



Federazione Italiana  
di American Football



**INTERNATIONAL  
FEDERATION  
OF AMERICAN FOOTBALL**

# **INTERNACIONAL REGLAMENTO FLAG FOOTBALL 2023**

**5 vs 5 / sin contacto**

**incluye**

**FLAG 7 vs 7  
BEACH FLAG 4 vs 4 e  
INDOOR FLAG**

## Cambios importantes

Esta lista de cambios está limitada a los más importantes ordenados por palabras claves.

- Flag 7 vs 7 (campo grande 50 x 30 yd) añadido
- Se han añadido los requisitos de la superficie del campo
- El dorsal 0 ahora es legal
- Se han introducido normas sobre las team areas para permitir flexibilidad en la ubicación
- Modificación de las especificaciones de pantalones y flags
- Nueva definición de gafas irrompibles
- Mejora de la definición del “diving”
- Se ha modificado la duración, la reducción y el manejo de los tiempos muertos
- Patada ilegal por un corredor, carrera ilegal y jugada de carrera ilegal ahora incluyen pérdida de down
- El toque ilegal de un pase propio ahora se aplica a todos los pasadores, no solo al QB
- Pase hacia atrás bateado hacia delante por el equipo pasador como nueva falta
- Responsabilidades con respecto al contacto entre corredor y defensor definidas con mayor precisión (con D.A.)
- Cambio en la aplicación de Safety/Touchback
- Extensión de las penalizaciones que se pueden aplicar en un try
- Se reestructura el resumen de penalizaciones

Todos los cambios están resaltados para que puedan comprobarse. Se utilizan 2 colores, el dorado más oscuro para cambios importantes y el amarillo más claro para los cambios de redacción. Si un capítulo está resaltado, la mayor parte del contenido es nuevo

## Agradecimientos

Estas reglas han sido realizadas con la ayuda de:

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkäräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) y muchas personas mas no mencionadas que asistieron a los antes mencionados.

Un agradecimiento especial para: Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa and Claes Scherwin Thalmann.

Portada: diseñada por Dan Buruiana, Foto facilitada por IFAF.

Agradecemos a todas las personas por sus útiles preguntas, sugerencias y comentarios a lo largo de los años. Ante cualquier pregunta, no dude en ponerse en contacto conmigo

Wolfgang Geyer (AUT) **Responsable de Flag del Comité de Reglas**  
[wolfgang.geyer@americanfootball.sport](mailto:wolfgang.geyer@americanfootball.sport)

Traducción al castellano realizada por **Andrea López Rubio** y **Carmen Latorre Pérez**.

---

## Contenido

Prólogo	3
El Código del Flag Football	4
Flag Football 5 vs 5	6
Flag 7 vs 7	6
Beach Flag 4 vs 4	6
Indoor Flag	7
Cambios Nacionales (opciones)	7
Dimensiones del Campo	8
REGLA 1 Partido, Campo, Pelota y Equipamiento	11
REGLA 2 Definiciones	14
REGLA 3 Periodos y Tiempo	20
REGLA 4 Pelota Viva y Pelota Muerta	23
REGLA 5 Series de Downs	24
REGLA 6 Chuts	25
REGLA 7 Snap y Pasar la Pelota	26
REGLA 8 Anotaciones	29
REGLA 9 Conducta de los Jugadores	31
REGLA 10 Aplicación de Penalizaciones	33
REGLA 11 Tareas de los Árbitros	37
REGLA 12 Challenges	39
Resumen de Penalizaciones	40
Señales Arbitrales de Flag Football	41
INTERPRETACIONES	42

---

## Prólogo

IFAF revisa las reglas para mejorar el nivel de seguridad y calidad del juego, y para aclarar el significado y la intención de las reglas cuando es necesario. Los principios que rigen todos los cambios de reglas son que deben:

- ser seguras para los participantes;
- ser aplicables a todos los niveles del deporte
- ser entrenables y administrables por los árbitros;
- mantener un equilibrio entre ataque y defensa;
- ser interesantes para los espectadores;
- no tener un impacto económico prohibitivo
- y mantener cierta afinidad con las reglas de tackle de IFAF.

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

Uno de los objetivos es que las reglas sean lo más breves y sencillas posible. En consecuencia, el reglamento no cubre todas las combinaciones de situaciones que pueden darse en un partido. Se pide a los jugadores, entrenadores y árbitros que interpreten las reglas de acuerdo con los principios que las sustentan.

**El Código del Flag Football forma parte integrante del reglamento.**

IFAF solicita a todas las federaciones miembro que jueguen según las reglas de la IFAF, probablemente adoptadas con los cambios **opcionales** enumerados en el capítulo «Cambios nacionales».

Estas reglas **entrarán en vigor el 1 de mayo de 2023.**

---

# El Código del Flag Football

---

## Introducción

El Código de Flag Football es un código ético que debe leerse y observarse cuidadosamente. El código es una guía para jugadores, entrenadores, árbitros y otros responsables en beneficio del juego.

El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero competitivo. Se espera imparcialidad, deportividad y conducta por parte de los jugadores, entrenadores, árbitros y demás personas relacionadas con el juego.

No hay lugar para tácticas desleales, conducta antideportiva o actos que pretendan causar intencionadamente lesiones o faltas de respeto. Un entrenador o jugador que intente obtener una ventaja eludiendo o ignorando intencionadamente las reglas no es apto para el Flag Football.

El reglamento intenta prohibir toda forma de contacto innecesario, tácticas injustas y conducta antideportiva; sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las situaciones potenciales. Sólo a través de los mejores esfuerzos de los entrenadores, jugadores y árbitros, se pueden mantener los más altos estándares éticos.

## Ética del entrenamiento

Enseñar intencionadamente a los jugadores a infringir las reglas es inadmisibles. El entrenamiento del contacto intencionado, apuntar o la interferencia el carácter de los jugadores en lugar de contribuir a forjarlo. Dicha instrucción no sólo es injusta para los oponentes, sino que desmoraliza a los jugadores confiados al cuidado del entrenador y no tiene cabida en el juego.

En la relación con los jugadores a su cargo, los entrenadores deben ser siempre conscientes de la gran influencia que ejercen, tanto para bien como para mal. Los entrenadores nunca deben anteponer el valor de una victoria al del carácter y la ética de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores deben ser siempre lo primero en su mente, y nunca deben sacrificarlos por ningún prestigio personal o gloria egoísta.

Al enseñar el juego de Flag Football, el entrenador debe darse cuenta de que existen ciertas reglas diseñadas para proteger al jugador y proporcionar normas comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de evitar estas reglas, de aprovecharse injustamente de un oponente, o actos de conducta antideportiva intencionada, no tienen cabida en el juego, y ningún entrenador culpable de enseñar esto tiene derecho a llamarse entrenador. El entrenador debe dar ejemplo de ganar sin presumir y de perder sin amargura.

Un entrenador que se comporte de acuerdo con estos principios no debe tener miedo al fracaso, ya que, en definitiva, el éxito de un entrenador puede medirse en función del respeto que se haya ganado de sus jugadores y de sus oponentes.

## Deportividad

Un jugador o entrenador que infrinja intencionadamente una regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva y, tanto si se libra de ser sancionado como si no, desprestigia el buen nombre del juego.

Los jugadores, entrenadores y árbitros deben hacer hincapié en la eliminación de iniciar el contacto contra un oponente.

Fingir una lesión por cualquier motivo no es ético. Un jugador lesionado debe recibir plena protección conforme al reglamento, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu del reglamento.

Hablar a un compañero de equipo, a un oponente o a un árbitro de forma degradante, vulgar, abusiva o «grosera», o con la intención de incitar una respuesta física o de humillar verbalmente a un oponente, es ilegal.

Se ruega a los entrenadores a discutir esta conducta con frecuencia y a apoyar todas las acciones de los árbitros para controlarla. Cuando los árbitros imponen una penalización o toman una decisión, simplemente cumplen con su deber. Están en el campo para defender la integridad del juego de Flag Football y sus decisiones son definitivas y concluyentes y deben ser aceptadas por los jugadores y entrenadores.

Dirigir comentarios poco halagadores a cualquier árbitro durante el partido, o adoptar una conducta que pueda incitar a los jugadores o espectadores contra los árbitros es una violación de las reglas y debe considerarse una conducta indigna de cualquier participante en este deporte.

## Principios

El **principio** más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo e impactante.

El primer aspecto importante de **este principio** es hacer de los flags un blanco fácil. El corredor tiene restringido el uso de cualquier cosa que no sean flags legales y tácticas legales (por ejemplo, girar) para restringir el acceso de un oponente a sus flags. A cambio, quien tira del flag debe tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de quitar el flag a un oponente.

El segundo aspecto importante de **este principio** es el derecho de territorio y el derecho de paso, que determinan a quién corresponde evitar el contacto. Por regla general, se da prioridad al ataque hasta el momento anterior al pase o entrega de la pelota, y a la defensa a partir de ese momento. **Por el contrario, la responsabilidad de evitar el contacto recae en el jugador contrario.**

Otros principios son:

- Un blitzer sacrifica su postura **levantando una mano** para que se le conceda el derecho de paso. El ataque debe calcular el carril del blitzer para cederle el paso y evitar interferir con él.
- El corredor debe calcular la acción del defensor para evitar el contacto.
- Las limitaciones a los pases hacia atrás existen para evitar un juego similar al Rugby.
- Las sanciones y su aplicación no son perfectas. Se trata de un equilibrio entre la sencillez práctica y la perfección justa.

## Equipamiento

Obtener ventaja utilizando pantalones anchos o flags de camuflaje es injusto. Utilizar pantalones con rayas o colores diferentes, o flags que no contrasten claramente con los pantalones del jugador, perjudica al oponente. Cualquier intento de obtener ventaja mediante el uso de equipamiento ilegal será sancionado por los árbitros, y los entrenadores y jugadores deberán ser conscientes de cómo se refleja esto en su carácter.

Un equipo con un equipamiento perfecto (**camisetas**, pantalones y flags) por norma debería ser más respetado que uno que sacrifique el cumplimiento de las normas en favor de la estética.

## Derecho de Paso

El derecho de paso (**y el derecho de territorio**) se establece para dar a ambos bandos la posibilidad de jugar un partido limpio y evitar contactos innecesarios. No se debe abusar de este derecho para provocar un contacto, ni apuntando a un oponente para forzarle a reaccionar, ni restringiendo intencionadamente el espacio de que dispone un oponente para moverse, tal y como permiten las reglas. Se exige y se espera que se evite interferir en las acciones legales de un oponente. **Se sancionará el contacto intencionado con un oponente, incluso con derecho de paso.**

## Drogas

El uso de drogas no terapéuticas no se ajusta a los objetivos y propósitos del deporte amateur y está prohibido.

Bajo ninguna circunstancia un entrenador debe autorizar el uso de drogas por parte de jugadores u otro personal bajo su control. Los medicamentos, estimulantes u otras drogas sólo deben utilizarse cuando estén autorizados y supervisados por un médico. Los entrenadores deben ser conscientes de que la ignorancia voluntaria del consumo de drogas por parte de los jugadores se interpretará como apoyo. Los entrenadores deben conocer y aplicar la política vigente de la IFAF en materia de drogas.

## **Flag Football 5 vs 5 (campo habitual 50 x 25 yd) MODELO ESTÁNDAR**

Las reglas de Flag Football de IFAF se basan en las reglas de Tackle, pero son breves y sencillas. La estructura seguirá las reglas de Tackle, pero la numeración no se corresponderá. Todas las situaciones de Flag Football se rigen sin referencia a las reglas de Tackle. Aunque el documento completo tenga 60 páginas, las partes fundamentales para entender el juego en sí están en menos de la mitad.

El Flag Football tiene muchas definiciones adicionales (zona de no carrera, mediocampo, blitz, shielding, contacto, apuntar, tirar del flag, flag guarding, saltar, dipping, girar, diving, derecho de territorio, derecho de paso) y sus respectivas reglas. En cambio, no hay cascos, protecciones, chuts (kickoff, punt, field goal), bloqueos ni placajes. Todo esto hace del Flag Football un deporte similar, pero distinto, con más velocidad y menos lesiones. En general, se entiende que el Flag Football es un deporte rápido orientado al pase.

**El Flag football es sin contacto. No está permitido bloquear, placar ni chutar.**

## **Flag 7 vs 7 (campo grande 50 x 30 yd)**

Los partidos de Flag 7 vs 7 se jugarán bajo las mismas reglas que el Flag Football con los siguientes cambios:

- R 1-1-1 El ancho del terreno de juego se amplía a 30 yardas.
- R 1-1-1 Los equipos estarán formados por un máximo de 7 jugadores. Los rosters de los equipos constarán de un máximo de 20 jugadores. Cualquier referencia a estos números en las reglas deberá ser modificada

## **Beach Flag 4 vs 4 (campo pequeño 25 x 25 yd)**

Los partidos de Beach Flag 7 se jugarán bajo las mismas reglas que el Flag Football con los siguientes cambios:

- R 1-1-1 La longitud del terreno de juego se reduce a 25 yardas sin línea de mediocampo.
- R 1-1-1 Anchura de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas del campo se harán con líneas uniformes.
- R 1-1-1 Los equipos estarán formados por un máximo de 4 jugadores. Los rosters de los equipos constarán de un máximo de 10 jugadores. Cualquier referencia a estos números en las reglas deberá ser modificada.
- R 1-3-2 Cualquier tipo de calzado es ilegal.
- R 3-1-1 La pelota se pondrá en juego en primer lugar mediante un snap en su propia yarda 1.
- R 3-2-1 El tiempo total de juego será de 30 minutos, dividido en 2 tiempos de 15 minutos cada uno.
- R 3-2-5 El período en el que estén en vigor las restricciones de tiempo de la Regla 3-2-5 se reducirá a 1 minuto.
- R 3-3-4 Un tiempo muerto de equipo cargado no excederá de 30 segundos.
- R 7-1-3 El tiempo límite para lanzar un pase se reduce a 5 segundos.
- R 7-1-4 La distancia de blitz se reduce a 5 yardas.
- R 8-3-3 Después de un try, la pelota será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 1.
- R 8-4-2 Después de un safety, la pelota será puesta en juego por el equipo anotador en su propia yarda 1.
- R 8-5-2 Después de un touchback, la pelota será puesta en juego por el equipo defensor en su propia yarda 1.

## **Indoor Flag (cualquier modelo)**

Los partidos de Indoor Flag se jugarán bajo las mismas reglas que el Beach Flag Football o, si la instalación es lo suficientemente grande, con las reglas de Flag Football o Flag 7 vs 7.

Las dimensiones del campo para Indoor Flag serán lo más parecidas posibles a las del conjunto de reglas utilizado. La señalización se hará con conos y pylons. Las zonas de seguridad siguen siendo necesarias.

El calzado apropiado para la instalación es legal.

## **Cambios Nacionales (opciones)**

Los cambios nacionales permiten a los responsables de dirección adaptar uno o más cambios específicos de las reglas con el fin de ser más flexibles en la organización, conservando al mismo tiempo los elementos fundamentales de las reglas.

El organizador de un partido/torneo/campeonato puede cambiar una o más reglas de la siguiente manera:

### **Flag Football y Flag 7 vs 7:**

R 1-1-1 Las dimensiones del terreno de juego pueden modificarse debido al lugar de juego o a la edad.

La anchura y longitud de una mitad del terreno de juego puede aumentarse o reducirse uniformemente hasta 5 yardas. Los cambios de longitud deberán hacerse en relación con la mitad del terreno de juego (por ejemplo, si se añaden 5 yardas, cada mitad deberá tener 27,5 yardas de longitud más las end zones).

*NOTA: El máximo del terreno de juego habitual es de 60 yd (54,90 m) x 30 yd (27,45 m), el mínimo es de 40 yd (36,60 m) x 20 yd (18,30 m). La anchura máxima del campo grande es de 35 yd (32,05 m), la mínima de 25 yd (22,90 m).*

Las proporciones de cada mitad deberán seguir correspondiendo aproximadamente a un cuadrado, o al rectángulo correspondiente para Flag 7 vs 7.

Las end zones podrán acortarse a un mínimo de 8 yd (7,30 m).

La zona de seguridad no podrá modificarse.

R 1-1-1 Las marcas mínimas del campo pueden ser side lines, goal lines y end lines.

R 1-1-1 Sólo se recomiendan pylons o conos.

R 1-1-1 Sólo se recomienda un indicador de down.

R 1-1-1 Sólo se recomienda un marcador.

R 1-1-1 Los rosters de los equipos pueden constar de más de 15 jugadores.

R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de distinto sexo.

R 1-1-4 Los árbitros sólo pueden ser recomendados.

R 1-2-1 No es necesario que las pelotas sean de cuero.

R 1-2-2 En los partidos mixtos se pueden utilizar balones junior.

R 1-3-1 No es necesario que los flags sean pop-flags en los partidos junior.

R 1-3-1 El protector bucal puede ser obligatorio.

R 1-3-2 Los accesorios en la cabeza pueden ser legales, siempre que no pongan en peligro u ofendan a otros jugadores.

R 3-1-4 El organizador de un torneo puede decidir el orden de los equipos si el sistema de desempate no se considera apropiado, pero se recomienda encarecidamente el sistema designado oficialmente debido a su imparcialidad y facilidad de uso.

R 3-2-1 El tiempo de juego puede modificarse en función de la competición o a la edad.

R 3-2-5 El período en el que están en vigor las restricciones de tiempo de la Regla 3-2-5 puede reducirse de 2 a 1 minuto.

R 3-3-2 Se puede modificar el número de tiempos muertos.

**Beach Flag (además de los cambios en Flag Football):**

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo pueden modificarse debido al lugar de juego o a la edad, de la misma manera que en el Flag Football.  
*NOTA: El máximo del campo pequeño es de 30 x 30 yd (27,45 m), el mínimo es de 20 x 20 yd (18,30 m).*
- R 1-1-1 El marcaje del campo puede hacerse con pylons o conos.
- R 1-1-1 Los rosters de los equipos pueden constar de más de 10 jugadores.
- R 5-1-1 El número de downs puede reducirse a 3.

**Las demás reglas no pueden alterarse en los partidos de competición.**

Se recomienda encarecidamente no alterar estas reglas y jugar un juego diferente en los partidos que no sean de competición.

**Dimensiones del Campo**

El terreno de juego deberá ser un área rectangular con las dimensiones y líneas indicadas en el diagrama.

**La superficie del terreno de juego deberá ser firme, estar nivelada y libre de obstáculos.**

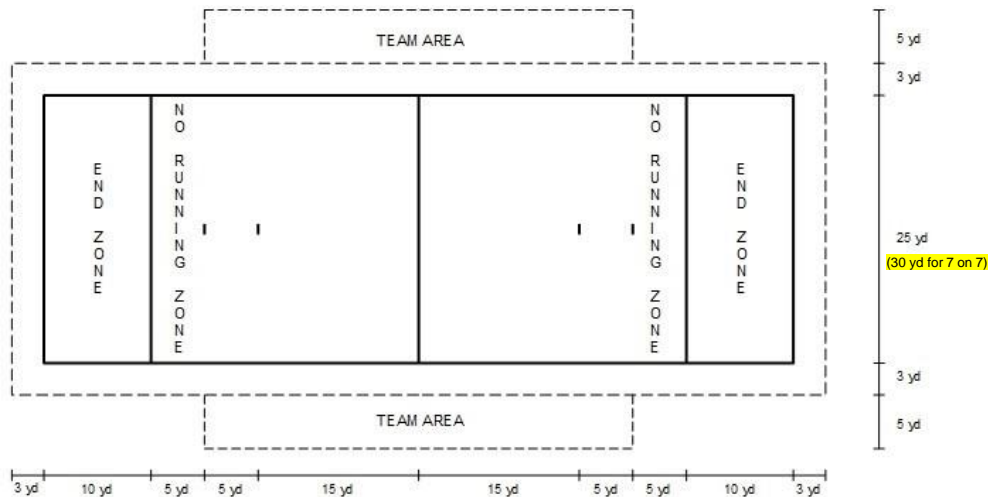
Las medidas se realizarán desde los bordes interiores de las líneas. La goal line forma parte de la end zone.

**Flag Football:**

Campo de juego: longitud 50 yd (45,75 m), end zones adicionales 10 yd (9,15 m), ancho 25 yd (22,90 m).

Espacio total necesario para un campo, incluida la zona de seguridad: 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m).

Anchura de las líneas: 4 pulgadas (10 cm). Si se utilizan líneas provisionales, deben ser planas, estables y estar bien sujetas al suelo con clavos de cabeza plana.



Las marcas de try de 1 y 2 puntos tendrán una longitud de 1 yd (0,90 m) y los puntos medios estarán a 5 yd (4,57 m) y a 10 yd (9,15 m) respectivamente del centro de las goal lines. Las zonas de no carrera se marcarán con conos en la side line y/o con una línea discontinua.

Se colocarán pylons o conos en las 8 intersecciones de las side lines con las goal lines y las end lines. Se podrán colocar conos en las intersecciones de las side lines con la línea de medio campo y en la intersección del eje longitudinal del campo con la zona de seguridad.

El área de seguridad estará a 3 yd (2,75 m) fuera de las side lines y end lines, y deberá estar al mismo nivel que el terreno de juego y en las mismas condiciones. El área de seguridad y las team areas no necesitan estar marcadas, pero deberán ser vistas por todos los participantes. Si hay dos campos uno al lado del otro, la distancia mínima entre ellos será de 6 yd (5,50 m) **sin las team areas.**

Se colocará un indicador de down a 2 yardas de la side line opuesta a la grada principal. Podrá utilizarse una cadena de 7 yardas (6,40 m) 2 yardas fuera de la side line junto a la grada principal. Se colocará un marcador visible cerca del campo.

### Partidos de Campeonatos Internacionales

Para partidos de campeonatos internacionales se requieren marcas adicionales en el campo:

Líneas cada 5 yardas de side line a side line terminando 4 pulgadas (10 cm) dentro de ellas. Las líneas de 5 yardas se marcarán con líneas discontinuas de 1 yd (0,90 m) de longitud con interrupciones de 0,5 yardas (0,45 m)

Las extensiones de líneas de 1 yd (0,90 m) de longitud en cada línea de yardas a lo largo del eje longitudinal del campo y en ambas side lines, 4 pulgadas (10 cm) dentro de ellas entre las goal lines.

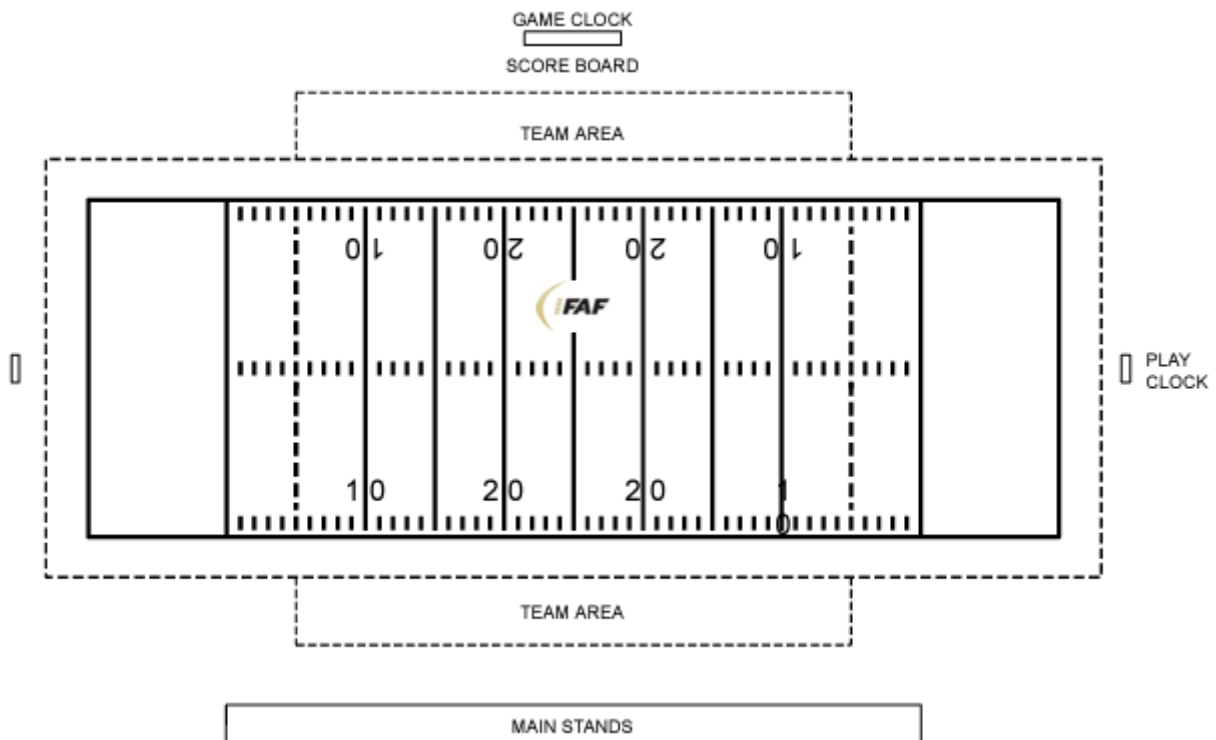
Números en las líneas de 10 y 20 yardas con una altura de 1 yd (0,90 m) a una distancia de 3 yd (2,70 m) dentro de cada side line.

Se marcarán las team area.

Las 10 intersecciones de las side lines con la línea de mediocampo, las goal lines y las end lines se marcarán con pylons y no se necesitará ningún cono en el eje longitudinal.

Un logotipo de IFAF con una longitud mínima de 5 yardas en la línea de mediocampo.

Se colocará un reloj de juego de cuenta atrás frente a la tribuna principal. Este estará a un mínimo de 1 yarda (0,90 m) fuera del área de seguridad. El tiempo oficial lo llevarán los árbitros en el campo y el reloj visual se corregirá si es necesario. El reloj de juego deberá combinarse con el marcador y podrá mostrar información adicional como nombres de los equipos, tiempos muertos y down y distancia. En ambos extremos del campo habrá relojes de juego con una cuenta atrás de 25 segundos. Estos relojes se colocarán en el eje longitudinal al menos a 1 yarda (0,90 m) fuera de la zona de seguridad, pero a no más de 5 yardas (4,50 m) de la end line y a una altura de entre 2 y 5 yardas (1,80 - 4,50 m) del suelo.



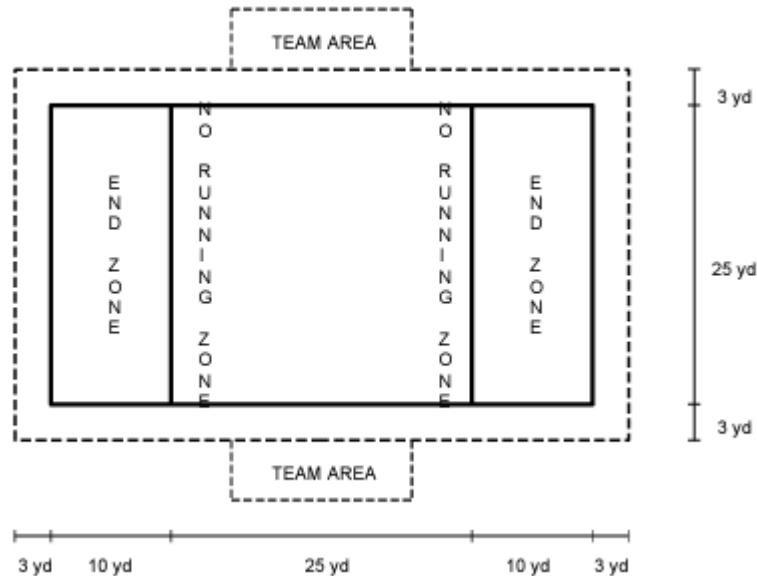
### Beach Flag:

La superficie debe ser de arena y no es necesario que sea sólida.

Terreno de juego: longitud 25 yd (22,90 m), end zones adicionales 10 yd (9,15 m), anchura 25 yd (22,90 m). Espacio total necesario para un campo, incluida la zona de seguridad: 51 yd (46,70 m) x 31 yd (28,40 m).

Anchura de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas del campo se harán con líneas sólidas fijadas firmemente al suelo con clavos de cabeza plana. Zona de seguridad como en Flag Football.

La zona de no carrera marcada con conos.



Para los partidos de campeonatos internacionales no se necesita marcaje adicional, pero se utilizarán pylons en lugar de conos y reloj de juego, reloj de jugada y marcador.

# REGLA 1 Partido, Campo, Pelota y Equipamiento

## SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

### ARTÍCULO 1. El Partido

El partido se jugará entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota reglamentaria. Para más detalles, ver [Dimensiones de los Campos](#).

Los equipos pueden jugar con menos jugadores en el campo. Si falta más de 1 jugador al número reglamentario, el partido se dará por perdido al equipo que no pueda alinearse.

Los rosters de los equipos constan de un máximo de 15 jugadores (5 en el campo con 10 sustitutos). Los equipos deberán estar formados únicamente por jugadores del mismo sexo.

### ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final

Cada equipo tendrá la oportunidad de hacer avanzar la pelota a través de la goal line del otro equipo corriendo o pasándola. Los equipos recibirán puntos por anotar de acuerdo con la regla y el equipo que tenga la puntuación más alta al final del partido, incluyendo los periodos extra, será el ganador.

### ARTÍCULO 3. Supervisión

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

### ARTÍCULO 4. Capitanes del Equipo y Entrenadores

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

Sólo estos capitanes y entrenadores podrán hacer preguntas al Referee sobre aclaraciones de reglas, tomar decisiones por el equipo o solicitar un challenge.

## SECCIÓN 2. La Pelota

### ARTÍCULO 1. Especificaciones

La pelota estará fabricada con cuatro paneles de cuero granulado de color tostado natural con ocho cordones espaciados por igual y nuevo o casi nuevo sin alteraciones.

La pelota será un esferoide elipsoidal de dimensiones reglamentarias e inflada a una presión de entre 12,5 y 13,5 psi (0,85 - 0,95 bar).



Dimensiones	Normal	Youth	Junior
Longitud	11.00 a 11.50 pulgadas (27,9 – 29,2 cm)	10.50 a 11.00 pulgadas (26,7 – 27,9 cm)	10.25 a 10.75 pulgadas (26,0 – 27,3 cm)
Longitud de la circunferencia	27.00 a 28.00 pulgadas (68,6 – 71,1 cm)	26.00 a 27.00 pulgadas (66,0 – 68,6 cm)	25.00 a 26.00 pulgadas (63,5 – 66,0 cm)
Diámetro	6.25 a 6.75 pulgadas (15,9 – 17,2 cm)	6.00 a 6.50 pulgadas (15,2 – 16,5 cm)	5.75 a 6.25 pulgadas (14,6 – 15,9 cm)
Circunferencia transversal	20.00 a 21.00 pulgadas (50,8 – 53,3 cm)	19.00 a 20.00 pulgadas (48,3 – 50,8 cm)	18.00 a 19.00 pulgadas (45,7 – 48,3 cm)
Peso	14 a 15 onzas (400 – 425 g)	12 a 13 onzas (340 – 370 g)	11 a 12 onzas (310 – 340 g)

Cada equipo puede utilizar su propia pelota legal. Marcar una pelota para indicar su propiedad es legal.

## ARTÍCULO 2. Tamaños

Para los partidos masculinos o mixtos, se utilizarán pelotas de tamaño normal.

Para partidos femeninos, se utilizarán pelotas de tamaño youth.

Para partidos de menores de 16 años, se utilizarán pelotas de tamaño youth. No es necesario que las pelotas sean de cuero.

Para los partidos de menores de 13 años, se utilizarán pelotas de tamaño junior. No es necesario que las pelotas sean de cuero.

## SECCIÓN 3. Equipamiento

### ARTÍCULO 1. Equipamiento Obligatorio

Los jugadores de equipos contrarios deberán llevar camisetas de colores que contrasten. Si los equipos utilizan camisetas similares, el equipo local tendrá la opción de elegir qué equipo debe cambiar de camiseta.

- Los jugadores de un equipo llevarán camisetas del mismo color, corte y estilo. Las camisetas serán largas y metidas dentro de los pantalones con números arábigos que contrasten de al menos 6 pulgadas (15 cm) de altura en la espalda. Todos los jugadores de un equipo deberán tener números enteros diferentes del 0 al 99. Las camisetas no deberán llevar tape ni estar atadas de ninguna manera.
- Los jugadores de equipo llevarán pantalones cortos o pantalones del mismo color, excepto las marcas, logotipos o números en la parte delantera de cada pierna, con un tamaño máximo de 4x4 pulgadas (10x10 cm). Los pantalones cortos o los pantalones deberán tener el mismo corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión ni broches. Los jugadores no podrán pegar o asegurar sus pantalones cortos o pantalones para cumplir con el reglamento. Las faldas son ilegales.
- Los jugadores de un equipo llevarán cinturones con flags bien sujetos con enganches y 2 flags idénticos. Se hará todo lo posible para mantener un flag a cada lado de la cintura de los jugadores.

Los enganches se colocarán hacia fuera y hacia abajo.

Los flags deberán ser claramente visibles, colgar libremente y no deberán estar cubiertos de ninguna manera por el uniforme del jugador, y todos los colores deberán contrastar con el color del pantalón.

Los flags y los enganches no podrán engrasarse, pegarse o alterarse de ninguna manera. Cualquier jugador que manipule deliberadamente sus flags será descalificado. DA 1-3-1-I a IV

- Si se lleva un protector bucal intraoral, éste deberá ser visible, de color no blanco y sin ninguna parte que sobresalga más de 0,5 pulgadas (1,25 cm) de la boca. Se recomienda encarecidamente el uso de un protector bucal.

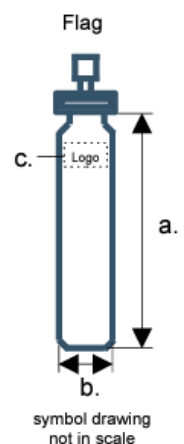
### ARTÍCULO 2. Especificaciones de los Flags

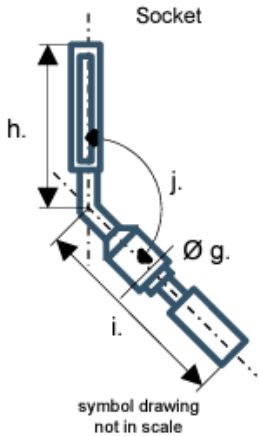
Tanto los flags como los enganches deberán ser del mismo material y del mismo color, sin bordes afilados.

Todos los parámetros deben mantenerse en un intervalo de temperatura de 0°C a 30°C (32°F a 86°F).

#### Flag:

- Longitud desde el enganche: 15 a 16 pulgadas (38,1 - 40,6 cm).
- Anchura: de 1,8 a 2,0 pulgadas (4,6 a 5,1 cm).
- Logotipo o marca: tamaño máximo de 2 x 3 pulgadas (5,1 x 7,6 cm) en el cuarto contiguo al enganche.
- Grosor: de 0,02 a 0,10 pulgadas (0,5 a 2,5 mm).
- Peso: mínimo 0,4 onzas (11 g) sin enganche.
- Resistencia al desgarro: mínimo 300 Newton (67 lbf) cuando se fija a la parte del flag del enganche (corresponde a una masa de 30 kg o 66 libras).





**Enganche: (pop)**

- g. Diámetro exterior: de 0,7 a 1 pulgada (1,8 a 2,5 cm).
- h. Longitud de la parte del cinturón: de la parte superior a la esquina, de 1,4 a 1,6 pulgadas (3,6 a 4,1 cm) en el eje.
- i. Longitud de la parte del flag: de la esquina a la parte inferior de 2,4 a 2,6 pulgadas (6,1 a 6,6 cm) en el eje.
- j. Ángulo de esquina: de 130 a 140 grados.
- k. Fuerza de arranque: máximo 100 Newton (22 lbf) para los partidos senior (hombres, mujeres, mixtos), máximo 50 Newton (11 lbf) para el resto de partidos (se correlaciona con una masa de 10/5 kg o 22/11 libras).

**NOTA:** Si se utilizan flags con velcro u otro tipo de sujeción, deben seguir cumpliéndose las especificaciones para los flags y la sujeción debe poder quitarse fácilmente con una fuerza máxima de 50 Newton (11 lbf).

**ARTÍCULO 3. Equipamiento Ilegal**

- a. Calzado con tacos de más de 0,5 pulgadas (1,25 cm), afilados o puntiagudos de cualquier forma o fabricados con cualquier material metálico.
- b. Cualquier tipo de hombreras, cascos o prendas para la cabeza (gorras, capuchas, pañuelos, cintas para la cabeza o similares).
- c. Cualquier tipo de protecciones que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes afilados).
- d. **Todo tipo de gafas y monturas de material rompible que pueda astillarse.**

**NOTA:** Existen gafas deportivas certificadas fabricadas con material sintético bajo especificaciones estándar.

- e. Las joyas deberán quitarse o cubrirse completamente.
- f. Accesorios del uniforme como toallas o calentadores de manos.
- g. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipamiento o a la persona, ropa o accesorio de un jugador que afecte a la pelota o a un oponente.
- h. Cualquier dispositivo electrónico, mecánico u otro tipo de señal con el fin de comunicarse con un entrenador **u otra persona.**

**ARTÍCULO 4. Certificación de Equipo**

Antes del partido, **cada equipo** entregará un roster al Referee y certificará que todos los jugadores cumplen con el equipamiento obligatorio y han sido informados de lo que constituye equipamiento ilegal.

## REGLA 2

## Definiciones

### SECCIÓN 1. Áreas y Líneas

#### ARTÍCULO 1. El Campo

El campo es el área comprendida entre la zona de seguridad y el espacio superior.

#### ARTÍCULO 2. Terreno de Juego

El terreno de juego es el área comprendida dentro de las líneas limítrofes (side lines y end lines), excepto las end zones.

#### ARTÍCULO 3. End Zones

Las end zones son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo entre las end lines y las goal lines.

#### ARTÍCULO 4. Zonas de No Carrera

Las zonas de no carrera son las áreas de 5 yardas situadas en ambos extremos del campo, delante de las goal lines.

#### ARTÍCULO 5. Goal Lines

Las goal lines, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del terreno de juego. Las goal lines y los pylons de las goal lines se situarán en la end zone. Cada goal lines forma parte de un plano vertical que separa la end zone del terreno de juego y se extiende más allá de las side lines. La goal line de un equipo es la que defiende.

#### ARTÍCULO 6. Línea de mediocampo

A mitad entre las goal lines se encuentra la línea de mediocampo. La mitad de la línea de mediocampo es la línea a ganar para una nueva serie de downs y, en adelante, se llamará medio para abreviar.

#### ARTÍCULO 7. Dentro y Fuera de Límites

El área delimitada por las side lines y las end lines está dentro de límites y cualquier otra parte (incluidas las propias side lines y end lines) está fuera de límites.

#### ARTÍCULO 8. Team Areas

Las team areas están fuera del área de seguridad (a 3 yardas de la side line) y entre las líneas de 5 yardas a lo largo de la side line con una profundidad de 5 yardas (4,58 m).

Si existe un conflicto con el área de seguridad, las team areas se cambiarán a otro lugar.

Si, debido a limitaciones de espacio, es necesario reubicar las team areas de sus posiciones normales, ambos equipos deberán tratarse igual. El área de terreno para ambos equipos deberá ser aproximadamente del mismo tamaño, deberán estar a la vista del campo y deberá haber una distancia mínima de 10 yardas (9,15 m) entre ellos.

Cuando las team areas estén situadas en cualquier otro lugar, los dos entrenadores de cada equipo podrán trabajar en cualquier lugar a lo largo de la side line fuera del área de seguridad entre las líneas de 5 yardas en los lados opuestos del campo; o en caso de que no haya espacio suficiente también es posible permitir que los entrenadores utilicen el área de seguridad en los lados opuestos.

El uso de dispositivos electrónicos (auriculares, cámaras de vídeo, teléfonos móviles, etc.) en la team area es legal.

### SECCIÓN 2. Designación de Equipos y Jugadores

#### ARTÍCULO 1. Ataque (A) y Defensa (D)

El ataque es el equipo que pone la pelota en juego mediante un snap. La defensa es el equipo contrario. Un jugador del equipo de ataque es un snapper, un corredor o un receptor. Un jugador del equipo de defensa es un blitzter, un rusher o un defensor.

## **ARTÍCULO 2. Snapper**

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

## **ARTÍCULO 3. Quarterback**

El quarterback es el primer jugador del ataque que tiene posesión de la pelota después del snap. También es el primer corredor.

## **ARTÍCULO 4. Pasador**

El pasador es un corredor que lanza un pase legal.

## **ARTÍCULO 5. Corredor**

El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva.

## **ARTÍCULO 6. Blitzter**

Un defensor que se alinea con todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap puede establecerse como blitzter con una señal legal levantando una mano claramente por encima de la cabeza al menos durante el último segundo antes del snap. Esto les concede el derecho de paso que sustituye al derecho de paso general del ataque, porque están persiguiendo al corredor. La carrera de un blitzter debe ser inmediatamente después del snap, rápida y recta hacia el punto donde el quarterback recibe el snap para mantener el derecho de paso. Si un blitzter corre tarde, despacio, hacia un punto diferente, cambia de dirección durante la carrera o simplemente no corre hacia el quarterback, el jugador pierde el derecho de paso, pero puede participar como cualquier otro defensor.

Si un blitzter se ve forzado a cambiar de dirección debido a una falta del ataque (shielding), el blitzter no perderá su derecho de paso para una nueva carrera directa hacia el punto donde el quarterback recibió el snap.

Un defensor que no realiza la señal y cruza legalmente la línea de scrimmage es un rusher.

## **ARTÍCULO 7. Fuera de Límites**

Un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo fuera de límites, excepto a otro jugador o árbitro. La pelota que no está en posesión del jugador está fuera de límites cuando toca cualquier cosa fuera de límites.

## **ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado**

Un jugador descalificado es aquel que ha sido declarado inelegible para seguir participando en el partido.

## **ARTÍCULO 9. Equipo Local**

Si ninguno de los equipos está en su estadio o en un torneo con más de 2 equipos, el equipo que figure en primer lugar será designado como equipo local. El segundo equipo de la lista será el equipo visitante.

# **SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugadas**

## **ARTÍCULO 1. Down**

Un down es la parte del juego que empieza con un snap legal después de que la pelota esté lista para jugar y termina cuando la pelota se convierte en muerta. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un down.

## **ARTÍCULO 2. Línea de Scrimmage (LS)**

Cuando la pelota está lista para jugar, la línea de scrimmage de cada equipo será el plano vertical que pasa por el punto de la pelota más cercano a su propia goal line y se extiende hasta las side lines.

Un jugador habrá cruzado la línea de scrimmage si cualquier parte de su cuerpo ha sobrepasado su respectiva línea de scrimmage.

## **ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Adelantado**

Una jugada legal de pase hacia adelante es el intervalo entre el snap y cuando un pase legal hacia adelante más allá de la línea de scrimmage es completado o interceptado. Además, cualquier pase

hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage incompleto o que sea tocado por la defensa se considera una jugada de pase hacia adelante.

#### **ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera**

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

### **SECCIÓN 4. Pelota Viva o Muerta**

#### **ARTÍCULO 1. Pelota Viva**

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

#### **ARTÍCULO 2. Pelota Muerta**

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

#### **ARTÍCULO 3. Cuando la Pelota está Lista para Jugar**

Una pelota muerta está lista para jugar cuando la pelota se coloca en el suelo y el Referee hace sonar el silbato.

### **SECCIÓN 5. Hacia Delante, Más Allá y Máximo Avance**

#### **ARTÍCULO 1. Hacia Delante y Más Allá**

Hacia delante, más allá o por delante de indica la dirección hacia la end line del equipo contrario. Hacia atrás o por detrás indica la dirección hacia la end line del propio equipo.

#### **ARTÍCULO 2. Máximo Avance**

El máximo avance es un término que indica el final del avance hecho por el corredor o el receptor de un pase en el aire de cualquiera de los equipos y se aplica al punto más adelantado de la pelota cuando muere por regla entre las end lines (punto de pelota muerta).

### **SECCIÓN 6. Puntos**

#### **ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación**

El punto de aplicación es el punto desde el que se aplica la penalización por una falta.

#### **ARTÍCULO 2. Punto de Pelota Muerta (PM)**

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

#### **ARTÍCULO 3. Punto de la Falta (PF)**

El punto de la falta es el punto donde tiene lugar una falta. Si está fuera de límites, es el punto adyacente en la side line. Si está detrás de la goal line, la falta se comete en la end zone.

#### **ARTÍCULO 4. Punto Fuera de Límites**

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

### **SECCIÓN 7. Falta, Penalización y Violación**

#### **ARTÍCULO 1. Falta**

Una falta es una infracción del reglamento para la que se prescribe una penalización. Una falta flagrante es una infracción del reglamento que pone en riesgo de lesión a un adversario.

#### **ARTÍCULO 2. Penalización**

Una penalización es un resultado impuesto por regla contra un equipo que ha cometido una falta y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si la penalización implica la pérdida de un down, el down contará como 1 de los 4 de esa serie.

### **ARTÍCULO 3. Violación**

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

### **ARTÍCULO 4. Pérdida de Down**

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

La pérdida de down sólo se aplicará si la falta es del ataque antes de un cambio de posesión.

### **ARTÍCULO 5. Primer Down Automático**

“Primer down automático” es una abreviatura que significa “conceder al ataque una nueva serie”.

Un primer down automático sólo se aplicará si la falta es de la defensa antes de un cambio de posesión.

## **SECCIÓN 8. Shift y Motion**

### **ARTÍCULO 1. Shift**

Un shift es un cambio simultáneo de posición por parte de 2 o más jugadores del ataque después de que la pelota esté lista para jugar y antes del snap. El shift termina cuando todos los jugadores permanecen sin moverse durante 1 segundo completo.

### **ARTÍCULO 2. Motion**

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

## **SECCIÓN 9. Entregar la Pelota**

### **ARTÍCULO 1. Hand-off (Entrega en mano)**

Un hand-off es una entrega exitosa de posesión de un compañero de equipo a otro que no implica un pase. Un engaño de hand-off es cualquier movimiento del corredor con las manos hacia un compañero de equipo cercano que simula una entrega de posesión. Un engaño de pase (pump o engaño de pitch) o el giro del cuerpo del corredor hacia un compañero de equipo sin movimiento de las manos no es un engaño de hand-off.

### **ARTÍCULO 2. Pase**

Un pase es cualquier acto intencionado de lanzar la pelota en cualquier dirección o dejarla caer al suelo. Un pase se identifica por un periodo en el que la pelota no está en posesión de ningún jugador. Un pase comienza con el lanzamiento final después del control firme durante un movimiento intencionado de la mano o el brazo. Un pase continúa siéndolo hasta que se completa a un jugador o la pelota se convierte en muerta.

### **ARTÍCULO 3. Fumble**

Un fumble es cualquier acto que no sea pasar o entregar la pelota satisfactoriamente y que provoque la pérdida de posesión del jugador.

Un fumble sólo puede ocurrir después de que un jugador obtenga la posesión de la pelota.

### **ARTÍCULO 4. Posesión**

Posesión significa sujetar o controlar firmemente una pelota viva.

Se produce un cambio de posesión (CdP) cuando un oponente gana la posesión de la pelota.

### **ARTÍCULO 5. Batear**

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

### **ARTÍCULO 6. Chutar**

Chutar la pelota es golpearla intencionadamente con la rodilla, parte baja de la pierna o pie y es ilegal.

## **SECCIÓN 10. Pases**

### **ARTÍCULO 1. Pase Hacia Delante y Hacia Atrás**

Un pase es hacia adelante si la pelota toca por primera vez algo más allá del punto donde se suelta la pelota. El resto de pases son pases hacia atrás, incluso si son laterales (paralelos a la línea de scrimmage).

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

#### **ARTÍCULO 2. Cruzar la Línea de Scrimmage**

Un pase legal hacia adelante ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca por primera vez algo más allá de la línea de scrimmage dentro de límites.

#### **ARTÍCULO 3. Recepción e Intercepción**

Una recepción es el acto de establecer y mantener firmemente el control de una pelota viva en vuelo. La recepción de un pase del oponente o un fumble es una intercepción. Un jugador que salta para hacer una recepción o intercepción debe tener la pelota firmemente controlada cuando toca el suelo por primera vez con cualquier parte del cuerpo tocando el suelo dentro de límites y después mantener el control completo y continuo de la pelota durante todo el proceso de contacto con el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde el control de la pelota y ésta toca el suelo antes de completar el proceso de recepción, no es una recepción.

#### **ARTÍCULO 4. Sack**

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

### **SECCIÓN 11. Holding, Shielding, Contacto y Aiming**

#### **ARTÍCULO 1. Holding (Agarrar)**

Holding es agarrar a un oponente o su equipamiento, no soltarlo inmediatamente e impactar contra el oponente.

#### **ARTÍCULO 2. Shielding (Bloquear – Obstaculizar)**

Shielding es obstruir a un oponente sin contacto, interponiéndose en su trayectoria. Un jugador en movimiento sin derecho de paso que impide a un adversario correr una ruta de pase, llegar al corredor o entorpecer a un blitzer legal es culpable de bloquear.

Un jugador que se queda quieto (con derecho de territorio) no está bloqueando, incluso si obstruye a un adversario.

#### **ARTÍCULO 3. Contacto**

Contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar sin impacto no es falta.

#### **ARTÍCULO 4. Aiming (Apuntar)**

Aiming es apuntar e iniciar el contacto con un oponente o chocar con un oponente, incluso con derecho de paso.

Aiming es cualquier contacto deliberado o evitable con fuerza **contra un oponente**, incluso en un intento de quitar el flag o al jugar la pelota durante un pase.

Apuntar es atacar una pelota en posesión o quitar la pelota al corredor.

### **SECCIÓN 12. Tirar del Flag, Flag Guarding, Jumping, Dipping, Girar y Lanzarse**

#### **ARTÍCULO 1. Tirar del Flag**

Tirar del flag es quitar uno o más flags de un oponente con una o más manos. **El defensor tiene derecho a avanzar hacia el corredor y atacar los flags.**

#### **ARTÍCULO 2. Flag Guarding**

Flag guarding es un intento por parte del corredor de evitar que tiren del flag cubriendo el flag con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo o pierna) o con la pelota **o moviendo la mano por debajo de la cadera delante del flag antes del intento de quitar el flag.**

También es flag guarding el extender la mano, con o sin la pelota, hacia el oponente para dificultar

que el defensor llegue al flag.

### **ARTÍCULO 3. Jumping (Saltar)**

Jumping es un intento del corredor de evitar que tiren del flag empujando desde el suelo y elevando así el nivel de los flags significativamente en comparación con la carrera normal. El jumping es un tipo de Flag Guarding y es ilegal.

### **ARTÍCULO 4. Dipping**

Dipping es un intento por parte del corredor, con un movimiento continuo, de evitar que tiren del flag mediante una flexión extra de las rodillas y bajando el nivel de los flags significativamente en comparación con la carrera normal. El dipping es legal.

### **ARTÍCULO 5. Girar (Spinning)**

Girar (Spinning) es un intento del corredor de evitar que tiren del flag mediante la rotación del cuerpo a lo largo del eje vertical. Girar (Spinning) es legal si la altura de los flags no se eleva significativamente. Girar (Spinning) combinado con el dipping es legal, combinado con el jumping o lanzarse (diving) es ilegal.

### **ARTÍCULO 6. Lanzarse (Diving)**

Lanzarse (Diving) es un intento por parte del corredor de evitar que tiren del flag o dificultar la aproximación al flag inclinando la parte superior del cuerpo hacia delante, con o sin jumping, dipping o girar (spinning). Lanzarse (Diving) es un tipo de Flag Guarding y es ilegal.

## **SECCIÓN 13. Derecho de Territorio y Derecho de Paso**

### **ARTÍCULO 1. Derecho de Territorio (DdT)**

El derecho de territorio se concede a cualquier jugador quieto que mantenga una postura normal de jugador y no realice ningún movimiento en dirección horizontal para cambiar su posición. Un movimiento puramente vertical, incluido levantarse del suelo, para lanzar o recibir un pase no significa que se haya perdido el derecho de territorio previamente establecido.

El derecho de territorio prevalece sobre el derecho de paso a la hora de determinar quién es culpable de una falta.

### **ARTÍCULO 2. Derecho de Paso (DdP)**

El derecho de paso se concede a un jugador según la regla a quién ha establecido una dirección de movimiento de forma regular y no altera dicha dirección.

Un jugador con derecho de paso tiene mayor privilegio a la hora de determinar quién es culpable de una falta que todos los demás jugadores, excepto los que tienen derecho de territorio.

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

3 minutos antes de la hora de inicio programada, el Referee realizará el sorteo lanzando una moneda al centro del campo en presencia de los capitanes de cada equipo, designando en primer lugar al capitán del equipo visitante para elegir en el sorteo. El ganador del sorteo elegirá poner primero la pelota en juego mediante un snap en su propia yarda 5, ya sea en el primer tiempo o en el segundo. El otro equipo elegirá qué lado defender.

**ARTÍCULO 2. Segunda Mitad**

En la segunda mitad, los equipos defenderán la goal line contraria a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no haya puesto primero la pelota en juego en la primera mitad, la pondrá en juego mediante un snap en su propia yarda 5.

**ARTÍCULO 3. Prórroga (Desempate)**

El sistema de desempate se utilizará cuando un partido esté empatado después de 2 mitades y la competición obligue a determinar un ganador.

- a. Después de un descanso de 2 minutos, el Referee realizará el sorteo lanzando una moneda al centro del campo como al principio del partido. El ganador del sorteo elegirá comenzar cada periodo siguiente en ataque o en defensa. El otro equipo elegirá qué lado del campo se utilizará.
- b. No se concederán tiempos muertos cargados al equipo.
- c. El primer período extra consistirá en 2 series con cada equipo poniendo la pelota en juego mediante un snap en la línea de mediocampo para una serie de downs (sin primer down en el medio). Si la defensa anota durante la primera serie, que no sea en el try, entonces se termina el período extra.
- d. Cada equipo conserva la pelota durante su serie hasta que anota (incluidos los down de try de 1 o 2 puntos) o agota su serie de downs. La pelota permanece viva después de un cambio de posesión hasta que se declara muerta. La serie finaliza entonces incluso si hay un segundo cambio de posesión durante ese down.
- e. Si después del primer periodo (con 2 series incluyendo try) el marcador sigue empatado, el segundo y siguientes periodos consisten en series con cada equipo jugando un try de 1 punto desde yarda 5. La prórroga termina cuando el marcador después de un período ya no es un empate o la defensa anota durante la primera serie de un período.
- f. El equipo que anote el mayor número de puntos durante la prórroga será declarado ganador.

**ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate en Campeonatos**

Si 2 o más equipos de un campeonato tienen el mismo porcentaje total (victorias-empates-derrotas), el siguiente procedimiento decidirá el orden de los equipos paso a paso:

1. Porcentaje de enfrentamientos directos, si todos los equipos han jugado entre sí.
2. Diferencia de puntos netos en los enfrentamientos directos, si todos los equipos juegan entre sí.
3. Puntos anotados en los enfrentamientos directos, si todos los equipos han jugado entre sí.
4. Diferencia total de puntos netos.
5. Total de puntos anotados.
6. Sorteo. **D.A 3-1-4-I**

**SECCIÓN 2. Tiempo de Juego****ARTÍCULO 1. Duración del Partido y Descanso**

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

**ARTÍCULO 2. Extensión de Periodos**

Un periodo se extenderá hasta que se haya jugado un down sin faltas a pelota viva (sin pérdida de down) por las que se haya aceptado la penalización. Si se producen faltas compensatorias durante

un down en el que el tiempo expira, se repetirá el down.

Ningún período terminará hasta que la pelota esté muerta y el Referee declare finalizado el período. [S14]

### ARTÍCULO 3. Dispositivos para Medir el Tiempo

El reloj de partido y el reloj de 25 segundos se llevarán mediante un **cronómetro** manejado por un árbitro o mediante un reloj visible manejado por un asistente bajo la dirección del árbitro correspondiente.

### ARTÍCULO 4. Cuando Empieza el Reloj

Cuando el reloj de partido se haya parado por regla, se pondrá en marcha en el siguiente snap legal de la pelota.

Excepción: El reloj de partido se pondrá en marcha cuando la pelota esté lista para jugar cuando sólo se haya detenido a discreción del **Referee o cuando un equipo haya cometido una falta para conservar tiempo.**

*D.A 3-2-4-I a IV*

### ARTÍCULO 5. Cuando se Para el Reloj

El reloj de partido se detendrá cuando termine cada mitad, para un tiempo muerto cargado al equipo, para un tiempo muerto por lesión o a discreción del Referee.

El reloj se detendrá en los últimos 2 minutos de cada mitad:

1. Para conceder un primer down, también después de un cambio de posesión.
2. Para completar una penalización.
3. Cuando la pelota o el corredor sale fuera de límites.
4. Cuando un pase o fumble (hacia delante o hacia atrás) golpea el suelo.
5. Cuando un compañero de aquel que ha realizado el fumble toca la pelota.
6. Cuando hay una anotación y durante y después del try siguiente.
7. Cuando se concede un tiempo muerto cargado.

El reloj de partido no correrá durante la extensión de una mitad o en la prórroga.

### ARTÍCULO 6. Mercy Rule (Reloj corrido)

Si la diferencia en el marcador es de 30 puntos o más en el momento del anuncio del Referee, el reloj no se detendrá para las situaciones en las que normalmente lo haría en los últimos 2 minutos.

El Referee informará a ambos equipos en su anuncio de que el reloj ya no se detendrá (reloj corrido) para el resto de la mitad.

Después del anuncio del Referee, el estado **establecido** del reloj (**tiempo** estándar o reloj **corrido**) no cambiará incluso si la diferencia en el marcador baja de 30 o alcanza 30 o más puntos. *D.A 3-2-6-I a II*

## SECCIÓN 3. Tiempos Muertos

### ARTÍCULO 1. Cómo se Concede

El Referee declarará un tiempo muerto cuando el **partido** se suspenda por cualquier motivo. Cada tiempo muerto se cargará a uno de los equipos o se designará como tiempo muerto oficial. [S3]

**El Referee decretará un tiempo muerto oficial si la discusión de la penalización u otras circunstancias, requieren una cantidad significativa de tiempo.**

### ARTÍCULO 2. Tiempos Muertos de Equipo

Un árbitro concederá un tiempo muerto al equipo cuando lo solicite cualquier entrenador o jugador dentro de límites cuando la pelota esté muerta. Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos muertos por mitad. Los tiempos muertos no utilizados no podrán transferirse a un periodo posterior.

### **ARTÍCULO 3. Tiempo Muerto por Lesión**

En caso de lesión de un jugador, cualquier árbitro puede decretar un tiempo muerto arbitral, siempre que el jugador por el que se solicita el tiempo muerto abandone el partido durante al menos un down.

### **ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Muertos**

Un tiempo muerto de equipo no superará los 60 segundos.

El Referee puede acortar cualquier tiempo muerto con el acuerdo de ambos equipos.

Los demás tiempos muertos no durarán más de lo que el Referee considere necesario para cumplir el propósito para el que fueron declarados.

El Referee notificará a ambos equipos cuando un tiempo muerto haya finalizado y 5 segundos después declarará la pelota lista para jugar. *D.A. 3-3-4-I*

### **ARTÍCULO 5. Anuncio del Referee**

El Referee informará a todos los entrenadores cuando queden 2 minutos o menos de partido en una mitad y la pelota esté o se convierta en muerta a continuación. El reloj de partido se detendrá para este propósito.

*D.A 3-3-5-I a II*

---

**REGLA 4****Pelota Viva y Pelota Muerta****SECCIÓN 1. Pelota Viva – Pelota Muerta****ARTÍCULO 1. Pelota Muerta que se Convierte en Viva**

Para el siguiente down, la pelota se pondrá en juego en el punto intermedio entre las side lines, lateralmente en línea con el punto en el que estaba la pelota cuando se convirtió en muerta por regla, o en el punto en el que se haya colocado la pelota tras la aplicación de una penalización aceptada o para conceder una nueva serie.

Una vez que una pelota muerta está lista para jugar, se convierte en una pelota viva con el inicio de un snap legal.

El snap de una pelota antes de estar lista para jugar o el snap ilegal de esta hace que permanezca muerta.

Una falta antes del snap de la pelota (delay of game, encroachment, false start, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz) hará que la pelota permanezca muerta.

**ARTÍCULO 2. Pelota Viva que se Convierte en Muerta**

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

- a. La pelota está fuera de límites.
- b. El corredor está fuera de límites.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto la mano o el pie, toca el suelo. *D.A 4-1-2-I*
- d. Un corredor simula apoyar la rodilla en el suelo.
- e. Un pase o fumble (hacia delante o hacia atrás) toca el suelo.
- f. Un compañero de aquel que hace el fumble toca la pelota.
- g. Un jugador con menos de 2 flags está en posesión de la pelota. *D.A 4-1-2-II*
- h. Un jugador con flags no colocados correctamente está en posesión de la pelota y el propio jugador es responsable.
- i. Se produce un touchdown, un touchback, un safety o un try satisfactorio.
- j. Se produce una falta que provoca que la pelota muera (por ejemplo, chut ilegal o retraso en el pase).

Si un árbitro pita involuntariamente, la pelota muere y el equipo que la posee puede elegir entre poner la pelota en juego en el lugar donde fue declarada muerta o repetir la jugada.

---

**REGLA 5****Series de Downs****SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Rota, Renovada****ARTÍCULO 1. Cuando Conceder una Serie**

Se concederá una serie de 4 downs de scrimmage consecutivos al equipo que sea el siguiente en poner la pelota en juego mediante un snap al comienzo de cada mitad y después de una anotación (incluido un try), safety, touchback o cambio de posesión. [S8]

Se concederá una nueva serie al ataque si:

- a. Está en posesión legal (tras la aplicación de cualquier penalización a pelota viva aceptada) de la pelota más allá del mediocampo cuando la pelota es declarada muerta y es la primera vez en esta serie que eso ha sucedido. Si una jugada o penalización posterior devuelve la pelota detrás del mediocampo y la pelota avanza entonces más allá de la línea de mediocampo por segunda vez durante la misma serie, no se concederá un nuevo primer down. *D.A. 5-1-1-I a II*
- b. Una penalización aceptada da lugar u ordena un primer down.

Se concederá una nueva serie a la defensa en su propia yarda 5 si el ataque después del 4º down no ha conseguido anotar o conseguir un nuevo primer down.

Se concederá una nueva serie a la defensa en el punto de pelota muerta después de una intercepción.

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

Si se acepta una penalización por una falta ocurrida durante un down antes de cualquier cambio de posesión, la pelota pertenece al ataque y se repetirá el down, a menos que la penalización implique la pérdida de un down, obligue a un primer down o deje la pelota más allá del mediocampo.

**ARTÍCULO 2. Falta Después de un Cambio de Posesión**

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

**ARTÍCULO 3. Penalización Declinada**

Si se declina una penalización, el número del siguiente down será el que hubiera sido si no se hubiera producido esa falta.

**ARTÍCULO 4. Falta entre Downs**

Si se produce una falta entre downs, el número del siguiente down será el mismo que el establecido antes de que ocurriera la falta, a menos que la aplicación de la penalización deje la pelota más allá del mediocampo o que la penalización obligue a un primer down.

**ARTÍCULO 5. Faltas de Ambos Equipos**

Si se producen faltas compensatorias durante un down, se repetirá el down anterior.

---

## REGLA 6

## Chuts

### SECCIÓN 1. Chutar

#### ARTÍCULO 1. Chut ilegal

El corredor no puede chutar intencionadamente la pelota. Esta falta provoca que la pelota se convierta en muerta.

*D.A. 6-1-1-**I y II***

**PENALIZACIÓN - 5 yardas, también pérdida de down** aplicada desde el punto de falta. [S19]

**REGLA 7****Snap y Pasar la Pelota****SECCIÓN 1. El Scrimmage****ARTÍCULO 1. Pelota Lista para Jugar**

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

NOTA: Si se realiza el snap de la pelota después de haber sido declarada lista pero antes de que todos los árbitros estén listos, cualquier árbitro detendrá el juego inmediatamente sin penalización y el Referee ordenará que se repita el down. El Referee sólo declarará la pelota lista para jugar si todos los árbitros están listos y en posición.

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

b. La pelota se pondrá en juego en un plazo de 25 segundos después de que el Referee haya declarado la pelota lista para jugar.

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

**ARTÍCULO 2. Empezar con un Snap**

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

Antes del snap, el eje largo de la pelota deberá formar un ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un snap legal es entregar o pasar **la pelota** hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos hacia atrás que resulte en la pérdida de la posesión de la pelota. No es necesario que el snap se produzca entre las piernas del snapper.

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

**ARTÍCULO 3. Requerimientos del Equipo de Ataque**

No hay un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage en el momento del snap.

a. Después de que el snapper toque la pelota y antes del snap, todos los jugadores de ataque deberán estar dentro de límites detrás de su línea de scrimmage (encroachment).

b. **El primer shift y cada uno de los siguientes deben completarse antes de que empiece el snap.**  
*D.A. 7-1-3-I*

c. Ningún jugador de ataque hará un false start o cualquier movimiento brusco que simule el comienzo de una jugada.

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

d. Cuando se inicia el snap, un jugador de ataque puede estar en movimiento, no puede estar moviéndose hacia la goal line contraria. Cuando se inicia el snap y 2 o más jugadores están en movimiento, se trata de un shift ilegal. *D.A. 7-1-3-II*

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]**

e. El quarterback no puede correr con la pelota más allá de la línea de scrimmage, a menos que la pelota haya estado en posesión únicamente por otro jugador y se le haya devuelto o haya sido tocada por un defensor mientras volaba.

f. Cuando se realiza el snap en o dentro de la línea de 5 yardas hacia la end zone del oponente (zona de no carrera), el ataque hará una jugada de pase hacia adelante. Si al quarterback o corredor le quitan los flags detrás de la línea de scrimmage antes de que una jugada de pase hacia adelante haya sido completada, no hay falta por una jugada de carrera ilegal. *D.A. 7-1-3-III a VII*

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]**

g. El quarterback dispone de 7 segundos para pasar o entregar la pelota después del snap. Si se supera este límite, la pelota se convierte en muerta en la línea de scrimmage.

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

#### **ARTÍCULO 4. Requerimientos del Equipo de Defensa**

- a. Antes del snap de la pelota, todos los defensores deberán estar dentro de límites y detrás de su línea de scrimmage (offside). *D.A. 7-1-4-I*
- b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugar, ningún defensor tocará la pelota hasta que se haya completado el snap.
- c. Ningún defensor usará palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se preparan para poner la pelota en juego.
- d. Un máximo de 2 jugadores pueden establecerse como blitz. Si un jugador que hace la señal está a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage o si un jugador realiza una señal inválida o si más de 2 jugadores simultáneamente mantienen su mano levantada después de que el snapper ha tocado la pelota, es una falta por señal ilegal. *D.A. 7-1-4-II a VII*

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

- e. Cualquier defensor que tenga todas las partes del cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage en el momento del snap puede cruzar la línea de scrimmage varias veces hasta que la pelota esté muerta. No es necesario que un jugador solicite el derecho de paso para establecerse como blitz y cualquier jugador (> 7 yardas) puede correr hacia el quarterback durante la jugada.
- f. Todos los defensores a menos de 7 yardas de su línea de scrimmage en el momento del snap deberán permanecer detrás de su línea de scrimmage hasta que la pelota haya sido entregada, amagada o pasada por el quarterback.

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

#### **ARTÍCULO 5. Entregar la Pelota**

- a. El ataque puede entregar la pelota varias veces siempre que ambos jugadores involucrados estén detrás de la línea de scrimmage, siempre que la pelota no haya sido llevada más allá de la línea de scrimmage y sea antes de cualquier cambio de posesión.
- b. Ningún snapper podrá recibir un hand-off hacia delante.

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S19]**

### **SECCIÓN 2. Pases y Fumbles**

#### **ARTÍCULO 1. Pase hacia Atrás**

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás siempre que no haya sido llevada previamente más allá de la línea de scrimmage y sea antes de cualquier cambio de posesión. *D.A. 7-2-1-I a IV*

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S35]**

#### **ARTÍCULO 2. Pase Completo**

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible que toca el suelo dentro de límites es completo y la pelota continúa en juego a menos que se complete en la end zone del oponente. *D.A.7-2-2-I a VII*

#### **ARTÍCULO 3. Pase Incompleto**

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador salta y recibe el pase, pero primero cae sobre o fuera de una línea limítrofe. [S10]

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo que pasa en la línea de scrimmage anterior, que es el punto de pelota muerta.

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

#### **ARTÍCULO 4. Fumble**

Cuando un balón cae al suelo o es tocado por un compañero del corredor (quien hace el fumble) sin haber sido tocado antes por un oponente, la pelota queda muerta y pertenece al equipo que ha realizado el fumble en el punto donde quien hace el fumble perdió la posesión, es decir, el punto de pelota muerta. Si quien hace el fumble o un oponente gana la posesión antes de que la pelota

se convierta en muerta, la pelota sigue en juego. *D.A. 7-2-4-I a II*

#### **ARTÍCULO 5. Toque Ilegal y Batear**

- a. El pasador sólo puede tocar, batear o atrapar un pase que haya sido lanzado por él mismo después de que haya sido tocado por un defensor.
- b. Ningún jugador del ataque que salga voluntariamente fuera de límites durante un down podrá tocar un pase en vuelo. Si un jugador del ataque es forzado a salir fuera de límites debido a una falta e inmediatamente regresa al terreno de juego o a la end zone, el jugador sigue siendo elegible para tocar o atrapar un pase.

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

- c. Un pase hacia atrás no podrá ser bateado hacia delante por el equipo pasador.  
Fuera de la restricción anterior, los jugadores dentro de límites pueden tocar o batear un pase en cualquier dirección. *D.A. 7-2-5-I a III*

#### **PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S19]**

### **SECCIÓN 3. Pase hacia Delante**

#### **ARTÍCULO 1. Pase Legal hacia Delante**

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

#### **ARTÍCULO 2. Pase Ilegal hacia Delante**

Un pase hacia delante es ilegal:

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

#### **PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S35]**

#### **ARTÍCULO 3. Pass Interference**

El pass interference es el contacto físico en una jugada legal de pase hacia adelante hasta el punto en que el pase es tocado por un jugador o cae incompleto.

El pass interference es el contacto que interfiere con un oponente mientras la pelota está en el aire. Es responsabilidad del defensor evitar al oponente.

No es pass interference cuando 2 o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y justo de tocar, batear o atrapar el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen el mismo derecho a la pelota, pero es responsabilidad del jugador en posición de desventaja evitar al adversario. *D.A. 7-3-3-I a III*

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

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

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

El valor en puntos de las jugadas de anotación será:

Touchdown 6 puntos. [S5]

Try desde la yarda 5 - 1 punto. [S5]

Try desde la yarda 10 - 2 puntos. [S5]

Touchdown de la defensa en un try - 2 puntos. [S5]

Safety - 2 puntos (puntos otorgados al oponente). [S6]

Safety en un try - 1 punto (punto otorgado al oponente). [S6]

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

Se anotará un touchdown cuando

- La pelota en posesión de un corredor que avanza desde el terreno de juego atraviesa el plano de la goal line del oponente.
- Un jugador atrapa un pase en la end zone del oponente.

**SECCIÓN 3. Down de Try****ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

Los puntos se anotarán de acuerdo con los valores de puntuación si el try resulta en lo que sería un touchdown o un safety.

**ARTÍCULO 2. Oportunidad de Anotar**

Un try es un down adicional con la oportunidad para cualquiera de los dos equipos de marcar 1 o 2 puntos.

- La pelota será puesta en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un down en el que expira el tiempo, se intentará el try. El equipo anotador decidirá ir por 1 o 2 puntos antes de que la pelota sea declarada lista para el try.
- El try comienza cuando la pelota está lista para jugar.
- El snap será a mitad de camino entre las side lines en la yarda 5 del oponente (1 punto) o en la yarda 10 (2 puntos).
- El try termina cuando uno de los equipos anota o la pelota queda muerta por regla.
- Las penalizaciones aceptadas necesitarán que se repita el try o que el try resulte en una anotación o en el final del try. Si el try se repite después de una penalización, sigue valiendo lo mismo que antes. No es posible cambiar la decisión (1 o 2 puntos) antes de que finalice el try.

*D.A. 8-3-2-I a IV*

**ARTÍCULO 3. Siguiente Jugada**

Después de un try, la pelota será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 5, si no se aplica una penalización.

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

Es un safety cuando:

- La pelota se convierte en muerta con cualquier parte sobre o detrás de la goal line, excepto por un pase incompleto o fumble desde fuera de la end zone, y el equipo que defiende esta goal line es responsable de que la pelota esté allí.
- Una penalización aceptada por una falta deja la pelota sobre o detrás de la goal line del equipo infractor. *D.A. 8-4-1-I a III*

**ARTÍCULO 2. Snap Después de un Safety**

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

## SECCIÓN 5. Touchback

### ARTÍCULO 1. Cuando se Declara

Es un touchback cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta con cualquier parte sobre o detrás de la goal line, excepto por un pase incompleto o fumble desde fuera de la end zone, y el equipo que ataca esta goal line es responsable de que la pelota esté allí.
- b. Un defensor intercepta un pase entre su yarda 5 y su goal line y su impulso original le lleva a la end zone y la pelota permanece en la end zone donde se convierte en muerta.

### ARTÍCULO 2. Snap Después de un Touchback

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

.

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

- a. Ningún jugador tocará intencionadamente a un oponente o a un árbitro.
- b. Ningún jugador pisará, saltará o se colocará sobre otro jugador.
- c. Ningún jugador sujetará a otro jugador.
- d. Todos los jugadores inmóviles tienen derecho a ocupar su lugar y los oponentes evitarán el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso y es totalmente responsable de evitar el contacto con los adversarios. **Si el corredor y el defensor participan por igual en el contacto, la falta es del ataque.**
- f. Todos los jugadores del ataque tienen el derecho de paso mientras sea posible un pase legal hacia adelante y los defensores deben evitar el contacto. Cuando el pase hacia adelante está en el aire, todos los jugadores tienen derecho a jugar la pelota, pero no apuntando (jugando a través) de un adversario. **Si el receptor y el defensor participan por igual a un contacto ilegal, la falta es del defensor.**
- g. Todos los blitzers que corren según la regla tienen el derecho de paso y los jugadores del ataque deben evitar el contacto.  
NOTA: Si no hay contacto, todavía puede ser un bloqueo del jugador del ataque.
- h. Ningún jugador cometerá aiming (apuntar).

**PENALIZACIÓN – 10 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto básico. Primer down automático para faltas de la defensa. [S38]**

*D.A. 9-1-1-R-I a VIII, D.A.9-1-1-B-I a XV*

**ARTÍCULO 2. Interferencia en el Juego**

Ningún sustituto o entrenador deberá contactar o interferir de ninguna manera con la pelota, un jugador o un árbitro durante el partido.

**PENALIZACIÓN – 10 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto básico. Primer down automático para faltas de la defensa. [S38]**

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

- a. Uso de lenguaje o gestos abusivos, amenazadores u obscenos, o participación en actos que provoquen mala voluntad o sean degradantes. *D.A. 9-2-1-I*
- b. Si un jugador no devuelve la pelota al siguiente punto ni la deja cerca del punto de pelota muerta.
- c. Si un jugador no devuelve inmediatamente al oponente un flag quitado ni lo deja cerca del lugar donde ha sido quitado. Es preferible que los jugadores devuelvan el flag al oponente.

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

**ARTÍCULO 2. Actos Desleales**

- a. Ningún jugador bloqueará a un oponente.

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

- b. Ningún corredor podrá saltar (jumping) o lanzarse (diving).

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S51]**

- c. Ningún corredor cometerá flag guarding. *D.A. 9-2-2-I a IX*

**PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down, aplicadas desde el punto de falta. [S52]**

- d. Ningún jugador tirará del flag a un oponente que no sea el corredor, a un oponente que simule ser el corredor o cuando un oponente haya tocado la pelota en vuelo. *D.A. 9-2-2-X a XV*

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

e. Ningún jugador chutará intencionadamente un pase o un fumble. Esta falta no cambia el estado de la pelota, excepto si un compañero del equipo de quien realiza el fumble chuta la pelota.

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

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

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

g. Los entrenadores y sustitutos no pueden estar fuera del team area durante un down.

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

h. No se permitirá jugar a ningún jugador que lleve equipamiento ilegal o al que le falte equipamiento obligatorio. Un jugador con una herida sangrante deberá abandonar el terreno de juego. Los jugadores deberán abandonar el terreno de juego inmediatamente después de que un árbitro se lo ordene.

**VIOLACIÓN – Tiempo muerto cargado al equipo infractor. [S3] Penalización – 5 yardas si no quedan tiempos muertos. [S21]**

### SECCIÓN 3. Sustituciones

#### ARTÍCULO 1. Procedimiento de Sustitución

Cualquier número de sustitutos legales puede entrar en el partido para reemplazar a sus compañeros después de que la pelota esté muerta. El ataque puede sustituir hasta que el snapper toque la pelota. La defensa podrá sustituir hasta el snap de la pelota.

a. Después del snap de la pelota, ningún sustituto de ninguno de los dos equipos entrará en el terreno de juego.

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

b. Ningún jugador del ataque entrará o saldrá del terreno de juego después de que el snapper haya tocado la pelota.

c. No se realizarán engaños de sustituciones para confundir a los oponentes. No se podrá utilizar ninguna táctica asociada a las sustituciones o al proceso de sustitución para confundir a los oponentes. *D.A. 9-3-1-1 a II*

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

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

Una falta flagrante es aquella que pone a un oponente en peligro de lesión grave o que es contraria al principio de deportividad. Las faltas flagrantes requieren descalificación. [S47]

Todo jugador o entrenador que cometa dos conductas antideportivas durante el mismo partido será descalificado.

Un jugador o entrenador descalificado deberá abandonar el team area y permanecer fuera de la vista del campo. El organizador del torneo o campeonato establecerá otras normas.

**ARTÍCULO 2. Tácticas Desleales**

Si un equipo se niega a jugar o comete repetidamente faltas que sólo pueden penalizarse reduciendo la distancia a la mitad o comete un acto obviamente desleal no contemplado específicamente en las reglas, el Referee podrá tomar cualquier medida que considere equitativa, incluida la imposición de una penalización, la descalificación de un jugador o entrenador, la orden de pérdida de down, la concesión de un primer down a cualquiera de los equipos, la concesión de una anotación o la suspensión o pérdida del partido. *D.A. 10-1-2-I a VI*

NOTA: El Referee debe, aunque no es necesario, advertir al equipo e informarle de que se indicará una falta si continúa repitiendo una determinada situación injusta.

Se necesita mucha experiencia para encontrar el juicio apropiado para cuando el Referee debe hacer uso de esta regla. Los árbitros deben consultar antes de que el Referee anuncie una falta para asegurarse de que la acción que se va a tomar es la apropiada.

**SECCIÓN 2. Penalizaciones Completadas****ARTÍCULO 1. Cómo y Cuándo se Completan**

- Una penalización se completa cuando es aceptada, declinada o cancelada.
- Cualquier penalización puede ser declinada por un miembro del equipo no infractor, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.
- Cuando se comete una falta, la penalización se completará antes de que la pelota se declare lista para jugar para el siguiente down.

**ARTÍCULO 2. Simultáneo al Snap**

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

**ARTÍCULO 3. Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo**

Cuando el mismo equipo cometa 2 o más faltas a pelota viva, el Referee explicará las diferentes penalizaciones al equipo no infractor, que podrá elegir una de estas sanciones para ser aplicada.

**ARTÍCULO 4. Compensación de Faltas**

Si ambos equipos cometen faltas a la pelota viva, las faltas se compensan y se repite el down con las siguientes excepciones:

- Cuando hay un cambio de posesión durante un down y el último equipo en ganar posesión no había cometido falta antes de ganar posesión, puede declinar la compensación de faltas y por lo tanto retener la posesión después de completar la penalización por su falta.
- Cuando una falta a pelota viva se administra como una falta a pelota muerta, no se compensa y se aplica en orden de ocurrencia.

*D.A. 10-2-4-I a IV*

**ARTÍCULO 5. Faltas a Pelota Muerta**

Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se administrarán por separado y por orden de ocurrencia.

Las faltas a pelota muerta cometidas simultáneamente por ambos equipos se compensarán y se contabilizará el down anterior. *D.A. 10-2-5-I*

## ARTÍCULO 6. Faltas entre Periodos

Las penalizaciones por faltas cometidas entre periodos se aplicarán a partir del comienzo de la siguiente serie.

### SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación

#### ARTÍCULO 1. Punto Básico (PB)

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

- a. Para faltas del ataque detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de la falta. *D.A. 10-3-1-a-I a VIII*
- b. Para faltas de la defensa cuando el punto de pelota muerta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de pelota muerta. *D.A. 10-3-1-b-I a X*
- c. Para faltas después de un cambio de posesión, el punto básico será el punto de pelota muerta. Si la falta es en la última carrera del equipo que termina en posesión y la falta está detrás del punto de pelota muerta, el punto básico es el punto de falta. *D.A. 10-3-1-c-I a VI*
- d. Para faltas después de un cambio de posesión, cometidas por un equipo en su propia end zone, antes de que la pelota salga de esta end zone, el punto de aplicación es el punto de Touchback (su propia yarda 5). *D.A. 10-3-1-d-I a IV*

#### ARTÍCULO 2. Procedimientos

El punto de aplicación de las faltas a pelota viva es la línea de scrimmage anterior si no se indica lo contrario en la penalización.

El punto de aplicación de las faltas a pelota muerta es la línea de scrimmage siguiente.

Faltas durante o después de un touchdown o try:

1. Las faltas con una penalización de 10 yardas por parte del equipo no anotador durante un touchdown se aplican en el try. El resto de faltas del equipo no anotador se declinan por regla.
2. Las faltas después de un touchdown y antes de que la pelota esté lista para jugarse en el try se ejecutan en el try.
3. Las faltas con una penalización de 10 yardas cometidas por el equipo no anotador durante un try satisfactorio se aplican en la siguiente nueva serie. El resto de faltas del equipo no anotador son declinadas por regla.
4. Las faltas con una penalización de 10 yardas cometidas por el equipo no anotador después de un cambio de posesión durante un try se aplicarán en la siguiente nueva serie. El resto de faltas son declinadas por regla.
5. Las faltas después de un try se aplicarán en la siguiente serie nueva.

*D.A. 10-3-2-I a X*

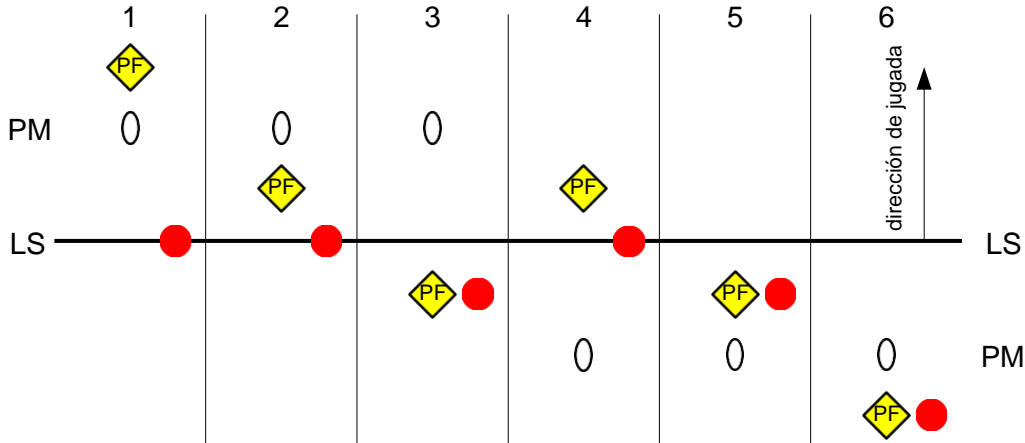
#### ARTÍCULO 3. Aplicación de Media Distancia

Ninguna penalización de distancia, incluidos los try, superará la mitad de la distancia desde el punto de aplicación hasta la goal line del equipo infractor. *D.A. 10-3-3-I a II*

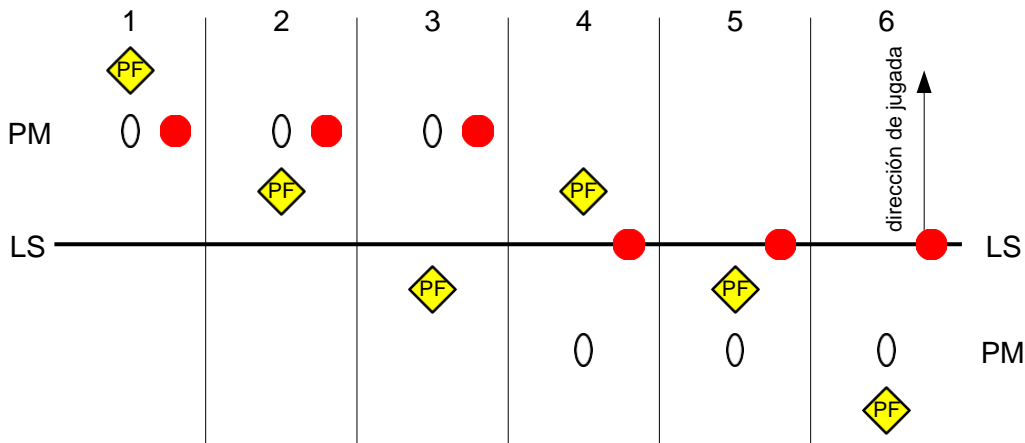
**Aplicación del Punto Básico**

El punto básico se utilizará para: pass interference, contacto ilegal, interferencia de juego, shielding (bloquear), tirar ilegalmente del flag, chutar intencionadamente un pase  
 A continuación, se muestran las 6 situaciones posibles con el punto básico marcado con un punto rojo. (PF – Punto de Falta, LS – Línea de Scrimmage, PB – Punto Básico, PM – Pelota Muerta)

**Faltas del Ataque – PF en relación a LS define el PB**

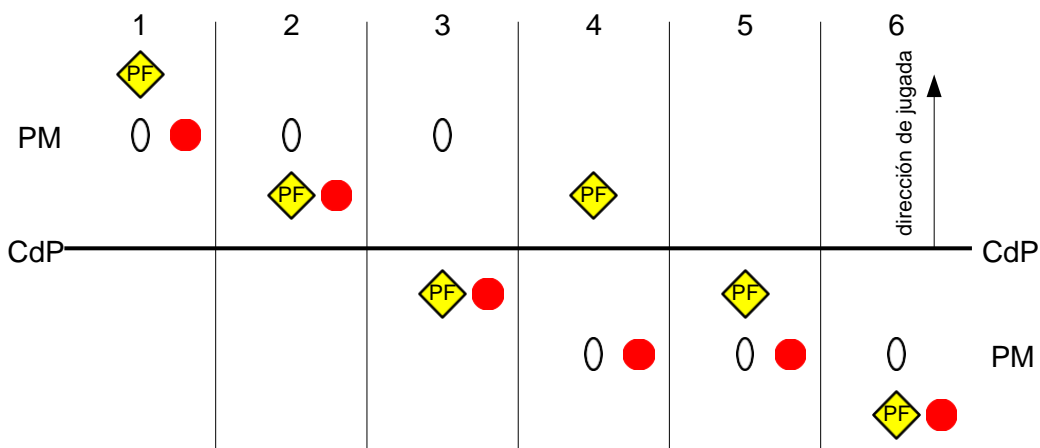


**Faltas de la Defensa – PF en relación a LS define el PB**



**Faltas después de un Cambio de Posesión – PF en relación al PM define PB**

sólo para faltas durante la última carrera del equipo en posesión, en otras situaciones PB es PM



## Filosofía de Aplicación

Una guía rápida simplificada ("reglas generales") para ayudar a comprender las normas. La aplicación exacta se hará según la norma.

Las faltas de Contacto Ilegal y Conducta Antideportiva son de 10 yardas, las faltas sin contacto son de 5 yardas. La pérdida de down se aplica sólo con faltas a pelota viva, los primeros downs automáticos se aplicarán siempre.

Las faltas antes del snap significan que la pelota permanece muerta y se aplicarán desde el punto de pelota muerta (línea de scrimmage).

*Snap ilegal, delay of game, encroachment, false start, offside, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz*

Las faltas técnicas se aplicarán desde la línea de scrimmage.

*Retraso en el pase, toque ilegal, motion ilegal, blitz ilegal, side line interference, participación ilegal, sustitución ilegal*

Las faltas que sólo pueda cometer el corredor serán punto de falta e incluirán la pérdida del down.

*Chut ilegal, carrera ilegal, jugada de carrera ilegal, entrega ilegal (illegal hand-off), pase ilegal (hacia delante y hacia atrás) saltar (jumping), lanzarse (diving), flag guarding, pase hacia atrás bateado hacia delante por un jugador del ataque*

Las faltas durante la jugada se aplicarán desde el punto básico.

*Bloquear (shielding), tirar ilegalmente del flag, chutar intencionalmente un pase, pass interference, contacto ilegal, interferencia con el juego*

El punto básico será el peor entre la línea de scrimmage y el punto de falta para las faltas del ataque y el peor entre la línea de scrimmage y el punto de pelota muerta para las faltas de la defensa.

Las conductas antideportivas se aplicarán como faltas a pelota muerta.

Las faltas a pelota viva cometidas por ambos equipos durante la jugada se compensarán y se repetirá el down.

Excepción: El último equipo en posesión puede declinar las penalizaciones compensatorias y conservar la pelota si no ha cometido falta antes de obtenerla. Se aplicará la falta del último equipo en posesión. ("principio de manos limpias")

Las faltas después de un cambio de posesión se aplicarán desde el punto de pelota muerta. El principio del peor punto entre el punto de falta y el punto de pelota muerta se utilizará únicamente para las faltas durante la última carrera.

Las faltas en su propia end zone tras un cambio de posesión se aplicarán desde el punto de Touchback.

Si la distancia entre el punto de aplicación y la goal line es inferior al doble de la penalización, la pelota se colocará a mitad de distancia de la goal line.

---

## REGLA 11

## Tareas de los árbitros

### SECCIÓN 1. Tareas Generales

#### ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Árbitros

La jurisdicción de los árbitros comienza con el sorteo y termina cuando el Referee declara el resultado final. [S14]

#### ARTÍCULO 2. Número de Árbitros

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

#### ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- Cada árbitro tiene tareas específicas según lo prescrito en el Manual de Árbitros de Flag Football de IFAF, pero cada uno tiene la misma responsabilidad y jurisdicción en las decisiones.
- Todos los árbitros llevarán el uniforme y el equipamiento prescritos en el Manual de Árbitros de Flag Football de IFAF.

### SECCIÓN 2. Referee (R)

#### ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Referee es detrás y en el lado del FJ en el backfield del ataque. En un equipo arbitral de 2, el Referee se coloca y trabaja como un Down Judge.

#### ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- El Referee tiene la supervisión general y el control del partido, tiene la autoridad final sobre la puntuación y sus decisiones sobre las reglas y otros asuntos relacionados con el partido son definitivas.
- El Referee inspeccionará el campo e informará de cualquier irregularidad a la organización del partido, a los equipos y a los demás árbitros.
- El Referee tiene jurisdicción sobre el equipamiento de los jugadores.
- El Referee indicará que la pelota está lista para jugar, concederá nuevas series de downs y aplicará las penalizaciones.
- El Referee notificará a ambos equipos cualquier descalificación.
- Después del snap, el Referee será responsable de decidir sobre la jugada detrás de la línea de scrimmage alrededor de la pelota.  
El Referee es responsable de la cobertura del quarterback.

### SECCIÓN 3. Down Judge (DJ)

#### ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Down Judge es en la línea de scrimmage en la side line con el indicador de down.

#### ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- El Down Judge es responsable del funcionamiento del indicador de down.
- El Down Judge llevará la cuenta de los downs.
- El Down Judge tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su side line.
- Una vez que la pelota ha cruzado la línea de scrimmage, el Down Judge será responsable de decidir sobre la jugada alrededor de la pelota y el máximo avance en su lado del campo.

### SECCIÓN 4. Field Judge (FJ)

#### ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Field Judge es a 7 yardas de profundidad en la side line contraria al indicador de down.

**ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas**

- a. En un equipo arbitral de 2 o 3, el Field Judge es responsable de reloj de partido o supervisar al operador del reloj de partido.
- b. El Field Judge tiene jurisdicción sobre su side line.
- c. Una vez que la pelota ha cruzado la línea de scrimmage, el Field Judge será responsable de decidir sobre la jugada alrededor de la pelota y el máximo avance en su lado del campo.

**SECCIÓN 5. Side Judge (SJ)**

**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del Side Judge es a 7 o más yardas de profundidad en la side line con el indicador de down.

**ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas**

- a. El Side Judge es responsable de reloj de partido o supervisar al operador del reloj de partido.
- b. El Side Judge será responsable de observar a los receptores en las rutas profundas para decidir sobre los pases largos y el estado de la pelota y el máximo avance en su área.

**REGLA 12****Challenges****SECCIÓN 1. Reunión con los Entrenadores****ARTÍCULO 1. Solicitar un Challenge**

Una vez por cada mitad y una vez durante la prórroga, un **equipo** puede pedir un tiempo muerto y solicitar inmediatamente una reunión para reclamar una decisión o una aplicación. El challenge puede referirse a una decisión tomada durante la jugada o acción anterior o a la aplicación posterior. El challenge debe hacerse antes del snap de la pelota de la siguiente jugada y antes de que el Referee declare el final de la mitad o del partido.

Sólo se podrá solicitar el challenge de la aplicación incorrecta de una regla o la aplicación incorrecta de una penalización. No se puede solicitar el challenge sobre la percepción de la jugada por parte del árbitro. No se puede solicitar otro challenge en la misma jugada por cualquiera de los dos equipos por el mismo motivo. *D.A. 12-1-1-I a V*

**ARTÍCULO 2. Procedimiento**

Después de que un **equipo** haya solicitado un challenge, el Referee concederá un tiempo muerto arbitral. El **equipo** solicitante explica al Referee, en presencia de un segundo árbitro, qué es exactamente lo que reclama y la razón para ello. El Referee decidirá si el challenge está permitido por la regla. El segundo árbitro informará al **equipo** contrario sobre el tema del challenge permitido y los miembros pertinentes del equipo arbitral se reunirán lejos de ambos equipos.

A continuación, el Referee explicará y discutirá con los árbitros correspondientes la decisión o ejecución reclamada. El Referee podrá solicitar más información al equipo que reclama si es necesario para tomar una decisión.

Todos los árbitros implicados proporcionarán información detallada y fiable para decidir si la decisión/aplicación en el campo fue correcta o si los árbitros pasaron algo por alto y debe cambiarse.

Una vez tomada esta decisión, el Referee, acompañado de otro árbitro, explicará al **equipo** contrario por qué se ha cambiado o no la decisión/aplicación y le proporcionará toda la información relevante sobre el estado del partido (punto, down, tiempo). Esta información también se facilitará al **equipo** contrario.

**ARTÍCULO 3. Revisión de Video**

El **equipo** que solicita el challenge no puede intentar proporcionar vídeos, fotos, audio, testigos u otras pruebas para apoyar el challenge. El Referee deberá ignorarlas si se ofrecen.

**ARTÍCULO 4. Timeout**

- a. Si se permite el challenge y se modifica la decisión, no se cargará el tiempo muerto al equipo solicitante y el partido continuará.
- b. Si no se permite el challenge o no se modifica la decisión, se cargará un tiempo muerto al equipo solicitante y se le concederá todo el tiempo permitido para ello.

Si al equipo no le queda ningún tiempo muerto o el partido está en prórroga, es una violación y no se concederá ningún tiempo muerto.

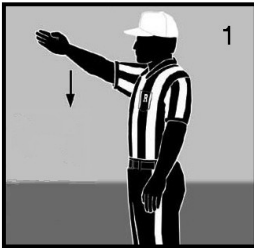



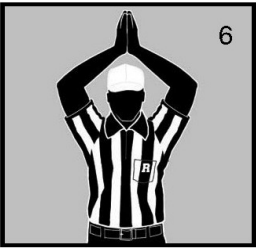
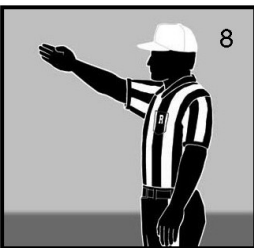
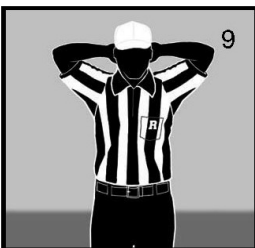
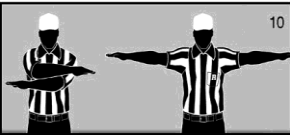
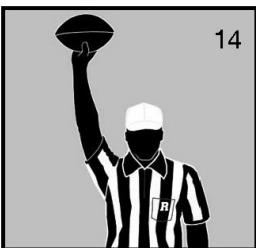
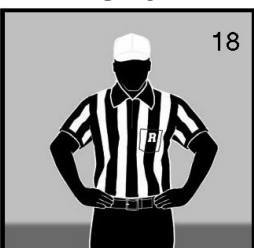
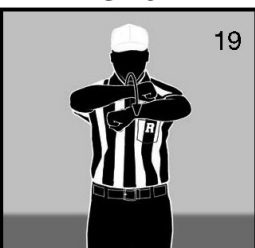


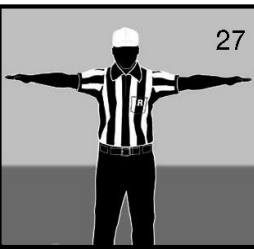

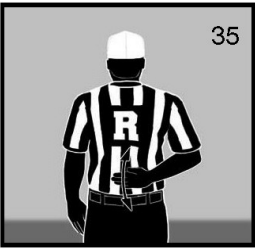
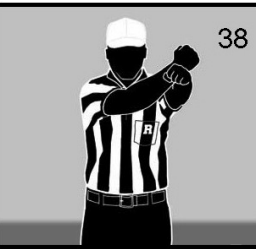
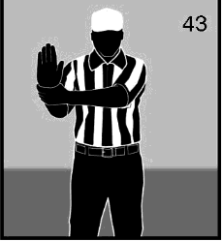
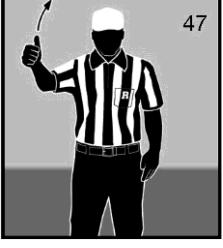
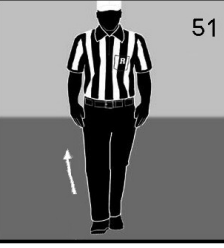
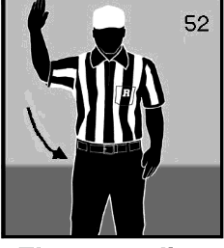
**VIOLACIÓN – Cargar un tiempo muerto al equipo solicitante. [S3] Penalización – 5 yardas, si no quedan tiempos muertos. [S21]**

## Resumen de Penalizaciones

**LEYENDA:** “S” se refiere al número de señal de los árbitros, “R-S-A” es la regla con el número de sección y artículo, “A” se refiere al punto de aplicación. (PdD – Pérdida de Down, PDA – Primer Down Automático)

	S	R-S-A	A
<b>PÉRDIDA DE 10 YARDAS con PdD o PDA</b>			
Pass interference	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal	38	9-1-1	PB
Pass interference	38	9-1-2	PB
<b>PÉRDIDA DE 10 YARDAS</b>			
Conducta antideportiva	27	9-2-1	PM
<b>PÉRDIDA DE 5 YARDA con PdD</b>			
Chut ilegal del corredor	19	6-1-1	PF
Carrera ilegal, jugada de carrera ilegal	19	7-1-3	LS
Entrega ilegal (illegal hand-off)	19	7-1-5	PF
Pase ilegal hacia atrás	35	7-2-1	PF
Pase hacia atrás bateado hacia delante por el equipo pasador	19	7-2-5	PF
Pase ilegal hacia delante	35		PF
Jumping (saltar) o Lanzarse (diving)	51	9-2-2	PF
Flag guarding	52	9-2-2	PF
<b>PÉRDIDA DE 5 YARDAS</b>			
Snap ilegal	19	7-1-1	PM
Delay of game	21	7-1-1	PM
Snap ilegal	19	7-1-2	PM
Encroachment, false start	19	7-1-3	PM
Shift ilegal, motion ilegal	19	7-1-3	LS
Offside, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz	18	7-1-4	PM
Correr ilegalmente hacia el quarterback (illegal rush)	18	7-1-4	LS
Shielding (Bloquear – Obstaculizar)	43	9-2-2	PB
Tirar ilegalmente del flag	52	9-2-2	PB
Chut ilegal de un pase	19	9-2-2	PB
Participación ilegal	22	9-2-2	LS
Side line interference	27	9-2-2	LS
Tiempo muerto cargado sin tiempos muertos restantes	21	9-2-2	PM
Sustitución ilegal	22	9-3-1	LS
<b>PÉRDIDA DE DOWN (PdD)</b>			
Retraso en el pase	21	7-1-3	LS
Toque ilegal	19	7-2-5	LS
<b>TIEMPO MUERTO CARGADO</b>			
Jugador que lleve equipamiento ilegal que no abandona el campo	3	9-2-2	PM
Jugador que no lleve el equipamiento obligatorio que no abandona el campo	3	9-2-2	PM
Jugador con una herida sangrante que no abandona el campo	3	9-2-2	PM
Challenge fallido	3	12-1-4	PM

## Señales Arbitrales de Flag Football

<p><b>S 1</b></p>  <p><b>Ready for play</b></p>	<p><b>S 2</b></p>  <p><b>Start the clock</b></p> <p><b>S 3</b></p>  <p><b>Stop the clock</b></p>	<p><b>S 5</b></p>  <p><b>Touchdown</b></p>	<p><b>S 6</b></p>  <p><b>Safety</b></p>
<p><b>S 8</b></p>  <p><b>First Down</b></p>	<p><b>S 9</b></p>  <p><b>Loss of down</b></p>	<p><b>S 10</b></p>  <p><b>Incomplete pass</b></p>	<p><b>S 14</b></p>  <p><b>End of period</b></p>
<p><b>S 18</b></p>  <p><b>Offside</b> <b>Illegal Blitz</b></p>	<p><b>S 19</b></p>  <p><b>False start</b> <b>Illegal procedure</b></p>	<p><b>S 21</b></p>  <p><b>Delay of game</b> <b>Delay of pass</b></p>	<p><b>S 22</b></p>  <p><b>Illegal participation</b> <b>Illegal substitution</b></p>
<p><b>S 27</b></p>  <p><b>Unsportsmanlike conduct</b></p>	<p><b>S 33</b></p>  <p><b>Pass Interference</b></p>	<p><b>S 35</b></p>  <p><b>Illegal forward or backward pass</b></p>	<p><b>S 38</b></p>  <p><b>Illegal contact</b></p>
<p><b>S 43</b></p>  <p><b>Shielding</b></p>	<p><b>S 47</b></p>  <p><b>Disqualification</b></p>	<p><b>S 51</b></p>  <p><b>Jumping</b> <b>Diving</b></p>	<p><b>S 52</b></p>  <p><b>Flag guarding</b> <b>Illegal flag pull</b></p>

## INTERPRETACIONES

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

### D.A. 1-3-1 / Equipamiento

I. Uno o más jugadores de un equipo están usando pantalones muy anchos o faldas.

APLICACIÓN: Equipamiento ilegal. Este tipo de pantalones o faldas no son necesarios para jugar. Es obvio que los jugadores están intentando ganar ventaja.

**NOTA: Si el equipo no puede cambiarse y cumplir con el equipamiento legal, el partido se dará por perdido.**

II. Un jugador lleva un cinturón de flag con una correa larga colgando libremente.

APLICACIÓN: Equipamiento ilegal. Todo el cinturón, incluida la correa sobrante, debe de estar bien sujeto.

III. Un jugador no tiene metida la camiseta por dentro del pantalón y cuelga por encima del pantalón y cubre los enganches de los flags.

APLICACIÓN: Equipamiento ilegal. La totalidad de los flags debe estar al descubierto.

IV. Un equipo con camiseta roja y pantalones blancos están utilizando flags con los colores del arcoíris.

APLICACIÓN: Equipamiento legal. Los flags deben de contrastar con el pantalón, no con la camiseta.

### D.A. 3-1-4 / Sistema de Desempate en Campeonatos

I. Un campeonato con 10 equipos, todos juegan al menos una vez unos contra otros. 5 equipos (A, B, C, D, E) tienen el mismo porcentaje después de 9 partidos, entonces para hacer una clasificación se mira el porcentaje sólo de sus partidos.

1. A, B y C siguen tienen el mismo porcentaje, D y E tienen el mismo porcentaje, pero menor. Por tanto, el sistema los dividirá en un primer grupo de 3 y un segundo grupo de 2, que se examinarán por separado.

2a. A tiene una diferencia neta de puntos de +6, B y C tienen -2 en sus partidos sólo en el grupo de 3. Así que A es el primero en el desempate. Los 2 restantes se examinarán por separado.

3a. B y C han jugado un empate, por lo que no hay decisión sobre los puntos conseguidos.

4a. B tiene una diferencia neta de puntos total de +11, C tiene -5. Por tanto, B es segundo, C es tercero en el desempate.

2b. D y E han jugado un empate, por lo que no hay decisión sobre la diferencia de puntos netos para sus juegos sólo en el grupo de 2.

3b. D y E han jugado un empate, por lo que no hay decisión sobre los puntos obtenidos sólo en el grupo de 2.

4b. D y E tienen la misma diferencia neta de puntos.

5b. D tiene más puntos anotados en total que E. Así que D es cuarto, E es quinto en el desempate.

### D.A. 3-2-4 / Tiempo de Juego

I. Durante los últimos 2 minutos de una mitad, el reloj se ha detenido para conceder un primer down.

APLICACIÓN: El reloj se iniciará con el snap.

II. El pase es incompleto, la pelota rueda lejos del campo y ningún jugador ayuda a los árbitros a devolver la pelota a la línea de scrimmage.

APLICACIÓN: El Referee deberá parar el reloj a su discreción y éste se volverá a iniciar al ready.

III. En un partido igualado con 4 minutos restantes, el ataque comete repetida y deliberadamente faltas de delay of game para consumir tiempo.

APLICACIÓN: El reloj se parará por la penalización y se iniciará en el siguiente snap por regla.

- IV. En un partido igualado con menos de 2 minutos restantes y el ataque perdiendo, un jugador del ataque ubicado más allá de la zona neutral lanza un pase fuera de límites, al suelo o a un compañero, con el fin de ganar tiempo.

**APLICACIÓN:** Penalización – Cinco yardas desde el punto de falta y pérdida de down por pase ilegal. Se ordenará que el reloj comience con la señal de listo para jugar.

#### **D.A. 3-2-6 / Reloj Corrido**

- I. En un partido decidido (más de 30 puntos en el momento del anuncio del Referee) con 1 minuto restante y con reloj corrido, un jugador lesionado no puede abandonar el terreno de juego.

**APLICACIÓN:** El reloj se detendrá durante el tiempo muerto por lesión y se iniciará en el siguiente snap por regla.

**NOTA:** Se aplica lo mismo si se carga un tiempo muerto.

- II. En un partido decidido (más de 30 puntos en el momento del anuncio del Referee) con 1 minuto restante y con reloj corrido, un equipo comete una falta.

**APLICACIÓN:** El reloj no se detendrá por la penalización.

#### **D.A. 3-3-4 / Duración de los Tiempos Muertos**

- I. Con 12 segundos restantes en el partido, el ataque, quien va perdiendo, completa un pase en yarda 4 y pide un tiempo muerto para detener el reloj a 6 segundos. El capitán del ataque informa al Referee que quieren seguir el partido sin utilizar todo el tiempo del tiempo muerto.

**APLICACIÓN:** El Referee pregunta al capitán de la defensa si está de acuerdo en acortar el tiempo muerto. Si está de acuerdo, el Referee informa a ambos equipos que declararán pelota lista, después de 5 segundos.

**NOTA:** Si el capitán defensivo no está de acuerdo, se concederá el tiempo muerto completo de 60 segundos.

#### **D.A. 3-3-5 / Anuncio del Referee**

- I. La pelota se convierte en muerta al final de una jugada y el reloj de partido corre hasta 2 minutos antes de que el Referee pueda declarar la pelota lista para jugar.

**APLICACIÓN:** El árbitro con el reloj de partido detendrá el reloj a los 2 minutos y el Referee informará a ambos equipos sobre el tiempo restante de la mitad. El reloj se pondrá en marcha al snap por regla.

**NOTA:** Ocurrirá el mismo proceso si la pelota está lista (la pelota está muerta) pero el ataque no realiza el snap antes de que el tiempo llegue a 2 minutos.

- II. La pelota se convierte en muerta al final de una jugada y el reloj de partido está por debajo de 2 minutos.

**APLICACIÓN:** El árbitro con el reloj de partido detendrá el reloj inmediatamente y el Referee informará a ambos equipos sobre el tiempo exacto restante de la mitad. El reloj se pondrá en marcha al snap por regla.

#### **D.A. 4-1-2 / Pelota Viva que se Convierte en Muerta**

- I. Un corredor tropieza y, para recuperar el equilibrio, apoya la mano en el suelo o se impulsa desde el suelo con la pelota, manteniendo la posesión del misma. Después, continúa su carrera.

**APLICACIÓN:** La jugada continúa, no se cumple ninguno de los requisitos de la R 4-1-2 para que la pelota quede muerta.

**NOTA:** Si el corredor pierde el control de la pelota al entrar en contacto con el suelo, será un fumble y la pelota muere. (R 4-1-2-e)

- II. Un receptor pierde un flag al comienzo de la jugada, continúa su ruta, completa la recepción y consigue algunas yardas más antes de que un defensor pueda quitar el flag restante.

**APLICACIÓN:** El pase es completo, pero la pelota muere con la recepción. (R 4-1-2-g). Las yardas después de la recepción no cuentan y la defensa no necesita quitar ningún flag. Será la misma regla si el receptor pierde ambos flags antes de la recepción.

**NOTA:** No hay diferencia en la decisión si el receptor pierde un flag por accidente o si el flag es

quitado ilegalmente por un defensor. La pelota está muerta cuando la atrapa un jugador que no tiene ambos flags. Si el receptor puede recoger el flag y colocarlo según la regla antes de que se complete el pase, la pelota permanece viva y el juego continúa.

#### D.A. 5-1-1 / Nueva Serie

- I. 2 & medio en la yarda 19 del Ataque, la carrera es parada en la línea de medio campo. La pelota se coloca con su nariz tocando 1 pulgada en la línea de medio campo de 4 pulgadas de ancho.

APLICACIÓN: No hay primer down. El centro del terreno de juego es el centro de la línea de medio campo. Si la pelota llegase a 3 pulgadas de la línea de medio campo, sería primer down.

- II. 1 & goal en la yarda 19 de la Defensa, el quarterback recibe un sack en la yarda 23 del Ataque.

APLICACIÓN: 2 & goal en la yarda 23 del Ataque, no hay nuevo primer down posible.

Siguiente jugada: El Equipo A completa un pase en la yarda 13 de la defensa.

APLICACIÓN: 3 & goal en la yarda 13 de la Defensa, no se concede una nueva serie.

#### D.A. 6-1-1 / Chut Ilegal

- I. 2 & medio en la yarda 9 del Ataque, el quarterback **chuta la pelota** (punt) desde la yarda 4 para evitar el sack.

APLICACIÓN: Falta por chut ilegal **del corredor, aplicada desde el punto de falta**. La pelota se convierte en muerta. **Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 2 del Ataque.**

**NOTA: Si hubiera sido 4 & medio, la serie termina por pérdida de down. Siguiente jugada 1 & medio para el oponente en la yarda 5.**

- II. 2 & medio en la yarda 9 del Ataque, un pase **hacia delante es chutado por un receptor para evitar una intercepción, el pase es incompleto.**

APLICACIÓN: Falta por chutar ilegalmente un pase (R 9-2-1-e), esta es otra falta. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 4 del Ataque.

**NOTA: Se aplica lo mismo si un defensor chuta una pelota viva en vuelo.**

#### D.A. 7-1-3 / Jugadas Ilegales

- I. Después de que la pelota esté lista, el ataque se coloca en una formación (primer shift), después de 3 segundos cambian a otra formación e inmediatamente hacen el snap.

APLICACIÓN: Falta por shift ilegal, el silbato sonará en el momento del snap y la pelota permanecerá muerta.

- II. Después de que la pelota esté lista, el ataque se coloca en formación (primer shift), después de 3 segundos el receptor del lado derecho inicia un motion hacia el quarterback, hace un círculo a su alrededor y continúa moviéndose hacia la side line derecha, paralelo a la línea de scrimmage, mientras ocurre el snap.

APLICACIÓN: No hay falta, el motion es legal.

- III. 2 & medio en la yarda 24,5 del Ataque, el quarterback, **que está bajo el center**, da un paso hacia delante y estira la pelota sobre el medio campo antes de que le quiten el flag.

APLICACIÓN: No es primer down. Falta por carrera ilegal. Siguiente jugada **3** & medio en la yarda 19,5 del Ataque.

NOTA: Se aplica la misma decisión en la goal line. Técnicamente también sería una jugada de carrera ilegal en la zona de no carrera.

- IV. 2 & medio en la yarda 19 del Ataque, el quarterback rola, pisa un poco más allá de la línea de scrimmage y un defensor que estaba a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage en el snap le quita el flag. Después, el quarterback lanza un pase.

APLICACIÓN: Falta por carrera ilegal. No hay falta por pase ilegal, la pelota estaba muerta antes de que se lanzara el pase. Cuando el quarterback ha cruzado la línea de scrimmage (R 2-3-2) todos los defensores tienen derecho a quitar el flag del corredor. Siguiente jugada **3** & medio en la yarda 14 del Ataque.

NOTA: No hay falta por blitz ilegal si el defensor cruza técnicamente la línea de scrimmage mientras intenta quitar el flag, incluso si el quarterback retrocede detrás de la línea de scrimmage antes de que le quiten el flag.

V. 2 & goal en la yarda 4 de la Defensa, el quarterback lanza un pase que es completado en la yarda 5 de la **Defensa** y es avanzado hasta la end zone.

APLICACIÓN: Falta por jugada de carrera ilegal. Un pase hacia delante tiene que cruzar la línea de scrimmage para considerarse una jugada de pase hacia delante (R 2-3-3). Siguiendo jugada **3 & goal** en la yarda 9 de la Defensa (fuera de la zona de no carrera), no se necesita una jugada de pase hacia delante.

VI. 2 & goal en la yarda 4 de la Defensa, el quarterback lanza un pase que es deflelado por un defensor detrás de la línea de scrimmage. El quarterback atrapa la pelota y corre hacia la end zone.

APLICACIÓN: Touchdown. No hay carrera ilegal. Un pase tocado por la defensa se considera una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3).

VII. 2 & goal en la yarda 8 de la Defensa, el quarterback lanza un pase que es deflelado por un receptor detrás de la línea de scrimmage o la pelota rebota en la espalda del snapper. El quarterback atrapa la pelota, finge una jugada de pase y después corre hasta la end zone.

APLICACIÓN: No hay touchdown, **faltas** por carrera ilegal (R 7-1-3-e) y toque ilegal (R 7-2-5-a) del quarterback. **Siguiendo jugada 3 & goal en la yarda 13 de la Defensa (o 3 & goal en la yarda 8 de la Defensa).**

NOTA: Si esta jugada ocurriese en la zona de no carrera, también sería una falta por no realizar una jugada de pase hacia delante.

#### **D.A. 7-1-4 / Offside y Blitz**

I. Un defensor reacciona a la voz del quarterback y salta por encima de la línea de scrimmage.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta. Falta por offside a pelota muerta.

NOTA: Si el defensor contacta a un oponente con impacto (el receptor es desplazado de la posición estacionaria), la falta será, además, por contacto ilegal.

II. Un defensor, situado a 7 yardas de la línea de scrimmage levanta una mano durante una fracción de segundo o levanta una mano justo a la altura del hombro.

APLICACIÓN: Falta por señal inválida (ilegal), **se pitará y** la pelota permanecerá muerta.

NOTA: Informar al jugador antes del siguiente down para que realice una señal clara para conseguir el DdP la próxima vez.

III. 3 o más blitzers están realizando simultáneamente una señal clara para conseguir el DdP.

APLICACIÓN: Falta por señal ilegal de blitz, **se pitará y** la pelota permanecerá muerta.

IV. 2 blitzers realizan simultáneamente una señal clara para conseguir el DdP. Antes del snap uno de ellos baja la mano y después otro defensor, situado a 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano para realizar una señal clara y la mantiene hasta el último segundo antes del snap.

APLICACIÓN: No hay falta por señal ilegal de blitz. Los 2 últimos blitzers en realizar la señal obtienen el DdP.

V. Un defensor (#46), situado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano realizando una señal de blitz.

APLICACIÓN: Falta por señal ilegal de blitz, **se pitará y** la pelota permanecerá muerta.

NOTA: El FJ debe hacer todo lo posible para informar al jugador antes de la falta con: "Número 46 no estás a 7 yardas de la línea de scrimmage". Si el jugador se ajusta a una posición legal de blitz antes del snap, entonces no hay falta.

VI. Un defensor (#46), situado a 7,5 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano realizando una señal de blitz. El jugador anticipa erróneamente el snap y está situado a 6 yardas de la línea de scrimmage con la mano levantada cuando se realiza el snap.

APLICACIÓN: Falta por señal ilegal de blitz, se pitará y la pelota permanecerá muerta.

NOTA: Si el jugador #46 baja la mano y comienza el blitz desde 6 yardas, será un blitz ilegal y falta a pelota viva. Si el jugador #46 baja la mano y no cruza la línea de scrimmage, entonces la jugada continúa sin falta.

VII. Un defensor, situado a 10 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano para realizar una señal de blitz. El jugador empieza a correr hacia la línea de scrimmage anticipando el snap y está a 7,5 yardas de la línea de scrimmage con la mano levantada en el snap y continúa el blitz.

APLICACIÓN: No hay falta, el blitz tiene DdP.

NOTA: Si el blitz baja la mano durante su carrera antes del snap, aún puede realizar el blitz legalmente sin DdP.

#### D.A. 7-2-1 / Pase hacia Atrás

I. 2 & medio en la yarda 3 del Ataque. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde dentro de su propia end zone fuera de límites para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay falta, pero es un safety. La pelota pertenece al ataque en el lugar de la última posesión, que es la end zone.

NOTA: También es un safety si este pase hacia atrás o fumble es incompleto en la end zone.

II. 2 & medio en la yarda 3 del Ataque. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde la yarda 1 fuera de límites o al suelo en la end zone para evitar un sack.

APLICACIÓN: No es safety, no hay falta. Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 1.

NOTA: En un pase incompleto hacia adelante se aplicaría la misma regla. Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 3.

III. 2 & medio en la yarda 3. El snap pasa por encima de la cabeza del quarterback y cae incompleto en la end zone o fuera de límites.

APLICACIÓN: No es safety. Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 3 del Ataque.

IV. 4 & goal en la yarda 3 de la Defensa. El snap es alto y el quarterback batea la pelota hacia adelante para evitar un pase incompleto y el final de la serie. El snapper logra atrapar la pelota y avanza hasta la end zone.

APLICACIÓN: Falta por bateo ilegal del ataque (R 7-2-5-c), no hay anotación, la serie termina por pérdida de down.

#### D.A. 7-2-2 / Pase Completo

I. Dos jugadores oponentes ganan el control de un pase mientras ambos están en el aire, y ambos jugadores vuelven simultáneamente al suelo dentro de límites.

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

NOTA: Si los jugadores oponentes no regresan al suelo simultáneamente, se concederá la recepción al jugador que primero toque el suelo con la posesión de la pelota.

II. Un jugador en el aire recibe un pase, agarra firmemente la pelota y, mientras regresa al suelo dentro de límites, la punta de la pelota toca el suelo. El jugador mantiene el control firme de la pelota y la pelota no se suelta.

APLICACIÓN: Pase completo.

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

III. Un jugador en el aire recibe un pase, agarra firmemente la pelota y el cuerpo del jugador, pero no la pelota, toca el suelo dentro de límites. Inmediatamente después de tocar el suelo, la pelota se suelta y, en un segundo esfuerzo, el receptor que aún se encuentra dentro de límites recupera el control de la pelota, antes de que ésta toque el suelo.

APLICACIÓN: Pase completo.

IV. Un receptor alcanza la pelota, pero no es capaz de atraparla con las manos. Antes de que la pelota toque el suelo, el receptor sujeta la pelota entre sus rodillas y luego va al suelo sin perder la pelota.

APLICACIÓN: Pase completo. La regla no especifica cómo se debe controlar la pelota para atraparla.

V. Un receptor atrapa un pase en el aire y, antes de volver al suelo, es contactado por un oponente, lo que provoca que la pelota se suelte y posteriormente ésta caiga al suelo.

APLICACIÓN: Pase incompleto y falta por contacto ilegal. El pase no fue completado (R 2-10-3) y la falta ocurrió mientras la pelota estaba en el aire. Pero el contacto se produjo después de que la pelota hubiera sido tocada, por lo que no es pass interference.

VI. Un receptor en el lado derecho del campo es contactado por un defensor antes de que la pelota haya sido lanzada por el quarterback. El pase es incompleto en el lado izquierdo del campo.

APLICACIÓN: Contacto ilegal por parte de la defensa. Es falta contactar con un oponente tanto si la pelota es lanzada hacia ese jugador como si no.

VII. Un receptor controla la pelota en el aire y, mientras aún está en el aire, lanza la pelota hacia atrás a otro receptor. El segundo receptor avanza la pelota para conseguir más yardas.

APLICACIÓN: Jugada legal. El pase fue controlado primero, pero no completado y el estado de la pelota permanece como el pase inicial (R 2-9-2). El pase se completa con la segunda recepción y el contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Se aplica la misma decisión si el pase es apenas tocado o bateado y la pelota va hacia delante o hacia atrás. Si el receptor estaba en contacto con el suelo cuando se controló el pase, sería una recepción completa y una falta por un pase ilegal hacia atrás.

#### D.A. 7-2-4 / Fumble

I. 2 & medio en la yarda 13 del Ataque. El corredor pierde el control de la pelota (fumble) en la yarda 20 del Ataque y la pelota toca el suelo en yarda 16 del Ataque.

APLICACIÓN: Pelota muerta cuando toca el suelo, no hay falta. Siguiendo jugada 3 & medio en yarda 20 del Ataque.

NOTA: La falta sería la misma si la pelota toca el suelo en la yarda 24 del Ataque (fumble hacia adelante) o si un compañero del equipo del jugador que hace el fumble atrapa la pelota.

II. Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor deja caer la pelota al suelo intencionadamente para detener el reloj antes de quitarle el flag.

APLICACIÓN: El reloj se detendrá ya que la caída de la pelota se considera como un pase (R 2-9-2). Si la caída de la pelota se produce detrás de la línea de scrimmage, no será falta, al igual que hacer un spike o el pase incompleto. Si la caída de la pelota ocurre más allá de la línea de scrimmage será falta por pase ilegal. El reloj se iniciará en el siguiente snap por regla.

#### D.A. 7-2-5 / Toque ilegal y Batear

I. 2 & goal en la yarda 20 de la Defensa. El quarterback lanza un pase hacia adelante hacia un receptor en la yarda 10 de la Defensa, en lugar de intentar atrapar el pase el receptor batea la pelota hacia adelante hacia otro receptor que atrapa la pelota en la end zone.

APLICACIÓN: Jugada legal. Touchdown.

II. 2 & goal en la yarda 20 de la Defensa. Antes del snap un receptor hace una motion hacia el snapper, el quarterback en la yarda 24 no es capaz de controlar el snap y, en lugar de entregar la pelota hacia delante al receptor, se la batea. El receptor atrapa la pelota y avanza hasta la end zone.

APLICACIÓN: Falta por bateo ilegal del ataque en la yarda 24. El snap es un pase hacia atrás y no puede ser bateado hacia adelante. Siguiendo jugada 3 & goal en la yarda 21 del Ataque.

NOTA: Técnicamente, el receptor es el quarterback, porque es el primer jugador en tener la posesión de la pelota. Por tanto, también hay una carrera ilegal. La siguiente jugada sería 3 & goal en la yarda 25 de la Defensa, que obviamente será declinada para elegir la otra falta.

III. 2 & goal en la yarda 20 de la Defensa. El quarterback lanza un pase hacia atrás a un receptor en la yarda 22 de la Defensa, que en lugar de atrapar la pelota opta por batearla hacia delante a un receptor que atrapa la pelota en la yarda 19 de la Defensa y avanza hasta la end zone.

APLICACIÓN: Falta por bateo ilegal del ataque en la yarda 22. Siguiendo jugada 3 & goal en la yarda 23 de la Defensa.

#### D.A. 7-3-1 / Pase hacia Delante

I. 2 & medio en la yarda 3 del Ataque. El quarterback lanza un pase hacia delante desde su propia end zone al suelo para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay falta, no existe el intentional grounding en Flag Football. Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 3 del Ataque.

II. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza un pase alto desde detrás de la línea de scrimmage y atrapa su propio pase para completar 10 yardas.

APLICACIÓN: Falta por toque ilegal, el quarterback puede atrapar el pase propio sólo después de que un defensor lo haya tocado (R 7-2-5-a). Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 7 del Ataque.

III. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza un pase hacia delante desde detrás de la línea de scrimmage, la pelota es deflectada por un defensor y vuelve a las manos del quarterback.

APLICACIÓN: No hay falta por toque ilegal, el quarterback puede avanzar la pelota (R 7-2-5-a).

IV. 2 & medio en la yarda 15 del Ataque. El quarterback se escapa para evitar al blitz, corre hasta la yarda 17 del Ataque y lanza un pase completo hasta la yarda 23 del Ataque.

APLICACIÓN: Faltas por carrera ilegal (R 7-1-3-e) y pase ilegal hacia delante (R 7-3-2-a). Siguiendo jugada 3 & medio en la yarda 10 de Ataque (o 3 & medio en la yarda 12 del Ataque).

#### D.A. 7-3-3 / Pass Interference

I. Después del snap, el quarterback se mueve hacia la derecha y el snapper hace una ruta hacia la derecha. El receptor del lado derecho se mueve en el camino del defensor que está cubriendo al snapper. El defensor tiene que rodear al receptor para evitar el contacto y el snapper queda abierto para recibir el pase.

APLICACIÓN: Falta por shielding (bloquear) del ataque. No es pass interference porque la pelota no está en el aire. Si hubiera contacto entre el receptor y el defensor, sería falta por aiming (apuntar) del ataque.

NOTA: Si el receptor está quieto, el defensor debe evitar el contacto, ya que el DdT del receptor prevalece sobre cualquier DdP.

II. Dos receptores se colocan a la derecha de la formación, el receptor exterior va en ángulo hacia el interior, el receptor interior va hacia el exterior y luego hacia el fondo del campo (wheel route). Los defensores en cobertura individual chocan cuando están cruzando para cubrir a su respectivo receptor.

APLICACIÓN: No hay falta, el ataque no es responsable de las acciones de los defensores.

NOTA: Si el receptor exterior se cruza en la trayectoria del defensor interior para obstruir su cobertura, será una falta por shielding (bloquear). Esta decisión es muy difícil y requiere experiencia para juzgarla.

III. Un receptor corre en línea recta hacia el defensor. Inmediatamente delante de él, el receptor corta hacia el exterior y se desplaza ligeramente. El defensor mantiene el equilibrio, pero no puede cerrar el paso al receptor antes de que se produzca la recepción, después de esta, le quita el flag.

APLICACIÓN: Pass interference del ataque (o contacto ilegal). Hay contacto con impacto del receptor antes de lanzar el pase. El impacto no es sobre el defensor, es sobre sí mismo para acelerar y ganar separación extra del defensor.

### D.A. 8-3-2 / Penalización en un Try

I. En un try de 1 punto hay una falta aceptada y el try se repetirá desde la yarda 10.  
APLICACIÓN: El ataque puede hacer una jugada de pase o de carrera para 1 punto.

II. En un try de 1 punto hay una falta aceptada y el try se repetirá desde la yarda 2,5.  
APLICACIÓN: El ataque sólo puede hacer una jugada de pase hacia adelante para 1 punto.

III. En un try de 2 puntos hay una falta aceptada y el try se repetirá desde la yarda 5.  
APLICACIÓN: El ataque sólo puede hacer una jugada de pase hacia adelante para 2 puntos.

IV. Durante un try, el corredor comete un flag guarding en la yarda 3 y después anota.  
APLICACIÓN: Falta por flag guarding con pérdida de down. No hay anotación y el try acaba.

### D.A. 8-4-1 / Safety

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. Un blitzter agarra los pantalones del quarterback en la end zone, lo que le hace perder momentáneamente el equilibrio. El quarterback lanza un pase incompleto.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal (holding) aplicada desde la yarda 7 del Ataque. Siguiendo jugada 1 & medio en la yarda 17 del Ataque.

II. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback en la end zone sujeta la pelota delante del flag mientras el defensor intenta quitarlo. El defensor no alcanza el flag y entonces el quarterback lanza un pase completo para una ganancia de 14 yardas.

APLICACIÓN: La falta por flag guarding se aplicará desde el punto de falta que se encuentra en la end zone, resultando en un safety.

III. 3 & goal en la yarda 21 de la Defensa. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 7 de la Defensa y su impulso lo lleva a su propia end zone. Un jugador del ataque quita el flag al defensor en la end zone.

APLICACIÓN: Safety, porque la regla del momentum sólo se aplicará si la pelota es interceptada dentro de la yarda 5 (R 8-5-1-b).

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

I. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente delante de un receptor (cobertura personal).

APLICACIÓN: El receptor debe evitar el contacto durante los primeros pasos porque el defensor tiene DdT. Si el defensor comienza a moverse perderá el DdT y deberá evitar el contacto con el receptor y dejar espacio para hacer su ruta.

II. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente delante de un receptor. En el momento del snap, el defensor se desplaza inmediatamente hacia el interior y choca con el receptor, que también se dirige hacia el centro.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal de la defensa. Una vez que el defensor se mueve, el DdT se pierde y el jugador debe evitar el contacto. El receptor tiene que evitar el lugar donde el defensor se encuentra en el momento del snap, pero no puede anticipar en qué dirección se moverá el defensor.

III. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente delante de un receptor y estira sus brazos hacia los lados para proteger al receptor. Después del snap, el defensor no se mueve y el receptor, al intentar rodear al defensor, contacta con un brazo de este.

APLICACIÓN: Aiming (apuntar) del defensor. Incluso con DdT el defensor no debe buscar el contacto con un acto innecesario.

NOTA: Se aplicará la misma regla a un snapper que esté protegiendo a un blitzter estirando los brazos hacia los lados.

IV. Un defensor está en cobertura de zona y mirando al quarterback cuando un receptor del ataque corre a través del campo y golpea intencionadamente al defensivo por detrás.

APLICACIÓN: Aiming (apuntar) del ataque. Incluso con DdP, no se permite a un jugador apuntar y golpear a un adversario. (R 9-1-1)

V. Un defensor empuja al corredor hacia la side line. El corredor intenta permanecer dentro de límites manteniendo el carril **para ganar un primer down**, en lugar de salir fuera de límites. **El defensor no disminuye la velocidad al tratar de quitarle el flag y como resultado ambos jugadores chocan.**

**RULING:** Contacto ilegal del corredor, no apunta porque el objetivo del corredor era el hueco. El defensor no está obligado a frenar y dejar espacio al corredor, está autorizado a dirigirse al punto más cercano posible para quitar el flag. El corredor tiene el control de la jugada, no tiene DdP y debe mostrar su intención de evitar el contacto. Si el corredor calcula mal la trayectoria prevista por el defensor, es culpa suya.

**NOTA:** Si el corredor se detiene y después (1 seg) el defensor corre hacia el corredor con contacto, será falta por Aiming (apuntar) del defensivo.

VI. Dos defensores empujan al corredor entre ellos. El corredor intenta alcanzar el hueco entre los defensores y contacta con uno o ambos defensores.

APLICACIÓN: **Contacto ilegal** del corredor, **no es aiming (apuntar) porque el objetivo del corredor era el hueco.** El corredor debe evitar el contacto incluso cuando éste detenga el máximo avance.

VII. Un defensor que se dirige hacia el corredor resbala y cae justo delante de él. El corredor salta por encima del defensor para evitar el contacto. El defensor intenta alcanzar el flag para tirar de él, pero no lo consigue y el corredor continúa su carrera.

APLICACIÓN: Jumping (saltar) del corredor. Un corredor tiene la obligación de evitar el contacto con un defensor, incluso si eso significa rodear a un jugador en el suelo para evitar cometer otra falta.

VIII. Un receptor hace una recepción de espaldas al defensor, quien se acerca para intentar quitar el flag y se detiene, estableciendo el DdT debido a que ahora está quieto. Después de la recepción, el receptor se da la vuelta en el sitio y, en el acto de hacer el giro, contacta con el defensor. El receptor huye del defensor y después de ganar yardas extra le quitan el flag al receptor.

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

NOTA: Un movimiento extra del receptor (o del defensor) que provocara el inicio del contacto daría lugar a una falta por contacto ilegal.

#### **D.A. 9-1-1-B / Blitz**

I. Un blitz corre rápidamente hacia el quarterback y un receptor que sigue una ruta tiene que cambiar de dirección para evitar al blitz.

APLICACIÓN: No hay falta. Un receptor tiene que dar al blitz el DdP de preferencia. Si otro defensor que no hubiera hecho una señal válida para ganar el DdP se hubiera precipitado, habría sido falta contra el defensor por shielding (bloquear).

II. Un blitz corre rápidamente hacia el quarterback y un receptor que sigue una ruta bloquea (shielding) o contacta con el blitz.

APLICACIÓN: Falta por shielding (bloquear) o contacto ilegal del ataque. Todos los receptores deben evitar el(los) carril(es) de los blitzers.

III. Un blitz corre lentamente hacia el quarterback y un receptor que sigue una ruta es bloqueado (shielding).

APLICACIÓN: Falta por shielding (bloquear) del defensor. Un blitz tiene DdP sólo si corre rápidamente (R 2-2-6) y los receptores tienen la oportunidad de calcular la(s) línea(s) de carrera del blitz.

IV. Un blitz se dirige hacia el quarterback y cuando éste empieza a moverse, el blitz cambia de dirección.

APLICACIÓN: El blitz pierde el DdP al cambiar de dirección y debe tener cuidado de no

bloquear a un receptor después.

V. Un blitzter contacta al snapper, que ha permanecido quieto desde el snap.

APLICACIÓN: Falta por aiming (apuntar) del defensor. El DdT del snapper vale más que el DdP del blitzter (R 2-13-2).

VI. Un blitzter se alinea justo enfrente del snapper y después del snap corre hacia el quarterback. El snapper permanece quieto utilizando el DdT y el blitzter cambia de dirección para evitar el contacto. Inmediatamente después, el snapper empieza a correr una ruta de pase justo delante del blitzter y ambos chocan.

APLICACIÓN: Falta por aiming (apuntar) del ataque. El blitzter pierde DdP al cambiar de dirección, pero esto no dará derecho al snapper a provocar un choque.

VII. Un blitzter corre hacia la línea de scrimmage, pero se detiene antes de cruzarla.

APLICACIÓN: No hay falta. El blitzter no tiene que cruzar la línea de scrimmage, pero pierde DdP al detenerse y tendrá que evitar a los jugadores del ataque después.

VIII. Un receptor se cruza en el camino del blitzter. El blitzter intenta evitar el contacto, pero choca con el receptor.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal del ataque.

IX. Un receptor se cruza en el camino del blitzter. El blitzter no intenta evitar el contacto y corre hacia el receptor.

APLICACIÓN: Falta por shielding (bloquear) del ataque y falta por aiming (apuntar) de la defensa. Las faltas se compensan y se repite el down.

X. Un receptor se cruza en el camino del blitzter sin bloquear. El blitzter golpea al receptor con el brazo extendido mientras se cruzan.

APLICACIÓN: Aiming (apuntar) del blitzter. Incluso con el DdP, el blitzter no puede iniciar el contacto.

XI. El blitzter se detiene delante del quarterback después de lanzar la pelota y toca al quarterback con las manos en la cadera.

APLICACIÓN: No hay falta por el contacto, porque el contacto tiene que tener un impacto.

XII. El blitzter se detiene delante del quarterback después de que la pelota haya sido lanzada y empuja al quarterback con las manos en la cadera de tal forma que el quarterback debe dar 2 pasos para recuperar el equilibrio.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal de la defensa.

XIII. El blitzter se detiene delante del quarterback al lanzar la pelota. El movimiento natural del lanzamiento con un paso delante hace que el quarterback contacte con el blitzter.

APLICACIÓN: No hay faltas por el contacto ya que ambos jugadores están de pie y tienen el DdT en el sentido de la regla R 2-13-1.

XIV. El blitzter salta en el aire cuando el quarterback lanza la pelota. El quarterback da 3 pasos hacia delante después de soltar la pelota y contacta con el blitzter.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal del ataque. El blitzter tiene el DdT a pesar del salto y las acciones del quarterback significan que es responsable del contacto. Si el impulso del salto hubiera llevado al blitzter hacia el quarterback, la falta habría sido de la defensa.

XV. Cuando el quarterback comienza a lanzar la pelota, el blitzter salta hacia delante en un intento de deflectorlo y golpea la pelota o el brazo antes de salir de la mano del quarterback.

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

### D.A. 9-2-1 / Conductas Antideportivas

- I. El quarterback lanza una intercepción y un defensor corre hacia atrás para conseguir un touchdown fácil. Antes de cruzar la goal line, el defensor se burla del quarterback con palabras o gestos.

APLICACIÓN: Touchdown. Falta por conducta antideportiva. La falta se aplicará en el try. Siguiendo jugada try de 1 punto desde la yarda 15 o try de 2 puntos desde la yarda 20.

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

- I. Un corredor mueve las manos cerca de las caderas cuando un defensor cercano intenta quitarle el flag. No hay contacto, pero el defensor no llega al flag.

APLICACIÓN: Falta por flag guarding. Una mano (o pelota) delante del flag restringe el acceso y genera una desventaja, incluso sin contacto.

NOTA: La aplicación (5 yd + pérdida de down) será desde el punto de falta. Ejemplo: 2 & goal en la yarda 18 de la Defensa, flag guarding en la yarda 10 de la Defensa. Siguiendo jugada 3 & goal en la yarda 15 de la Defensa.

- II. Un corredor mueve las manos cerca de las caderas mientras un defensor lejano se lanza hacia él en un intento desesperado de quitarle el flag. No hay contacto y el defensor no alcanza el flag por muy poco.

APLICACIÓN: No hay falta. Tiene que haber un intento serio de quitar el flag para que la acción del corredor se convierta en falta. Diving (lanzarse) y jumping (saltar) de un defensor son legales.

- III. Un corredor se dirige en línea recta hacia un defensor y, antes de que se encuentren, dobla la parte superior del cuerpo hacia delante.

APLICACIÓN: Falta del ataque por diving (lanzarse) (R 2-12-2). El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor y las acciones del corredor en este caso restringen el acceso a los flags del corredor y crean una desventaja, independientemente del contacto.

- IV. Un corredor se dirige en línea recta hacia un defensor y extiende la pelota hacia delante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.

APLICACIÓN: Falta por flag guarding. El defensor debe evitar el contacto con la pelota en posesión de los jugadores y las acciones del corredor en este caso restringen el acceso a los flags del corredor y crean una desventaja, independientemente del contacto.

- V. Un corredor es perseguido por un defensor y antes de ser atrapado el corredor extiende la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.

APLICACIÓN: No hay falta. Como le quita el flag por detrás, la extensión de la pelota no obstruye al defensor.

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

APLICACIÓN: Contacto ilegal del corredor. El giro del corredor, aunque no es ilegal en sí mismo, significa que el corredor es responsable del contacto.

NOTA: Se aplica la misma decisión si un corredor provoca el contacto por dipping.

- VII. Un corredor dobla las rodillas (dipping) para evitar que un defensor le quite el flag con la pelota sujeta con ambas manos delante del pecho y los codos estirados hacia los lados. El defensor se agacha para tirar del flag, pero golpea el brazo del corredor que está delante del flag debido al dip.

APLICACIÓN: Flag guarding del corredor. Dipping del corredor, aunque no es ilegal en sí mismo, significa que el corredor es responsable de restringir el acceso al flag.

- VIII. Un corredor se detiene y salta hacia arriba con un giro para evitar que un defensor le quite el flag.

APLICACIÓN: Jumping (saltar) del corredor. El salto del corredor restringe el acceso a sus flags elevando su nivel.

IX. Un corredor se detiene y salta lateralmente (o hacia atrás) con (o sin) un giro para evitar que un defensor le quite el flag.

APLICACIÓN: No hay falta. Un salto en cualquier dirección sin cambiar significativamente el nivel de los flags es legal.

NOTA: Bajar los flags (dipping) también es legal.

X. Un corredor se dirige por la side line hacia la esquina de la end zone. El defensor intenta empujar al corredor fuera de límites cerrando rápidamente el espacio hasta la side line, pero no intenta quitar el flag. El corredor salta hacia la goal line e, incluso después del contacto con el defensor **en la yarda 1**, es capaz de tocar el pylon con la pelota antes de tocar el suelo fuera de límites.

APLICACIÓN: Sería un touchdown, pero **obviamente la falta por contacto ilegal (aiming) del corredor se aplicará desde la línea de scrimmage, no hay anotación.**

Mientras el defensor actúe de forma previsible, el corredor tiene que anticiparse a la acción del defensor. No hay falta por diving (lanzarse)/jumping (saltar) ya que no hay intento de quitar el flag.

NOTA: Sería una segunda falta por diving (lanzarse) (con salto), si el defensor intenta quitar el flag. La defensa podría optar por aceptar cualquiera de las dos faltas **(misma falta, misma aplicación).**

XI. Un corredor se mueve por la side line hacia la esquina de la end zone. El defensor se acerca lentamente al corredor paralelo a la side line con una distancia de 2 yardas hasta él. El corredor intenta colarse por el hueco dejando atrás al defensor. En el último momento, el defensor se cruza de repente en el carril del corredor y ambos chocan.

APLICACIÓN: Falta por aiming (apuntar) por parte del defensor. El corredor no puede anticipar el último movimiento del defensor y no tiene posibilidad de evitar el contacto, el defensor tiene que jugar de forma previsible.

NOTA: Si hay acciones de ambos jugadores y hay dudas sobre quién es el responsable, es falta del ataque.

XII. Un blitzer tira del flag del quarterback una fracción de segundo después de que la pelota haya sido lanzada. El blitzer conserva el flag y comienza a moverse hacia el receptor para ayudar a detener la jugada.

APLICACIÓN: No hay falta por tirar del flag ilegalmente ya que la defensa tiene derecho a hacer un intento serio. Sin embargo, hay falta por una conducta antideportiva por quedarse con el flag. El blitzer tiene que entregar el flag inmediatamente o dejarlo en el suelo antes de empezar a correr hacia el receptor.

XIII. Después de que el quarterback haya lanzado la pelota hacia atrás a un compañero, el blitzer continúa la carrera y tira del flag del quarterback.

APLICACIÓN: Falta por tirar del flag ilegalmente. Esto evita que el quarterback corra con la pelota en caso de que la pelota le sea devuelta más tarde en una jugada de engaño.

NOTA: Si el pase cruza la línea de scrimmage, entonces no habría forma legal de que el quarterback recuperara la posesión, por lo que no se habría falta por tirar del flag ilegalmente. Pero podría ser una conducta antideportiva siempre que el blitzer provoque al quarterback con quitarle el flag tarde.

XIV. El defensor quita el flag justo en el momento en que el receptor toca la pelota. El receptor hace un muff de la pelota y realiza la recepción en el segundo intento.

APLICACIÓN: No hay falta por tirar del flag ilegalmente. El defensor puede anticipar la recepción que convertiría al receptor en corredor y no necesita esperar a que se complete la recepción.

NOTA: En este caso el corredor no puede avanzar la pelota porque está muerta si un corredor tiene menos de 2 flags. (R 4-1-2-g) Incluso cuando hay un tirón del flag ilegal (antes de tocar la pelota), el corredor no puede avanzar la pelota después de la recepción, pero ganará yardas extra por la falta.

XV. Después del snap, el quarterback finge un pase a otro jugador del ataque que simula tener la posesión de la pelota. El blitzer cambia de dirección y quita un flag al jugador que simula ser

un corredor. A continuación, el quarterback lanza un pase al corredor que simulaba llevar la pelota. El pase es atrapado y el corredor avanza hasta la end zone.

APLICACIÓN: No hay falta por tirar del flag ilegalmente ya que el blitzer tiene derecho a quitar el flag a un jugador que simula correr o llevar la pelota (R 9-2-2-d). La pelota está muerta cuando se atrapa el pase porque el corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g).

#### D.A. 9-3-1 / Sustituciones

I. La pelota está lista para jugar y el ataque está en una formación legal cuando el jugador que habitualmente juega de quarterback se acerca a la side line, aparentemente para hablar con su entrenador, pero se detiene en el terreno de juego mirando hacia su side line. Entonces el snapper toca la pelota y hace el snap a un jugador que normalmente juega de corredor, quien lanza un pase legal hacia delante al jugador de la side line que se ha movido hacia el fondo del campo después del snap para marcar un touchdown.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta, falta por táctica desleal asociada al proceso de sustitución. Penalizar con 5 o 10 yardas desde la línea de scrimmage y repetir el down. Una vez que el jugador se dirige hacia la side line es válido que la defensa espere que el proceso de sustitución haya comenzado y que el snap no sea inminente.

NOTA: Si el jugador demuestra claramente que el proceso de sustitución se ha detenido (colocándose como receptor durante un segundo) no habría falta. Tampoco sería falta si la acción ocurre después de que el snapper haya tocado la pelota, porque no se permiten sustituciones después de que el snapper toque la pelota (R 7-1-3-a) y la defensa no debe esperar una sustitución.

II. La pelota está lista para jugar y el ataque está en formación legal cuando un jugador abandona el terreno de juego hacia la banda de su equipo. Al cabo de un rato, otro jugador se cuela en el campo mientras parece estar hablando con un entrenador, de forma que la defensa no reconoce la sustitución. A continuación, el snapper toca la pelota y hace el snap rápidamente. El quarterback lanza un pase profundo al jugador no reconocido.

APLICACIÓN: Falta por táctica desleal. 10 yardas desde la línea de scrimmage y se repite el down. El ataque no puede usar el proceso de sustitución para "esconder" a un jugador, eso autoriza al Referee a verlo como una táctica desleal.

#### D.A. 10-1-2 / Tácticas Desleales

I. Un corredor corre a lo largo de la side line en busca de la anotación de victoria, los defensores están lejos. Un sustituto se acerca a la side line y le quita un flag al corredor.

APLICACIÓN: La jugada muere cuando le quitan el flag al corredor, pero el Referee debe conceder la anotación que sólo fue impedida por el acto desleal. La siguiente jugada es el try después de aplicar la falta. El jugador será descalificado.

NOTA: Si esto ocurre cerca del medio campo, la decisión adecuada podría ser un primer down en algún lugar más allá del medio campo, pero también podría ser una anotación.

II. La defensa comete repetidas faltas de offside antes del snap para consumir tiempo y acercarse al anuncio del Referee [aviso de 2 minutos (two minutes warning)] para mantener la ventaja en el juego.

APLICACIÓN: El Referee debe parar el reloj e informar al equipo de que lo considerará una táctica desleal y sólo pondrá en marcha el reloj con un snap legal.

NOTA: Se aplica lo mismo si el ataque comete faltas repetidamente para consumir tiempo. Si no paran, el Referee puede ordenar una pérdida de down o conceder un primer down también a la defensa.

III. La defensa comete repetidamente blitzes ilegales a 1 yarda de distancia de la línea de scrimmage para placar al quarterback inmediatamente o interceptar el snap.

APLICACIÓN: Falta por blitz ilegal, pero no táctica desleal. El ataque es capaz de ganar terreno cada vez declinando la falta en una jugada satisfactoria o al menos una falta de 5 yardas.

NOTA: Si esto ocurre cerca de la goal line, las faltas se aplicarán a mitad de distancia, entonces será una táctica desleal.

IV. 2 & medio en la yarda 21 del Ataque (menos de 5 yardas al medio). Un jugador de la defensa comete un offside inmediatamente después de que el snapper haya tocado la pelota para forzar al ataque a una situación de 1 & goal desde la yarda 24 del Equipo B.

APLICACIÓN: Táctica desleal de la defensa, penalizar con 10 yardas. No hay posibilidad de error por parte del jugador, por lo que debe suponerse una falta intencionada para obtener ventaja. El ataque puede declinar la falta. Se advertirá a los jugadores y entrenadores de la defensa de que cualquier otra infracción dará lugar tanto a una penalización de 10 yardas por táctica desleal como a una penalización extra de 10 yardas por conducta antideportiva y a la descalificación del jugador infractor.

V. Un entrenador de la defensa entra en el campo y retiene a un receptor obviamente abierto antes de que pueda llegar a la end zone. El quarterback tiene que evitar el pase fácil para anotar, pero luego lanza la pelota a otro receptor en la end zone para conseguir un touchdown.

APLICACIÓN: Falta a pelota viva por interferencia en el juego, sin embargo, el Referee deberá declararla como falta a pelota muerta y aplicarla en la jugada siguiente. El entrenador será descalificado.

VI. El ataque anota un touchdown en la última jugada para empatar el marcador y el partido se extiende para el try. En el try, el quarterback lanza un pase hacia adelante que es interceptado por un defensor que avanza con la pelota. El quarterback es el único jugador en posición de hacer un intento de quitar el flag.

El intento de quitar el flag falla, pero el quarterback contacta con el defensor en la yarda 21 de la Defensa y lo hace caer al suelo en la yarda 24 de la Defensa.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal del quarterback. No hay anotación y se termina el try.

Un partido no puede terminar con una falta aceptada (R 3-2-2), por tanto, a la defensa se le concederá un 1 & goal en su yarda 15 sin tiempo en el reloj.

NOTA: Si el quarterback no intenta quitar el flag y en su lugar empuja al defensor al suelo, será la misma decisión, pero el quarterback deberá ser descalificado, no sólo por la falta, sino también por impedir intencionadamente una anotación.

#### D.A. 10-2-4 / Compensación de Faltas

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza un pase completo o una intercepción en la yarda 15 del Ataque. Antes de la recepción, el snapper bloquea (shielding) al blitzter en la yarda 10 del Ataque y un defensor contacta con un receptor en la yarda 20 del Ataque.

APLICACIÓN: Compensación de faltas. Se repite el down.

II. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda 15 del Ataque y avanzado hasta la yarda 6 del Ataque. Antes de la recepción, el snapper bloquea (shielding) al blitzter en yarda 10 del Ataque y durante el retorno, el blitzter bloquea (shielding) al snapper en la yarda 12 del Ataque.

APLICACIÓN: La defensa puede declinar la compensación de faltas y mantener la pelota después de la aplicación de su penalización. (R 10-2-4-a) El punto básico es el punto de falta. Siguiendo jugada 1 & goal para la defensa anterior en la yarda 17.

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

APLICACIÓN: Compensación de faltas. Se repite el down.

II. 3 & medio en la yarda 23 del Ataque. El corredor comete flag guarding en la yarda 17 de la Defensa y el defensor sujeta al corredor para llegar al flag. La jugada es finalmente parada en la yarda 12 de la Defensa. El entrenador del ataque quiere declinar la penalización de la defensa y ganar un primer down después de aplicar la penalización por flag guarding desde el punto de falta.

APLICACIÓN: Compensar las faltas es la única opción y se repetirá el down. Las faltas - no las penalizaciones - se compensan. El entrenador no tendrá la opción de declinar una

penalización.

#### **D.A. 10-2-5 / Faltas a Pelota Muerta**

- I. Después de que la pelota se convierta en muerta, 2 oponentes tienen un intercambio verbal y empiezan a empujarse.

APLICACIÓN: Los árbitros separarán a los 2 jugadores y lanzarán un pañuelo por contacto ilegal sobre ambos. Incluso cuando las penalizaciones se compensen (R 10-2-5) mostrará que los árbitros no tolerarán tal comportamiento. Si los jugadores comienzan una pelea, ambos serán descalificados.

NOTA: Si un jugador golpea al oponente primero y luego el segundo jugador le devuelve el golpe, las faltas no se compensan y tienen que ser administradas en orden, incluyendo la mitad de la distancia.

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

- I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El receptor comete pass interference en la yarda 22 del Ataque y la pelota cae incompleta.

APLICACIÓN: El punto de pelota muerta es la línea de scrimmage (R 7-2-3) por lo que el punto básico es la línea de scrimmage. La penalización será aplicada desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 3 & medio en la yarda 3,5 del Ataque.

NOTA: Mismo punto básico y regla si el receptor después del pass interference atrapa la pelota y la avanza.

- II. 4 & goal en la yarda 4 yardas de la Defensa. Mientras el pase del quarterback se acerca, el receptor empuja a un defensor para ganar separación y atrapa el pase en la end zone.

APLICACIÓN: Falta por pass interference del ataque, no hay anotación. La serie termina con la pérdida del down. Siguiente jugada 1 & medio para la defensa en su yarda 5.

- III. 1.2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y le quitan el flag (sack) en la end zone. El snapper bloquea (shielding) al blitzter en la yarda 10 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización será aplicada desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 3.5 del Ataque. Declinarla resultará en un safety.

- IV. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y le quitan el flag (sack) en la yarda 1 del Ataque. El snapper bloquea (shielding) al blitzter en la end zone.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización será aplicada en la end zone, resultando en un safety. Declinarla resultará en 3 & medio en la yarda 1 del Ataque.

- V. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y le quitan el flag (sack) en la yarda 1 del Ataque. El snapper bloquea (shielding) al blitzter en la yarda 5 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta. La penalización será aplicada desde la yarda 5. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 2,5 del Ataque. Declinarla resultará en 3 & medio en la yarda 1 del Ataque.

- VI. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 del Ataque. El snapper bloquea (shielding) al blitzter en la yarda 5 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta. La penalización será aplicada desde la yarda 5 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 2,5 del Ataque. Declinarla resultará en 3 & medio en la yarda 15 del Ataque.

- VII. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 del Ataque. El snapper bloquea (shielding) a un defensor en la yarda 20 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización será aplicada desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 3,5 del Ataque. Declinarla resultará en 3 & medio en la yarda 15 del Ataque.

NOTA: Se aplicará la misma penalización en un pase incompleto, pero en este caso, declinar la falta resultará en 3 & medio en la yarda 7 del Ataque.

VIII. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase que es avanzado para touchdown. El snapper bloquea (shielding) a un defensor en la end zone del oponente durante la carrera y antes de la anotación.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 3,5 del Ataque.

#### D.A.10-3-1-b / Aplicación del Punto Básico en Faltas de la Defensa

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El defensor comete pass interference en la yarda 22 del Ataque y la pelota cae incompleta.

APLICACIÓN: El punto de pelota muerta es la línea de scrimmage (R 7-2-3), por lo que el punto básico es la línea de scrimmage. La falta se aplicará desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 1 & medio en la yarda 17 del Ataque.

II. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El defensor comete pass interference en la yarda 22 del Ataque, pero el receptor atrapa la pelota y avanza hasta la yarda 24 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto de pelota muerta es el final de la carrera, por lo que el punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 24 del Ataque. Siguiente jugada 1 & goal en la yarda 16 de la Defensa.

III. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y le quitan el flag (sack) en la end zone. Un defensor bloquea (shielding) al snapper en la yarda 10 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La falta se aplicará desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 12 del Ataque.

NOTA: Se aplicará la misma regla cuando el quarterback lance un pase incompleto para evitar el sack.

IV. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y es placado en la yarda 1 del Ataque. Un defensor bloquea (shielding) al snapper en la yarda 5 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La falta se aplicará desde la yarda 7 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 12 del Ataque.

V. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 del Ataque. Un defensor bloquea (shielding) al snapper en una screen en la end zone.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 15 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 20 del Ataque.

VI. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 del Ataque. Un defensor bloquea (shielding) a otro receptor en la yarda 20 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 15 del Ataque. Siguiente jugada 2 & medio en la yarda 20 del Ataque.

VII. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback retrocede y completa un pase que es avanzado para anotar un touchdown. Antes del pase, un defensor bloquea (shielding) al snapper en la yarda 10 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta (goal line del oponente). La falta se declina por regla (R 10-3-2-1) y el touchdown es válido.

NOTA: Si por el contrario la falta es un contacto ilegal, la falta se aplicará en el try.

VIII. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. Un blitzer agarra el pantalón del quarterback detrás de la línea de scrimmage, pero a pesar de ello, el quarterback lanza un pase completo en la yarda 12 del Ataque.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal (holding). El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 12 del Ataque además de primer down automático. Siguiente jugada 1 & medio en la yarda 22 del Ataque.

IX. 4 & medio en la yarda 9 del Ataque. El quarterback lanza un pase y un defensor chuta la pelota en vuelo para evitar que se complete. El pase cae incompleto.

APLICACIÓN: Falta por chutar ilegalmente un pase. El punto básico es la línea de scrimmage. La falta se aplicará desde la yarda 9 del Ataque. Siguiente jugada 4 & medio en la yarda 14 del Ataque.

X. 4 & medio en la yarda 9 del Ataque. El quarterback lanza un pase y un defensor chuta la pelota en vuelo para evitar que se complete. El ataque atrapa la pelota y avanza hasta la yarda 22 del Ataque.

APLICACIÓN: Falta por chutar ilegalmente un pase. El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 22 del Ataque. Siguiendo jugada 1 & goal en la yarda 23 de la Defensa.

#### **D.A.10-3-1-c / Aplicación del Punto Básico en Cambios de Posesión**

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y la jugada termina en la yarda 12 del Ataque. Después del cambio de posesión, el snapper sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda 18 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 12 del Ataque. Siguiendo jugada 1 & goal para la defensa en la yarda 6 del Ataque.

II. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y la jugada termina en la yarda 12 del Ataque. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea (shielding) al snapper en la yarda 18 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta. La falta se aplicará desde la yarda 18 del Ataque. Siguiendo jugada 1 & goal para la defensa en la yarda 23 del Ataque.

III. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y la jugada termina en la yarda 12 del Ataque. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea (shielding) al snapper en la yarda 10 del Ataque.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La falta se aplicará desde la yarda 12 del Ataque. Siguiendo jugada 1 & goal para la defensa en la yarda 17 del Ataque.

IV. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y el retornador pierde la pelota (fumble) en la yarda 12 del Ataque. El snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20 del Ataque. Después del primer cambio de posesión, un compañero del snapper sujeta (holding) al retornador en la yarda 18 del Ataque.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal (holding). La defensa mantendrá la pelota (R 5-2-2), el punto básico es el punto de pelota muerta. (R 10-3-1-c) Próxima jugada 1 & goal para la defensa en la yarda 10 del Ataque.

V. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y el retornador pierde la pelota (fumble) en la yarda 12 del Ataque. El snapper atrapa la pelota en vuelo y corre hasta la yarda 20 del Ataque. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper bloquea (shielding) a un oponente en la yarda 18 del Ataque.

APLICACIÓN: Falta por shielding (bloquear). El ataque mantendrá la pelota, el punto básico es el punto de falta (R 10-3-1-c última carrera relacionada). Próxima jugada 1 & medio en la yarda 13 del Ataque.

VI. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 del Ataque y el retornador pierde la pelota (fumble) en la yarda 12 del Ataque. El snapper atrapa la pelota en vuelo y corre hasta la yarda 20 del Ataque. Después del primer cambio de posesión, un compañero de equipo del retornador bloquea (shielding) a un oponente en la yarda 18 del Ataque. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper golpea a un oponente en la yarda 15 del Ataque.

APLICACIÓN: El ataque declinará las faltas compensadas y mantendrá la posesión tras la aplicación del contacto ilegal (R 10-2-4-a). El punto básico es el punto de falta. (R 10-3-1-c última carrera relacionada) Siguiendo jugada 1 & medio en la yarda 7,5 del Ataque.

#### **D.A.10-3-1-d / Aplicación del Punto Básico en un Touchback**

I. 2 & goal en la yarda 12 de la Defensa. Un defensor intercepta la pelota en la end zone y comete flag guarding mientras aún está en la end zone antes de avanzar hasta la yarda 15 de la Defensa donde le quitan el flag.

APLICACIÓN: La falta se produce antes de que la pelota salga de la end zone, por lo que el punto

de aplicación es el punto de touchback (R 10-3-1-d). La serie para el Ataque termina, siguiente jugada 1 & medio en la yarda 2,5.

NOTA: Es la misma regla si la pelota permanece en la end zone.

II. 2 & goal en la yarda 12 de la Defensa. Un defensor intercepta la pelota en la end zone y comete flag guarding mientras aún está en la end zone antes de avanzar hasta la yarda 15 de la Defensa donde le quitan el flag. En el momento de quitarle el flag, el snapper sujeta (holding) al corredor para llegar al flag.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, se repite el down.

NOTA: Por regla, la defensa puede elegir declinar las faltas compensadas (R 10-2-4-a) y aceptar una falta aplicada desde el punto de touchback.

III. 2 & goal en la yarda 21 de la Defensa. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 3 de la Defensa y su impulso (momentum) lo lleva a su propia end zone. Después de evitar que le quiten el flag cubriéndolo con la pelota, otro jugador del ataque le quita el flag al defensor en la end zone.

APLICACIÓN: El resultado de la jugada es touchback, el punto de aplicación es el punto de touchback.

NOTA: La misma regla si otro defensor comete una falta.

IV. 2 & goal en la yarda 21 de la Defensa. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 3 de la Defensa y avanza hasta la yarda 14 de la Defensa. Otro defensor en su end zone contacta ilegalmente con un jugador del ataque durante el retorno.

APLICACIÓN: Safety al aceptar la penalización. El punto de aplicación de la falta (contacto ilegal) es el punto de falta en la end zone (R 10-3-1-c).

NOTA: Se aplica la misma decisión si la pelota se intercepta en la end zone y la falta ocurre después de que el corredor haya salido de la end zone.

#### D.A.10-3-2 / Procedimientos

I. 3 & goal en la yarda 19 de la Defensa 3 blitzers hacen simultáneamente una señal de blitz.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta. Falta por señal ilegal de blitz. La falta se aplicará desde la yarda 19 de la Defensa. Siguiente jugada 3 & goal en la yarda 14 de la Defensa.

II. 2 & medio en la yarda 15 del Ataque. El corredor comete flag guarding en la yarda 22 de la Defensa.

APLICACIÓN: La penalización se aplicará desde el punto de falta que coloca la pelota detrás del medio campo. La falta a pelota viva se aplicará antes de que se declare el siguiente down. Siguiente jugada 3 & medio en la yarda 23 del Ataque.

III. 2 & medio en la yarda 15 del Ataque. El corredor comete flag guarding en la yarda 18 de la Defensa.

APLICACIÓN: La penalización se aplicará desde el punto de falta que coloca la pelota más allá del medio campo, y se otorgará una nueva serie. Siguiente jugada 1 & goal en la yarda 23 de la Defensa.

IV. 4 & medio en la yarda 9 del Ataque. Un pase hacia adelante golpea a un defensor en la parte inferior de la pierna y el pase cae incompleto.

APLICACIÓN: No hay falta por chut ilegal porque el contacto es involuntario. Turnover on downs (finaliza la serie). Siguiente jugada 1 & medio para el oponente en la yarda 5.

V. 2 & goal en la yarda 10 de la Defensa. El pase se completa para touchdown. La defensa comete pass interference.

APLICACIÓN: Touchdown. La falta se aplicará en el try. (R 10-3-2-1).

VI. Try en la yarda 5. El pase se completa en la end zone. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada en la end zone.

APLICACIÓN: El try es bueno (touchdown de 1 punto). La falta se aplicará en la siguiente serie con 1 & medio en la yarda 2,5.

VII. Try en la yarda 5. El pase se completa en la end zone. El ataque comete una falta por contacto ilegal en la end zone antes de que el pase esté en el aire.

APLICACIÓN: No hay anotación. El try termina por pérdida de down.

VIII. Try en la yarda 5. El pase es interceptado en la end zone. El ataque comete una falta por contacto ilegal en el retorno en la yarda 18 de la Defensa.

APLICACIÓN: No hay anotación. El try termina, la falta se aplicará en la siguiente serie. Siguiendo jugada 1 & medio desde la yarda 15.

NOTA: Si hubiera sido una falta por contacto del retornador, el try termina sin anotación y la falta también se aplicaría en la siguiente serie. Siguiendo jugada 1 & medio desde la yarda 2,5.

IX. En la prórroga, durante el primer periodo extra, el equipo 1 (primer ataque) anota un touchdown e intenta un try de 1 punto. El pase se completa para un touchdown. El equipo 2 (primera defensa) comete una falta por contacto ilegal durante el try.

APLICACIÓN: El try es bueno (1 punto). La falta se aplicará en el siguiente snap. (R 10-2-6) Siguiendo jugada 1 & goal para el equipo 2 desde su propia yarda 15.

NOTA: En la prórroga no se otorgará un nuevo primer down en el medio campo, sólo una falta puede suponer un nuevo primer down automático. Además, el equipo 1 no puede aceptar la falta y repetir el try desde la yarda 5 para 2 puntos. (R 8-3-2-e).

X. En la prórroga durante el primer período extra, el equipo 1 ha anotado un touchdown y un try de 1 punto, el equipo 2 también ha anotado un touchdown e intenta un try de 1 punto. El pase se completa para touchdown y la defensa (equipo 1) comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.

APLICACIÓN: El try es bueno (1 punto). El partido está empatado y se jugará una segunda prórroga. La falta se aplicará en el siguiente snap (R 10-3 2-3). Siguiendo jugada de try de 1 punto para el equipo 1 desde la yarda 15.

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

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El ataque comete un false start.

APLICACIÓN: La pelota permanece muerta. Penalización aplicada desde la yarda 7 del Ataque. Siguiendo jugada 2 & medio en la yarda 3.5 del Ataque.

II. 4 & goal en la yarda 13 de la Defensa. La defensa comete un pass interference en la end zone. El pase es incompleto.

APLICACIÓN: Penalización aplicada desde la yarda 13 de la Defensa y primer down automático. Siguiendo jugada 1 & goal en la yarda 6.5.

#### D.A.12-1-1 / Challenge

I. 2 & medio en la yarda 7 del Ataque. El ataque comete un false start. La falta se aplica desde la yarda 7 del Ataque con 5 yardas de penalización. Siguiendo jugada 2 & medio en la yarda 2 del Ataque. El entrenador o capitán del ataque señala que se debe aplicar mitad de distancia.

APLICACIÓN: Si el Referee reconoce que se ha equivocado en la aplicación, lo corregirá e informará al entrenador. Si el Referee lo mantiene así, el entrenador podrá solicitar un challenge y se inicia el procedimiento. Si el Referee concede un tiempo muerto, se permitirá el challenge, ya que se trata de una aplicación, y tendrá que ser correcta.

II. Durante un try satisfactorio, la defensa comete un blitz ilegal. El Referee coloca la pelota para la nueva serie en la yarda 5. El entrenador del ataque señala que la pelota debe colocarse en la yarda 2,5 tras la aplicación de la penalización. El Referee informa al coach que sólo las faltas de 10 yardas serán aplicadas. El entrenador no está de acuerdo y solicita un challenge.

APLICACIÓN: El Referee concede un tiempo muerto cargado, se permite el challenge porque se trata de una aplicación, y no tendrá efecto. El Referee puede mostrar al entrenador la respectiva regla R 10-3-2 en papel o en un dispositivo electrónico. Siguiendo snap 1 & medio desde la yarda 5.

NOTA: Si el ataque no dispone de más tiempos muertos, no se concederá el challenge.

III. Un equipo ha solicitado un challenge y este ha sido bueno. Más tarde en la mitad, el entrenador quiere realizar un segundo challenge sobre una decisión. El Referee informa al

entrenador de que ya ha solicitado un challenge en esta mitad y no puede solicitar un segundo. El entrenador sigue insistiendo.

APLICACIÓN: El Referee ignora la petición del entrenador, el partido continúa.

NOTA: Si el entrenador continúa discutiendo en voz alta desde la side line, el Referee podrá penalizarlo por conducta antideportiva.

**IV.** Después del 2 & goal desde la yarda 16 de la Defensa que termina con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & goal, todos los demás árbitros están de acuerdo. La jugada empieza, se completa un pase en la yarda 5 de la Defensa y la jugada se detiene en la yarda 2 de la Defensa. El Referee anuncia una nueva serie para la defensa. El entrenador del ataque solicita un challenge de la decisión sobre el siguiente down.

APLICACIÓN: El Referee concede un tiempo muerto, se permite el challenge porque se trata de una decisión sobre el próximo down. No impugnar el primer 4º down erróneo no da derecho a impugnar el siguiente down (nueva serie).

El entrenador del ataque explica que no han jugado un 3er down en esta serie y quiere conseguir otro down para tener 4 downs jugados.

El challenge no tendrá éxito, porque los equipos no pueden solicitar un cambio sobre una decisión antes de la última jugada. Para que se permitiera y tuviera éxito, el entrenador del ataque tendría que haber solicitado el challenge del 4º down incorrecto antes de que se hubiera jugado.

**V.** Después del 2 & goal desde la yarda 16 de la Defensa que termina con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & goal, todos los demás árbitros están de acuerdo. La jugada empieza, se completa un pase en la yarda 5 de la Defensa y la jugada se detiene en la yarda 2 de la Defensa. Ambos equipos comienzan a intercambiar jugadores mientras el DJ anuncia que cometieron un error y que el próximo down será el 4º para el ataque en la yarda 2 de la Defensa, el Referee de está de acuerdo. El entrenador de la defensa solicita un challenge de la decisión.

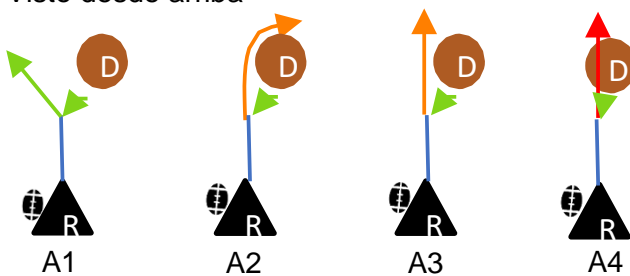
APLICACIÓN: El Referee concede un tiempo muerto, se permite el challenge porque se trata de una decisión sobre el siguiente down. No impugnar el primer 4º down erróneo (¿por qué deberían hacerlo?) no da derecho a impugnar el siguiente down (nueva serie).

El entrenador de la defensa explica que han jugado un 4º down indiscutible y quiere conseguir la pelota mediante un turnover on downs.

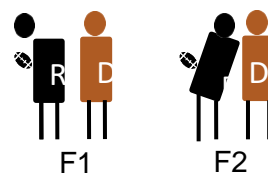
El challenge será aceptado. Después de que el 4º down anunciado incorrectamente ha sido iniciado por el snap, se juega como se anunció y el próximo down (nueva serie) tiene que ser establecido.

**Contacto entre Corredor y Defensor**

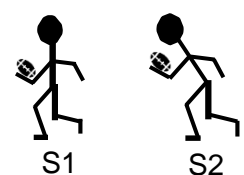
Visto desde arriba



Visto desde el frente/detrás



Vista lateral



Faltas del Ataque	A1	A2	A3	A4
F1+S1	No flag	Comprobar CI	Comprobar CI	Aiming
F1+S2	No flag	Comprobar CI	Comprobar CI	Aiming
F2+S1	Comprobar CI	CI/Aiming	CI	Aiming (+DSQ)
F2+S2	Comprobar CI	CI/Aiming	CI	Aiming (+DSQ)

Comprobar faltas por Aiming (Apuntar) de la defensa si el objetivo es una persona en lugar de flags. (CI – Contacto Ilegal, DSQ – Descalificación)