerzo por conservar tiempo, B77 cruza la zona neutral y toca a un jugador del Equipo A. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. Ya que la jugada ocurre después del 2-minute warning, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado por 3-4-3-b]

III. Después del 2-minute warning en el 4º cuarto y con el reloj corriendo, el Equipo B no tiene tiempos muertos disponibles. El portador de la pelota A12 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. Ya que la jugada ocurre después del 2-minute warning, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado por 3-4-3-b, 7-2-1 Penalización]

IV. Un portador de la pelota lanza un pase hacia delante incompleto 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 la jugada ocurre en cualquier momento después del 2-minute warning, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado por 3-4-3-b, 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 dentro de 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 del juego. Cuando la pelota esté lista para jugarse, el Referee señalará el inicio de la cuenta de 25 segundos, pero el reloj de partido se iniciará al snap. [Citado por 3-4-3-b]

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 de la pelota 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. [Citado por 3-4-3-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-b). [Citado por 3-4-3-b, 3-4-6-d]

Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Falta

ARTÍCULO 4.

a. Con el reloj de partido corriendo y en cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º o 4º cuartos, antes de un cambio de posesión, si un jugador de cualquier equipo comete una falta que provoque que el reloj se detenga inmediatamente y se acepta la penalización por dicha falta, el Referee podrá restar 10 segundos del reloj de partido a elección del equipo ofendido. Las faltas que caen en esta categoría incluyen, pero no se limitan a:

b.

1. Cualquier falta que impida el snap (por ejemplo, un false start, encroachment, offside defensivo con contacto en la zona neutral, etc.); (**D.A. 3-4-4:I-III, V**)
2. Intentional grounding para parar el reloj; (**D.A: 3-4-4:VII**)
3. Pase ilegal hacia delante 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.

c. Los procedimientos acerca de la sustracción de 10 segundos se especifican en la Regla 3-4-6.

Decisión Aprobada 3-4-4

I. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj de 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 un false start, y cuando los árbitros detienen el reloj de 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 de partido, que se fija en 3 segundos. Segundo y 15 en B-35. El reloj se inicia a la señal del Referee. (b) El partido ha finalizado. El Equipo B gana. [Citado por 3-4-4-a-1]

II. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj de 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 B-27. Cuando la pelota es declarada muerta en el reloj de partido quedan (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Cinco yardas de penalización por formación ilegal. Segundo y 15 en 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 de partido se iniciará a la señal del Referee. [Citado por 3-4-4-a-1]

III. El Equipo A va ganando 24-21 con menos de un minuto de tiempo restante de partido y el reloj de 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 de 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 de partido. El reloj de 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 hacia delante que cae incompleto. El reloj de partido indica 0:15. **APLICACIÓN**: Pase ilegal hacia delante del Equipo A y jugador del Equipo B en offside. Compensación de faltas. No hay sustracción posible de 10 segundos. Segundo y 5 en la 20 de B. El reloj de partido permanece en 15 segundos y se inicia al snap. [Citado por 3-4-6-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 un false start. B77 comete entonces una falta personal a pelota muerta o una falta a pelota muerta por conducta antideportiva. El reloj de 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 al false start. 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 al false start. 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 B-20 después de la aplicación de ambas penalizaciones. Si ésta es la segunda falta por conducta antideportiva de B77, será descalificado. [Citado por 3-4-4-a-1]

VI. En el 2º cuarto con el marcador empatado, el reloj de partido indica 0:45 al snap. 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 aplicar la penalización por holding. El reloj de jugada se establece en 25 segundos y el reloj de partido comienza con la señal del Referee o al snap, a elección del equipo ofendido. (Regla 3-3-10) [Citado por 3-3-10-b-2]

VII. 2/7 en A-5 al final del 2º cuarto. El QB A11 retrocede para pasar y corre en su end zone intentando encontrar un receptor abierto. Cuando va a ser placado en la end zone, A11 lanza la pelota hacía delante hacia el suelo en un área donde no hay ningún receptor elegible. El Referee lanza el pañuelo por intentional grounding. Cuando la pelota está muerta, el reloj de partido indica 0;18. El Equipo B acepta la penalización. **APLICACIÓN:** La penalización tiene como resultado un safety, y el Equipo A chutará desde A-20. El Equipo B tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. Si el Equipo B acepta la sustracción, el reloj de partido se reseteará a 0:08 y empezará a la señal del Referee. Si el Equipo B declina la sustracción, el reloj de partido continua en 0:18 y empezará cuando la pelota chutada sea legalmente tocada en el terreno de juego. [Citado por 3-4-4-a-2]

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 3-3-6-f).
b. Tiempo muerto por casco que se sale por completo (Regla 3-3-10-b-2).
c. Falta (Regla 3-4-4).
d. Revisión de vídeo (Regla 12-2-4-c-3).

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. (**D.A. 3-3-6:XI, XIII**)
b. Si hay sustracción de 10 segundos, el reloj de partido comenzará con la señal del Referee. 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**)
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 de 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**) (**D.A. 3-3-6:XII**) (**D.A. 3-4-3:VII**)

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 team area, y un sustituto, jugador o jugador saliente tiene que salir por la sideline más cercana a su team area y dirigirse hacia su team area.
   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 delante incompleto (**D.A. 3-5-2:III, IV y VI**).

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 (**D.A. 3-5-2:II, V, VII-IX**). El privilegio del Equipo B de retrasar el snap termina si:
   1. No inicia el proceso de sustitución en los 3 segundos siguientes a la entrada en el terreno de juego del último sustituto del Equipo A.
   2. Algún jugador sustituido no abandona rápidamente el terreno de juego.
   3. Algún sustituto no entra rápidamente en el terreno de juego

PENALIZACIÓN – [e] (Primera vez que se realice) – Falta a pelota muerta. Retraso del juego del Equipo B por no completar sus sustituciones rápidamente, o retraso del juego del Equipo A por causar el final del reloj de jugada. Cinco yardas de penalización desde el punto siguiente [S21: DOG]. El Referee notificará a continuación al Head Coach 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 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 del 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 termine. Penalización – Cinco yardas desde punto siguiente. [Citado por 3-5-2-e]

III. En tercer down (sin cambio de posesión), el portador de la pelota A27 sale fuera de límites o el pase legal hacia delante 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 team area. 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 team area 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 de 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 de 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 (ver también D.A. 9-2-3:I). [Citado por 3-5-2-e]

VI. 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 team area, 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 team area. 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 2-27-9-b, 3-5-2-d]

VII. 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 B-25 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 (o Center Judge) no debe permanecer sobre la pelota, ya que no debería haber ningún problema de la defensa por no estar seguros de la siguiente jugada. [Citado por 3-5-2-e]

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 B-25 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 Referee empieza la mecánica del proceso de sustitución y el Umpire (o Center Judge) se mueve hasta la pelota para prevenir el snap. El Umpire (o Center Judge) se apartará cuando el Referee determine que la defensa ha tenido el tiempo adecuado para completa su sustitución. Si el reloj de partido marca 0:00 antes del snap después de que el Umpire (o Center Judge) se aparte, la mitad se ha terminado. [Citado por 3-5-2-e]

IX. 1/10 @A-25. Finalizando el 1er cuarto, el portador de la pelota A21 gira por el extremo derecho hacia su team area y es golpeado por B54 en A-30. A21 continúa avanzando y finalmente cae al suelo en A-34 (a) dentro de límites; (b) fuera de límites sobre la sideline; (c) fuera de límites en o cerca de su team area habiendo cruzado la sideline en A-34. No hay otras sustituciones del Equipo A. **APLICACIÓN**: 2/1 en A-34 para el Equipo A. En (a), el reloj de partido no se detiene, y el reloj de jugada se establece en 40 segundos y se iniciará en el plazo de 1 segundo desde que se decrete pelota muerta. El Equipo A puede poner la pelota en juego cuando esté lista para jugar. En (b), el reloj de partido se detendrá, y se reiniciará a la señal del Referee. El reloj de jugada se establece en 40 segundos y se iniciará en el plazo de 1 segundo desde que se decrete pelota muerta. En (c), si el Referee considera que el snapper está en, cerca o moviéndose a su posición en la línea de scrimmage, hará la señal de sustitución, indicando que se inicia la mecánica del proceso de sustituciones y el Equipo B tiene la oportunidad de realizar sustituciones. Cuando los jugadores del Equipo A vayan a su team area después de la jugada entre las líneas de yarda 20 en su lado del campo, el Referee

considerará la mecánica del proceso de sustituciones. [Citado por 3-5-2-e]

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 durante más de tres segundos. Los árbitros pararán la acción independientemente 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. (**D.A. 3-5-3:I-VII**)

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 (o a :05 o menos y el Equipo A solicita un tiempo muerto) 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.) [Citado por 3-5-3-b]

II. 3/5 en 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 en B-30. [Citado por 3-5-3-b]

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). [Citado por 3-5-3-b]

IV. 3/5 en 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 en B-30. (b) No hay falta de B44, 4/2 en B-32. Para no ser contado como 12º jugador, B44 debe estar fuera del terreno de juego. [Citado por 3-5-3-b]

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. [Citado por 3-5-3-b]

VI. El Equipo A se alinea para un intento de try de dos puntos en 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 B-1.5. (b) El Equipo A declinará la penalización y se quedará con la anotación del try. [Citado por 3-5-3-b]

VII. 3/5 en 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 en B-30; (b) no hay falta por retraso en el juego, penalizar al Equipo B por una falta de sustitución. A 1/10 en B-30. [Citado por 3-5-3-b]

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 involuntariamente) 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 involuntariamente 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, 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, 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 involuntario, 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 involuntario, entonces la pelota pertenece al equipo que la recupere y cualquier avance se anula.
    3. A lo largo de un pase legal hacia delante 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 involuntario, el pase legal hacia delante 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 pitido involuntario 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 involuntario, 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 si no se aplican las Excepciones 1-3 anteriores y se conoce el punto donde termina el chut (2-25-9), la pelota se declara muerta y pertenece al Equipo B en el lugar donde termina el chut. [x] Si este punto está más allá de la zona neutral, el chut ha cruzado la zona neutral y, por tanto, la aplicación de la falta desde el punto posterior al chut de scrimmage se aplicará si se cumplen 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 durante una jugada que termina con un pitido involuntario, la penalización o el privilegio de la violación se aplicarán como en cualquier otra situación del partido si no entrasen 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 involuntario. Se aplica la Excepción 3 de la Regla 4-1-2-b-3. El Equipo A declina la penalización y tendrá la pelota en 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 involuntario. 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 1/10 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 involuntariamente. 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 involuntario. 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 involuntario. 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 involuntario. 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 significa "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. Cualquier declaración verbal (por ejemplo, decir "la pelota está muerta" o algo similar) tampoco se considerará una señal, a menos que vaya precedida de un pitido. [Citado por 4-1-2-b]

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 travesaño 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 delante. 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 cae 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 de ataque ha simulado un chut o en el snap está en posición de chutar la pelota sujetada 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. (**D.A. 4-1-3:VI-VII**)

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 delante 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 dentro de 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 involuntario).

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 medidas del pitido involuntario).

n. Cuando una pelota viva está en posesión de un árbitro (se aplicarán las medidas del pitido involuntario).

o. Cuando un portador de la pelota simule poner la rodilla en el suelo.

p. Cuando un receptor en el aire de cualquier equipo es sujetado 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 comienza, simula o finge un slide con los pies por delante. (**D.A. 4-1-3:III-IV**)
s. Cuando todos los jugadores cerca de la pelota dejan de jugar y/o creen que está muerta. (**D.A. 4-1-3:V, VIII-IX**)

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 delante 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. [Citado por 4-1-3-b]

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. 3/10 en B-40. El QB A12 recibe el snap y hace un roll out hacia la derecha. Sin encontrar ningún receptor abierto, A12 cambia de dirección y corre. Después de llegar a la línea a ganar, A12 cambia su cadencia como si fuese a hacer un slide en B-27, se mantiene de pie y corre para un touchdown. **APLICACIÓN**: La pelota se convierte en muerta en el punto donde A12 simula o finge el comienzo del slide. Un árbitro debe hacer sonar su silbato y declarar la pelota muerta. El Equipo A tendrá un 1/10 en B-27. Fingir un slide no es revisable bajo la Regla 12-2-2. [Citado por 4-1-3-r]

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 del juego (Regla 3-4-2-b-1). [Citado por 4-1-3-s]

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). [Citado por 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). [Citado por 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 end zone. **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). [Citado por 4-1-3-s]

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, 4-1-3-s]

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. Siempre que la pelota no toque nada más que los postes o el travesaño antes de pasar, la puntuación es buena. [Citado por 4-1-3-a]

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-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-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 del 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 limítrofe (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 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 la 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 la 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 actos desleales o la interferencia con la administración del partido (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 realiza 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 delante, 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 delante 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 limítrofe, 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 limítrofe. (**D.A. 4-2-3:I**)
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 limítrofe 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 hacia delante 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 delante completo. [Citado por 4-2-3-a]

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. 7-2-4:II**) (**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 Downs, Línea a Ganar

SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Rota, Renovada

Cuando Conceder una Serie

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, o al equipo de ataque 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 ganar 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 Ganar

ARTÍCULO 2

a. La línea a ganar 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 ganar.
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. A88 consigue el control firme en el aire de un pase legal hacia delante una yarda dentro de la end zone del oponente. Mientras A88 consigue el control firme de la pelota (a) es contactado por B21 y A88 cae primero al suelo con las rodillas en la yarda uno y mantiene el control firme de la pelota; (b) A88 es contactado por B21 y A88 cae primero al suelo sobre sus pies en la yarda uno y mantiene el control firme de la pelota. **APLICACIÓN:** Touchdown en ambos (a) and (b) (Regla 5-1-3-a-2, 8-2-1-b). [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2, 8-2-1-b]

II. El receptor A88 corre una ruta profunda hacia la end zone del Equipo B y da vueltas hacia el QB A12 quien lanza la pelota a A88. Mientras A88 está volviendo hacia A12, A88 salta y consigue control firme del pase legal hacia delante de A12 una yarda dentro de la end zone del Equipo B. Mientras A88 está en el aire no es tocado por ningún jugador del Equipo B y cae al suelo manteniendo el control firme de la pelota en la yarda uno cayendo (a) sobre sus rodillas; (b) sobre sus pies. Después de que A88 retome el equilibrio, A88 corre y es placado en la yarda cinco del Equipo B. **APLICACIÓN:** No es touchdown: (a) Pelota para el Equipo A en B-1 donde la pelota es declarada muerta. (b) Pelota para el Equipo A en B-5 donde la pelota es declarada muerta. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-b]

III. A2 recibe en el aire un pase legal hacia delante 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

Falta durante 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 ganar.

Penalización que Resulta en una Nueva Serie

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

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

Falta Antes de un Cambio de Posesión

ARTÍCULO 3.

a. Si se acepta una penalización por una falta ocurrida entre las goal lines antes de un cambio de posesión 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 ganar (***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 delante del Equipo A toca el suelo después de tocar a un receptor inicialmente inelegible que está ilegalmente más de tres yardas por delante de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta, receptor inelegible 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 7-3-11]

Falta Después de un Cambio de posesión

ARTÍCULO 4. Si se acepta una penalización por una falta cometida durante un down después de un cambio de posesión, 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 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 hubiese ocurrido la falta.

Falta 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 ganar, 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 ganar.
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 ganar (**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 la 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 la 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) un false start. **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 del 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 de la pelota 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 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 modificar 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 recoloque 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. **(D.A. 6-1-2:IX)**

   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. (**D.A. 6-1-2:VIII**)
   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]. (**D.A. 6-1-2:IX**)
   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. [S7 y S18 o S19: IFK/OFK]. (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, se produce una falta por formación ilegal. [S19: IFK]. (**D.A. 6-1-2:VII**)

c. Cuando la pelota es 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 reubicada 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 colocada 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 deberá hacer sonar su silbato inmediatamente.

Decisión Aprobada 6-1-2

I. La pelota es chutada mientras está ilegalmente colocada (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, 6-1-2 Penalización]

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 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 B-35, 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 A-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 B-30, tras una penalización de 5 yardas en el punto (B-25) donde le pertenece la pelota muerta; o que el Equipo A vuelva a chutar en A-30 (Regla 6-1-8). [Citado por 6-1-2-b]

VIII. Al final del partido, con el marcador empatado, el Equipo A se alinea para chutar un free kick desde A-35. El chutador A10 coloca la pelota en la hash derecha para realizar un aparente 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 A-35, coloca la pelota y rápidamente la chuta. **APLICACIÓN**: Por interpretación, una vez que el Equipo A ha elegido 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 siguiente. [Citado por 6-1-2-a-1]

IX. Free kick @ A-35. Al final del partido, con el equipo chutador perdiendo por 2 puntos, se prepara para un on-side kick. El equipo chutador tiene 6 jugadores a la izquierda del chutador y 4 su derecha. El chutador A90 se alinea para chutar la pelota hacia el lado izquierdo de la formación y cuando A90 se acerca a la pelota se detiene bruscamente, pero los jugadores del equipo chutador a la izquierda del chutador continúan y cruzan su línea de restricción. Estos jugadores se detienen y retroceden a través de su línea de restricción y A90 rápidamente se gira y chuta la pelota hacia el lado derecho de la formación con todos los jugadores del Equipo A detrás de su línea de restricción. **APLICACIÓN**: Falta a pelota muerta, cinco yardas de penalización desde el punto siguiente. Según la Regla 6-1-2-a-2, cada jugador del Equipo A, excepto el chutador y el potencial holder, debe estar detrás de la pelota cuando se chute. Si están más allá de la pelota y esta es chutada – es una falta a pelota viva por offside en un kickoff. Si un jugador del Equipo A va más allá de su línea de restricción después de que la pelota está lista para jugar y luego regresa a través de su línea de restricción antes de que la pelota sea chutada - es una falta a pelota muerta por offside del equipo chutador. Esta interpretación no afecta a las situaciones en las que la pelota cae del tee (Regla 6-1-2-d). Cuando la pelota se cae del tee, el árbitro hará sonar su silbato inmediatamente y reiniciará el partido para ambos equipos. [Citado por 6-1-2-a-2]

X. 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 A-35. El chutador A90 sostiene la pelota 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:** Chut ilegal. Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. Este chut 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 chutarla 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. [Citado por 6-1-2-a]

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 realiza un on-side free kick en A-35. El chut, que no ha sido tocado, está en A-43 cuando A55 bloquea a B44 por encima de la cintura y por delante en A-46. A28 hace un muff de la pelota en A-44, y tras rodar ésta hasta la A-46, el jugador A88 bloquea a B22 en A-42. Entonces la pelota es recuperada por A20 en A-44. **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 A-44. El Equipo B tiene dos opciones: Declinar la penalización por el bloqueo ilegal y tener la pelota en A-44 por el privilegio del toque ilegal, o cancelar el privilegio por el toque ilegal obligando al Equipo A volver a chutar desde A-30 tras la penalización de 5 yardas por el bloqueo de A55. Obsérvese que el punto de pelota muerta, A-44, 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.

a. 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)**
b. Si un jugador dentro de límites es tocado por una pelota que ha sido bateada o chutada ilegalmente 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.

a. 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.

b. 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.
c. Una pelota chutada declarada muerta en una posesión simultánea se concede al equipo receptor.

Pelota Muerta en la End Zone

ARTÍCULO 7.

a. 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 25.

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 el kick-catch interference (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.

a. Se define una cuña como dos o más jugadores alineados hombro con hombro estando ambos en un espacio de dos yardas.
b. 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 desde punto previo con el down repetido si la siguiente pelota muerta pertenece al Equipo A [S27: IWK].

c. La formación en cuña no es ilegal cuando el chut se realiza desde una formación obvia de onside kick.
d. 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 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 coloque 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 coloque 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 A-35 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**) (**D.A. 6-5-3:II**)

Decisión Aprobada 6-2-2

I. Un free kick desde A-35, 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 A-35, no tocado por el Equipo B, sale fuera de límites entre las goal lines, y el Equipo A comete un golpe tardío 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 5 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 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 A-35, el receptor B17 salta cerca desde dentro del campo y es el primer jugador en tocar la pelota 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 de juego 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 dentro de 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. El toque ilegal en la end zone del Equipo A es ignorado. Un toque ilegal en un try, si es aceptado, no otorga puntuación al Equipo A. Un toque ilegal en un periodo extra, si es aceptado, tiene 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 dentro de límites, cualquier jugador puede atrapar o recuperar la pelota (Regla 6-3-1-b) (***Excepciones:*** Reglas 6-3-4 y 6-5-1-b). (**D.A. 8-4-2:VIII**)

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 dentro de límites, responsable de haberla tocado (**D.A. 6-3-4:I-V**) (**D.A. 2-11-4:I**)
b. Un jugador dentro de 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 B-30. 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 de partido se inicia con el snap. [Citado por 6-3-4-a]

V. Tan pronto como el 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 dentro de 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). (**D.A. 8-4-2:VII**)

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 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 portador de la pelota y la pelota están o han estado 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 (o cuando todo el cuerpo del portador de la pelota y la pelota han estado 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. Este 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 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 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 B-2 y la avanza hasta B-12, 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 1/10@B-27. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b]

III. El Equipo A realiza el snap en la 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 B-2 y A43 la recupera en B-6. Mientras la pelota estaba libre, B77 agarró a A21 en B-10. **APLICACIÓN:** El Equipo A puede cancelar el privilegio del toque ilegal aceptando la penalización por holding, aplicado desde el punto previo y que otorga un primer down automático. 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 B-25. 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 en B-10. [Citado por 6-3-11]

V. El Equipo A realiza su snap en la yarda 50 y chuta 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 B-4. 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, 1/10@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 sideline para cubrir un punt cuando pisa la sideline y regresa inmediatamente dentro de límites para continuar la jugada. Consigue placar al retornador en B-30. **APLICACIÓN**: Falta de A88 por regresar dentro de límites 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 B-35.

Faltas del Equipo Chutador

ARTÍCULO 13. Las penalizaciones por todas las faltas del equipo chutador, que no sean kick-catch interference (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, por regla, tanto desde el punto previo como desde el punto básico, con la repetición del 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 4/7@A-35. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. El chut es parcialmente bloqueado y sale fuera de límites en A-45. **APLICACIÓN**: Falta por formación ilegal. El Equipo B puede tener la pelota, 1/10@A-40 después de la penalización de cinco yardas que se aplica en A-45 (punto de pelota muerta) o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en A-30. [Citado por 6-3-13]

II. El Equipo A hace un punt en cuarto y siete en A-35. 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 hasta A-28 donde es placado. **APLICACIÓN**: El Equipo B puede declinar la penalización para tener la pelota en A-28 o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en A-30. [Citado por 6-3-13]

III. El Equipo A hace un punt en cuarto y siete en A-35. 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 A-32. **APLICACIÓN**: El Equipo B puede tener la pelota, 1/10@A-27 después de la penalización de cinco yardas que se aplica en A-32 (punto de pelota muerta) o elegir aplicar la penalización en el punto previo con el cuarto down repetido en A-30. [Citado por 6-3-13]

IV. Cuarto y 15 en A-5. 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 B-45. **APLICACIÓN**: El Equipo B tiene la opción de tener la posesión después de que se aplique la penalización desde B-45 a A-45 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 libre 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 en 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 en B-20 [Citado por 6-3-14-a]

II. 4/6 en 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 en A-29 o declinar la falta y pelota para el Equipo B, 1/10 en B-40. [Citado por 6-3-14-a]

III. Cuarto y 7 en B-20. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. Los 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 mientas 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 B-15. (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 B-20. El Equipo A está en formación para intentar un field goal. El Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. Los 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 B-10. **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 kick-catch interference 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 falta por kick-catch interference 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 y de fair catch, independientemente 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, a 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 kick-catch interference [S33: KCI]. Por una falta en una jugada de free kick por detrás de B-25 contra un jugador que ha realizado una señal válida de fair catch: Penalizar desde B-25 [S33: KCI]. Por falta detrás de la goal line: Conceder un touchback y penalizar desde el punto siguiente. Los infractores flagrantes serán descalificados [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:** Kick-catch interference. 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:** Kick-catch interference. Penalización – 15 yardas desde el punto de la falta. Descalificación del jugador del Equipo A si 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) Kick-catch interference. 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 el kick-catch interference 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 B-35 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, Kick-catch interference. 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 B-20 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, Kick-catch interference. 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 B-30. 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 Kick-catch interference. 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 Kick-catch interference. 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 B-30 esperando el punt mientras la pelota desciende, y, su compañero B88, está tres yardas en frente suyo en 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 B-25. **APLICACIÓN**: Pelota para el Equipo A, primero y 10 en B-25. No es kick-catch interference. 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 kick-catch interference. 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 B-32. [Citado por 6-4-1-b]

XIII. B44 está en posición de atrapar un punt en B-25. 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 entra 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 yarda 25 del Equipo B, la pelota pertenece al Equipo B en su propia yarda 25. La pelota 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 pelota lista para jugar. Después del reloj de 25 segundos o después de la señal de pelota lista, se puede cambiar la posición de la pelota 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 continua 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 pertenece al Equipo B 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-III**) (**D.A. 6-4-1:VII**)

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 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 después de que cualquier jugador del Equipo B haya 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 B-35. **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 B22 realiza una señal inválida de fair catch mediante una breve sacudida de su mano levantada. Atrapa la pelota en B-35 y corre a B-40 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. Primero y 10 del Equipo B en B-30. [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 yarda B-25, la pelota pertenece al Equipo B en su propia yarda 25).

b. 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**)

c. El concepto de señal inválida por delante de la zona neutral sólo se aplica al Equipo B.

d. 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-a y 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 25; (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, 10 yardas desde el punto de falta [S40: IBK]. Chut de Scrimmage: 10 yardas aplicadas desde el punto posterior al chut de scrimmage [S40: IBK]. Si se comete una falta personal junto con esta acción, la penalización son 15 yardas y los infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DSQ].

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 10 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 el punt. Mientras la pelota está rodando por el suelo en B-45, B1 usa sus manos para empujar a un oponente para conseguir la pelota, y la pelota es declarada muerta en posesión del Equipo B. **APLICACIÓN:** Penalización – 10 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 tiene esta protección (**D.A. 6-5-5:I-III**).

PENALIZACIÓN – Falta a pelota muerta. Pelota para el equipo receptor, 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. [x]

b. Ningún jugador pondrá la pelota en juego antes de que esté lista para jugar (Regla 4-1-4). [x] (**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, la pelota será llevada a la hash mark más cercana.

Shift y False Start

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. *False start.* Cada una de las siguientes situaciones constituye un false start del Equipo A si ocurre antes del snap y después de que la pelota esté lista para jugarse, y de que todos los jugadores estén en una formación de scrimmage:

1. Cualquier movimiento de uno o más jugadores que simule una acción en el snap. Esto incluye el desplazamiento brusco de uno o varios 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 un false start 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 un false start 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 del ataque 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 hundiendo 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. (**D.A. 7-1-3:VI**)

5. El equipo de ataque 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 un false start.

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 parado. 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 false start. 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 un false start. El Equipo A no llegó nunca a cumplir 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 un false start si el quarterback hace cualquier movimiento rápido, impetuoso que simule el inicio de la jugada, En (a) no hay falta; (b) false start de A12.

Requisitos del Equipo de Ataque – 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 solamente si 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 de ataque en una formación de chut de scrimmage que rompan la zona neutral con su(s) mano(s) o señalando a un oponente].

d. *False start.* Ningún jugador del Equipo A puede cometer un false start (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, false start. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. [Citado por 7-1-3-d]

IV. El snapper A1 levanta o mueve la pelota hacia delante 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, false start. 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. Los jugadores de línea adyacentes son aquellos que están a 2 yardas el uno del otro.

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 de Ataque – 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:IX**)
   3. Al menos cinco jugadores de línea deben utilizar 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. (**D.A. 7-1-4:III**)
   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: (**D.A. 7-1-4:VII**)
      (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 arbitral 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. (**D.A. 7-1-4:I-II, X**)
   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 realizar 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.

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 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. En cuarto down, el Equipo A se alinea con A11 diez yardas directamente detrás del snapper. Los otros tres backs están abiertos, fuera de la tackle box. Solo cuatro jugadores de línea del Equipo A tienen números en sus uniformes entre 50 y 79. A11 recibe la pelota del snapper con el Equipo A en esta formación. **APLICACIÓN:** Formación legal y formación de chut de scrimmage. El Equipo

A puede colocar todos sus backs en el lado del campo donde el chutador tiene la intención de chutar la pelota, si lo desea (Regla 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a]

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. [Citado por 7-1-4-a-2]

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. [Citado por 7-1-4-b-1]

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 la jugada 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 de ataque, 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. Ningún jugador alineado dentro de la primera yarda desde la línea de scrimmage (estacionario o no) puede 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. Ninguna persona sujeta a las reglas usará palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se están preparando para poner la pelota en juego. Ninguna persona sujeta a las reglas podrá hacer señales defensivas que simulen el sonido o la cadencia de, o interferir de ninguna manera con, las señales de inicio de jugada del equipo de ataque. (**D.A. 7-1-5:V**)

PENALIZACIÓN – [4-5] Falta a pelota muerta, retraso del 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 de ataque, 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 parado 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 de ataque. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta, retraso del juego. Cinco yardas de penalización desde el punto siguiente. [Citado por 7-1-5-a-4]

V. 3/2 @ B-45. El Equipo A está en formación y el snap es inminente. El QB está en shotgun y está utilizando una palmada como señal de inicio. Un (a) miembro del Equipo B; (b) ayudante del entrenador del Equipo B da una palmada haciendo que el jugador más abierto del Equipo A cometa un false start o que el snapper realice el snap. **APLICACIÓN**: Falta a pelota muerta, retraso del juego por señales desconcertantes [S21] tanto para (a) como para (b). El Equipo A tendrá 1/10 @ B-40. La regla establece que ninguna persona sujeta a las reglas podrá hacer señales defensivas que simulen el sonido o la cadencia de, o interferir de ninguna manera con, las señales de inicio de jugada del equipo de ataque. La regla cubre a los miembros del equipo o entrenadores que aplauden cuando el snap es inminente y podría causar el false start del ataque. [Citado por 7-1-5-a-5]

Entregar la Pelota hacia Delante

ARTÍCULO 6. Ningún jugador puede entregar la pelota hacia delante 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 delante a otro jugador del back si ambos están por detrás de su línea de scrimmage y el jugador que entrega la pelota hacia delante 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 delante 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 delante 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 cerca 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 de ataque 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. [x] Cuando un pase hacia atrás o fumble sale fuera de límites entre las goal lines: (**D.A. 7-2-4:II**)

   1. Por delante del punto del pase hacia atrás o fumble, la pelota pertenece al equipo pasador o que ha hecho el fumble en el punto del pase hacia atrás o fumble [x]
   2. Por detrás del punto del pase hacia atrás o fumble, la pelota pertenece al equipo pasador o que ha hecho el fumble en el punto de fuera de límites.

b. *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 delante (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 la pelota 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).

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 Delante

Pase Legal hacia Delante

ARTÍCULO 1. El Equipo A puede realizar un único pase hacia delante a lo largo de cada down de scrimmage antes de un cambio de posesión, siempre y cuando el pase sea lanzado desde un punto en o por detrás de la zona neutral. (**D.A. 7-3-1:I-II**)

Decisión Aprobada 7-3-1

I. 1/10@A-25. El QB A12 está en shotgun y el receptor A80, que está alineado en el lado ancho del campo, se mueve hacia A12 antes del snap. En el snap A80 se dirige hacia A12 para correr la jet sweep. A12 lanza la pelota al aire y A80 (a) atrapa la pelota cuando se cruzan delante de A12 y A80 gira hacia la end zone y pisa fuera de límites en A-40, o (b) hace un muff y la pelota cae al suelo. **APLICACIÓN**: El lanzamiento de A12 se considera un pase legal hacia adelante a menos que sea clara y obviamente lanzado hacia atrás: (a) Pase hacia adelante completo a A80 y la carrera hacia la end zone resulta en un primer down para el ataque. (b) Cuando la pelota golpea el suelo, se considera un pase incompleto y la jugada muere. [Citado por 7-3-1]

II. 1/10@A-25. El QB A12 está en shotgun y el receptor A80, que está alineado en el lado ancho del campo, se mueve hacia A12 antes del snap. En el snap A80 se dirige hacia A12 para correr la jet sweep. A12 lanza la pelota al aire, pero es un engaño de jet sweep y A80 pasa de largo y no toca la pelota. A12 atrapa la pelota y: (a) corre hacia la end zone y pisa fuera de límites en A-40, o (b) lanza un pase hacia delante a A88 atrapado en A-40 y es placado ahí. APLICACIÓN: El lanzamiento de A12 se considera un pase legal hacia adelante a menos que sea clara y obviamente lanzado hacia atrás: (a) La recepción del pase hacia adelante de A12 es legal y el avance resulta en un

primer down para el ataque. (b) La recepción del pase hacia adelante de A12 es legal, pero el pase de A12 a A88 es el segundo pase hacia adelante durante el mismo down y es un Pase Ilegal hacia Adelante según la Regla 7-3-2-d. [Citado por 7-3-1, 7-3-2-d]

Pase Ilegal hacia Delante

ARTÍCULO 2. Un pase hacia delante 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 durante el down.
d. Es el segundo pase hacia delante en el mismo down. (**D.A. 7-3-1:II**)
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 a parte de él mismo. (**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 a parte de él mismo (**D.A. 7-3-2:I**).

   [***Excepción:*** No es falta si el pasador está o ha estado por fuera de la tackle box 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-XI, XIII**). 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 tackle box y en un intento de no perder yardas, lanza intencionadamente un pase desesperado hacia delante 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 delante 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 delante al suelo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia delante 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 delante al suelo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia delante 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 delante 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 delante 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 delante 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 de 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 tackle box cuando lanza un pase legal hacia delante 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 tackle box. A punto de ser placado, A22 lanza un pase hacia delante 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 tackle box 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 tackle box. Bajo una fuerte presión, A63 sale de la tackle box 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. Segundo y 10 en la yarda 40 de A. En formación de shotgun, A11 coge un snap largo y entrega la pelota 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 tackle box. Evitando a placadores, A11 corre fuera de la tackle box 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 delante. 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. 3/10@A-30. 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 A-28 y es placado en A-32. **APLICACIÓN**: Pase ilegal hacia delante; pérdida down en el punto del pase. 4/20@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 de A77, porque la regla del toque ilegal se aplica sólo a un pase legal hacia delante (Regla 7-3-11).

XIII. El quarterback A11 retrocede para pasar y corre fuera de la tackle box. Hace un fumble, pero la pelota rebota hacia sus manos. Justo después pasa la pelota hacia delante 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. [Citado por 7-3-2-h]

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 delante.
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 del Equipo A 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 A que salga fuera de límites y vuelva dentro de límites durante un down podrá tocar un pase legal hacia delante en el terreno de juego o en las end zones o mientras 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 originalmente elegible del Equipo A 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 delante. El toque de A88 es 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 delante. Vuelve al campo, pero no toca la pelota y agarrado por parte de un oponente antes de que la pelota sea tocada por algún jugador. **APLICACIÓN:** No es Pass interference – A88 no es elegible para atrapar el pase legal hacia delante. Penalización – 10 yardas aplicadas desde el punto previo y primer down automático. [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 delante que se dirige hacia él, A44 pisa accidentalmente la sideline, salta, hace un muff en el aire, vuelve dentro de límites, asegura la pelota y aterriza sobre sus rodillas dentro de límites con la pelota sujeta 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 delante, 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 delante 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 delante 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 delante 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 delante 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 delante 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 delante. 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 delante en su yarda 30. Mientras todavía está en el aire, es placado por B40 y llevado hacia delante hasta A-34, 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 delante 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 B-2. 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 delante 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 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 delante 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 la 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 hacia delante 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 hacia delante (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 delante 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 hacia delante 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 dentro de límites y la pelota nunca toque el suelo, el pase es completo.

XI. El receptor A85 sujeta un pase hacia delante 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 B-2 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 hacia delante 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 delante 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 delante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto previo.

c. Cuando un pase ilegal hacia delante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto del pase (***Excepción:*** Si el Equipo B 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 A-6. A1 lanza intencionadamente un pase hacia delante 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 delante desde su end zone. B2 intercepta y es placado en A-20. **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 A-20. [Citado por 7-3-7-c]

Contacto Ilegal y Pass Interference

ARTÍCULO 8.

a. A lo largo de un down donde un pase legal hacia delante 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. El pass interference del ataque 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 delante que cruza la zona neutral. Es responsabilidad del jugador del equipo de ataque el evitar a los oponentes. No es pass interference del ataque (**D.A. 7-3-8:IV-VI, X, XIII, 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 de ataque en esa zona obstruye a un oponente, siendo el pase no atrapable.

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

c. El pass interference 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 delante atrapable. Ante la duda, un pase legal hacia delante es atrapable. El pass interference de la defensa sólo tiene lugar después de que se haya lanzado un pase legal hacia delante (**D.A. 7-3-8:VII, VIII, XI y XII**).

No es pass interference de la defensa (**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 un pass interference.

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 delante 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 pass interference de la defensa 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 pass interference. 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 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, pass interference del ataque. 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 sus manos para contactar con B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, pass interference del ataque, si el pase legal hacia delante 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, pass interference del ataque si el pase legal hacia delante cruza la zona neutral. Si el contacto inicial de B1 fuese por debajo de la cintura [x], 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 delante es atrapable. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, pass interference 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 delante 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 pass interference de la defensa. 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 delante es lanzado hacia la portería. Mientras la pelota está en el aire, A88 corta hacia el interior, en dirección al pase hacia delante 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, Pass interference 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 pass interference 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 delante, 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 delante. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, pass interference del ataque. 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 delante 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 B-2. [Citado por 7-3-8 Penalización]

XV. A80 y B60 están intentando atrapar un pase hacia delante 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 pass interference del ataque. [Citado por 7-3-8-b]

XVI. En un pase legal hacia delante 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, pass interference del ataque. Penalización – 15 yardas desde el punto previo. [Citado por 7-3-8-b]

Pass Interference: 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 delante atrapable.
    1. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down en el que un pase hacia delante cruza la zona neutral son infracciones de pass interference sólo si el receptor tenía la oportunidad de recibir un pase hacia delante atrapable.
    2. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down en el que un pase hacia delante no cruza la zona neutral son infracciones a la Regla 9-3-4 y serán penalizadas desde el punto previo.
d. Las reglas del pass interference sólo se aplican a lo largo de un down donde un pase legal hacia delante cruza la zona neutral (Reglas 2-19-3 y 7-3-8-a, b y c). (**D.A. 7-3-9:II**)
e. El contacto de un jugador del Equipo B con un receptor elegible que incluye una falta personal y que interfiere con la recepción de un pase atrapable, puede penalizarse como pass interference o como una falta personal de 15 yardas 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 interference. (**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 pass interference si está implicado un pase hacia delante atrapable.
h. Las reglas del pass interference 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 pass interference (**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 delante queda corto o es demasiado largo es desentenderse de la pelota y es ilegal. No constituye un pass interference, 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 infractores flagrantes deberán ser descalificados.

Decisión Aprobada 7-3-9

I. Un pase legal hacia delante más allá de la zona neutral es tocado o muffeado por un receptor elegible de cualquier equipo o rebota en un árbitro. Después de esto, mientras el pase todavía está en el aire, cualquier jugador del Equipo A o del Equipo B agarra [x] a un oponente elegible que está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Las reglas de pass interference no se aplican después de que el pase haya sido tocado. Penalizar como una falta a lo largo de una pelota suelta. Penalización – 10 [x] yardas desde el punto previo (Regla 9-3-4). [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 pass interference de la defensa. A88 es inelegible al pisar fuera de límites. (Regla 7-3-3) [Citado por 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Receptor Inelegible 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 delante 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 la pelota aterriza cerca o más allá de la sideline.) (**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 delante 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 delante que cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, pass interference del ataque. 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 A-40. El pase cruza la zona neutral y es incompleto en 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 delante hasta que haya sido tocado por un oponente o un árbitro (**D.A. 5-2-3:I**) (**D.A. 7-3-2:XII**) (**D.A. 7-3-11:I-II**)

PENALIZACIÓN – Cinco yardas desde el punto previo, pérdida de down [S16 y S9: ITP].

Decisión Aprobada 7-3-11

I. Avanzada la mitad, el quarterback A10, quien no ha estado por fuera de la tackle box, 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 de 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 delante 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 desde el punto previo, que incluye pérdida de down, 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 con pérdida de down. (c) Penalización de cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down. Se cuenta el down si se declina la penalización; el punto de pelota muerta puede ser 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]

Falta Personal y Conducta Antideportiva del Equipo B durante jugadas de pase legal hacia delante

ARTÍCULO 12. Las penalizaciones por faltas personales y conductas antideportivas del Equipo B durante una jugada de pase legal hacia delante completo son aplicadas desde el final de la carrera cuando esta 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 hacia delante 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 9-1Penalización) [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]

II. 2/10 @A-20. A11 lanza un pase hacia delante hacia A88. Durante el pase, el defensive end B88 es penalizado por conducta antideportiva. El pase a A88 es (a) completo para una ganancia de 10 yardas en A-30 donde A88 es placado. (b) incompleto o interceptado. **APLICACIÓN:** (a) La penalización es aplicada desde el final de carrera, que es A-30; primero y 10 para el Equipo A en A-45. (b) La penalización se aplica desde el punto previo, primero y 10 para el Equipo A en A-35 (Regla 9-2-1 Penalización).

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: (**D.A. 8-3-2:IX**)

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

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 se mantiene (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:

a. Un portador de la pelota, avanzando desde el campo de juego, tiene posesión de una pelota viva cuando ésta cruza 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**)
b. Un jugador atrapa un pase hacia delante en la end zone del oponente (**D.A. 5-1-3:I-II**)
c. 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, 7-2-5 y 8-3-2-d-5). (**D.A. 8-2-1:X**)
d. 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**)
e. El Referee concede un touchdown bajo las previsiones de la Regla 9-2-3 Penalización.

Decisión Aprobada 8-2-1

I. 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]

II. 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 la 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 delante a un compañero que está parado 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 B-1. La pelota está en su posesión cuando (a) toca el pylon; (b) pasa sobre la parte superior del pylon; (c) cruza la goal line 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 B-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 B-1 y pasa por fuera del pylon, y 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 B-1. [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 por fuera (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. Se determina la pelota 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 lo golpea con el pie. Así la pelota en ambos casos está muerta antes de que cruce la zone neutral. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

IX. El portador de la pelota A1 es placado y su máximo avance es parado dentro de límites cerca de la goal line y de la sideline a su derecha. Cuando es parado 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 convierte en muerta cuando el jugador extiende la mano más allá del plano de la goal line. (b) No es touchdown, ninguna parte del cuerpo de A1 toca ni el pylon ni la end zone. Aquí, 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 está corriendo hacia la goal line del Equipo B. A A33 deja caer la pelota en la yarda uno, hace círculos en la end zone y corre al team area, creyendo que ha anotado un touchdown. 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**: Cuando un fumble se detiene dentro de límites y ningún jugador intenta asegurar la pelota antes del punto del fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto del fumble. Pelota para el Equipo A en la yarda 1. [Citado por 8-2-1-c]

SECCIÓN 3. Down de Try

Como se Anota

ARTÍCULO 1. Si el try resulta en lo que sería 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. Otorgar dos puntos al 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 bloqueado de try del Equipo A cuando B19 hace un muff del chut en vuelo en la end zone. A66 lo recupera en la end zone. **APLICACIÓN:** Otorgar dos puntos al 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 reloj de partido está parado después de un touchdown o en el tercer periodo o siguiente(s) periodo(s) extra. 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 se pondrá en juego por el equipo que ha anotado un touchdown de seis puntos. Si se anota un touchdown a lo largo de un down donde el tiempo del cuarto periodo termina o en la segunda serie de posesión en un periodo extra, no se intentará el try a no ser que el punto/s 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 faltas (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1). (**D.A. 3-2-4:IV**)

d. El try termina cuando:

   1. Cualquiera de los equipos anota.
   2. La pelota se declara muerta por regla. (**D.A. 8-3-2:IV-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, 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 muere 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 se aplica en el siguiente kickoff (Reglas 10-2-7-a y 10-2-7-b). [Citado por 8-3-1, 8-3-2-d-2]

VII. En un try, B1 intercepta un pase legal hacia delante del Equipo A en su end zone. Corre con la pelota hasta cruzar la goal line del Equipo A, y (a) no hay faltas durante la carrera, (b) B3 hace un clipping durante la carrera o (c) A2 hace una falta durante la carrera. **APLICACIÓN:** (a) Otorgar dos puntos al Equipo B. (b) No hay anotación, el try ha finalizado, y la penalización se aplica en el siguiente kickoff (Regla 10-2-7-a). (c) Otorgar dos puntos al Equipo B, y la penalización se aplica en el siguiente kickoff (Reglas 8-3-1, 10-2-7-a y 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. A2 recupera la pelota y la lleva hasta la end zone del Equipo B. **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. B75 hace un fumble y la pelota rueda hasta la end zone, donde B61 la recupera mientras es placado. **APLICACIÓN:** Safety. Otorgar un punto al Equipo A (Regla 8-1-1).

Faltas Durante un Try Antes de un Cambio de posesión

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 del down después de una compensación de faltas se tiene que hacer desde el punto previo (**D.A. 8-3-3:II, IV-V**)

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 siguiente kickoff.
3. Si antes de un cambio de posesión, el Equipo A comete una falta que no se compensa con otra del Equipo B, y a lo largo del down no hay ningún otro cambio de posesión ni 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. *Roughing o running into the kicker o holder:* La violencia o el contacto contra el chutador o el holder es una falta a pelota viva.

f. *Kick-catch interference:* La penalización por kick-catch interference 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 otorga el try, la penalización se aplica en el punto previo. Si la falta es del Equipo B y se anota el try, se otorga 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 B-3, el Equipo A comete un false start y es penalizado a la B-8. El intento de chut es bloqueado, pero, en el momento del snap, B77 invadía la zona neutral. La falta coloca la pelota en B-4 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 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 delante. 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 delante y A55 le placa tirándole de la máscara. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan entre sí y se repite el down.

Faltas Durante un Try Después de un Cambio de posesión

ARTÍCULO 4. Las faltas después de un cambio de posesión se tratan de manera especial (Regla 10-2-7). (**D.A. 8-3-4:I-IV**)

Decisión Aprobada 8-3-4

I. B15 intercepta un pase legal hacia delante 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:** La penalización se aplica en el siguiente kickoff (Regla 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]

II. B1 intercepta un pase legal hacia delante del Equipo A y corre hasta el medio del campo. Durante la carrera de la intercepción, B2 hace un clipping en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** La penalización se aplica en el siguiente kickoff (Regla 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]

III. Durante un intento de try de 2 puntos, el Equipo A es penalizado por un 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. **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 es penalizado por un 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. **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 travesaño y entre los postes 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 travesaño entre los postes y muere más allá de la end line o el viento lo lleva hacia atrás pero no vuelve a pasar por encima del travesaño y muere en cualquier lugar, se anotará un field goal. El travesaño y los postes se tratan como una línea, no como un plano, con el fin de determinar el máximo avance de la pelota.

Siguiente Jugada

ARTÍCULO 2.

a. *Field Goal anotado.* Después de la anotación de un field goal, la pelota se pondrá en juego mediante un kickoff o en el punto siguiente en periodos extra. El equipo que anotó el field goal realizará el kickoff.

b. *Intento fallido 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 yarda 20 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 faltas.
   2. Si la pelota no cruza la zona neutral, o si el Equipo B toca la pelota más allá de la zona neutral, se aplican todas las reglas relativas a los chuts de scrimmage (**D.A. 6-3-4:II**) (**D.A. 8-4-2:I-VIII**) (**D.A. 10-2-3:V**)

Decisión Aprobada 8-4-2

I. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en B-40. El intento de field goal del Equipo A no es tocado por nadie y rueda hasta morir en B-7. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en B-40. [Citado por 8-4-2-b-2]

II. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en B-40. 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 B-5. [Citado por 8-4-2-b-2]

III. Cuarto down y ocho yardas por avanzar en B-40. 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 B-18. El intento fallido 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 fallido 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 B-18. 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 B-28, 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 B-28 (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 B-15. 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 B-13, donde B44 hace un muff. A44 recupera la pelota en B-11. **APLICACIÓN**: Primero y 10 para el Equipo A en B-11. 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 delante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, por encima o por detrás de su propia goal line, o se convierte 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-XII**) (**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 vaya desde la end zone hacia el terreno de juego y sale fuera de límites (Regla 7-2-4-a-1) o que se detiene en el suelo y ningún jugador intenta recuperarlo (Regla 7-2-5).

   Si las condiciones (a)-(c) se cumplen, 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, V**) (**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 la 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 delante (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 B-5 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 la 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 B-4. 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 en ambos, (a) y (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 B-2, pero es contactado y hace otro fumble. La pelota rueda dentro de la end zone y cruza sobre la end line. **APLICACIÓN**: Touchback. Pelota del Equipo B, primero y 10 en B-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 delante 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, 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. Cuarto y Goal en 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.

XII. Después de un safety, el Equipo A realiza un free kick desde su propia yarda 20 con un viento muy fuerte. El viento devuelve la pelota por encima de la cabeza del chutador y rebota en la yarda 15 del Equipo A. La pelota rueda hasta la end zone del Equipo A, donde se detiene. La pelota chutada hasta la zona de anotación del equipo A, donde se detiene. Debido a la confusión, ningún jugador intenta recuperar la pelota y es declarada muerta. **APLICACIÓN**: Safety. La Regla 8-5-1-a prevalece sobre cualquier intento de aplicar la Regla 8-2-1-c. [Citado por 8-5-1-a]

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 periodos extras y 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 delante 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 de ataque 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 de ataque 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 delante 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. 3/5 en B-20. El back defensivo B44 intercepta un pase hacia delante 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, a menos que el touchback sea resultado de un free kick, en cuyo caso la pelota pertenece al Equipo B en su yarda 25. La pelota se pondrá en juego en o entre las hash marks mediante un snap (***Excepción:*** Reglas de periodos extra). El snap se hará en el punto medio de entre las hash marks, a no ser que se escoja una posición diferente en o entre las hash marks por el equipo designado para poner la pelota en juego antes de que el reloj de jugada esté a 25 segundos 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 faltas.

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 usado 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 el free kick en A-45. (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 violencia innecesaria son faltas personales. Para faltas personales flagrantes que exijan 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 se aplican desde el punto previo. Otorgar un safety si las faltas a pelota viva ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S7, S24, S25, S26, S28, 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 delante (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 Golpear o Tripping

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, palma, puño, 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:II, IV**).
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. No se podrá hacer tripping. Tripping es usar intencionadamente la parte baja de la pierna o el pie para obstaculizar a un oponente por debajo de las rodillas (hacer la zancadilla) (Regla 2-28). (**D.A. 9-1-2:I**)

Decisión Aprobada 9-1-2

I. Un jugador de defensa saca el pie y pone la zancadilla 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-c]

II. A1, un portador de la 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. [Citado por 9-1-2-a]

III. A11 completa un pase hacia delante a A88 que es placado dentro del terreno de juego más allá de la zona neutral. 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 A88 es placado (Reglas 7-3-12 y 9-1 Penalización). [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]

IV. 1/10 en 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 en 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. [Citado por 9-1-2-a]

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

ARTÍCULO 3. Ningún jugador apuntará y hará contacto fuerte e intencionado contra un oponente con la corona del casco. La corona del casco es el segmento superior del casco; es decir, el área circular definida por un radio de 6 pulgadas desde el vértice (parte superior) del casco. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de targeting (ver Regla 2-35). (**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 tackle box buscando a un receptor abierto. Antes o justo cuando lanza la pelota, A12 es contactado por el lado a la altura de las costillas, muslos o rodillas por B79, quien se lanza y golpea con la corona de su casco. **APLICACIÓN:** Falta de B79 por targeting e iniciar el contacto con la parte superior de su casco. 15 yardas y primer down. B79 es descalificado automáticamente. [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 oponente indefenso (Regla 2-27-14) con el casco, antebrazo, mano, puño, codo u hombro. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de targeting (ver Regla 2-35). (**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 Video Judge 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 delante. 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 descalificado automáticamente [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 defensive end B89, quien está intentando placarlo. La cabeza de B89 está levantada y los jugadores chocan casco contra casco. **APLICACIÓN:** (a) No hay falta. Ninguno de los jugadores A20 y B89 son jugadores indefensos y ninguno ha apuntado a su oponente en el sentido de la Regla 9-1-3. (b) Falta de A20 por targeting. Al elegir atacar con su cabeza, A20 se convierte en sujeto de 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 a B-45, B66 apunta y se lanza contra A44 desde un lateral, haciendo un bloqueo ilegal por el lado ciego. B66 hace primero contacto con su antebrazo en (a) el cuello, (b) la parte superior del brazo u hombro; de A44. **APLICACIÓN:** (a) Falta de B66 por bloqueo ilegal 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 ilegal 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 lateral del 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, por fuera del defensive end B89. En una jugada de sweep en dirección a B89, éste se mueve a su izquierda para concentrarse en el portador de la pelota, perdiendo de vista a A81. A81 corta hacia adentro, apunta y se lanza hacia B89, contactando fuerte e intencionadamente con su antebrazo en el cuello de B89. **APLICACIÓN:** Falta por bloqueo ilegal 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 ilegal 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 defensores. El máximo avance de A33 ha sido parado y echado para atrás, pero la pelota no ha sido declarada muerta. El linebacker B55 se agacha y se lanza hacia delante, llevando su antebrazo hace 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 los oponentes y su avance ha sido parado. (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 decide 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 ha sido descalificado y que no habrá penalización de 15 yardas.

VIII. El retornador B44 está en posición de atrapar el punt. A88 corre por el campo y se lanza hacia B44, golpeando el lateral de su casco y hombro en la parte superior del cuerpo de B44 justo antes de que llegue la pelota. El Side Judge y Field Judge lanzan sus pañuelos e informan al Referee que A88 ha cometido un kick-catch interference 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 decide 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 ha sido descalificado pero que se aplicará la penalización de 15 yardas por el kick-catch interference.

IX. En un retorno de punt, B44 se lanza hacia A66 desde el lado ciego y lo golpea con el hombro. La fuerza del impacto es en por el lado, debajo del hombro de A66. **APLICACIÓN**: Falta por bloqueo ilegal por el lado ciego. A66 es un jugador indefenso porque B44 realiza un bloqueo ilegal 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 de ataque que están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de la zona libre de bloqueos (Regla 2-3-6) pueden hacer legalmente un clipping en la zona libre de bloqueos, con las siguientes restricciones:
   (a) Ningún jugador en la zona libre de bloqueos podrá bloquear a un oponente mientras 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 libre de bloqueos no puede salir de 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 libre de bloqueos desaparece 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 al portador de la pelota o el jugador que simule llevarla o intenta recuperar o atrapar legalmente un fumble, un pase hacia atrás, un chut o un pase hacia delante tocado, puede empujar a un oponente por debajo de la cintura cerca de las nalgas o en ellas (Regla 9-3-5 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 9-3-5 Excepción 5).
5. El clipping está permitido contra el portador de la pelota o el jugador que simule llevarla.

Bloqueo por Debajo de la Cintura

ARTÍCULO 6.

a. *Equipo A antes de un cambio de posesión:*
   1. Los jugadores de línea con su posición inicial completamente dentro de la tackle box pueden legalmente bloquear por debajo de la cintura en su carga inicial de la línea. Un bloqueo iniciado hasta la yarda 1 más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box. Después de la carga inicial de la línea, estos jugadores de línea pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la pelota salga de ella solamente si la fuerza inicial del contacto se dirige desde el frente. (**D.A. 9-1-6:VIII-IX, XI-XII**)

2. Los backs estacionarios alineados con cualquier parte de su cuerpo dentro de la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la pelota salga de ella solamente si la fuerza inicial del contacto se dirige desde el frente. Un bloqueo iniciado hasta 1 yarda más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box. (**D.A. 9-1-6:I-III, V-VI, X, XIII**)

   "Dirigido desde el frente" se define 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. Una vez que el jugador abandona la tackle box durante la jugada, se considera fuera de la tackle box durante el resto del down.
3. Cualquier otro jugador del Equipo A no puede bloquear por debajo de la cintura.

b. *Equipo B antes de un cambio de posesión:*
   1. Los jugadores alineados en una posición estacionaria dentro de 1 yarda de la línea de scrimmage dentro de la tackle box pueden bloquear legalmente por debajo de la cintura en la tackle box en su carga inicial de la línea (**D.A. 9-1-6:IV**).
   2. Cualquier otro jugador del Equipo B no puede bloquear por debajo de la cintura excepto contra el portador de la pelota o aquel que simule llevarla (**D.A. 9-1-6:VII**).

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 o aquel que simule llevarla.

d. *Cambios de posesión del equipo:*

   Después de cualquier cambio de posesión, los bloqueos por debajo de la cintura por parte de cualquier jugador son ilegales, excepto contra el portador de la pelota o aquel que simule llevarla.

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

Decisión Aprobada 9-1-6

I. 1/10 en A-40. El back A44 está alineado justo detrás del Tackle derecho y tiene su pie izquierdo dentro del pie exterior del Tackle. En el snap, A44 vuelve a la formación y bloquea a B77 por debajo de la cintura desde el lateral. B77 está dentro de la tackle box y 1 yarda en el backfield del ataque en el momento del bloqueo. Durante la jugada, A33 corre para una ganancia de 12 yardas. **APLICACIÓN:** El bloqueo de A44 es un bloqueo ilegal por debajo de la cintura porque no está dirigido desde el frente. Los backs estacionarios alineados en la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura en la tackle box hasta que la pelota salga de ella solamente si la fuerza inicial del contacto se dirige desde el frente. La penalización son 15 yardas y se aplican desde el punto previo. 1/25 en A-25 para el Equipo A. [Citado por 9-1-6-a-2]

II. 1/10 en A-40. El back A44 está estacionario y alineado 4 yardas detrás del Guard derecho. Después del snap, el QB A12 hace un drop back profundo y se mantiene en la tackle box mirando el downfield. El linebacker B55 hace un blitz entre el Guard y Tackle izquierdos y A44 se cruza al lado izquierdo de la formación y bloquea a B55 por debajo de la cintura en A-36. El bloqueo es dirigido desde el frente. Después del bloqueo, A12 completa el pase a A88 para una ganancia de 15 yardas. **APLICACIÓN:** No hay penalización en la jugada. El bloqueo del back A44 es legal debido a que los backs estacionarios alineados en la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la pelota salga de ella solamente si la fuerza inicial del contacto se dirige desde el frente. 1/10 en B-45 para el Equipo A. [Citado por 9-1-6-a-2]

III. El back A41 está estacionario detrás del Tackle derecho en una formación balanceada al snap. Su hombro izquierdo está dentro de la tackle box. El quarterback entrega la pelota al back A22 que corre recto. A41 bloquea a B2, quien se desplaza al backfield del ataque para hacer una jugada sobre el portador de la pelota antes de que A22 llegue a la línea de scrimmage. El bloqueo es por debajo de la cintura y claramente desde el lateral. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal. A41 está parcialmente dentro de la tackle box y detrás del segundo jugador de línea al snap, pero el

bloqueo no es desde el frente. [Citado por 9-1-6-a-2]

IV. El Defensive end B88 está alineado por fuera del hombro del Tackle A75. En la carga inicial de la línea, B88 bloquea al Tackle A75 por debajo de la cintura desde el lateral dentro de la tackle box. **APLICACIÓN:** No hay penalización por bloqueo ilegal por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-b-1]

V. El back A22 está estacionario dentro de la tackle box durante el snap. Después del snap, A22 "dispara" entre el tackle y el guard y bloquea a B55 por debajo de la cintura dirigido desde el frente. El contacto inicial es tres yardas más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. El bloqueo es dirigido desde el frente, pero es más allá de la zona neutral. [Citado por 9-1-6-a-2]

VI. Tercero y 7 en 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 A-34, 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). A44 es placado en B-45. **APLICACIÓN**: Bloqueo ilegal por debajo de la cintura La posición inicial de A22 es fuera de la tackle box, por tanto, A22 no puede bloquear legalmente por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-a-2]

VII. Primero y 10 en A-40. 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-39. A12 sale fuera de límites por A-48. **APLICACIÓN**: Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. B55 no estaba alineado en una posición estacionaria dentro de una yarda de la línea de scrimmage y, por tanto, no puede bloquear por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-a-2]

VIII. En el snap, el tight end A85 está alineado a seis yardas del snapper. Antes de que la pelota haya salido de la tackle box, A85 bloquea al tackle B77 por debajo de la cintura por el lado. **APLICACIÓN**: Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. La posición inicial de A85 es por fuera de la tackle box en el snap, así que A85 no puede bloquear por debajo de la cintura. Penalización de 15 yardas. [Citado por 9-1-6-a-1]

IX. 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-48. En cualquier caso, el bloqueo ocurre por debajo de la cintura por el lateral del oponente. **APLICACIÓN**: (a) Bloqueo legal. A66 ha salido de la tackle box, pero el bloqueo iniciado una yarda más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box. (b) Falta, bloqueo ilegal por debajo de la cintura. En este caso, A66 ha salido la tackle box y ha subido al segundo nivel para realizar este bloqueo bajo. Para ser legal, este bloqueo no puede ser por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-a-1]

X. 3/10@A-25. El Back A21 está parado y alineado en la tackle box. Justo después del snap, A21 sale inmediatamente fuera de la tackle box. El QB A12 está en el pocket para pasar y A21 ve al linebacker B54 haciendo blitz. A21 vuelve a la tackle box y antes de que A12 lance el pase, bloquea a B54 por debajo de la cintura en la tackle box y el bloqueo es dirigido desde el frente. APLICACIÓN: Falta de A21 por bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Una vez que un jugador abandona la tackle box durante la jugada, ese jugador se considera fuera de la tackle box durante el resto del down. A21 no puede bloquear por debajo de la cintura una vez considerado fuera de la tackle box. [Citado por 9-1-6-a-2]

XI. 3/10@A-25. El tackle izquierdo A77 está alineado dentro de la tackle box y el defensor B55 es un rusher alineado cerca de la línea de scrimmage y por fuera de A77. En el snap, A77 retrocede en la protección del pase y B55 va directo hacia el pasador. Durante la carga inicial de la línea de B55, A77 bloquea a B55 por debajo de la cintura y el bloqueo se dirige desde un lado muy por detrás de la zona neutral. A77 tiene un pie en la tackle box cuando se inicia el bloqueo. APLICACIÓN: Bloqueo legal de A77. Esta acción se considera parte de la carga inicial de la línea y

A77 puede bloquear por debajo de la cintura y no está restringido a bloquear por debajo de la cintura desde el frente. Después de la carga inicial, y si es claramente una segunda acción, entonces A77 está restringido a bloquear por debajo de la cintura en la tackle box y el bloqueo debe ser dirigido desde el frente. [Citado por 9-1-6-a-1]

XII. 3/10@A-25. El tackle izquierdo A77 está alineado dentro de la tackle box y el defensor B60 está alineado cerca de la línea de scrimmage y dentro de A77 y está de cabeza sobre el guard izquierdo. La jugada es una toss sweep hacia la derecha y cuando B60 (en su carga inicial) comienza su persecución, A77 se suelta hacia la derecha y bloquea a B60 por debajo de la cintura desde el lateral. **APLICACIÓN**: Bloqueo legal de A77. Esta acción se considera parte de la carga inicial de la línea y A77 puede bloquear por debajo de la cintura y no está restringido a bloquear sólo por debajo de la cintura desde el frente. No hay conteo de pasos para la carga inicial de la línea, sólo se juzga si la acción se convierte en un segundo acto. Después de la carga inicial, y si es claramente un segundo acto, entonces el bloqueo por debajo de la cintura de A77 en la tackle box debe ser dirigido desde el frente. [Citado por 9-1-6-a-1]

XIII. 3/10@A-25. El Back A21 está parado y alineado en la tackle box. Justo después del snap, A21 se levanta inmediatamente y bloquea a un linebacker en blitz 1 yarda más allá de la zona neutral. El bloqueo es por debajo de la cintura y dirigido desde el frente. **APLICACIÓN**: Bloqueo legal de A21. Un bloqueo iniciado 1 yarda más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box tanto para un línea como para un back considerando que ese bloqueo cumple todos los demás requisitos para un bloqueo legal por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-a-2]

Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites

ARTÍCULO 7.

a. 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**)
b. Ningún oponente placará o bloqueará al portador de la pelota cuando esté claramente fuera de límites, o lo lanzará al suelo después de que la pelota se convierta en muerta.
c. 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. (**D.A. 9-1-7:II**)

Decisión Aprobada 9-1-7

I. 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 la pelota o a cualquier otro oponente que esté en el suelo cuando la pelota se convierte en muerta. [Citado por 9-1-7-a]

II. En una sweep hacia la sideline, el linebacker B55 sale fuera 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. [Citado por 9-1-7-c]

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 portador de la pelota 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 apertura 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 falta.

Roughing the Passer

ARTÍCULO 9.

a. Ningún jugador defensivo debe golpear innecesariamente a un pasador cuando es obvio que la pelota ha sido lanzada. 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 la pelota ha salido de la mano del pasador (**D.A. 9-1-9:I**). (***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 libera al jugador defensivo de la responsabilidad por faltas personales como se describe en esta sección).
   4. Lanzar al pasador (pase hacia delante) 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 del ataque está en postura de pase con uno o ambos pies en el suelo, ningún jugador defensivo, no derribado, le golpeará fuerte e intencionadamente en el área de las rodillas o por debajo. El jugador defensivo, además, no rodará ni se lanzará con fuerza al área de las rodillas o por debajo. (**D.A. 9-1-9:II, III**).

   Excepciones:
   1. No es falta si el jugador de ataque es el portador de la pelota o simula llevarla sin estar en postura de pase, dentro o fuera de la tackle box.
   2. No es falta si el jugador de 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 falta si el jugador de 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 durante el down.

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:** Roughing the Passer. 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. [Citado por 9-1-9-a-3]

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 B-40. **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) B-40, punto de final de carrera por A44. [Citado 9-1-9-b]

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 cae

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 hacia delante) 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-b]

Chop Block

ARTÍCULO 10. No se permiten 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 delante, 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 yendo de su contacto con B50 cuando A27 bloquea a B50 en su rodilla. **APLICACIÓN:** Chop Block, 15 yardas. Aplicación desde 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 guard izquierdo A65 y el tackle izquierdo A79 bloquean simultáneamente a B66, quien 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. Después del snap de la pelota, el snapper A54 roza al nose guard B62 en su camino al bloqueo de un linebacker. A54 realiza un pequeño contacto contra B62, o B62 se escapa y usa su brazo para iniciar un contacto con A54. Mientras B62 y A54 están en contacto, el guard 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 hay chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]

Elevación y Saltar (Leverage y Leaping)

ARTÍCULO 11.

a. Ningún jugador defensivo, en un intento de obtener ventaja, puede pisar, saltar o pararse sobre un oponente.
b. Es falta si un jugador defensivo avanza y trata de bloquear un chut o chut aparente en un field goal o try saltando directamente sobre el cuerpo de un oponente. No es 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 falta si un jugador defensivo, que está dentro de la tackle box, intenta bloquear un punt o un punt aparente 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 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 chut aparente, 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 levantado por un compañero de equipo, o ser elevado, propulsado o empujado.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde 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. Esto es una conducta antideportiva.

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 contactará contra un receptor cuando un pase hacia delante lanzado hacia ese receptor sea obviamente inatrapable. Esto es una falta personal y no un pass interference.
b. Ningún jugador contactará 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 de la defensa puede iniciar el contacto contra el snapper hasta que haya pasado un segundo desde el snap. (**D.A. 9-1-14:I-III**)

Decisión Aprobada 9-1-14

I. A10 está en una formación 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. Al snapper no se le concede ninguna protección especial dado que el Equipo A no estaba en una formación de chut de scrimmage, ya que A10 no estaba al menos a 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 hacia 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 cuello interior trasero o lateral de las hombreras o camiseta, la zona de la camiseta con el nombre o por encima [x], y tirar bruscamente hacia el suelo del portador de la pelota o aquel que simule llevarla. Esta regla aplica a cualquier portador de la pelota o aquel que simula llevarla, incluyendo al potencial pasador, que está dentro o fuera de la tackle box (Regla 2-34). [x] (**D.A. 9-1-15:I**)

NOTA: No es necesario que un jugador tire al oponente completamente al suelo para que el acto sea ilegal. Si las rodillas del oponente se doblan por la acción, es 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 de las hombreras. 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 ya que no ha tirado hacia debajo de golpe a A20. [Citado por 9-1-15]

Roughing o Running into Kicker o 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 el chutador ha tenido un tiempo razonable para recuperar su equilibrio (**D.A. 9-1-16:IV**); o
      (b) Cuando el chutador lleva o posee la pelota fuera de la tackle box (Regla 2- 34) antes del chut (**D.A. 9-1-16:VII**)
      (c) Cuando el chutador lleva o posee la pelota más de cinco yardas por detrás de la posición inicial del chutador en el snap desde la formación de scrimmage kick.
   5. No hay falta por running into o roughing cuando el contacto de un jugador de defensa 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 el chut no será penalizado por running into o roughing the kicker.
   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, comete una falta.
   8. Ante la duda de si la falta es *running into o roughing* la falta es *roughing*.

PENALIZACIÓN – Golpear o cualquier otra falta personal contra el chutador en el momento de chutar o justo el momento después; o roughing the holder: 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]. Running into the kicker o holder: 5 yardas desde el punto previo. [S30: RNK/RNH].

b. Un chutador o holder que simula haber sido golpeado o contactado 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 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 roughing o running into el chutador o el holder. Ante la duda, es roughing, 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 roughing ni running into 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 violencia. **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 llevado o poseído la pelota fuera de la tackle box, o tiene que retroceder más de 5 yardas detrás de su posición inicial para recuperar la pelota. Mientras esté dentro de la tackle box, 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, corre hacia su derecha en un ángulo que le lleva hacia la línea de scrimmage, y corre por fuera de la tackle box. 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 roughing ni running into al llevar la pelota fuera de la tackle box. (b) Aunque el chutador esté fuera de la tackle box, el targeting es una falta personal y la penalización se aplicará en el punto previo. [Citado por 9-1-16-a-4-b]

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 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 ilegal por el lado ciego con targeting (Reglas 9-1-3 y 9-1-4). (**D.A. 9-1-18:I**)

Decisión Aprobada 9-1-18

I. B44 intercepta el pase de A12 en B-20 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 A-20. **APLICACIÓN**: (a) No hay falta. (b) No hay falta. (c) Falta personal, bloqueo ilegal 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 es descalificado. [Citado por 9-1-18 Excepción 2-Nota]

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 agresivos, 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 juego, 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, provocar 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 team area (***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. (**D.A. 9-2-1:IX**)

(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 agresiva. (**D.A. 9-2-1:XI**)

(l) Fingir una lesión.

(m) Solicitar el uso de la repetición cuando no lo permite la regla (Regla 12-2-1-b).

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva. Faltas a pelota viva de los jugadores: 15 yardas [S27: UC-*]. Faltas a pelota viva de no-jugadores y faltas a pelota muerta: 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático por las faltas del Equipo B a pelota viva y pelota muerta si no entra en conflicto con otras reglas. Los infractores flagrantes deberán ser descalificados. [S47: DSQ].

Para faltas del Equipo A durante una jugada de free kick o chut de scrimmage: La aplicación puede ser desde el punto previo o, si el chut de scrimmage cruza la zona neutral, el punto donde la siguiente pelota muerta pertenece al Equipo B (excepto jugadas de field goal) (Reglas 6-1-8 y 6-3-13).

Para faltas por conducta antideportiva en jugadas de pase legal hacia delante del Equipo B (Reglas 7-3-12 y 10-2-2-e): La aplicación es desde final de carrera cuando termina más allá de la zona neutral y si no hay ningún 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.

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 delante 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 infractores 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 team area no podrán estar en el campo de juego o fuera de las yardas 20 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, 3-3-9-b y 3-5-1). (**D.A. 9-2-1:XII**)
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 infractores 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 team area 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-b-Penalización). [Citado por 9-2-1, 9-2-1-b-4]

II. Tercero y 15 en B-20. El receptor elegible A88 atrapa un pase en B-18 y se dirige hacia la goal line. En B-10 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 B-10, y repetición del tercer down. Tercero y 20 en B-25. [Citado por 9-2-1]

III. Segundo y 5 en B-40. 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 B-30 mofándose y gritando obscenidades. El Head Linesman lanza su pañuelo, justo cuando A22 está en B-10 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 B-30, y repetición del segundo down. Segundo y 10 en B-45. [Citado por 9-2-1]

IV. Tercero y 15 en B-20. El receptor elegible A88 atrapa un pase en B-18 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 B-30. 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 B-10 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 B--30. [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 A-45. 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 B-10 y retorna para touchdown. Mientras el Line Judge corre por la sideline, cubriendo la jugada, lanza un pañuelo tras contactar con el Head Coach del Equipo B que se encontraba en el terreno de juego cerca de B-40. **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 A-45. El portador de la pelota A33 se queda solo y tiene el camino limpio hacia la goal line. En B-2 realiza, de repente, un giro brusco hacia la izquierda y trota a lo largo de 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**: Touchdown. A33 puede consumir tiempo retrasando el touchdown mientras no celebre o se burle, pero A33 será penalizado con una conducta antideportiva por correr hacia las gradas. Falta a pelota muerta. El Equipo B puede elegir aplicar la penalización en el try o en el siguiente kickoff. [Citado por 9-2-1, 9-2-1-a-1-h]

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 cancelan. 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 Head Coach 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 Head Coach 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. 3-5-2:IV**) (**D.A. 9-2-2:I-VI**). Esto incluye cualquier táctica de engaño con o sin sustitución.

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. El Equipo A no puede avanzar la pelota ni consumir más de 3 segundos si han indicado al oponente que no tienen intención de avanzar la pelota (jugada de "poner rodilla").

e. Ninguna acción que simule una lesión puede ser usada para confundir oponentes o árbitros.

PENALIZACIÓN – [a-e] – Conducta antideportiva de equipo. 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 amistosos) (**D.A. 9-2-2:VII**).

PENALIZACIÓN – Conducta antideportiva cargada contra el Head Coach 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 se coloca en una formación con dos jugadores en 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 B-12, 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 team area pidiendo una bota. Se lanza una bota dentro del campo, y el jugador, en movimiento hacia su team area, se gira hacia la goal line. Se hace el snap al jugador que está 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 de ataque 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 delante 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 sideline del Equipo A. Los tres jugadores reemplazados continúan y salen al team area, 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 delante. **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 previo. [Citado por 9-2-2-b]

VII. 4/10 en 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 Head Coach. Después de la aplicación, 4/25 en A-20. Esta falta cuenta como las dos conductas antideportivas que conllevan la descalificación automática. [Citado por 9-2-2-f]

VIII. 4/1 en B-40. El QB A12 se mueve de posición desde shotgun a bajo Center y grita señales en un intento nulo de que el Equipo B cometa un offside. Con 10 segundos en el reloj de jugada, A12 se aleja de debajo del Center y trota hacia la sideline siendo muy demostrativo con sus brazos y saludando al banquillo. Mientras A12 se acerca al sideline, se realiza el snap de la pelota directamente al back A44 justo antes de que el reloj de jugada se consuma y A44 corre hasta B-38. **APLICACIÓN:** 4/16 en A-45 para el Equipo A – Conducta antideportiva de A12; penalizar al Equipo A con 15 yardas desde el punto previo. La acción de A12 es una violación del espíritu de la Regla 9-2-2-b.

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-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 Head Coach del Equipo A que cualquier acción subsiguiente resultará en una falta contra el equipo por conducta antideportiva (Regla 3-5-2) (ver también D.A. 3-5-2:V). [Citado por 9-2-3-c]

II. El Equipo A, con nueve puntos de desventaja, tiene primero y 10 en B-22 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 B-11. 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. [Citado por 9-2-3-c]

III. El Equipo A, adelante en el marcador por cuatro puntos, está en cuarto y 10 en A-30 con 0:14 segundos de partido. Desde una formación de shotgun, A12 recibe el snap, se mueve hacia su propia goal line y abandona la tackle box. 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 cuarto y 25 en A-15. 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. [Citado por 9-2-3-c]

IV. 1/10 en 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 la pelota lateralmente a A44, y la pelota 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 team area deben estar detrás de la línea de entrenadores (**D.A. 9-2-5:III**).

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 del 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-II**) (**D.A. 9-2-1:VIII**)

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 Head Coach 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 Head Coach.

III. Durante un retorno de kickoff, el Head Coach y/u otros entrenadores están fuera de la coaching box, 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 del 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. 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. (**D.A. 9-2-6:I-II**)

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 un periodo de tiempo razonable 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 un periodo razonable de tiempo tras su descalificación y debe permanecer fuera de la vista del terreno de juego equipo durante el resto del partido.
d. El Head Coach descalificado puede designar a un nuevo Head Coach. (**D.A. 9-2-6:I**)

Decisión Aprobada 9-2-6

I. Durante un retorno de kickoff, el Head Coach del equipo que chuta entra al terreno de juego, protestando enfadado porque debería haber habido un pañuelo por holding del equipo retornador durante el retorno. **APLICACIÓN**: Falta por conducta antideportiva contra el Head Coach. 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 Head Coach. Si ésta fuera su segunda falta por conducta antideportiva, el Head Coach resultaría descalificado del partido. Un Head Coach descalificado del partido puede designar un nuevo Head Coach. [Citado por 9-2-6-a]

II. Durante la primera mitad, el jugador A18 es penalizado por (a) marcar ilegalmente la pelota; (b) entrar en el partido sin informar al Referee después de cambiar el número de su camiseta; o (c) simular una agresión. En la segunda mitad, A18 es penalizado de nuevo, esta vez por burlarse de un adversario (taunting). **APLICACIÓN**: En cada caso, A18 es descalificado por cometer dos faltas de conducta antideportiva en el mismo partido. El conjunto de faltas que cuentan para esto incluye todas las faltas antideportivas individuales de 15 yardas de penalización de las Reglas 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-11-e, 9-1-16-b y 9-2. No incluye las faltas por conducta antideportiva de equipo especificadas en las Reglas 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e y 9-2. [Citado por 9-2-6-a]

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 desarrollo adecuado del partido. El árbitro puede suspender el partido (Regla 3-3-3-a) mientras esto ocurra. (**D.A. 9-2-7:I**)

Decisión Aprobada 9-2-7

I. Durante el partido, (i) un jugador; (ii) un entrenador; (iii) un miembro del equipo en la team area, muestra claros síntomas de intoxicación (debido a drogas, incluido alcohol). APLICACIÓN: En cualquier caso, el árbitro puede exigir a la organización del partido que los expulse del recinto de juego. [Citado por 9-2-7]

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 un pass interference, una interferencia con la oportunidad de atrapar un chut o una falta personal (***Excepción:*** Reglas 6-1-12 y 6-5-4).

Interferir o Ayudar 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 ayudarle 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: Ataque

ARTÍCULO 3.

a. *Uso de 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:V-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 la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A [S42: IUH/OFH].

c. *Equipo chutador*

   Un jugador del equipo chutador puede:

   1. Durante 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. Durante una jugada de free kick, usar su(s) mano(s) y/o brazo(s) para apartar a un oponente

que lo intenta bloquear.

3. Durante 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 delante 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, 9-3-5]

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 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 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 9-3-3-a-2]

V. Las manos de A2 contactan con B2 en un bloqueo legal. B2 se gira para evitar el bloqueo, y 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, 9-3-5]

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 defensive end B95 supera al tackle A75 y está a punto de placar a A12, quien está dentro de la tackle box. A75 empuja a B95 en la espalda por los números para evitar que plaque. El pase de A12 se completa para touchdown. **APLICACIÓN:** Falta por bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-5]

Holding y Uso de Manos o Brazos: Defensa

ARTÍCULO 4.

a. Los jugadores de la defensa pueden utilizar las manos o brazos para empujar, tirar, apartar, o levantar a los jugadores del ataque:

1. Cuando intenten llegar al portador de la pelota o a aquel que simule llevarla
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 9-3-5 Excepciones 3 y 5):
   1. Durante un pase hacia atrás, fumble o chut en el que él es elegible para tocarlo.
   2. Durante cualquier pase hacia delante 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 de la pelota o quien simule llevarla, los jugadores de la defensa 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 de la pelota o a aquel que simule llevarla (**D.A. 9-3-4:II-IV**)

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. 9-3-4:I**)

PENALIZACIÓN – [c-e] 10 yardas y primer down automático si el primer down no entra en conflicto con otras reglas [S42: IUH/DEH]

Decisión Aprobada 9-3-4

I. Antes de que un pase legal hacia delante que cruce la zona neutral sea lanzado, el Equipo B agarra al jugador elegible A1, quien está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, holding. Penalización – 10 yardas y primer down automático, se aplica desde punto previo. [Citado por 9-3-4-e]

II. 3/15 @ B-45. El QB A12 hace un drop back y mira al downfield buscando a A88 que es su primer receptor y el defensor B21 está agarrando a A88 en B-35. A12 lanza un pase hacia delante a su receptor A44, pero cae incompleto en B-46. **APLICACIÓN:** 1/10. B-35 para el Equipo A, reloj al snap. La penalización por el holding de B21 se aplica 10 yardas desde el punto previo y primer down automático. El holding de la defensa conlleva un primer down automático. [Citado por 9-3-4-d]

III. 4/12@A-35. El Equipo A se alinea en formación de scrimmage kick e intenta chutar. Inmediatamente después del snap, B55 agarra A77 y lo tira hacia un lado y B21 se lanza al hueco intentando bloquear el punt. El chutador chuta el punt y la pelota muere en B-35. **APLICACIÓN**: Holding de B55. Esta falta ocurrió antes del chut y la penalización no se rige por la aplicación posterior al chut de scrimmage. La penalización de 10 yardas se aplicará desde el punto previo e incluye un primer down automático. El Equipo A tendrá 1/10 @ A-45. [Citado por 9-3-4-d]

IV. 4/12@A-35. El Equipo A se alinea en formación de chut de scrimmage con A88 en el lado derecho de la formación. Después del snap, B21 bloquea a A88 y luego lo sujeta mientras A88 intenta liberarse durante el punt. El punt muere en B-35. **APLICACIÓN**: Holding de B21. La penalización por esta falta se rige por la aplicación posterior al chut de scrimmage y el punto posterior al chut de scrimmage sirve como el punto básico para la aplicación. La penalización de 10 yardas se aplicará desde el final del chut. B 1/10 @ B-25. [Citado por 9-3-4-d]

Bloqueo por la Espalda

ARTÍCULO 5. 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 del ataque que están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro

de la zona libre de bloqueos (Regla 2-3-6) pueden bloquear legalmente por la espalda en la zona libre de bloqueos, sujetos a las siguientes restricciones:

(a) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona libre de bloqueos no puede salir de la zona, volver y bloquear por la espalda.

(b) La zona libre de bloqueos desaparece cuando la pelota sale de la zona (Regla 2-3-6).

2. Cuando un jugador da su espalda a un potencial bloqueador que se ha comprometido en intención y dirección de movimiento.
3. Cuando un jugador intenta llegar al portador de la pelota o aquel que simula llevarla o que intenta recuperar o atrapar legalmente un fumble, un pase hacia atrás, un chut o un pase hacia delante tocado; puede empujar a su oponente por la espalda por encima de la cintura (Regla 9-1-5 Excepción 3).
4. Cuando el oponente da su espalda al bloqueador bajo la Regla 9-3-3-a-1-b.
5. Cuando un jugador eligible detrás de la zona neutral empuja a un oponente por la espalda por encima de la cintura para llegar a un pase hacia delante (Regla 9-1-5 Excepción 4).

PENALIZACIÓN – 10 yardas. Las penalizaciones del Equipo A cometidas detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si la falta ocurre 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 terreno de juego o en la end zone.
c. Ningún jugador puede batear otras pelotas sueltas hacia delante en el terreno 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 B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone, salta por encima del travesaño 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 B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del travesaño 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 B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone salta por encima del travesaño 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 travesaño 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 travesaño 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 travesaño 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 delante 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 delante en B-20, B1 hace un fumble en B-38, B2 batea ilegalmente la pelota, la cual va hacia delante 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 infracción 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 coloquen 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 delante 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 delante 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 delante o una pelota que está siendo sujetada por un oponente para hacer un place kick. Estos actos ilegales no cambian el estado de la pelota suelta o del pase hacia delante; 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**) (**D.A. 9-4-4:I**)

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. 4/8 en A-48. En una formación de chut de scrimmage, A32 chuta la pelota hasta B-7, donde golpea a B25 en la pierna. A medida que la pelota rueda por el suelo, B25 la patea en B-4, 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 declinar la penalización y anotar 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. Pelear

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. Durante cualquier mitad, los entrenadores y los sustitutos no dejarán su team area para participar en una pelea, ni participarán en una pelea en su team area.

PENALIZACIÓN – 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down 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 Penalizaciones

SECCIÓN 1. Penalizaciones Completadas

Cómo y Cuándo se Completa

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.

Simultánea con el 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 el Referee es informado de 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 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 A-45. 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 delante 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 delante 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 ya 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 delante 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 delante 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 al 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 lo posible 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 pelea. Tercero y goal (Regla 10-1-1). [Citado por 10-1-5, 5-2-6]

Faltas a Pelota Viva – 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 por separado 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 A-11, se mofa de A55, quien le persigue, 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 A-11, y la de la falta a pelota muerta de A55 se aplica en el punto siguiente. Primero y 10 para el Equipo B en A-13. [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 delante. Después de que la pelota es declarada muerta, A1 se lanza 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 delante 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 delante del Equipo A. En el retorno, un jugador del Equipo B hace un clipping. Cuando la pelota se convierte en muerta, un

jugador del Equipo A se lanza 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 entre Periodos

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 yarda adecuada, punto de la primera serie de posesión (***Excepción:*** Regla 10-2-5). [x]

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 termina la carrera, y – solamente para chuts de scrimmage – el punto posterior al chut de scrimmage.

Determinar el 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 detrás de 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, tener en cuenta la 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 (que no sea un try).*
      (a) *Punto siguiente*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión 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 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 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 delante.
   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 hacia delante: La aplicación de penalizaciones del Equipo B por faltas personales y conducta antideportiva son desde el final de la última carrera cuando termina más allá de la zona neutral y no hay cambio de posesión durante el down. (Regla 7-3-12). (**D.A. 7-3-12:I**) (**D.A. 9-1-2:III**)

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 de 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 (A-30). Pelota para el Equipo B, primero y diez.

V. Un punt del Equipo A desde su end zone es retornado hasta A-30, 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, A-30. 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 A-40. 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 A-25 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 A-30. A1 avanza la pelota hasta B-40, donde es placado. Durante la carrera, B1 hace un clipping en A-45. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde B-40, que es el punto básico. Primero y 10 en B-25.

XI. Primero y 10 en A-40. A1 avanza hasta B-40, 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 (B-40) 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 B-25. El portador de la pelota del Equipo B es placado con posesión de la pelota en B-40. **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 delante (no un try) profundo en su end zone y avanza, pero no sale de la end zone, donde es placado. Durante la carrera, B2 hace un clipping a A1 (a) en B-25; (b) en B-14; (c) en la end zone. **APLICACIÓN:** El punto básico es B-20. (a) Primero y 10 en B-10. (b) Primero y 10 en B-7. (c) Safety. (Reglas 8-5-1-b, 8-6-1 y 10-2-2-d-2-a).

XV. B17 intercepta un pase legal hacia delante (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 B-40. A4 recibe 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 B-24 para evitar que haga el placaje. **APLICACIÓN:** Penalización – 10 yardas aplicadas desde el punto de la falta.

Segundo y 4 en B-34. [Citado por 2-3-4-a]

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 cumplan 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, aunque según la Regla 2-4-1-b-3 la posesión no haya cambiado.
b. La aplicación posterior al chut de scrimmage se aplica *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 cumplen 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 comete 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 suelta en el momento de la falta. **APLICACIÓN:** La falta se produce durante el chut. 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 B-30, 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 B-30. 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 B-25 y lo retorna a B-40, 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, B-25. Primero y 10 para el Equipo B en B-15. [Citado por 10-2-3-b-4]

VII. El Equipo A hace un snap en A-35 en cuarto y 12. 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 B-25 y retorna a B-40, 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 sola no da un primer down al Equipo A, pero los holdings defensivos incluyen primer down automático. Por tanto, 1/10 @ A-45 para el Equipo 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 del kick-catch interference (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 por regla, o bien desde el punto previo o desde el punto básico (***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, a 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 se declinan 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 pass interference 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 tratadas 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 punto posterior 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 por holding 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 un roughing the passer durante una jugada de pase que acaba en touchdown. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. El Equipo A tiene la opción la aplicación 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 aceptar la penalización desde el punto previo y repetir el down o mantener la anotación 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 declinar 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 comete una falta después de anotar un touchdown, y el Equipo B comete 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 aplicarse 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 comete una falta después de anotar un touchdown, y el Equipo B comete 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 durante un try donde no hay cambio de posesión (no incluye las faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta o faltas con pérdida de down):

X. El Equipo B comete 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 comete 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 comete 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 que no es anotado desde la yarda tres, el Equipo A comete una falta por motion ilegal. Después de que la pelota muere, el Equipo B comete 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 comete 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 cometen 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 comete 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 comete 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 cometen 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 try desde o dentro de la yarda tres, excederá la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la goal line del equipo infractor [***Excepciones:*** (1) Pass interference de la defensa en downs de scrimmage, que no sean un try (Reglas 7-3-8 y 10-2-5-b); y (2) En un try, pass interference de la defensa 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 tienen una aplicación especial.

a. Las penalizaciones contra cualquiera de los equipos se declinan por regla. (***Excepción:*** 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 la jugada siguiente).
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 una 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 la siguiente jugada. Ver la Regla 8-3-5.) (**D.A. 8-3-4:III-IV**)

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 o más 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

Instant Replay [x]

SECCIÓN 1. Ámbito de aplicación del Instant Replay

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 Head Coach 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 cargará 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 Head Coach no puede solicitar una revisión si su equipo ha utilizado todos los tiempos muertos o no están disponibles 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 utilizado todos los tiempos muertos o no están disponibles.
    5. Un equipo no puede pedir la revisión de una decisión que ha parado el partido y el Video Judge ya ha tomado una decisión. Sin embargo, hasta que la pelota está lista para jugar, un equipo puede pedir la revisión de un aspecto de la misma jugada si el Video Judge no consideró ese componente de la jugada como parte de la revisión inicial.
    6. Si un equipo pide la revisión de una decisión específica, pero se cambia la decisión, no se cargará el tiempo muerto al equipo y no perderá su privilegio de revisión.

Decisión Aprobada 12-1-1

I. El Equipo A solicita una revisión de un aspecto en particular de la jugada anterior. Ese aspecto de la jugada está fuera de alcance y no puede verse en la revisión. (a) Ningún otro aspecto de la jugada anterior se cambia. (b) Otro aspecto de la jugada se cambia. **APLICACIÓN**: (a) Se carga un tiempo muerto al equipo y pierde el derecho de pedir una revisión. (b) No se carga un tiempo muerto al equipo y mantiene el derecho de pedir una revisión. La Regla 12-2-1-b se ha diseñado para evitar una situación donde el equipo pueda ganar ventaja solicitando constantemente revisiones de aspectos de las jugadas que no se ven.

II. Un Head Coach solicita una revisión cuando no tiene más tiempos muertos disponibles. **APLICACIÓN:** Se ignora la solicitud. No es una brecha de la Regla 9-2-1-a-1-m ya que la solicitud está permitida, aunque no es concedida.

Jugadas revisables

ARTÍCULO 2.

a. Una revisión solo se puede utilizar para una jugada en la que existan dudas sobre:
    1. una anotación

2. la posición de la pelota en relación con la goal line
3. un cambio de posesión del equipo
4. una falta en la lista de faltas explícitamente revisables (Regla 12-2-3) (se puede crear o cancelar una falta)
5. una descalificación
6. 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 delante o hacia atrás, cuando la pelota fue pasada o perdida (fumble) o si un pase hacia delante es completo/incompleto
7. si el jugador que atrapó o recuperó un fumble fue quien hizo el fumble
8. si una señal de fair catch fue hecha o un jugador del equipo receptor avanzó la pelota después de la señal de fair catch (se puede crear o cancelar una falta)
9. la ubicación de un jugador con respecto a las sustituciones, pases ilegales (incluido el intentional grounding), chuts ilegales y entregas de pelota en mano (se puede crear o cancelar una falta)
10. la ubicación de la pelota con respecto a un primer down
11. el número de down dentro de una serie de downs o antes de la siguiente serie
12. estado de reloj
13. 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 12-1-2

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.

II. Durante la revisión, el Video Judge ve una prueba clara de que el portador de la pelota fue agarrado y su máximo avance parado antes de que hubiese un fumble. **APLICACIÓN:** La jugada será cambiada con el punto de pelota muerta donde fue parado el portador de la pelota. *A diferencia de otros códigos de Football Americano, la decisión del máximo avance (o la ausencia de) es revisable.*

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, incluido el pass interference.
b. Cualquier falta en una jugada en cualquier momento después del 2-minute warning en el 4º cuarto o durante un periodo extra.
c. Un jugador que lanza un pase hacia delante o hace una entrega de pelota en mano hacia delante 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. El portador de la pelota más allá de la zona neutral antes de chutar la pelota.
e. Un bloqueo de un jugador del Equipo A antes de que se sea elegible para tocar la pelota en un onside kick.

f. El número de jugadores en el campo de cualquier equipo durante una pelota viva o cuando hay una falta por sustitución ilegal.
g. Tocar ilegalmente un pase hacia delante por un receptor originalmente elegible que ha salido fuera de límites o tocar un pase hacia delante por un jugador originalmente inelegible.
h. Un jugador del Equipo A que sale fuera de límites durante una jugada de chut y vuelve dentro de límites durante el down, y si el jugador fue bloqueado fuera de límites.
i. Un jugador que está fuera de límites tocando un free kick que no ha sido tocado dentro de límites.
j. Un pase hacia delante que se convierte en ilegal como un segundo pase hacia delante después de que se cambie la aplicación de una regla en el campo de un pase hacia atrás.

Decisión Aprobada 12-1-3

I. En cualquier momento después del 2-minute warning en el 4º cuarto o durante un periodo extra, el Video Judge revisa una jugada y ve una prueba clara de un false start antes del snap. (a) El jugador del Equipo A avanza la pelota 3 yardas. (b) El jugador del Equipo A hace un fumble y es recuperada por el Equipo B. **APLICACIÓN**: En ambos (a) y (b), después de revisar la jugada, se cambia. Se aplican 5 yardas de penalización y el Equipo A mantiene la posesión.

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).

Otras aplicaciones

ARTÍCULO 5.

a. Si se declara que un pasador que lanza un pase hacia delante está placado o fuera de límites antes de lanzar el pase y el Video Judge tiene pruebas indiscutibles de que la pelota fue lanzada antes de la decisión de pelota muerta, la repetición puede decidir sobre la acción inmediata. Si el pase es atrapado por cualquiera de los dos equipos, se les concede la posesión en ese punto sin avance. Si el pase es incompleto, se cuenta el down.
b. Las faltas que conllevan penalizaciones de 5 y 10 yardas no se aplican si se cambia la decisión y se convierten en faltas a pelota muerta.
c. Las faltas personales y las faltas por conducta antideportiva siempre se aplican, independientemente del resultado de la revisión de la repetición.

SECCIÓN 2. 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. Esto puede incluir cámaras corporales.
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.

d. Si no hay Video Judge, pero existe la posibilidad de utilizar un equipo de vídeo cerca del terreno de juego, el Referee asumirá las funciones del Video Judge siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
   1. El equipo que se utilizará en la revisión está situado fuera de las líneas limítrofes en la sideline o end zone y debe estar completamente fuera del team area. Es un lugar separado y seguro, alejado de los espectadores y del personal de la sideline. Idealmente, estará en una carpa u otro espacio para protegerlo de la lluvia y también de la luz solar directa sobre el equipo de visualización.
   2. Las fuentes de vídeo que se utilizarán son determinadas por el Referee antes del partido, y el Referee acepta que la calidad del vídeo obtenible de cada fuente es suficiente para que la repetición se utilice eficazmente.
   3. El Referee acepta que el tamaño y la resolución del equipo de visualización que se utilizará en la sideline son suficientes para que la repetición pueda utilizarse eficazmente.
   4. Las federaciones nacionales pueden implementar un proceso por el cual la organización del partido debe solicitar la aprobación previa del equipo de video cerca del terreno de juego antes de que pueda utilizarse durante un partido.

Iniciando la revisión

ARTÍCULO 2.

a. Se puede iniciar una revisión parando el partido en cualquier momento antes de que la pelota 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 indicarlo se produce después de que se haga el snap de la pelota o se chut 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 señalado 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 de la pelota, 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 de 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. En cualquier momento después del 2-minute warning en el 2º y 4º cuartos, si la decisión correcta no hubiera parado el reloj de partido, entonces el reloj se reiniciará en el momento en que el Video Judge declara muerta la pelota. 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 sustracción.
    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 utilice un tiempo muerto restante. (Esto no tiene impacto en situaciones donde 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. En el último cuarto, esto solo se aplica si hay una diferencia en el marcador de 8 puntos o menos (después de un touchdown, se deben considerar todos los posibles resultados del down de try).
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 200 – 202), 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	109
2	Entrega ilegal de la pelota hacia delante	35*	7	1	6	124
3	Jugada de pelota suelta intencionada	19*	7	1	7	125
4	Lanzar intencionadamente un pase hacia atrás fuera de límites	35*	7	2	1	125
5	Pase ilegal hacia delante del Equipo A	35*	7	3	2	125
6	Intentional grounding	36*	7	3	2	125
7	Pase hacia delante tocado ilegalmente por un jugador fuera de límites	16*	7	3	4	129
8	Pase hacia delante tocado ilegalmente	16*	7	3	11	136
9	Bateo ilegal de una pelota suelta	31*	9	4	1	173
10	Chut ilegal de una pelota	31*	9	4	4	175
	PÉRDIDA DE CINCO YARDAS					
1	Alteración de la superficie de juego para obtener ventaja	19	1	2	9	24
2	Numeración inapropiada	23	1	4	2	26
3	Infracciones en el sorteo	19	3	1	1	59
4	Retraso del juego	21	3	4	2	78
5	Avanzar una pelota muerta	21	3	4	2	78
6	Señales desconcertantes del ataque	21	3	4	2	78
7	Infracción a las reglas de sustitución (pelota viva)	22	3	5	2	82
8	Infracción a las reglas de sustitución (pelota muerta)	22	3	5	2	82
9	Retraso del juego (por sustituciones)	21	3	5	2	82
10	Más de 11 jugadores en la formación o durante la jugada (Equipo A)	22	3	5	3	85
11	Más de 11 jugadores en la formación o durante la jugada (Equipo B)	22	3	5	3	85
12	Más de 11 jugadores cuando el reloj de jugada acaba	22	3	5	3	85
13	Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista	19	4	1	4	91
14	Exceder la cuenta del reloj de jugada	21	4	1	5	91
15	Infracción de la formación de free kick	18, 19	6	1	2	99
16	Jugador fuera de límites cuando la pelota es chutada en un free kick	19	6	1	2	99
17	Jugador del Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites (free kick)	19	6	1	11	104
18	Bloqueo del Equipo A durante un free kick	19	6	1	12	104
19	Free kick fuera de límites [u opción de 30 yardas]	19	6	2	1	104
20	Chut de retorno	31	6	3	10	109
21	Chut ilegal de scrimmage (también pérdida de down)	31*	6	3	10	109

Índice		O	R	S	A	P
22	Marcar el punto de un place kick	19	6	3	10	109
24	Jugador del Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites (chut de scrimmage)	19	6	3	12	110
25	Líneas de defensa 3 contra 1 en una formación de field goal	19	6	3	14	111
26	Dar más de dos pasos después de un fair catch	21	6	5	2	115
27	Snap ilegal	19	7	1	1	118
28	Ajuste de la posición del snapper o de la pelota	19	7	1	3	119
29	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
30	Encroachment (ataque) en el snap	19	7	1	3	119
31	False start o simular el inicio de una jugada	19	7	1	3	119
32	Jugador fuera de límites cuando se hace el snap	19	7	1	4	121
33	Jugador del ataque ilegalmente en movimiento en el momento del snap	20	7	1	4	121
34	Formación ilegal	19	7	1	4	121
35	Formación ilegal por excepción en la numeración	19	7	1	4	121
36	Shift ilegal	20	7	1	4	121
37	Interferencia con el oponente o la pelota	18	7	1	5	123
38	Jugador defensivo cargando contra un back	18	7	1	5	123
39	Acciones defensivas abruptas	21	7	1	5	123
40	Offside (defensa)	18	7	1	5	123
41	Jugador defensivo fuera de límites en el snap	19	7	1	5	123
42	Entrega ilegal de la pelota hacia delante (también pérdida de down)	35*	7	1	6	124
43	Jugada de pelota suelta intencionada (también pérdida de down)	19*	7	1	7	125
44	Lanzar un pase hacia atrás intencionadamente fuera de límites (también pérdida de down)	35*	7	2	1	125
45	Jugador en la línea de scrimmage recibiendo un snap	19	7	2	3	125
46	Pase ilegal hacia delante del Equipo A (también pérdida de down)	35*	7	3	2	127
47	Receptor inelegible en el downfield	37	7	3	10	136
48	Pase hacia delante tocado ilegalmente (también pérdida de down)	16*	7	3	11	136
49	Running into el chutador o el holder	30	9	1	16	159
	Interferencia con la administración del partido (también 15 yardas)	21, 29	9	2	5	168
50	Interferencia con brazos entrelazados o ayuda al portador de la pelota	44	9	3	2	170
	PÉRDIDA DE 10 YARDAS					
1	Retraso del equipo local	21	3	4	1	78
2	Bloqueo ilegal por el jugador que hace una señal de fair catch	40	6	5	4	116
3	Uso ilegal de manos o brazos (ataque)	42	9	3	3	170
4	Holding u obstrucción (ataque)	42	9	3	3	170
5	Bloqueo con manos entrelazadas	42	9	3	3	170

Índice		O	R	S	A	P
6	Uso ilegal de manos (defensa) (primer down)	42	9	3	4	172
7	Holding u obstrucción (defensa) (primer down)	42	9	3	4	172
8	Bloqueo ilegal por la espalda	43	9	3	5	173
9	Batear ilegalmente una pelota suelta (también pérdida de down)	31*	9	4	1	173
10	Batear ilegalmente un pase hacia atrás	31	9	4	2	174
11	Batear una pelota en posesión por el jugador que la posee	31	9	4	3	174
12	Chutar ilegalmente la pelota (también pérdida de down)	31*	9	4	4	175
	PÉRDIDA DE 15 YARDAS					
1	Marcar la pelota	27	1	3	3	25
2	Números cambiados (también descalificación)	27	1	4	2	26
3	Colores incorrectos	27	1	4	5	28
4	Dispositivos de señalización ilegales (también descalificación)	27, 47	1	4	10	32
5	Dispositivos de señalización ilegales (también descalificación)	27, 47	1	4	13	34
6	Equipo no listo para jugar al comienzo de cualquier mitad	21	3	4	1	78
7	Sustitución rápida para crear desventaja del oponente	27	3	5	2	82
8	Bloquear a chutador de free kick	40	6	1	9	103
9	Cuña ilegal	27	6	1	10	103
10	Kick-catch interference	33	6	4	1	112
11	Placar o bloquear a un jugador que realiza un fair catch	38	6	5	5	117
12	Pass interference del ataque	33	7	3	8	132
13	Pass interference de la defensa (primer down)	33	7	3	8	132
14	Falta personal (primer down)	38	9	1	0	149
15	Golpear a un oponente (primer down)	38	9	1	2	149
16	Tripping (primer down)	46	9	1	2	149
17	Apuntar/Iniciar contacto fuerte e intencionado con la corona del casco (primer down) (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	3	150
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	150
19	Clipping (primer down)	39	9	1	5	152
20	Bloqueo por debajo de la cintura (primer down)	40	9	1	6	153
21	Golpe tardío (primer down)	38	9	1	7	155
22	Acción fuera de límites (primer down)	38	9	1	7	155
23	Faltas al casco/Facemask (primer down)	38, 45	9	1	8	155
24	Roughing the passer (primer down)	34	9	1	9	156
25	Chop block (primer down)	41	9	1	10	157
26	Leverage/Leaping (primer down)	38	9	1	11	157
27	Restricciones de la defensa	27	9	1	11	157
28	Hacer una falta a un oponente obviamente fuera de la jugada (primer down)	38	9	1	12	155
29	Hurdling (primer down)	38	9	1	13	155

Índice		O	R	S	A	P
30	Contacto ilegal contra el snapper (primer down)	38	9	1	14	158
31	Horse-collar tackle (primer down)	25, 38	9	1	15	159
32	Roughing al chutador o al holder (primer down)	30, 38	9	1	16	159
33	Simular ser víctima de run into o roughing	27	9	1	16	159
34	Bloquear a un chutador de free kick	40	9	1	16	159
35	Participación continuada sin casco (primer down)	38	9	1	17	160
36	Bloqueo ilegal por el lado ciego (primer down)	38	9	1	18	161
37	Conducta antideportiva (primer down)	27	9	2	1	161
38	Lenguaje obsceno o vulgar	27	9	2	1	161
39	Personas ilegalmente en el campo	27	9	2	1	161
40	Generar mala voluntad	27	9	2	1	161
41	Jugador que no devuelve la pelota al árbitro	27	9	2	1	161
42	Personas que abandonan el team area	27	9	2	1	161
43	Ruido de personas sujetas a las reglas	27	9	2	1	161
44	Esconder la pelota	27	9	2	2	165
45	Simular reemplazos o sustituciones	27	9	2	2	165
46	Equipamiento para confundir a los oponentes	27	9	2	2	165
47	Acciones o verborrea inusual para confundir a los oponentes	27	9	2	2	165
48	Simular una lesión para confundir a los oponentes o árbitros	27	9	2	2	165
49	Más de un jugador con el mismo número	27	9	2	2	165
50	Contactar intencionadamente a un árbitro (también descalificación)	27, 47	9	2	4	167
51	Interferencia con la administración del partido (también 5 yardas)	27, 29	9	2	5	168
52	Interferencia física con un árbitro	27	9	2	5	168
53	Pelea (primer down) (también descalificación)	27, 38, 47	9	5	1	175
	PÉRDIDA DE MEDIA DISTANCIA A LA GOAL LINE					
1	Si la distancia de la penalización excede la mitad de la distancia (excepto en pass interference de la defensa)	-	10	2	6	186
	PELOTA PARA EL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DE LA FALTA					
1	Pass interference de la defensa (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	27	1	4	5	28
2	Head Coach's conference	21	3	3	4	72
3	Revisión de un Head coach's	21	12	2	1	191
	VIOLACIÓN					
1	Toque ilegal de un free kick por parte del equipo chutador	16	6	1	3	101
2	Toque ilegal del chut de scrimmage del equipo chutador	16	6	3	2	103
3	Excepción del bateo de un chut de scrimmage	16	6	3	11	109

Índice		O	R	S	A	P
	DESCALIFICACIÓN					
1	Dispositivos de señalización prohibidos	47	1	4	10	32
2	Dispositivos de señalización prohibidos	47	1	4	13	34
3	Faltas flagrantes	47	9	1	1	149
4	Apuntar/Iniciar contacto fuerte e intencionado con la corona del casco	38	9	1	3	150
5	Contactar fuerte e intencionadamente en la zona de la cabeza/cuello a un jugador indefenso	38	9	1	4	150
6	Contactar intencionadamente a un árbitro	47	9	2	4	167
7	Dos faltas por conducta antideportiva	47	9	2	6	168
8	Pelear	47	9	5	1	175
	PRIMER DOWN AUTOMÁTICO (FALTAS DEFENSIVAS)					
1	Pass interference de la defensa	33	7	3	8	132
2	Pass interference de la defensa (menos de 15 yardas de penalización)	33	7	3	8	132
3	Falta personal	38	9	1	0	149
4	Golpear a un oponente	38	9	1	2	149
5	Tripping	46	9	1	2	149
6	Apuntar/iniciar contacto fuerte e intencionado con la corona del casco (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	3	150
7	Contactar fuerte e intencionadamente en la zona de la cabeza/cuello de un jugador indefenso (también descalificación)	24, 38, 47	9	1	4	150
8	Clipping	39	9	1	5	152
9	Bloqueo por debajo de la cintura	40	9	1	6	153
10	Golpe tardío	38	9	1	7	155
11	Acción fuera de límites	38	9	1	7	155
12	Faltas al casco/Facemask	38, 45	9	1	8	155
13	Roughing the passer	34	9	1	9	156
14	Chop block	41	9	1	10	157
15	Leverage/Leaping	38	9	1	11	157
16	Hacer falta a un oponente obviamente fuera de la jugada	38	9	1	12	158
17	Hurdling	38	9	1	13	158
18	Contacto ilegal contra el snapper	38	9	1	14	158
19	Horse-collar tackle	25, 38	9	1	15	159
20	Roughing al chutador o al holder	30, 38	9	1	16	159
21	Participación continuada sin casco	38	9	1	17	160
22	Bloqueo ilegal por el lado ciego	38	9	1	18	161
23	Conducta antideportiva	27	9	2	1	161
24	Uso ilegal de manos (defensa)	42	9	3	4	172
25	Holding u obstrucción (defensa)	42	9	3	4	172
26	Pelear (también descalificación)	27, 38, 47	9	5	1	175
	A DISCRECIÓN DEL REFEREE					
1	Sanción por actos desleales	27	9	2	3	166

Índice		O	R	S	A	P
	LAS REGLAS ANTE LA DUDA					
1	Bloqueo por debajo de la cintura	-	2	3	2	37
2	Bloqueo por la espalda	-	2	3	4	37
3	Recepción, recuperación o intercepción incompleta	-	2	4	3	38
4	Pelota tocada accidentalmente en lugar de bateada	-	2	11	3	42
5	Pelota no tocada en un chut o pase hacia delante	-	2	11	4	43
6	Pelota chutada (tocada) accidentalmente	-	2	16	1	45
7	Pase hacia delante en lugar de pase hacia atrás	-	2	19	2	48
8	Pase hacia delante y no fumble	-	2	19	2	48
9	Es un pase hacia delante que se puede atrapar	-	2	19	4	49
10	Un jugador indefenso	-	2	27	14	55
11	Parar el reloj por un jugador lesionado	-	3	3	6	73
12	Máximo avance parado	-	4	1	3	89
13	Kick-catch interference	-	6	4	1	112
14	Es un pase hacia delante que se puede atrapar	-	7	3	8	132
15	Touchback en lugar de safety	-	8	5	1	145
16	Retorcer, girar o tirar de la máscara (apertura del casco)	-	9	1	8	155
17	Roughing al chutador en lugar de 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 del juego, defensa
DOF	Offside, defensa
DOG	Retraso del juego, ataque
DPI-AB	Pass interference, defensa, arm bar
DPI-CO	Pass interference, defensa, cut off
DPI-GR	Pass interference, defensa, agarrar y restringir
DPI-HT	Pass interference, defensa, enganchar y girar
DPI-NPB	Pass interference, defensa, no jugar la pelota
DPI-PTO	Pass interference, defensa, jugar a través del oponente
DSH	Retraso del juego, comienzo de la mitad
DSQ	Descalificación
ENC	Encroachment (ataque)
FGT	Pelear
FST	False start
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 delante
IFK	Formación ilegal en free kick
IFP	Pase ilegal hacia delante

Código	Falta
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 hacia delante
IUH	Uso ilegal de manos
IWK	Cuña ilegal en el kickoff
KCI	Kick-catch interference
KIK	Chut ilegal
KOB	Free kick fuera de límites
OBK	Fuera de límites durante la patada
OFH-GR	Holding, ataque, agarrar y restringir
OFH-HR	Holding, ataque, enganchar y restringir
OFH-TD	Holding, ataque, takedown
OFK	Offside, free kick
OPI-BK	Pass interference, ataque, bloquear
OPI-DT	Pass interference, ataque, empujar
OPI-PK	Pass interference, ataque, buscar intencionadamente
OPI-PO	Pass interference, ataque, empujar y crear separación
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera de límites
PF-BSB	Falta personal, bloqueo ilegal 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, roughing free kicker
PF-RTH	Falta personal, roughing the holder
PF-RTK	Falta personal, roughing the kicker
PF-RTP	Falta personal, roughing the passer
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambas Reglas 9-1-3 y 9-1-4)
PF-TGC	Falta personal, targeting (corona del casco)
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)

Código	Falta
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
RNH	Running into the holder
RNK	Running into the kicker
SLI	Interferencia con la sideline, 5 yardas
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
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo
UC-BCH	Conducta antideportiva, banquillo
UC-DBS	Conducta antideportiva, empujones a pelota muerta
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

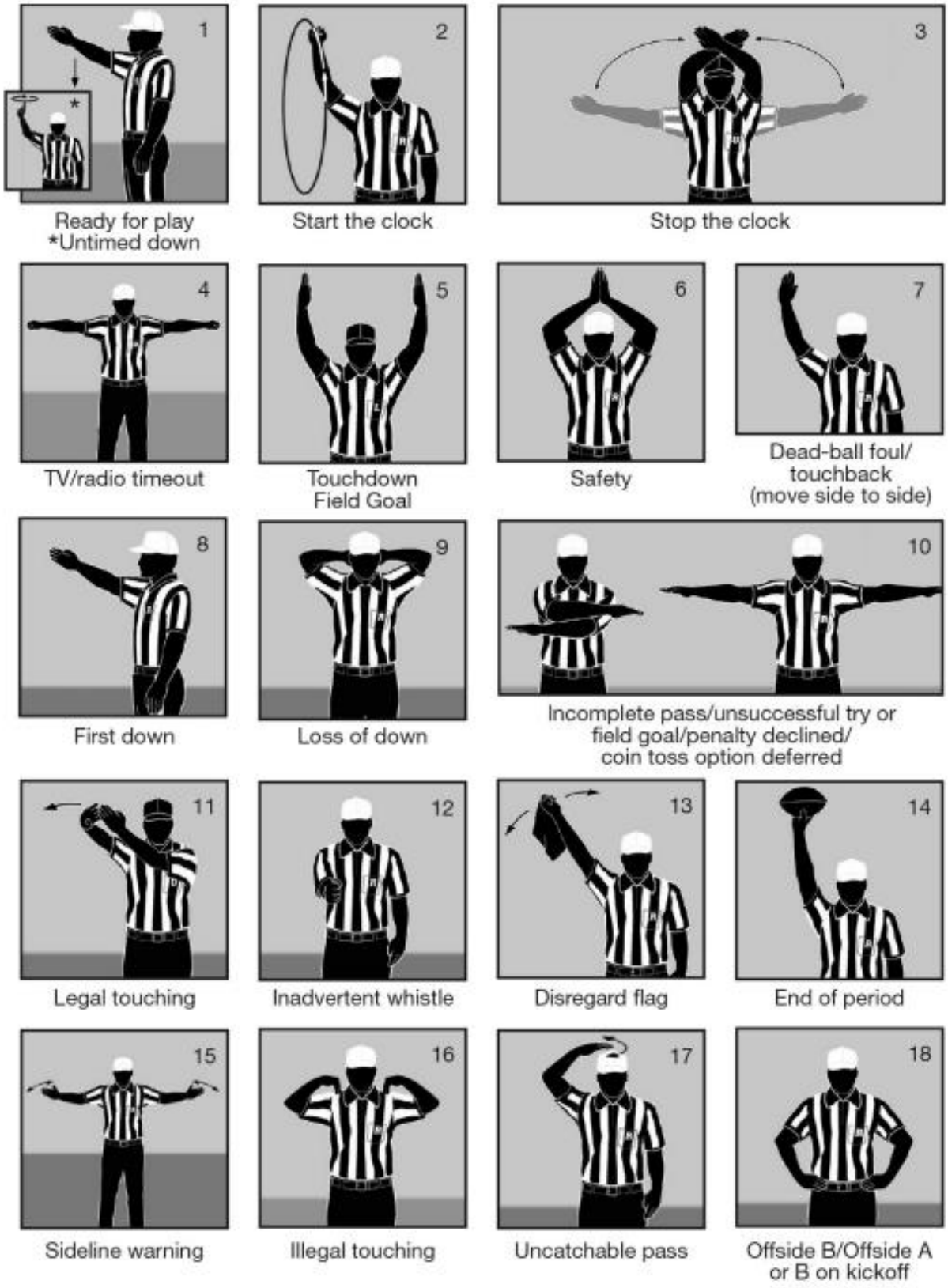
Por falta:

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-GR	Holding, ataque, agarrar y restringir
OFH-HR	Holding, ataque, enganchar y restringir
OFH-TD	Holding, ataque, takedown
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 delante
IFP	Pase ilegal hacia delante
IFK	Formación ilegal de free kick

Código	**Falta**
KIK	Chut ilegal
IKB	Chutar ilegalmente la pelota
ILM	Motion ilegal
IPR	Procedimiento ilegal
ISH	Shift ilegal
ISP	Snap ilegal
SUB	Sustitución ilegal
ITP	Toque ilegal de un pase hacia delante
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	Kick-catch interference
DOF	Offside, defensa
OFK	Offside, free kick
OBK	Fuera de límites durante la patada
DPI-AB	Pass interference, defensa, arm bar
DPI-CO	Pass interference, defensa, cut off
DPI-GR	Pass interference, defensa, agarrar y restringir
DPI-HT	Pass interference, defensa, enganchar y girar
DPI-NPB	Pass interference, defensa, no jugar la pelota
DPI-PTO	Pass interference, defensa, jugar a través del oponente
OPI-BK	Pass interference, ataque, bloquear
OPI-DT	Pass interference, ataque, empujar
OPI-PK	Pass interference, ataque, buscar intencionadamente
OPI-PO	Pass interference, ataque, empujar y crear separación
PF-BSB	Falta personal, bloqueo ilegal 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, roughing free kicker
PF-RTH	Falta personal, roughing the holder
PF-RTK	Falta personal, roughing the kicker
PF-RTP	Falta personal, roughing the passer

Código	**Falta**
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambas Reglas 9-1-3 y 9-1-4)
PF-TGC	Falta personal, targeting (corona del casco)
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
RNH	Running into the holder
RNK	Running into the kicker
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
UC-DBS	Conducta antideportiva, empujones a pelota muerta
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

Señales Arbitrales



False start/
Encroachment A
Illegal formation

Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)

Delay of game

Substitution
infraction

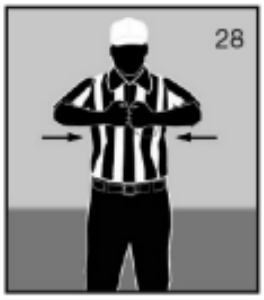
Equipment violation

Targeting

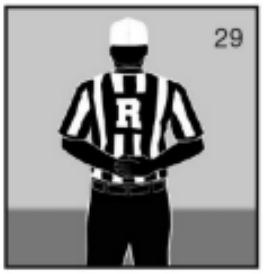
Horse-collar

Hands to the face

Unsportsmanlike
conduct



Illegal blindside
block



Sideline interference
Note: Face press box
when giving signal.

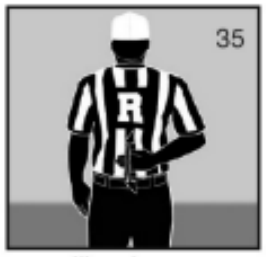
Running into or
roughing the kicker
or holder

Illegal batting/kicking
(for illegal kicking, follow
with a point toward foot)

Illegal fair catch

Pass interference
Kick-catching
interference

Roughing the passer



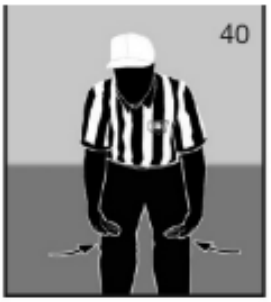
Illegal pass
Illegal forward handing
Note: Face press box
when giving signal.

Intentional grounding

Ineligible downfield
on pass

Personal foul

Clipping



Block below the waist
Illegal block

Chop block

Holding
Obstructing
Illegal use of the
hands or arms

Illegal block
in the back

Helping the runner
Interlocked
interference

Grasping of
face mask or
helmet opening

Tripping

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 ayudarle a respirar elevando la cintura.
5. No permitir que los jugadores saquen a un compañero 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 NFL 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 controlar 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.

Los árbitros de campo suelen estar en la mejor posición para observar a los jugadores después de que hayan sufrido un golpe en la cabeza o el cuerpo, y pueden ser los primeros en darse cuenta de los comportamientos que indican que puede haber una conmoción cerebral. Aunque lo que sigue se centra principalmente en los jugadores, cualquier participante puede sufrir una conmoción cerebral y debe ser retirado del terreno de juego.

Los indicadores claros de una conmoción cerebral incluyen cuando un jugador:

- parece aturdido o atontado; tiene la mirada perdida o vidriosa
- parece confuso o incoherente
- no puede recordar lo ocurrido (amnesia)
- parece lento para responder a preguntas o seguir instrucciones, o se distrae con facilidad
- sacude la cabeza, se agarra o se agarra la cabeza
- tropieza, tiene que ser sostenido físicamente por sus compañeros o pierde el equilibrio
- se mueve con torpeza
- muestra cambios de comportamiento o de personalidad (por ejemplo, se vuelve más emocional o irritable)

Otros signos incluyen:

- ataque o convulsión
- pérdida de conciencia
- desorientación; no sabe dónde está
- yacer inmóvil en el suelo o levantarse del suelo con mucha lentitud
- salida de sangre o líquido claro por la nariz o los oídos

Un jugador puede haber sufrido una conmoción cerebral si se queja de:

- dolor de cabeza
- mareo
- sensación de aturdimiento
- pérdida o visión borrosa, visión doble o visión de estrellas o luces intermitentes
- estar más emocional o irritable de lo normal
- pitidos en los oídos o sordera repentina
- somnolencia o fatiga
- dolor de estómago, náuseas o vómitos
- falta de coordinación
- dificultad para hablar
- falta de concentración

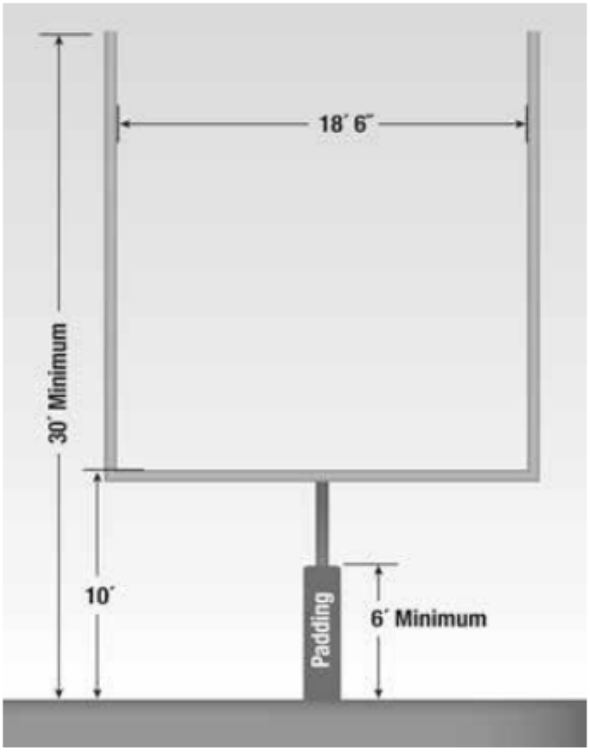
SI HAY SOSPECHA DE CONMOCIÓN:

1. Sacar del partido al participante. Revisar las señales, síntomas o comportamientos de conmoción cerebral si el jugador ha sufrido un golpe en la cabeza. No permitir que el participante simplemente "se sacuda". Cada jugador responde a las conmociones de manera diferente.
2. Asegurarse de que el participante sea evaluado de inmediato por un profesional médico. No intentar juzgar por uno mismo la gravedad de la lesión. Llamar un tiempo muerto por lesión para asegurar que el participante es evaluado por el personal médico presente.
3. Permitir que el participante vuelva a jugar sólo con permiso del personal médico. Permitir que el personal médico confíe en sus habilidades clínicas y protocolos a la hora de evaluar al participante para establecer el tratamiento adecuado.
4. A menos que un profesional sanitario haya evaluado al participante y le haya dado el alta por conmoción cerebral, no podrá volver a jugar el mismo día. Participar sin haber recibido el alta es una conducta antideportiva flagrante.
5. La recuperación posterior debe seguir el protocolo de gestión de conmociones cerebrales establecido por su federación nacional.

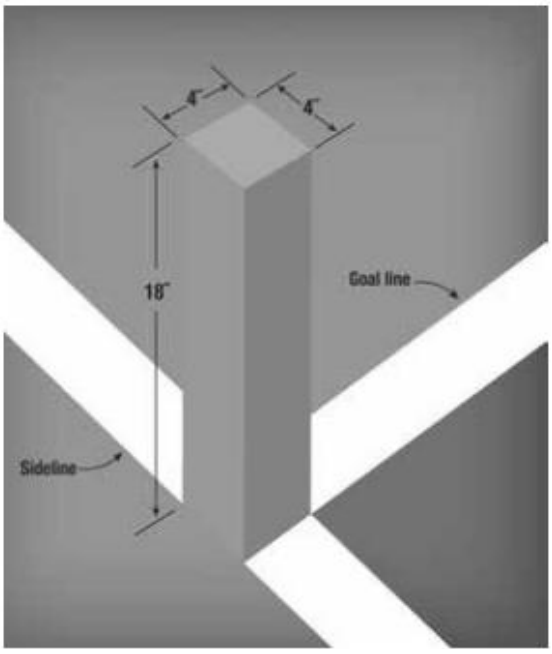
Apéndice D

Diagramas del Campo

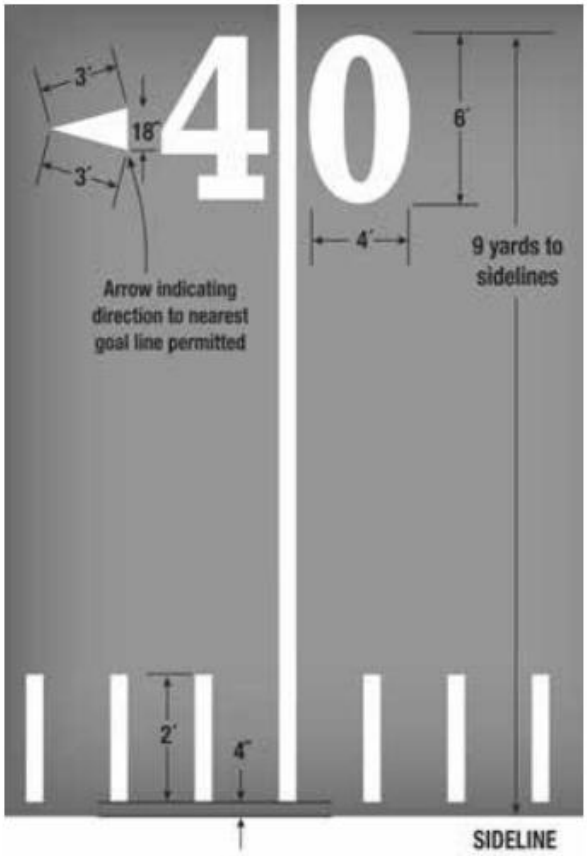
Detalle de porterías



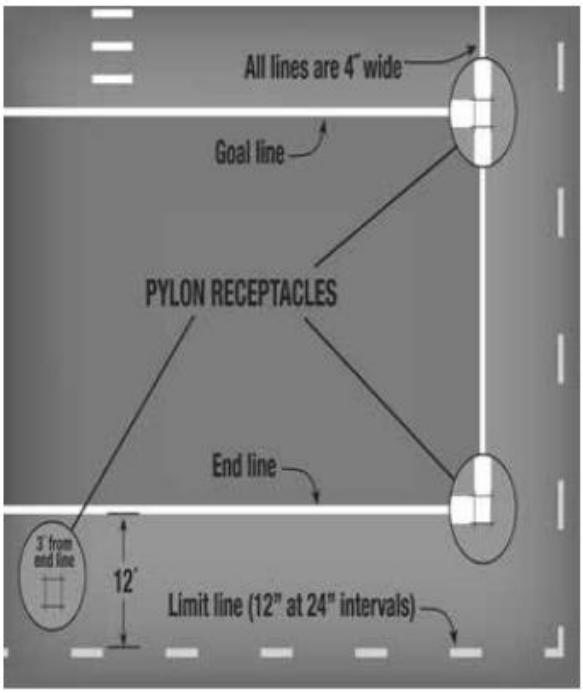
Detalle de pylons



Detalle de líneas de Yarda

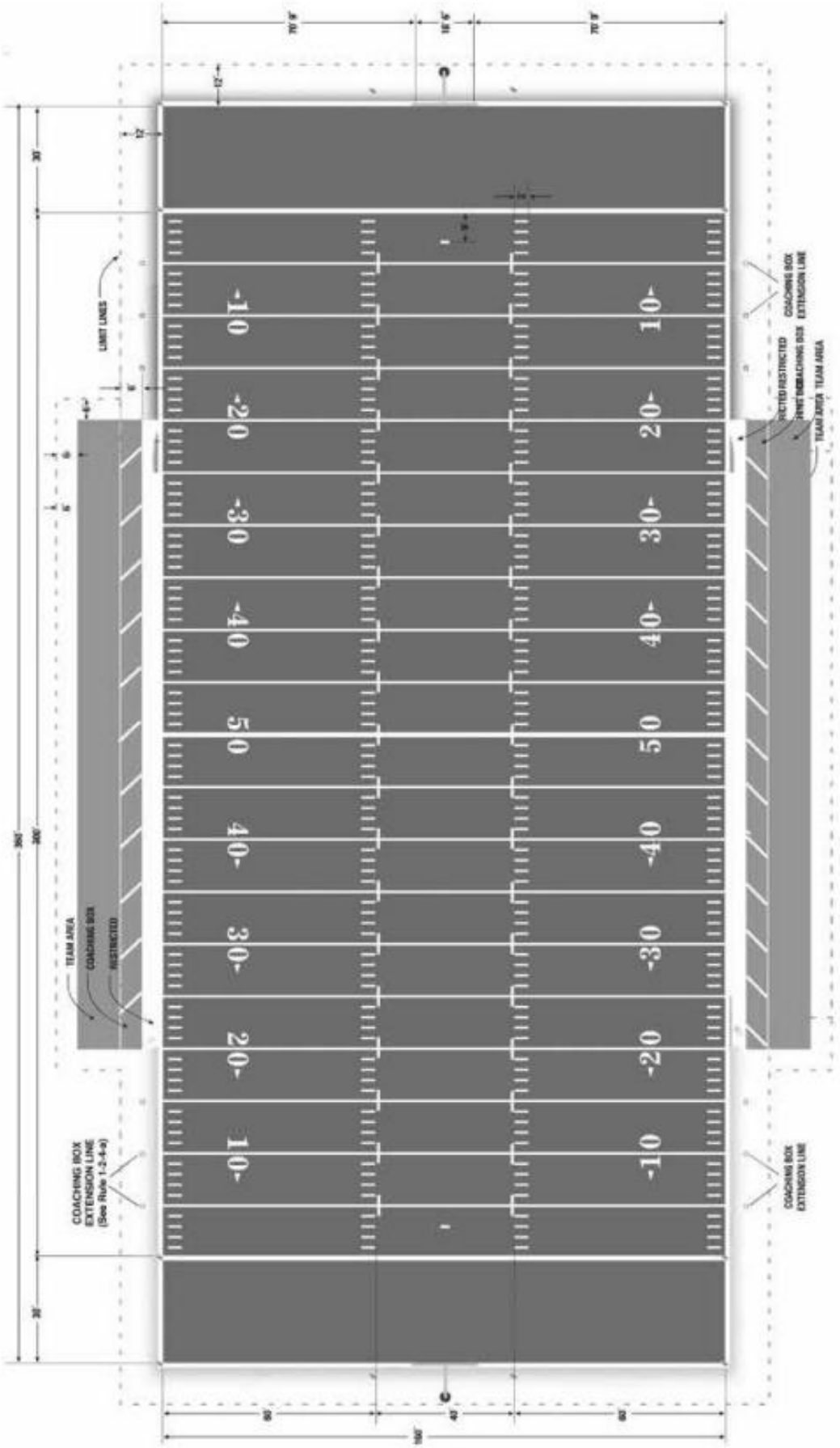


Detalle de End Zone

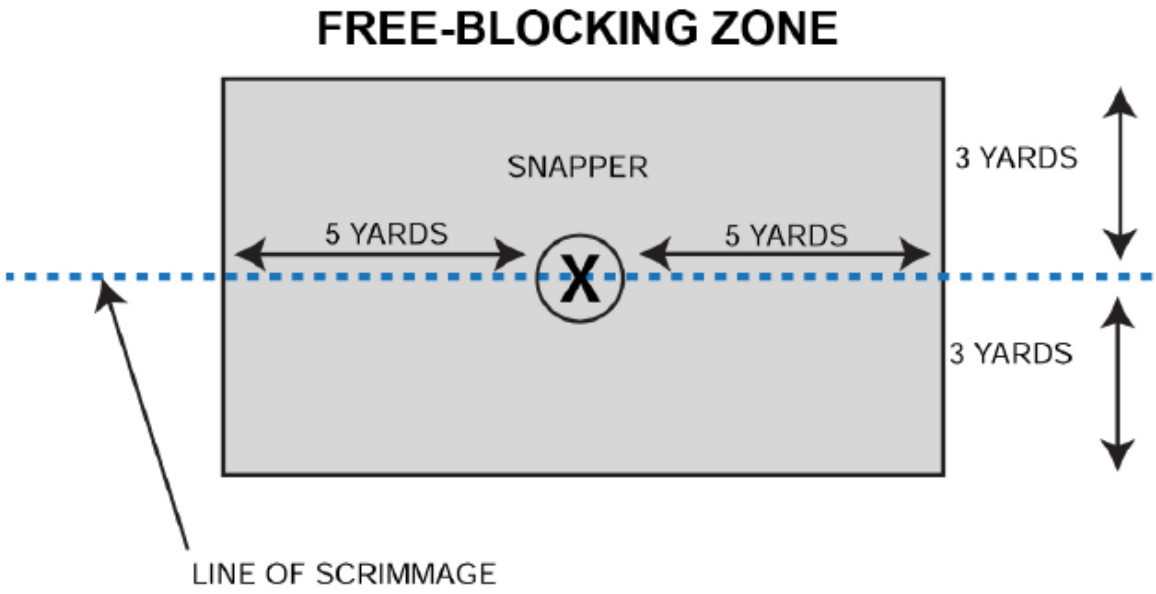


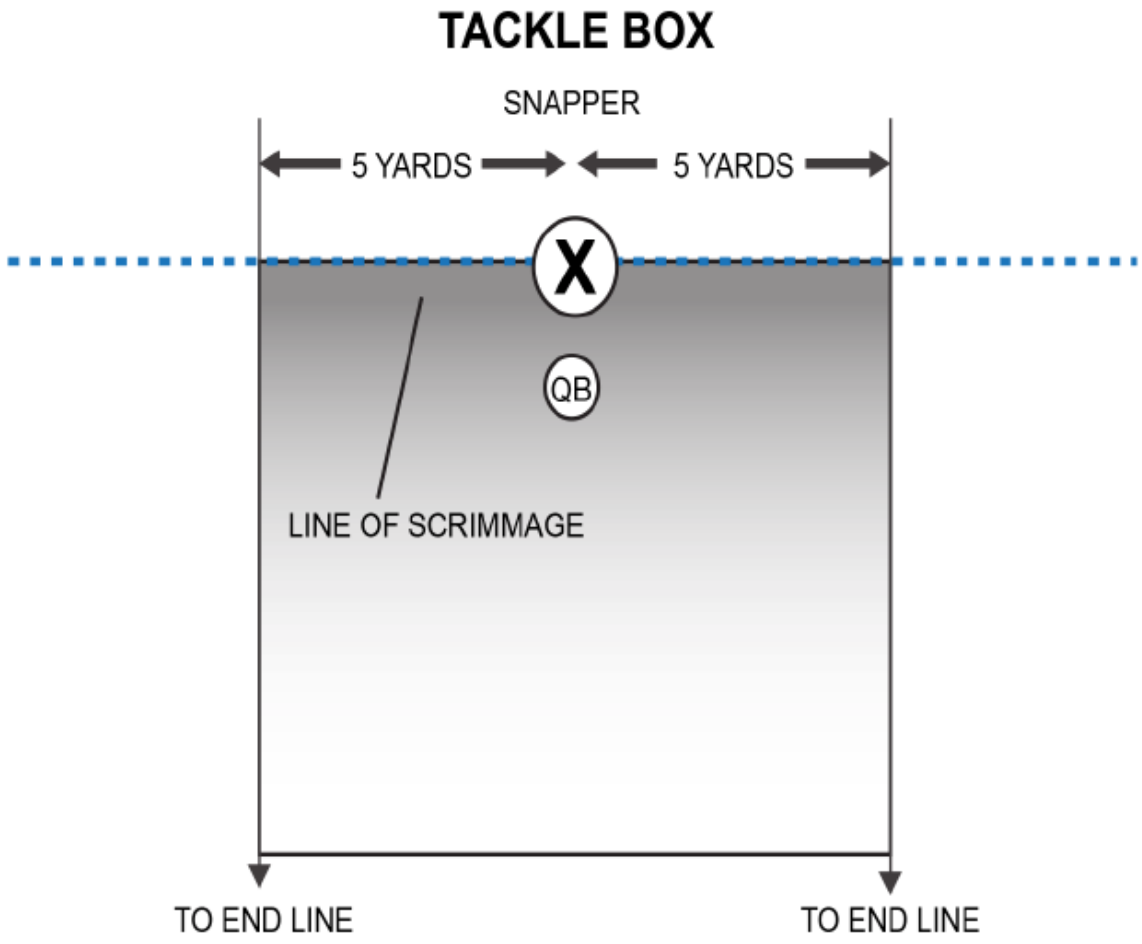
Nota importante: Aunque el diagrama anterior muestra las líneas de límite a 12', las líneas de límite de IFAF normalmente deben estar a 18' de las sidelines/end lines (Regla 1-2-3-a).

Diagrama de campo

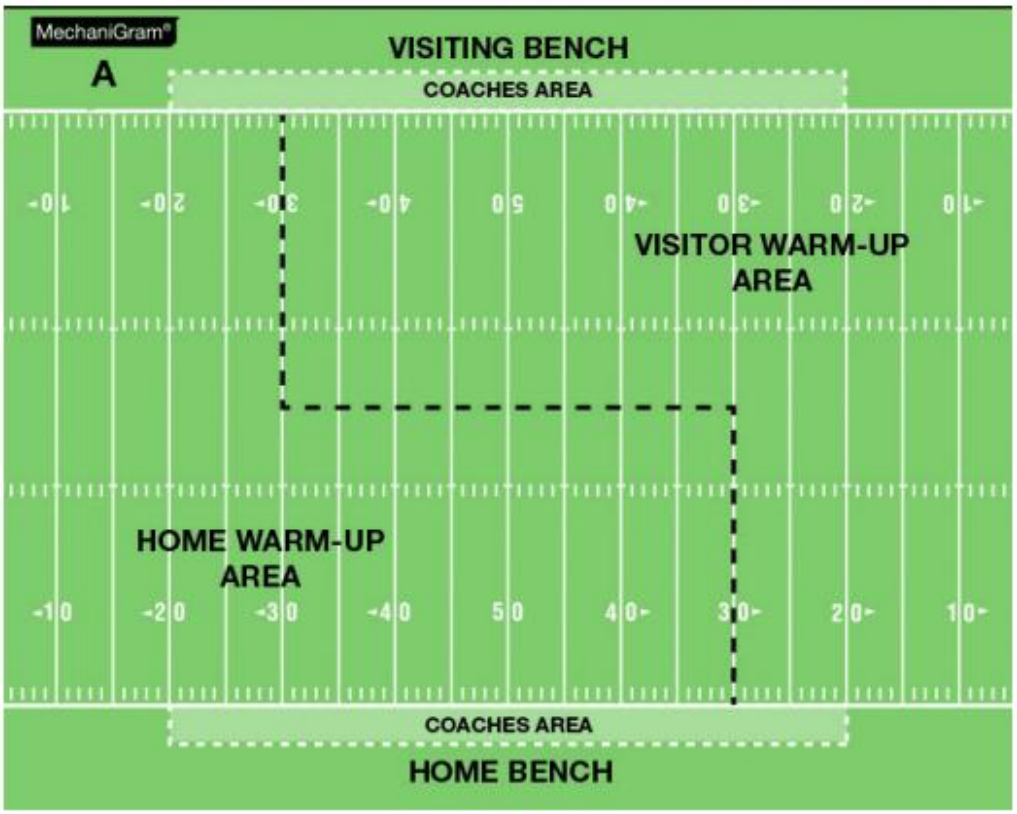


Zona libre de bloqueos y Tackle box

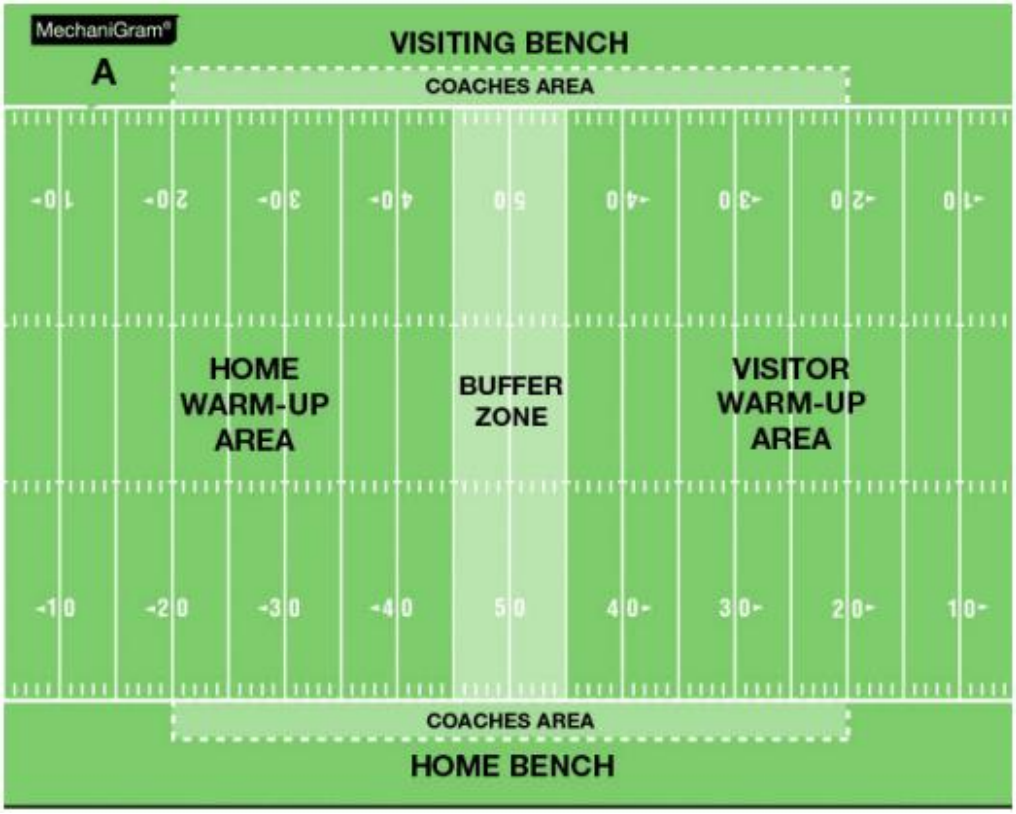




Procedimientos previos al partido (configuración en L)



Procedimientos previos al partido (configuración de la buffer zone)



Notas para los encargados del mantenimiento del campo

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 (excepto por la longitud de las extensiones cortas de las líneas de yarda de 2 pies y el ancho de 4 pulgadas de las líneas).
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 (excepto cuando se reduzcan proporcionalmente por el uso de yarda IFAF).
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. Estas líneas deben estar a 4 pulgadas de distancia de cada sideline. Solamente las goal lines y end lines tocan las sidelines.
6. Las extensiones cortas de la línea de yarda (a veces llamadas incorrectamente "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 extensiones cortas de la línea de yarda 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. Similares a las líneas de yarda, estas líneas deben estar a 4 pulgadas de distancia de cada sideline.
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 la *coaching box.* El *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 limítrofes.
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 travesaño 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 travesaño 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, marcadas 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

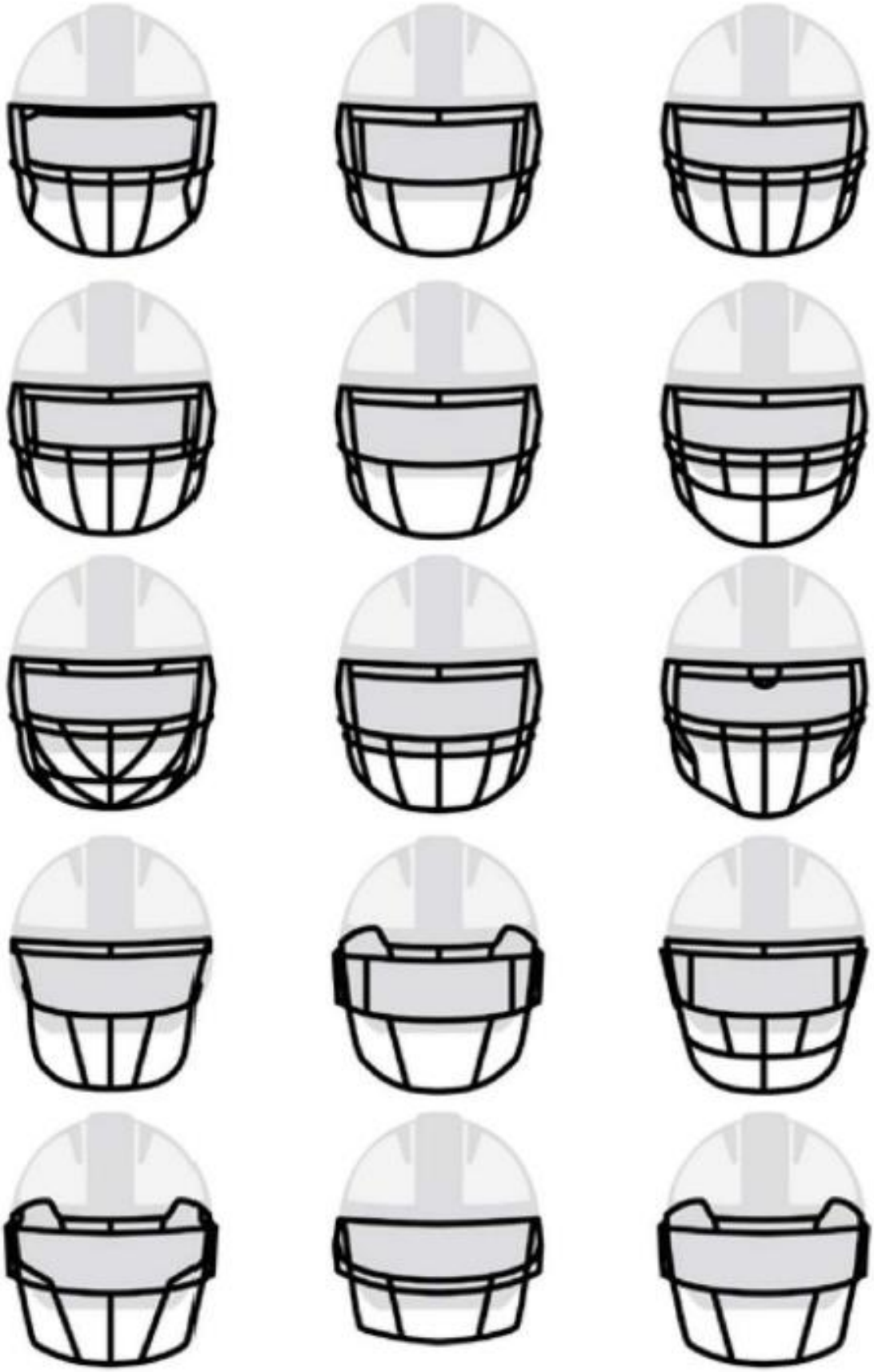
1. Se permiten materiales duros o no flexibles, si están cubiertos, sólo para proteger una lesión.
2. Los protectores de manos y brazos (yesos cubiertos o férulas) están permitidos sólo para proteger una fractura o dislocación.
3. Los protectores de muslos no pueden estar hechos de materiales duros, 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
      (iv) de 7/16 de pulgada.
      (v) 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.
      (vi) Si son circulares o en forma de anillo, deben tener bordes redondeados y un grosor de al menos 3/16 de pulgada.
      (vii) 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 aspereza que pondría en peligro a

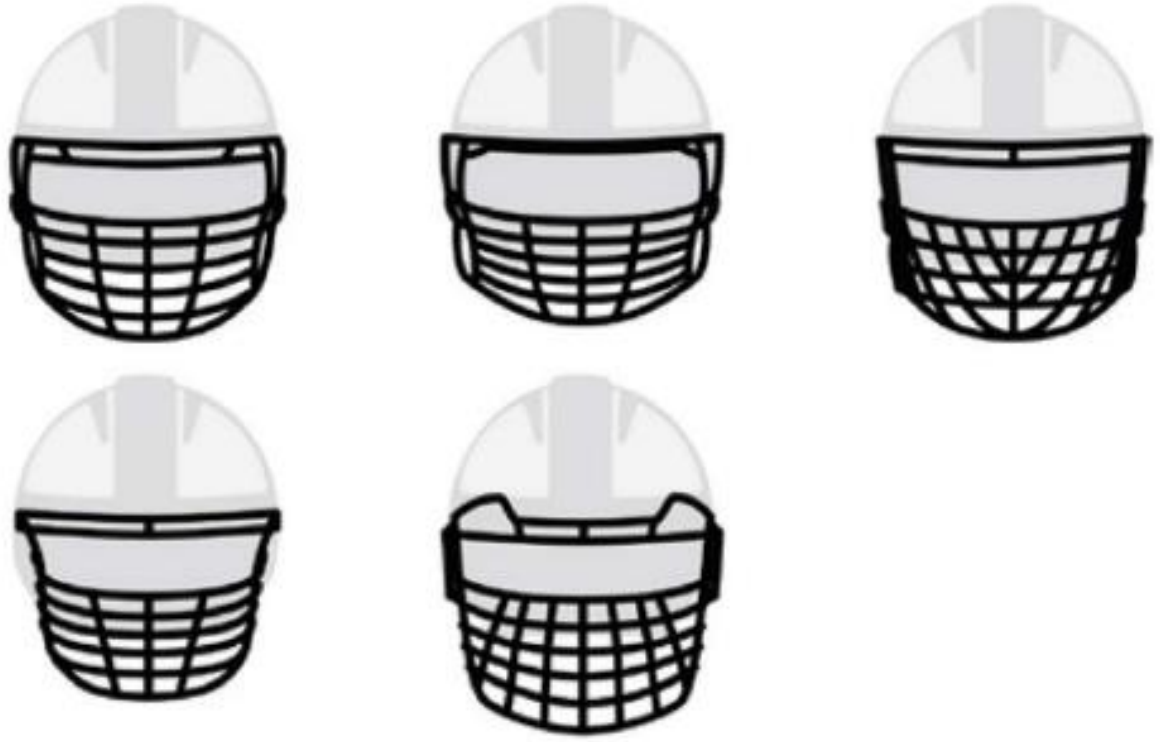
los jugadores.

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. Logotipos y 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 (por ejemplo, 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

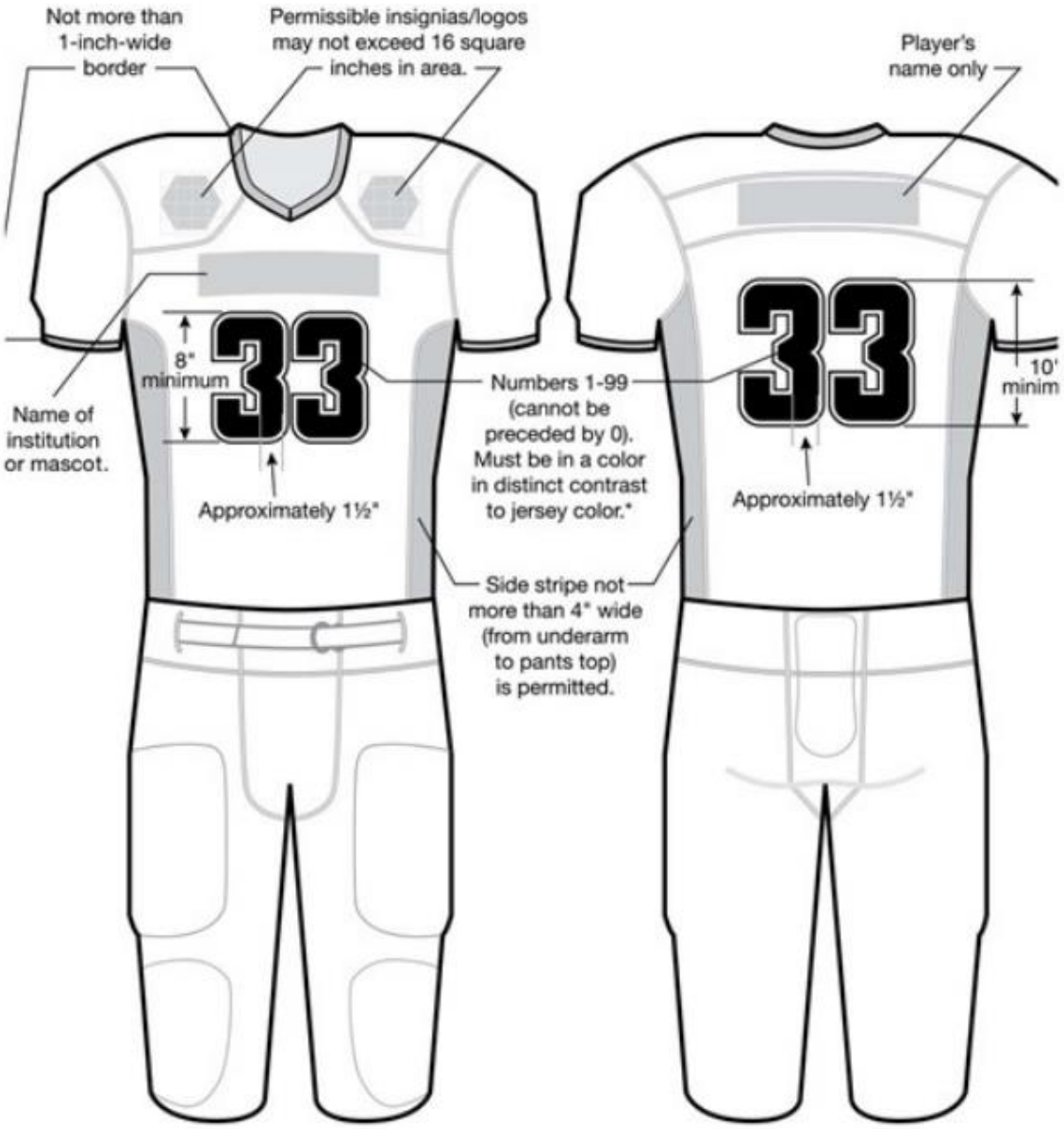


Ejemplos de máscaras con exceso de barras



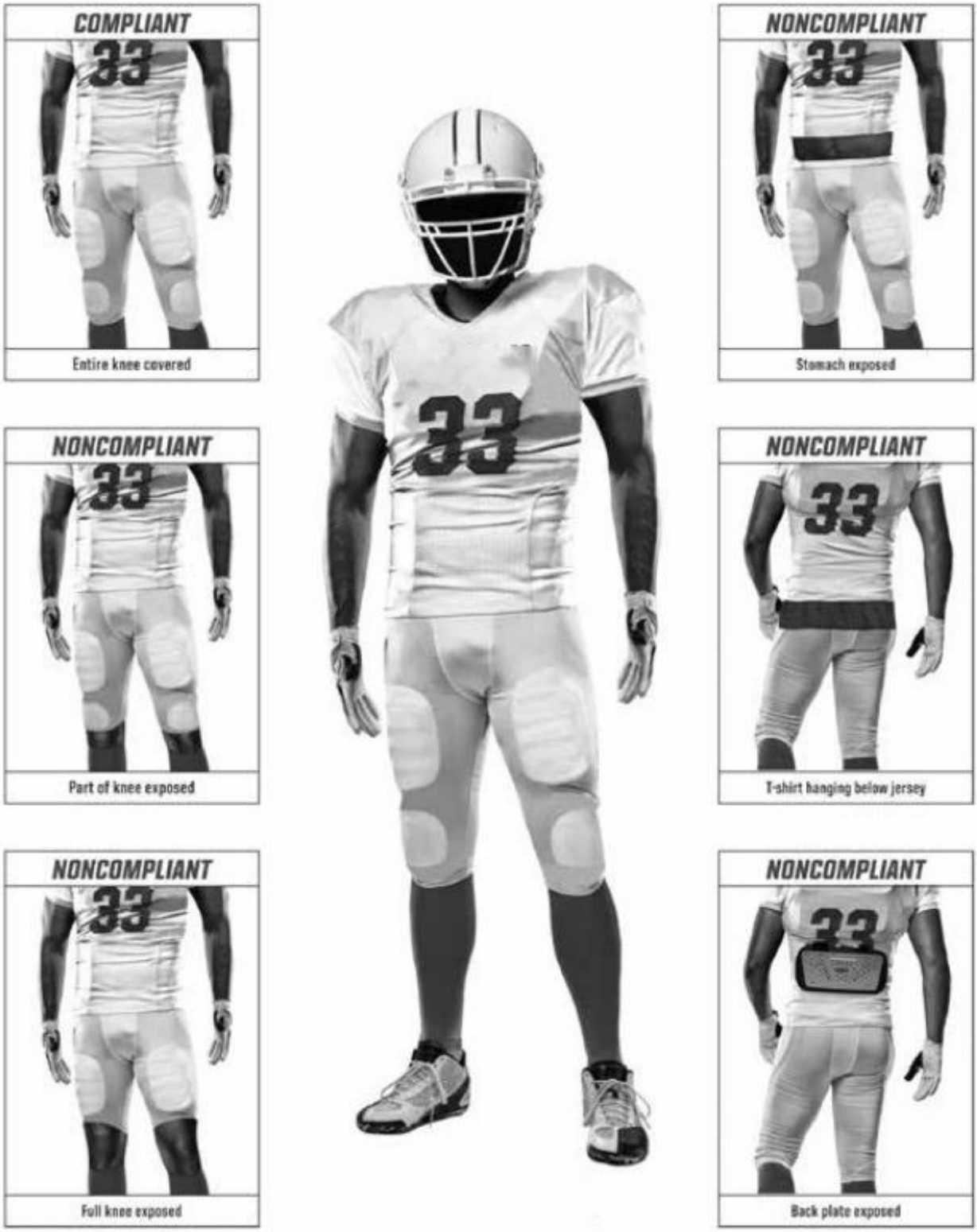
Como principio general, no se permite ninguna máscara con cinco o más barras horizontales debajo de los ojos. La excepción es la máscara de abajo debido al mayor espacio entre las barras 2 y 3 y entre la 4 y 5, si está permitida.

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, 161
Actos Desleales, 166
Administración y Aplicación, 25
Ajustes de Tiempo, 63
Aplicación de Equipamiento Obligatorio e Ilegal, 31
Aplicación del Punto Posterior al Chut de Scrimmage, 183
Aplicación Especial de Faltas Posteriores a la Posesión, 187
Árbitros del Partido, 18
Área de Equipo y Zona de Entrenadores, 21
Atrapada o Recuperada, 125
Atrapada o Recuperada por el Equipo Chutador, 108
Atrapada o Recuperada por el Equipo Receptor, 107
Atrapar, Interceptar, Recuperar, 38
Avance Deliberado de una Pelota Muerta, 40
Batear un Pase Hacia Atrás en Vuelo, 174
Batear una Pelota en Posesión, 174
Batear una Pelota Suelta, 173
Bloquear, 37
Bloqueo de un Chut de Scrimmage, 43
Bloqueo o Contacto Ilegal, 116
Bloqueo por Debajo de la Cintura, 152
Bloqueo por el Lado ciego, 38
Bloqueo por el Lado Ciego, 161
Bloqueo por la Espalda, 37
Capitanes de Equipo, 18
Certificación de los Entrenadores, 32
Chop Block, 37, 157
Chut de Retorno, 46
Chut de Scrimmage, 46
Chut Después de un Safety, 146
Chut Legal y Chut Ilegal, 108
Chutador y Holder, 53
Chutando la pelota; Chuts legales e ilegales, 45
Chutar Ilegalmente la Pelota, 175
Clipping, 40, 152
Comenzando Con un Snap, 118
Como se Anota - Down de Try, 140
Cómo se Anota - Field Goal, 143
Cómo se Anota - Safety, 145
Cómo se Anota - Touchdown, 138
Cómo y Cuándo se Completó, 177
Compensación de Faltas, 177
Comunicación del Referee, 34

Contactar a un Árbitro, 167
Contacto Contra el Snapper, 158
Contacto Contra un Oponente Fuera de la Jugada, 158
Contacto Ilegal e Interferencia en el Pase, 132
Continuidad de Downs Rota, 95
Corredor y Portador de la pelota, 54
Criterios para revertir una decisión en el campo, 192
Cruza la Zona Neutral, 48
Cuando Conceder Series, 94
Cuando la Pelota está Lista para Jugar, 36
Cuando se Declara - Touchback, 147
Cuando se Detiene, 126
Cuenta del Reloj de Jugada, 91
Decisiones Definitivas de Aplicación de Regla, 98
Delante de la Zona Neutral, 106
Después del Snap de la Pelota, 125
Determinación del Punto de Aplicación y el Punto Básico, 180
Detrás de la Zona Neutral, 105
Dimensiones y Marcas, 19
Diseño, Color y Números de la Camiseta de Juego, 27
Dispositivos de Señal Prohibidos, 32
Dispositivos para Medir el Tiempo, 65
Down, 40
Down de Scrimmage, 49
Drop Kick, 45
Duración de los Periodos y de las Interrupciones, 62
Duración de los Tiempos Muertos, 76
El Campo, 57
El Partido, 18
El Terreno de Juego, 57
Elegibilidad Ganada o Recuperada, 130
Elegibilidad para Bloquear, 104
Elegibilidad para Tocar un Pase Legal Hacia Delante, 129
Elegibilidad Perdida por Salir Fuera de Límites, 129
Elevación, Salto y Aterrizaje, 157
En Posesión, 38
Encroachment, 47
End Lines, 44
End Zones, 57
Entre Downs, 40
Entregando la Pelota Hacia Adelante, 124
Entregar la Pelota, 44
Entrenador, 55
Equipamiento de Campo Prohibido, 33
Equipamiento ilegal, 30
Equipamiento obligatorio, 26
Equipamiento opcional, 29
Equipamiento y personal, 191

Equipo Chutador, 104
Equipo Ganador y Resultado Final, 18
Equipo Receptor, 104
Equipos A y B, 52
Equipos Ofensivo y Defensivo, 53
Equipos sujetos a las reglas, 19
Especificaciones, 24
Especificaciones: Equipamiento Obligatorio, 27
Expulsión de Personas del Recinto de Juego, 169
Expulsión del Jugador, 175
Extensión de los Periodos, 64
Fair Catch, 40
Falta, 42
Falta Antes de un Cambio de Posesión de Equipo, 96
Falta con el Casco y Facemask, 155
Falta Contra el Chutador, 103
Falta Después de un Cambio de Posesión de Equipo, 96
Falta Entre Series, 97
Falta No Marcada, 176
Falta personal, 42
Falta personal flagrante, 42
Faltas a lo Largo de un Down de Free Kick, 96
Faltas a lo Largo de un Try Antes de un Cambio de Posesión de Equipo, 141
Faltas a lo Largo de un Try Después de un Cambio de Posesión de Equipo, 143
Faltas a Pelota Muerta, 178
Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo, 177
Faltas a Pelota Viva Seguidas de Faltas a Pelota Muerta, 179
Faltas de Ambos Equipos, 98
Faltas del Equipo A Durante un Chut, 184
Faltas del Equipo Chutador, 103, 110
Faltas Después de un Try, 143
Faltas Durante o Después de un Touchdown, Field Goal o Try, 184
Faltas en los Intervalos, 180
Faltas Entre Downs, 97
Faltas explícitamente revisables, 190
Faltas Personales, 149
Faltas Personales del Equipo B Durante Jugadas de Pase Legal Adelantado., 137
Faltas Personales Flagrantes, 149
Faltas por Golpe o Zancadilla, 149
Formación de Chut de Scrimmage, 47
Formación de Cuña Ilegal, 103
Formación de Free Kick, 99
Free Kick, 46
Free Kick Atrapado o Recuperado, 102
Free Kick que se Detiene, 102
Fuera de Límites, 125
Fuera de Límites Detrás de la Goal Line, 108
Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance, 93

Fuera de Límites Entre las Goal Lines o se Detiene Entre Límites, 108
Fumble, 42
Goal Lines, 18
Goal Lines y Pylons, 43
Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites, 155
Golpear al Pasador, 156
Golpear o Contactar Contra el Chutador o el Holder, 159
Hacia Delante, Más Allá, 41
Hash Marks, 44
Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Defensivo, 171
Holding y Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Ofensivo, 170
Horse Collar Tackle, 159
Huddle, 45
Hurdling, 45, 158
Impulso Inicial, 148
Indicadores de Línea a Ganar y de Down, 23
Inelegibles en el Downfield, 136
Iniciando la revisión, 192
Iniciando y Parando el Reloj, 69
Intento de Field Goal, 46
Interferencia con la Administración del Partido y con la Sideline, 168
Interferencia de Pase: Resumen, 135
Interferencia del o Ayuda al Portador de la Pelota o Pasador, 170
Jugada de Carrera y Carrera, 56
Jugada de Chut de Scrimmage, 56
Jugada de Free Kick, 56
Jugadas de Anotación, 138
Jugadas de Pase Hacia Adelante, 56
Jugadas revisables, 189
Jugador, 53
Jugador de Línea y Back, 53
Jugador Descalificado, 54
Jugador Fuera de Límites, 92, 103, 110
Jugador Fuera de Límites y Dentro de Límites, 55
Jugador Indefenso, 55
Jugador Reemplazado, 54
Jugadores lesionados, 191
Jugadores y Entrenadores Descalificados, 168
Jurisdicción, 188
Kickoff, 46
La Zona Neutral, 47
Línea a Alcanzar, 94
Línea de Scrimmage, 49
Líneas de Restricción, 44, 99
Líneas de Yardas, 44
Líneas limítrofes, 44
Líneas Limítrofes, 20
Marcado de Áreas Limítrofes, 20

Marcadores u Obstáculos, 23
Marcar Pelotas, 25
Marcas de Nueve Yardas, 44
Marco del cuerpo, 37
Más de once jugadores en el campo, 85
Máximo Avance, 41, 94
Miembro del Equipo, 55
Mientras la Pelota Está Viva, 125
Muerta Donde es Atrapada, 114
Muff, 42
No se Avanza, 115
No se Puede Placar, 117
Notificación del Referee, 76
Numeración de Jugadores, 26
Numeración Recomendada, 26
Offside en jugadas de free kick, 48
Offside en jugadas de scrimmage, 47
Oportunidad de Anotar - Down de Try, 140
Participación Continuada Sin Casco, 160
Partidos Suspendidos por Sanción, 138
Pasador, 53
Pasar, 48
Pase Completo, 130
Pase Hacia Adelante Atrapable, 49
Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás, 48
Pase Ilegal Hacia Adelante, 127
Pase Incompleto, 131
Pase Legal Hacia Adelante, 126
Pelea, 175
Pelear, 58
Pelota Declarada Muerta, 89
Pelota Lista para Jugarse, 91
Pelota Llevada Fuera de Límites, 92
Pelota Muerta, 36
Pelota Muerta en la End Zone, 103
Pelota Muerta que se Convierte en Viva, 87
Pelota Suelta, 36
Pelota Suelta Detrás de la Goal Line, 109
Pelota Suelta Fuera de Límites, 92
Pelota Suelta Planeada, 125
Pelota Viva, 36
Pelota Viva que se Convierte en Muerta, 87
Penalización, 49
Penalización Declinada, 97
Penalización que Resulta en una Nueva Serie, 96
Pérdida de Down, 40
Periodos Extra, 60
Personas sujetas a las reglas, 19

Pertenece A, 38
Placar, 52
Place Kick, 45
Por Debajo de la Cintura, 37
Porterías, 21
Principio Tres-y-Uno, 58
Procedimientos de Aplicación de Media Distancia, 186
Procedimientos de Sustitución, 82
Punt, 45
Punto Básico, 52
Punto de Aplicación, 51
Punto de Fuera de Límites, 51
Punto de la Falta, 51
Punto de Pelota Muerta, 51
Punto Donde Termina el Chut, 52
Punto donde termina la carrera, 51
Punto Interior, 51
Punto Posterior al Chut de Scrimmage, 52
Punto Previo, 51
Punto Siguiente, 51
Puntos de Aplicación, 180
Pylons, 22
Quién Puede Bloquear, 169
Recepción o Recuperación Simultánea, 39
Recinto de Juego, 58
Reloj de Jugada, 56
Reloj de Partido, 56
Requisitos del Equipo Defensivo, 123
Requisitos del Equipo Ofensivo – Antes del Snap, 119
Requisitos del Equipo Ofensivo – En el Snap, 121
Responsabilidad, 147
Responsabilidades, 188
Resultado de la Jugada, 57
Resumen de la Sustracción de 10 segundos, 81
Retrasando el Inicio de una Mitad, 77
Retraso Ilegal de Juego, 78
Segundo y Cuarto Periodos, 60
Señal Inválida, 41
Señal Válida, 41
Señales Inválidas: Atrapar o Recuperar, 115
Serie, 50
Serie de posesión, 51
Shift, 49
Shift y Falsas Salidas, 118
Sidelines, 43
Siguiente Jugada, 143
Simultáneo con Snap, 177
Snap de la pelota, 50

Snap Después de un Touchback, 147
Snapper, 54
Solicitar una revisión, 189
Suministro de información, 193
Superficie de Juego, 57
Superficie del Campo, 24
Suspensión del Partido, 72
Sustituciones Legales, 82
Sustituto, 54
Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Falta, 80
Sustracción de 10 segundos del Reloj de Partido – Procedimientos Comunes, 82
Tácticas Desleales, 164
Tácticas Desleales con el Reloj, 78
Targeting, 58
Teléfonos de los Entrenadores, 34
Tiempo Muerto, 67
Tiempo Muerto por Casco que se Sale, 76
Tiempo Muerto por una Lesión, 73
Tiempos Muertos por Violaciones, 75
Toca el Suelo En o Detrás de la Goal Line, 108
Todos se Convierten en Elegibles, 107
Toque, 43
Toque Forzado Ignorado, 102, 107
Toque Ilegal, 136
Toque y Recuperación de un Free Kick; Toque Ilegal, 101
Tripping, 56
Vacante de Jugador, 54
Violación, 42
Zona de Bloqueos, 37
Zona Lateral, 58