REGLAMENTO

5X5

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FUTBOL AMERICANO
Provenza 537 08025 BARCELONA-ESPAÑA
www.fefa.es

Octubre 2014

Reglamento de juego de Futbol Americano basado en el de FEFA2014

Adaptación de Pedro Álvarez García, Comité Técnico de Árbitros de la Federación Española de Fútbol Americano (FEFA), España.

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

COPYRIGHT 2014 de la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FUTBOL AMERICANO

2014-15 FEFA®
REGLAS E INTERPRETACIONES FUTBOL AMERICANO

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE FUTBOL AMERICANO

Contenidos

Página

Diferencias a las reglas con la versión de 11 4
Puntos de Énfasis 5
Declaración de Deportividad 7
El Código Ético del Football 8
Parte I: Las Reglas..... 10
Regla 1—El Juego, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento 11
Regla 2—Definiciones 24
Regla 3—Periodos, Factores de Tiempo y Substituciones..... 41
Regla 4—Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites 56
Regla 5—Series de Downs, Línea a Ganar 59
Regla 6—Chuts 62
Regla 7—El Snap y el Pase 63
Regla 8—Anotaciones 73
Regla 9—Conducta de los Jugadores y Otras Personas Sujetas a las Reglas 78
Regla 10—Aplicación de las Penalizaciones 91
Regla 11—Los Árbitros: Jurisdicción y Responsabilidades 95
Resumen de Penalizaciones 96
Apéndice A (Guía para lesiones) 101
Apéndice D (Diagramas) 103
Apéndice E (Equipamiento: detalles adicionales) 106
Señales Arbitrales 107
Parte II: Interpretaciones..... 111
Índice de los Cambios de las Interpretaciones 112
Regla 1 113
Regla 2 115
Regla 3 116
Regla 4 126
Regla 5 128
Regla 7 131
Regla 8 142
Regla 9 148
Regla 10 157
Índice de las Reglas..... 163

Diferencias a las reglas con la versión de 11

Se detalla a continuación las diferencias con el Reglamento FEFA 2014 en su versión original para once jugadores por equipo. Cuando haya que eliminar párrafos enteros, se mantendrá la numeración original.

- Los equipos contarán con cinco jugadores por equipo.
- Un máximo de tres jugadores en el backfield.
- No hay limitación a la numeración de jugadores.
- Las medidas del campo se reducen.
- Chutar la pelota es ilegal.
- El Quarterback no puede correr con la pelota.
- Los kickoffs se reemplazan por snaps desde la yarda 5 del equipo receptor.
- El sistema de try varía. Se elegirá la yarda 3 o la yarda 5 para intentar obtener 1 o 2 puntos extra respectivamente.
- Las menciones a siguiente kickoff en la aplicación de faltas se intercambian por el punto siguiente al try, o a la anotación en caso de no haber try.
- Se reducen las distancias de la Zona de Bloqueos y Caja de tackles.
- Se prohíben todos los bloqueos por debajo de la cintura.
- Aparece la definición de línea defensivo.
- Los jugadores de la defensa no pueden cruzar la línea de scrimmage hasta que haya un pase, entrega o engaño de entrega, nunca para placar al Quarterback, con excepción de los líneas de defensa que pueden cruzar la línea cuando quieran.

Puntos de Énfasis

El Comité de Reglas de Football de la NCAA está extraordinariamente orgulloso de la redacción del Código Ético del Football, el cual fue introducido en 1916 y ha sido modificado varias veces. Estas pautas constituyen una armonía de acuerdos entre entrenadores, jugadores, árbitros y administradores, que sitúa en cada contexto un ambiente de limpieza y deportividad. Observemos que el Código enfatiza la siguiente práctica antiética: "Usando el casco como un arma. El casco está para proteger a los jugadores…" y "los jugadores y los entrenadores deben enfatizar la eliminación del spearing". Cada participante en el fútbol americano comparte una responsabilidad en la conducta ética que eleva la tradición del fútbol americano.

PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS Y ACCIÓN DE CORONILLA DEL CASCO – El Comité introdujo en 2008 una regla exclusiva que prohíbe iniciar un contacto con el casco o tomar como objetivo a un oponente indefenso. Estas acciones se encuentran actualmente en dos reglas: Apuntar e Iniciar el Contacto con la Coronilla del Casco (Regla 9-1-3) y Jugador Indefenso: Contacto en la Cabeza o el Cuello (Regla 9-1-4). El uso del casco como un proyectil y el contacto (apuntando) intencional a la cabeza o al área del cuello son amenazas muy serias a la seguridad de los jugadores. Como novedad en el 2013, las penalizaciones para faltas bajo ambas reglas 9-1-3 y 9-1-4 incluyen descalificación automática. El Comité continúa enfatizando que entrenadores y árbitros deben ser diligentes para asegurar que los jugadores entiendan y acaten estas reglas.

La Regla 2-27-14 define y enuncia las características de un jugador indefenso.

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

CONTROL DE LAS SIDELINES – El Comité de Reglas anima fuertemente a sus *miembros* a respetar estrictamente las reglas relativas a las áreas de equipo y de entrenadores (Regla 1-2-4-a, respecto de los límites entre las yardas 25) y el espacio entre las líneas limítrofes (Reglas 1-2-3-a y b, 12 pies por fuera de las sidelines y de la end line) y las sidelines. Estas áreas del terreno de juego deben estar libres de personas que no tengan responsabilidades en el juego.

El terreno de juego no es para espectadores. Debe limitarse a aquellos que estén realizando algún servicio relacionado con la acción del campo de juego o de la administración del partido. No tener nada que hacer allí significa no estar allí.

Cada equipo tiene una limitación de 30 personas en su área de equipo, sin incluir a los miembros del equipo plenamente uniformados, los cuales deberán mostrar una credencial del equipo (plenamente uniformado se define como equipado de acuerdo a las Reglas de la NCAA y listo para jugar). Estas personas podrán estar allí solo si están directamente involucradas en el partido. Ninguna otra credencial será válida en las áreas de equipo.

Las personas directamente involucradas en el partido son (Reglas 1-1-6 y 1-2-4-b): entrenadores, gestores del equipo, personal médico y entrenadores físicos miembros del staff, miembros del staff de comunicaciones con los atletas, y miembros del staff de operaciones del partido (ej.: cadeneros, recogepelotas, personal de enlace con los árbitros, técnicos responsables de las comunicaciones de los entrenadores).

Mientras se desarrolla el partido, el área entre las líneas limítrofes y las gradas del estadio, por fuera de las sidelines, deberá estar restringida a los operadores de cámaras oportunamente acreditados y al personal de retransmisiones, a las cheerleaders y al personal de seguridad del estadio debidamente uniformado. El personal gestor del partido y los miembros de los equipos de seguridad son los responsables de la aplicación de estas restricciones.

CONSIDERACIONES MÉDICAS RELACIONADAS CON EL EQUIPAMIENTO – A consultas de la asociación nacional de entrenadores (National Athletic Trainers Association), el Comité de Reglas del Football anima fuertemente a entrenadores y árbitros a ser diligentes asegurando que los jugadores utilizan el equipamiento obligatorio. Es especialmente importante que el equipamiento y almohadillas cubran la parte del cuerpo para las que fueron diseñados. Se debe poner una especial atención a los pantalones para que cubran las rodillas, puesto que éstas pueden fácilmente herirse por abrasión si están expuestas.

Los jugadores de fútbol americano son especialmente sensibles al estafilococo aureus resistente a la meticilina (SARM), el cual es resistente a los antibióticos más comúnmente utilizados. El SARM resulta en una pérdida del tiempo de juego. El método usual de transmisión del SARM es a través del contacto cuerpo a cuerpo de una persona infectada o vía un objeto (por ejemplo, una toalla) que ha estado en contacto con el área infectada. La bacteria del SARM no se transmite por el aire, ni a través del barro o del césped y no puede vivir en el césped artificial.

CONMOCIÓN – Entrenadores y personal médico deben ejercitar una gran precaución en el tratamiento de los jugadores que muestren signos de conmoción. Véase el Apéndice correspondiente para más detalles.

Declaración de Deportividad

Comité de Reglas de Fútbol Americano

Adoptado en Febrero de 2009

- Tras revisar un buen número de jugadas con conductas antideportivas, el comité se reafirma en su soporte a las reglas de conducta antideportiva tal como actualmente están escritas y tal como se aplican. Muchas de estas faltas tienen que ver con jugadores que llaman inapropiadamente la atención sobre ellos mismos en una forma premeditada, excesiva o de forma prolongada. Se debe enseñar a los jugadores que la disciplina refuerza el fútbol americano como un deporte de equipo.
- El comité de reglas recuerda a los entrenadores principales su responsabilidad en el comportamiento de sus jugadores antes y después, y obviamente durante, el partido. Se debe avisar a los jugadores que eviten las conductas antideportivas en el campo que puedan impulsar una confrontación entre equipos. Algunas de estas acciones pueden implicar la aplicación de penalizaciones en el kickoff inicial del partido, y posiblemente causar la descalificación de jugadores. La ocurrencia repetida de comportamientos antideportivos por parte de un equipo puede resultar en el castigo al entrenador y al equipo por parte de la organización de la Competición.

Código Ético del Football

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

El Código Ético establece:

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

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

Ética de los Entrenadores

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

Las siguientes prácticas no son éticas:

a. Cambiar de número a lo largo de un partido para confundir a los oponentes.
b. Usar el casco como arma. El casco está para la protección del jugador.
c. Utilizar aparatos mecánicos propulsores en la enseñanza del bloqueo o del placaje.
d. El spearing. Los jugadores, entrenadores y árbitros pondrán un énfasis especial en la eliminación del spearing.
e. Usar drogas no terapéuticas en el juego. Esto no está dentro de las intenciones y objetivos del atletismo amateur y están prohibidas.
f. "Golpear la pelota" mediante un uso deshonesto de la señal de inicio. Esto no es nada más que obtener una ventaja ante el oponente. Hay que hacer una señal honesta de inicio, pero una señal que tenga como objetivo que el equipo se ponga en movimiento una fracción de segundo antes de que la pelota se ponga en juego, con la esperanza de que no sea detectado por los árbitros, es ilegal. Es lo mismo que si un corredor de 100

metros lisos tuviera un convenio secreto con la persona que da la señal de inicio con el fin de que le dé un aviso una décima de segundo antes de que dispare la pistola.

g. Hacer un cambio de manera que simule el inicio de la jugada o utilizar cualquier otra táctica antideportiva con el propósito de que el oponente haga un offside. Esto tan solo se puede interpretar como un intento deliberado de obtener una ganancia inmerecida.

h. Simular una lesión con el fin de ganar un inmerecido tiempo adicional para un equipo. Un jugador lesionado ha de tener, por reglamento, toda la protección del mundo, pero simular una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Éstas tácticas no pueden ser toleradas en la integridad de un deportista.

Hablar con un Oponente

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

Hablar con los Árbitros

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

El Código de Ética establece:

a. Toda crítica de los árbitros, tanto dentro como fuera del campo, ante los jugadores o el público se considerará como no ética.

b. Si un entrenador se dirige, o permite que cualquiera de su equipo se dirija a un árbitro de manera impropia a lo largo del transcurso de un partido, o pone al público o a los jugadores en contra de los árbitros, cometerá una violación de las reglas del juego y su conducta será indigna de un entrenador.

Holding

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

Deportividad

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

COMITÉ DE REGLAS DE LA FEFA

Parte I:

Las Reglas

Las Reglas e Interpretaciones de Football de la NCAA/FEFA se han diseñado tanto para las reglas administrativas como para las reglas de conducta. Típicamente, las reglas administrativas son aquellas que se refieren a la preparación del juego. Las reglas de conducta son aquellas que tienen que ver directamente con el desarrollo del juego. Algunas reglas administrativas (tal como se indica) pueden alterarse por mutuo acuerdo de los equipos contendientes. Pero no puede cambiarse ninguna regla de conducta por mutuo acuerdo. Todas las instituciones son requeridas a que conduzcan sus encuentros acorde a estas reglas.

Las reglas administrativas que pueden ser alteradas por acuerdo, de entre las Reglas e Interpretaciones incluyen:

1-1-4
1-2-7-a
3-2-1-b
3-2-2-a
3-3-3-c y d
11-2-1

Las reglas administrativas que no pueden alterarse incluyen:

1-1-1-a
1-1-2
1-1-3-a y b
1-1-4
1-1-5
1-1-6
1-1-7
1-2-1
1-2-1-a-d, h, k y l
1-2-2
1-2-3-a y b
1-2-4-a-f
1-2-5-a-f
1-2-6
1-2-7-a, b, e y f
1-2-8-a-d
1-2-9-a y b
1-3-1-a-k
1-3-2-b, c, e y f
1-3-2-d Excepción
1-4-3
1-4-7
1-4-9-a-d
3-2-4
3-3-3-e
11-1
11-2-2

Las reglas administrativas que pueden alterarse por el responsable del partido, sin mutuo acuerdo, incluyen:

1-2-1-a Excepción
1-2-1-e-g, i y j
1-2-4-f
1-2-5-c Excepción
1-2-7-c y d
1-3-2-d

Las demás reglas son de conducta y no pueden alterarse en modo alguno.

REGLA 1

El Juego, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento

SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

El Juego
ARTÍCULO 1

a. El juego se tendrá que jugar entre dos equipos de no más de cinco jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota inflada con forma de esferoide ovalado.

b. Un equipo puede jugar legalmente con menos de cinco jugadores, pero incurrirá en una falta por formación ilegal si no se cumplen los siguientes requisitos:

   1. *No se aplica*

   2. En el snap, no más de tres jugadores en el backfield (Reglas 2-21-2, 2-27-4 y 7-1-4-a) (***Excepción:*** Regla 7-1-4-a-5).

Goal Lines
ARTÍCULO 2
Las goal lines, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego, y a cada equipo se le concederán oportunidades para avanzar la pelota hasta cruzar la goal line del equipo contrario llevándola en carrera o pasándola.

Equipo Ganador y Resultado Final
ARTÍCULO 3

a. Los equipos recibirán puntos cuando anoten de acuerdo con las reglas y, a no ser que el partido sea suspendido, el equipo que tenga más puntos al final del partido será el equipo ganador.

b. Cuando el referee declara que el partido se termina, el marcador es definitivo.

Árbitros del Partido
ARTÍCULO 4
El juego se jugará bajo la supervisión de los árbitros del partido.

Capitanes de Equipo
ARTÍCULO 5
Cada equipo designará ante el referee no más de dos jugadores como capitanes de campo. En cada ocasión, un solo jugador hablará por su equipo en todo trato con los árbitros.

Personas Sujetas a las Reglas
ARTÍCULO 6

a. Todas las personas sujetas a las reglas están regidas por las decisiones de los árbitros.

b. Las personas sujetas a las reglas son: cualquier persona en el área de equipo, jugadores, substitutos, jugadores substituidos, entrenadores, preparadores físicos, cheerleaders, miembros de la banda de música, mascotas, anunciantes, operadores de sistemas de video y audio, y el resto de personas afiliadas con los equipos o instituciones.

SECCIÓN 2. El Campo

Dimensiones
ARTÍCULO 1
El campo de juego tiene que ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas y pylons tal y como se indica por las Bases de Competición o Reglamento de Competición de la FEFA (Diagrama guía en el Apéndice D.[1])

a. Todas las líneas de dimensiones del campo tienen que ser de color blanco u/o color contrastante y cuatro pulgadas de ancho (***Excepciones:*** Las sidelines y las end lines pueden ser de más de cuatro pulgadas de ancho, las goal lines pueden ser de entre 4 y 8 pulgadas de ancho, y la Regla 1-2-1-g).

b. Son recomendables unas pequeñas extensiones de las líneas de yarda, de 24 pulgadas de largo, a cuatro pulgadas tanto de la parte interna de las sidelines como de las hash marks; todas las líneas de yarda estarán a cuatro pulgadas de las sidelines (Regla 2-12-6).

c. Es recomendable un área pintada de blanco u/o color contrastante entre la sideline y la línea de entrenadores.

d. En las end zones se permiten marcas blancas de campo o marcas decorativas que contrasten (e.g., nombre del equipo) pero no pueden estar a menos de cuatro pies de cualquier línea.

e. Los colores contrastantes en la end zone no pueden ser contiguos a ninguna línea.

f. Se permiten las marcas decorativas contrastante dentro de las sidelines y entre las goal lines, pero no pueden tapar las líneas de yarda, goal lines o sidelines, bajo las siguientes condiciones (ver el Apéndice D):

    1. La totalidad de todas las líneas de yarda, goal lines, y sidelines deben ser claramente visibles. Ningún trozo de ninguna de dichas líneas debe ser tapado por marcas decorativas.

    2. Ninguna de dichas marcas podrán tocar o envolver a las hash marks.

g. Las goal lines pueden ser de un color que contrastastante.

---

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

h. Están permitidos los anuncios en el campo.

i. Se recomiendan números de campo de color blanco para las líneas de yarda de 6 pies de alto y 4 pies de ancho [2], con la parte superior de los números a nueve yardas de las sidelines.

j. Se recomienda el uso de flechas blancas direccionales al lado de los números de campo (excepto el 50), indicando la dirección de la goal line más próxima. La flecha es un triángulo con una base de 18 pulgadas y dos lados de 36 pulgadas cada uno.

k. Las dos líneas interiores (las hash marks) están a 35 pies de las sidelines. Tanto las líneas interiores como las pequeñas extensiones de la línea de yarda medirán 24 pulgadas de longitud.

l. Las marcas de nueve yardas de 12 pulgadas de longitud, cada 10 yardas, estarán a nueve yardas de las sidelines. No serán necesarias si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-i.

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

Líneas Limítrofes
ARTÍCULO 3

a. Las líneas limítrofes estarán marcadas con líneas de 12 pulgadas y a intervalos de 24 pulgadas, a 12 pies por fuera de las sidelines y de las end lines, excepto en estadios donde la superficie total del campo no lo permita. En estos estadios, las líneas limítrofes no estarán a menos de 6 pies de las sidelines y de las end lines. Las líneas limítrofes serán de 4 pulgadas de ancho y pueden ser amarillas. Las líneas limítrofes destinadas a las áreas de equipo deberán ser continuas.

b. Ninguna persona ajena al área de equipo podrá estar dentro de las líneas limítrofes. Los gestores del partido tienen la responsabilidad y la autoridad de la aplicación de esta regla.

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

Área de Equipo y Zona de Entrenadores
ARTÍCULO 4

a. A cada lado del campo, se marcará un área de equipo detrás de la línea limítrofe y entre las líneas de 20 yardas, para el uso exclusivo de substitutos, preparadores físicos y demás personas afiliadas al equipo. El frente de la zona de entrenadores se marcará con una línea continua a 6 pies por fuera de la sideline entre las líneas de 5 yardas. El área entre la línea de entrenadores y la línea limítrofe entre las líneas de 5 yardas estará pintada con líneas diagonales o de manera diferente para el uso de los entrenadores (Regla 9-2-5). Son recomendables unas marcas de 4x4 pulgadas, a continuación de cada línea de 5 yardas, entre las goal lines y como extensión de la línea de entrenadores como punto de referencia a 6 pies para los indicadores de la línea a alcanzar y del indicador de down.

b. El área de equipo (ver el Apéndice D) está restringida a los miembros del equipo

[2] 1,83 m x 1,23 m

totalmente uniformados y a un máximo de otras 30 personas relacionadas directamente con el partido. Todas las personas en el área de equipo están sujetas a las reglas y regidas por las decisiones de los árbitros (Regla 1-1-6). Las 30 personas no uniformadas tendrán que llevar una acreditación.

c. Los entrenadores pueden situarse en el área de entrenadores (ver el Apéndice D) la cual está entre la línea limítrofe y la línea de entrenadores entre las líneas de 5 yardas.

d. Ningún personal de los medios de comunicación, incluyendo periodistas, personal de radio o televisión, o sus equipamientos, pueden situarse en un área de equipo o en la zona de entrenadores, y ninguna persona de los medios de comunicación se comunicará de ninguna manera con las personas que están en el área de equipo o en la zona de entrenadores. En estadios en los que el área de equipo se extienda hasta la zona de asientos de espectadores, deberá habilitarse una zona de paso para los medios de comunicación, a fin de que puedan moverse de uno al otro lado del campo.

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

f. No se aplica

Porterías
ARTÍCULO 5
No se aplica

Pylons
ARTÍCULO 6
Son obligatorios unos pylons suaves, flexibles, de 4 caras de 4 x 4 pulgadas con una altura total de 18 pulgadas, la cual puede incluir un espacio de 2 pulgadas entre la parte inferior del pylon y el suelo. Serán de color rojo o naranja. Un logo del fabricante o su marca registrada se permite en cada pylon. Logos de la competición y nombre o logo comercial del título del sponsor de los partidos de postemporada también están permitidos. Ninguna de dichas marcas podrá ser mayor de 3 pulgadas por ningún lado. Estarán colocados en las esquinas interiores de las ocho intersecciones de las sidelines con las goal lines y las end lines. Los pylons que marcan las intersecciones de las end lines y las extensiones de las líneas interiores se colocarán a tres pies por fuera de las end lines.

Línea-a-Ganar e Indicadores de Down
ARTÍCULO 7
Los indicadores de línea-a-ganar y de down serán operados aproximadamente a 6 pies por fuera de la sideline opuesta a la tribuna, excepto en estadios donde sus dimensiones no lo permitan. Deberán ser operados desde el lado del campo opuesto a la tribuna de prensa.

a. La cadena de yardas estará sujeta a dos palos de al menos 5 pies de alto, la distancia entre la parte interna de los cuales será exactamente de 10 yardas cuando la cadena esté totalmente extendida.

b. El indicador de down estará en la parte superior de un palo de al menos 5 pies de altura, situándose a una distancia aproximada de 6 pies por fuera de la sideline opuesta a la tribuna de prensa.

c. Se recomienda el uso de un indicador de línea-a-ganar auxiliar no oficial y de un indicador de down no oficial a 6 pies por fuera de la otra sideline.

d. Se recomienda el uso de unos marcadores de suelo no oficiales antideslizantes de la línea a alcanzar, de color rojo o naranja fuera de las sidelines en ambos lados del campo. Los

marcadores serán rectangulares, de 10 x 32 pulgadas y con lastre. Se añadirá un triángulo de 5 pulgadas de altura al extremo del rectángulo que apunte hacia la sideline.

e. Todos los indicadores de línea-a-ganar e indicadores de down tendrán extremos lisos.

f. Están prohibidos la publicidad en los indicadores de línea-a-ganar y los indicadores de down. Sólo está permitido el logotipo o marca del fabricante en cada indicador. Se permiten los logos de la Competición.

Marcadores u Obstáculos
ARTÍCULO 8

a. Todos los marcadores u obstáculos dentro del campo de juego se colocarán o serán construidos de manera que no representen ningún peligro para los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa para cualquiera en las líneas limítrofes.

b. Tras la inspección previa al partido del recinto de juego, el referee ordenará retirar cualquier marcador u obstáculo peligroso situado dentro de las líneas limítrofes.

c. El referee se encargará de informar a la organización del partido de la existencia de cualquier tipo de marcador u obstáculo que constituya un peligro en el recinto de juego pero fuera de las líneas limítrofes. La determinación final de la acción correctiva será responsabilidad de la organización.

d. Tras que los árbitros hayan completado su inspección previa al partido del recinto de juego, es responsabilidad de la organización del partido el asegurarse de que el recinto de juego permanezca seguro a lo largo del partido.

Áreas del Campo
ARTÍCULO 9

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

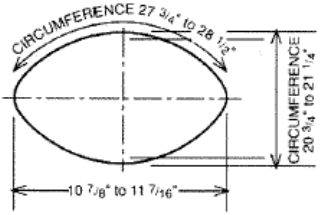
PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva. Cinco yardas desde punto previo [S27].

b. El referee puede solicitar cualquier mejora que crea necesaria para la administración apropiada y segura del partido.

SECCIÓN 3. La Pelota

Especificaciones
ARTÍCULO 1

La pelota tendrá que cumplir con las siguientes especificaciones:



a. Nueva o prácticamente nueva. (Una pelota prácticamente nueva es una pelota que no ha sido alterada y que mantiene las cualidades y las propiedades de una pelota nueva).

b. La cubierta consistirá en cuatro paneles de cuero granulado o sintetico sin ondulaciones, a excepción de las costuras.

c. Un grupo de 8 cintas espaciadas regularmente.

d. Color natural bronceado.

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

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

f. Inflada a una presión de 12½ a 13½ libras por pulgada cuadrada (PSI).

g. Peso de 14 a 15 onzas.

h. La pelota no puede estar alterada. Esto incluye el uso de cualquier sustancia secante. Las unidades mecánicas secadoras de pelotas no están permitidas cerca de las sidelines ni en las áreas de equipo.

i. Está prohibida la publicidad en la pelota [***Excepciones:*** (1) El logotipo o nombre del fabricante de la pelota, (2) el logo institucional, (3) el logo de la Competición y (4) el logo de AFCA u otros logos]

Administración y Aplicación

ARTÍCULO 2

a. Los árbitros del partido revisarán, siendo en ello jueces únicos, no más de seis pelotas ofrecidas para jugar por cada equipo antes y a lo largo del partido. Los árbitros del partido podrán aprobar otras pelotas adicionales si así lo requiere la situación (D.A. 1-3-2-I).

b. La organización del equipo local tendrá que proveer una bomba de inflar y un aparato para medir la presión.

c. El equipo local es el responsable de proporcionar pelotas legales y tendrá que notificar al oponente cuáles serán las pelotas utilizadas.

d. A lo largo del juego, cualquier equipo puede utilizar una pelota nueva o prácticamente nueva de su preferencia cuando esté en posesión de ella, siempre y cuando ésta cumpla con las especificaciones requeridas y haya sido comprobada y medida de acuerdo con la regla.

e. El equipo visitante es responsable de proporcionar pelotas legales que quiera usar cuando esté en posesión de la pelota si no acepta las pelotas proporcionadas por el equipo local.

f. Todas las pelotas que se vayan a utilizar tendrán que ser presentadas al referee para su verificación al menos 60 minutos antes del inicio del partido. Las pelotas presentadas al referee por los equipos permanecerán bajo el control de los árbitros a lo largo de todo el partido.

g. Cuando la pelota se convierta en muerta en una zona cerca de la sideline y no sea apropiada para jugar, o esté sujeta a una medición en la zona lateral o sea inaccesible, se reemplazará por otra pelota proporcionada por un portador de pelotas (D.A. 1-3-2-I).

h. El referee o el umpire determinarán la legalidad de cada pelota antes de que se ponga en juego.

i. Se utilizarán los siguientes procedimientos cuando se mida una pelota:

   1. Todas las medidas se harán después de que la pelota se haya inflado legalmente.

2. La circunferencia mayor se medirá alrededor de los extremos pero no por encima de las cintas.
3. El diámetro largo se medirá con un compás de extremo a extremo pero no en la depresión de la punta de la pelota.
4. La circunferencia menor se medirá alrededor de la pelota, encima de la válvula y de la cinta pero no por encima de las cintas cruzadas.

Marcas en las Pelotas de Partido
ARTÍCULO 3
Está prohibido marcar una pelota indicando una preferencia de cualquier jugador o para una situación específica.

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

SECCIÓN 4. Jugadores y Equipamiento de Juego

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

Numeración de los Jugadores
ARTÍCULO 2
a. Todos los jugadores estarán numerados del 1 al 99. Cualquier número precedido por cero ("0") es ilegal.
b. Los jugadores del mismo equipo no pueden llevar números iguales.
c. No están permitidas las marcas cerca de los números.

PENALIZACIÓN - [a-c] Falta a pelota viva. 5 yardas desde el punto previo [S23].

d. Cuando un jugador entra en el campo después de cambiar su número, debe avisar al referee, el cual informará al entrenador principal del equipo contrario y anunciará el cambio. Un jugador que entra en el campo después de cambiar su número y no avisa comete una falta por conducta antideportiva [S27]. (D.A. 1-4-2-I)

PENALIZACIÓN - [d] Falta a pelota viva, conducta antideportiva. 15 yardas desde el punto previo [S27]. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47].

Equipamiento Obligatorio
ARTÍCULO 3
Todos los jugadores deben vestir el siguiente equipamiento obligatorio:

a. Casco.
b. Protecciones de caderas.
c. Camiseta.
d. Protecciones de rodillas.
e. Protector bucal.
f. Pantalones.
g. Protecciones de hombros (hombreras).
h. Calcetines.
i. Protectores de muslos.

Especificaciones: Equipamiento Obligatorio
ARTÍCULO 4

a. *Casco*.

   1. El casco debe llevar una máscara y barbuquejo con un sistema de sujeción de cuatro o seis puntos, todos los cuales deben estar asegurados mientras la pelota esté en juego.

   2. Los cascos de los jugadores de un mismo equipo deben ser idénticos en color y diseño.

   3. Los cascos deben llevar una etiqueta indicando el riesgo de lesión y el certificado del fabricante o reacondicionador indicando que cumplen las pruebas estándar. Los cascos reacondicionados deben llevar otra certificación que indique que cumple con los estándares.

b. *Protecciones de caderas*. Las protecciones de cadera deben incluir además un protector de coxis.

c. *Camiseta*.

   1. Diseño. La camiseta debe tener mangas que recubran totalmente las hombreras. No puede estar alterada o diseñada para romperse. Debe ser acorde a la Regla 1-4-5 y al siguiente párrafo 3. La camiseta debe ser larga en longitud y se deberá llevar remetida dentro de los pantalones. Está prohibido llevar chalecos y/o una segunda camiseta concurrentemente a lo largo del partido.

   2. Color. Ver la Regla 1-4-5 para las especificaciones acerca del color de las camisetas.

   3. Números. La camiseta debe llevar números arábigos claramente visibles y permanentes, de al menos de 8 y 10 pulgadas de altura por delante y por detrás de la camiseta, respectivamente, de un color que contraste con el color de la camiseta, independientemente de si tiene borde alrededor del número. Todos los jugadores de un equipo llevarán números del mismo color y estilo por delante y por detrás. Las líneas individuales tendrán que ser aproximadamente de 1-1½ pulgada de ancho. Los números de cualquier parte del uniforme deberán corresponder con los números obligatorios frontal y trasero.

d. *Rodilleras*. Rodilleras suaves de al menos ½ pulgada (aprox. 1 cm) de grosor que deben estar cubiertas por el pantalón. Se recomienda encarecidamente que cubran las rodillas. No se puede llevar ningún equipamiento de protección por fuera del pantalón.

e. *Protector dental (bucal)*. El protector dental debe ser un dispositivo interno en la boca de cualquier color fácilmente visible. No puede ser ni blanco ni transparente. Debe estar hecho con materiales aprobados por la FDA (FDCS) y cubrir todos los dientes superiores. Se recomienda que el protector esté apropiadamente sujeto.

f. *Pantalones*. Todos los jugadores de un mismo equipo deben vestir pantalones del mismo color y diseño.

g. *Protectores de hombros*. No hay especificaciones relativas a los protectores de hombros (Véase el Apéndice E).

h. *Calcetines*. Todos los miembros del equipo tienen que llevar calcetines o protectores de pierna visibles que sean idénticos en color y diseño. (***Excepciones:*** Rodilleras inalteradas, esparadrapo o vendaje para proteger o prevenir una lesión).

i. *Protectores de muslos*. No hay especificaciones relativas a los protectores de muslos (Véase el Apéndice E).

Color y Diseño de la Camiseta

ARTÍCULO 5

a. Los jugadores de equipos oponentes entre sí deben vestir camisetas de colores contrastantes entre sí. Los jugadores del mismo equipo deben vestir camisetas del mismo color y diseño.

   1. Si el equipo local viste camiseta de color, el equipo visitante puede también vestir camiseta de color si y sólo si se cumplen las siguientes condiciones:

      a) La organización de la competición certificará que el color de la camiseta del equipo visitante es de un color contrastante y previa autorización del CTA de la FEFA

   2. Si al saque al inicio de cada mitad el equipo visitante viste una camiseta que viola las condiciones especificadas en el precedente punto 2, cometerá una falta de conducta antideportiva.

PENALIZACIÓN - Administrarlo como falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente tras la jugada. Si la jugadatermina en touchdown, la penalización se aplica o bien en el try o bien en el siguiente snap, según la opción elegida por el equipo local [S27].

b. Además de los números de jugador, las camisetas pueden contener:

   El nombre del jugador; el nombre del equipo; el logo de la competición; líneas en las mangas; insignias de: el equipo, de la competición, mascotas, partidos post-temporada, memoriales o una bandera.

c. Las insignias no pueden exceder de 16 pulgadas cuadradas (pueden ser rectangulares, cuadradas, paralelogramos…), incluyendo cualquier material adicional que comporten (por ejemplo parches).

d. Se permite un reborde alrededor del cuello y de los puños de no más de 1 pulgada de ancho, así como una línea de un máximo de 4 pulgadas a lo largo de la costura lateral (desde la axila hasta la zona que quede dentro de los pantalones).

e. Si una camiseta de color lleva el color blanco éste únicamente puede aparecer en los ítems indicados en el párrafo b anterior.

f. Las camisetas no pueden llevar cinta adhesiva ni estar anudadas de ninguna manera.

Equipamiento Opcional
ARTÍCULO 6
Son legales los siguientes equipamientos:

a. *Toallas y calentadores de manos*.

1. Toallas de color blanco entre 4 por 12 y 6 por 12 pulgadas, sin palabras, símbolos, letras ni números. Las toallas pueden incluir el logo del equipo. También pueden contener una única etiqueta del fabricante o del distribuidor o una marca registrada de no más de 2 ¼ pulgadas cuadradas en superficie. No están permitidas las toallas que no sean totalmente blancas.
2. Calentadores de manos en climatología muy fría.

b. *Guantes*.

1. Un guante es un cobertor en el que se introduce la mano con secciones separadas para cada dedo, sin ningún material adicional que conecte ninguno de los dedos, y que cubre completamente cada dedo. No hay ninguna restricción en el color de los guantes.
2. Los guantes deben llevar un sello o etiquetas originales salvo que estén hechos de una tela lisa no alterada.

c. *Protector de ojos.* Los protectores de ojos deben ser claros, no tintados, y hechos de un material moldeado o rígido. Gafas y visores deben ser transparentes y sin tintar. No se permiten excepciones médicas.

d. *Insignia.*

1. Se pueden recordar personas o eventos mediante una insignia no mayor a 1-1/2 pulgadas en diámetro, sea en el uniforme o en el casco.
2. Se permiten las calcomanías de las instituciones en el casco.

e. *Sombra de ojos.* Las sombras de ojos bajo los ojos de un jugador debe ser de un negro sólido sin palabras, números, logos ni cualquier otro símbolo.

f. *Información del partido.* Cualquier jugador puede llevar información del partido escrita en la muñeca o brazo.

Equipamiento Ilegal
ARTÍCULO 7
El equipamiento ilegal incluye el siguiente (Ver el Apéndice E para más detalles):

a. Equipamiento vestido por un jugador que pueda poner en peligro a otros jugadores.

b. Esparadrapo o cualquier vendaje excepto que sean utilizados para proteger una lesión, sujetos a la aprobación del umpire.

c. Substancias duras, abrasivas o rígidas que no estén completamente cubiertas y almohadilladas, sujetas a la aprobación del umpire.

d. Tacos que se extiendan más allá de ½ pulgada desde la base del zapato (Ver el Apéndice E para las especificaciones detalladas). (Regla 9-2-2-d)

e. Cualquier equipamiento que pueda confundir o engañar al oponente.

f. Cualquier equipamiento que pueda proporcionar una ventaja desleal a cualquier jugador.

g. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia deslizante aplicada al equipamiento o a la persona de un jugador, ropa o accesorios [*Excepción:* Sombra para los ojos (Regla 1-4-6-e)].

h. Accesorios del uniforme excepto las toallas (Regla 1-4-6-a).

i. Protectores de costillas, de hombros o de espalda que no estén totalmente cubiertos.

j. Llevar pañuelos visibles en la cabeza en el campo de juego fuera de las áreas de equipo (D.A. 1-4-7-I y II).

Aplicación del Equipamiento Obligatorio e Ilegal
ARTÍCULO 8

a. No se permitirá jugar a ningún jugador que vista un equipamiento ilegal.

b. Si un árbitro observa un equipamiento ilegal se cargará al equipo con un tiempo muerto de equipo. Si el equipamiento se convierte en ilegal durante la jugada, el jugador no podrá participar más hasta que se realicen las correcciones correspondientes. No se cargará un tiempo muerto al equipo en ese caso.

c. Cada una de las tres primeras infracciones en una mitad significa la carga de un tiempo muerto de equipo. Cualquier infracción tras que un equipo haya agotado sus tiempos muertos implica una falta por retraso de juego que comportará una penalización de cinco yardas.

Certificación de los Entrenadores
ARTÍCULO 9
El entrenador principal, o su representante designado, certificará al umpire antes del partido que todos los jugadores:

a. Han sido informados de qué equipamiento es obligatorio por regla y cual constituye un equipamiento ilegal.

b. Han sido equipados con el equipamiento obligatorio por regla.

c. Han sido instruidos para llevar y de cómo llevar el equipamiento obligatorio a lo largo del partido.

d. Han sido instruidos para notificar a sus entrenadores cuando el equipamiento se vuelve ilegal en una jugada a lo largo del partido.

Prohibición de Dispositivos Emisores de Señales
ARTÍCULO 10
No se puede equipar a los jugadores con ningún aparato electrónico, mecánico, o de otro tipo emisor de señales, con el propósito de comunicarse con ninguna fuente (***Excepción***: Un audífono por prescripción médica para los jugadores con dificultades auditivas).

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

Equipamiento Prohibido en el Campo
ARTÍCULO 11

a. Está prohibido el uso de equipos para repeticiones televisivas o monitores en las sidelines, tribuna, o en otros lugares del estadio, que tengan el propósito de ayudar a los entrenadores en el transcurso del partido. Fotografías, cualquier tipo de películas, máquinas de fax, video reproductores, fotocopiadoras, máquinas de transmisión de texto

escrito y ordenadores no pueden usarse por parte de los entrenadores o con el propósito de auxilio a los entrenadores durante el transcurso del partido o entre periodos.

(*Excepción:* Se pueden usar monitores solo para poder ver las transmisiones en directo de televisión o por la web. El equipo local es responsable de asegurar una disponibilidad idéntica en las zonas de entrenadores de ambos equipos. Esta disponibilidad no puede incluir equipos de repetición o grabación de jugadas.)

b. La única comunicación permitida entre la tribuna y el área de equipo es la oral. Cuando el espacio de la tribuna no sea adecuado, la comunicación oral se podrá hacer desde cualquier punto de las gradas entre las extensiones de las líneas de 25 yardas hasta la parte alta del estadio. No se permitirá ningún otro tipo de comunicación con el propósito de ayudar a los entrenadores.

c. Están prohibidos en o sobre el campo o en o sobre las áreas de equipo los equipos de los medios de comunicación, incluidas cámaras, dispositivos de sonido, ordenadores y micrófonos (Regla 2-31-1).

Excepciones:

1. *No se aplica*
2. El Umpire puede llevar incorporada una cámara en la gorra, sin componentes de audio, previa aprobación del Umpire y de los participantes en el partido.
3. Puede conectarse una cámara, sin componentes de audio, a unos cables que se extiendan por sobre el área de equipo y el terreno de juego, incluidas las end zones.

d. Están prohibidos los micrófonos puestos a los entrenadores para la transmisión a los medios de comunicación a lo largo del partido. Los miembros de los equipos no pueden ser entrevistados desde el principio del primer periodo hasta que el referee declare el partido finalizado (***Excepción:*** Sólo los entrenadores pueden ser entrevistados entre la conclusión del segundo periodo y el inicio del tercer periodo).

e. Ningún miembro del área de equipo o de la zona de entrenadores podrá utilizar un amplificador de sonido artificial para comunicarse con los jugadores en el campo.

f. Se prohíbe cualquier intento de grabar, sea en audio o en video, cualquier señal dada por un jugador oponente, por un entrenador oponente o por cualquier otro personal oponente.

g. La jurisdicción acerca de la presencia y colocación de los equipamientos de comunicación (cámaras, equipos de sonido, etc.) dentro del recinto de juego reside en el personal de gestión del partido.

Teléfonos de los Entrenadores
ARTÍCULO 12
El uso de teléfonos o auriculares por parte de los entrenadores antes o durante el partido no está contemplado por las reglas.

Micrófono del Referee
ARTÍCULO 13
Es recomendable el uso de un micrófono por parte del Referee para ser utilizado para todos los anuncios durante el partido. Se recomienda altamente que se utilice un micrófono de solapa. El micrófono debe ser controlado por el Referee. No debe estar abierto en ningún otro

momento. Están prohibidos los micrófonos en los demás árbitros. (Excepción: Un sistema de comunicación inalámbrico y protegido, abierto solo a los árbitros y game-observer, está permitido.)

Uso de tabaco
ARTÍCULO 14
Los jugadores, miembros del equipo y personal que de alguna forma intervenga en el juego (e.g., entrenadores, preparadores físicos, gestores y árbitros) tienen prohibido el uso de productos derivados del tabaco desde el momento que los árbitros asumen su jurisdicción hasta que el referee declare el partido finalizado.

PENALIZACIÓN - Descalificación. Las violaciones en el campo se penalizarán como una falta a pelota muerta en el punto siguiente [S47].

REGLA 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Decisión Aprobada y Señales de los Árbitros

ARTÍCULO 1

a. Una Decisión Aprobada (D.A.) es una decisión arbitral sobre una exposición de hechos concreta. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas. La relación entre las Reglas y una Decisión Aprobada es análoga a la existente entre una Ley y la decisión del Tribunal de Justicia.

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

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

Pelota Viva

ARTÍCULO 1

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

Pelota Muerta

ARTÍCULO 2

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

Pelota Suelta

ARTÍCULO 3

a. Una pelota suelta es una pelota que no está en posesión de ningún jugador durante:

   1. Una jugada de carrera.

   2. *No se aplica*

   3. El intervalo después de que un pase legal hacia adelante sea tocado y antes de que sea completo, incompleto o interceptado. Este intervalo es a lo largo de a una jugada de pase hacia adelante, y la pelota puede ser golpeada en cualquier dirección por cualquier jugador elegible para tocarla.

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

Cuando la Pelota está Lista para Jugar
ARTÍCULO 4
Una pelota muerta está lista para jugar cuando:

a. Con el reloj de 40 segundos corriendo, un árbitro sitúa la pelota en una marca interior o entre las marcas interiores, y se aleja después hacia su posición.

b. Con el reloj de jugada fijado a 25 segundos, o el de 40 segundos tras una lesión de un jugador de la defensa, el referee hace sonar su silbato y o bien señala el inicio del reloj del partido [S2] o bien hace la señal de que la pelota está lista para jugar [S1]. (D.A. 4-1-4-I y II).

SECCIÓN 3. Bloquear

Bloquear
ARTÍCULO 1
a. Bloquear es obstruir a un oponente mediante el contacto con él con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.

b. Empujar es bloquear a un oponente con las manos abiertas.

Por Debajo de la Cintura
ARTÍCULO 2
a. Bloquear por debajo de la cintura es el bloqueo en el que la fuerza inicial del contacto se produce por debajo de la cintura de un oponente, quien tiene uno o ambos pies en el suelo. En la duda, el bloqueo es por debajo de la cintura (Regla 9-1-6).

b. Un bloqueador que hace un contacto por encima de la cintura y que entonces resbala por debajo de la cintura no ha bloqueado por debajo de la cintura. Si el bloqueador contacta primero las manos del oponente a la altura de la cintura o más arriba entonces se trata de un bloqueo legal "por encima de la cintura" (Regla 9-1-6).

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

Bloqueo por la Espalda
ARTÍCULO 4
a. Un bloqueo por la espalda es el contacto contra un oponente que tiene lugar cuando la fuerza inicial del contacto es por detrás y por encima de la cintura. En caso de duda, el contacto es por debajo de la cintura (Regla 9-3-3-c) (D.A. 9-3-3-I, D.A. 9-3-3-VII, y D.A. 10-2-2-XII).

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

Figura (del Cuerpo)
ARTÍCULO 5
La figura del cuerpo de un jugador incluye los hombros o más debajo de ellos excepto la espalda [Regla 9-3-3-a-1-(c) Excepción].

Zona de Bloqueos
ARTÍCULO 6

a. La zona de bloqueos es un área rectangular centrada en el jugador de línea central de la formación del equipo ofensivo y que se extiende una yarda lateralmente y tres longitudinalmente en cada dirección. (Ver el Apéndice D.)

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

SECCIÓN 4. Atrapar, Recuperar, en Posesión

En Posesión
ARTÍCULO 1
"En posesión" es una abreviación que designa el hecho de tener asida o de controlar una pelota viva. Se refiere o bien al jugador en posesión o al equipo en posesión.

a. Un jugador "gana la posesión" cuando asegura la pelota firmemente asiéndola o controlándola mientras contacta con el suelo dentro de límites. La pelota está entonces en posesión del jugador.

b. Un equipo tiene posesión de equipo:

   1. Cuando uno de sus jugadores está en posesión;

   2. Mientras un pase hacia adelante lanzado por uno de sus jugadores está en el aire; o

   3. Durante una pelota suelta si uno de sus jugadores fue el último en tener la posesión.

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

Pertenece A
ARTÍCULO 2
"Pertenece a", en contraste con "en posesión", denota la custodia de una pelota muerta. Como tal custodia puede ser temporal, dado que la pelota se ha de poner en juego a continuación de acuerdo con las reglas que gobiernen la situación existente.

Atrapar, Interceptar, Recuperar
ARTÍCULO 3

a. Atrapar un balón significa que un jugador:

   1. Obtiene el control de una pelota viva en vuelo con las manos o los brazos antes de que esta toque el suelo, y

   2. Toca el suelo dentro de límites con cualquier parte de su cuerpo, y entonces

   3. Mantenga el control del balón durante el suficiente tiempo como para realizar una acción típica del juego, por ejemplo., el suficiente tiempo como para hacer un "pitch" o una entrega mano a mano del balón, avanzarlo, evitar o esquivar a un oponente, etc., y

   4. Satisface los párrafos b, c y d siguientes.

b. Si un jugador cae al suelo durante la acción de atrapar un pase (con o sin contacto de un oponente) debe mantener el control total y continuo del balón durante el proceso de contacto con el suelo, ya se encuentre en el campo de juego o en la "end zone". Esto

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

c. Si el jugador simultáneamente pierde el control de la pelota mientra toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, o si hay alguna duda de que dichas acciones fueran simultáneas, no está atrapada. Si el jugador tiene control de la pelota, un ligero movimiento de la misma, incluso si esta toca el suelo, no será considerado como pérdida de posesión; debe perder control de la pelota para que sea pérdida de posesión.

d. Si el balón toca el suelo después de que el jugador asegure el control y lo mantenga, y se cumplan los factores anteriormente mencionados, se considera que lo ha atrapado.

e. Una intercepción es el hecho de atrapar un pase o un fumble de un oponente.

f. El hecho de atrapar por parte de un jugador arrodillado o estirado en el suelo dentro de límites es un pase completo o interceptado (Reglas 7-3-6 y 7).

g. Un jugador recupera una pelota si cumple los criterios de los párrafos a, b, c y d para atrapar una pelota que todavía está viva después de que ésta toque el suelo.

h. Ante la duda, la pelota atrapada, interceptada o recuperada no es completa.

Recuperación o Recepción Simultánea

ARTÍCULO 4

Una pelota atrapada o recuperada simultánea es una pelota atrapada o recuperada de tal forma que la posesión de la pelota viva es compartida por jugadores oponentes dentro de límites (D.A. 7-3-6-I y II).

SECCIÓN 5. Clipping

ARTÍCULO 1

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

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

SECCIÓN 6. Avance Deliberado de una Pelota Muerta

ARTÍCULO 1

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

SECCIÓN 7. Down, Entre Downs y Pérdida de Down

Down

ARTÍCULO 1

Un down es una unidad del juego que comienza tras que la pelota está lista para jugar en un snap legal (down de scrimmage) y concluye cuando la pelota se convierte en muerta. [*Excepción*: El try es un down de scrimmage que comienza cuando el referee declara la pelota lista para jugar (Regla 8-3-2-b).]

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

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

SECCIÓN 8. Fair Catch

No se aplica

SECCIÓN 9. Hacia Delante, Más Allá y Máximo Avance

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

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

SECCIÓN 10. Falta y Violación

Falta
ARTÍCULO 1
Una falta es una infracción de la regla para la que hay una penalización prescrita. Una falta personal flagrante es una infracción de una regla suficientemente extremada o deliberada, que pone al oponente en peligro de lesión catastrófica.

Violación
ARTÍCULO 2
Una violación es una infracción de la regla para la que no hay ninguna penalización prescrita. Puesto que no es una falta no puede cancelar a una falta.

SECCIÓN 11. Fumble, Muff, Bateo y Toque de la Pelota

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

Muff
ARTÍCULO 2
Un muff (malabarismo en inglés) es un intento no satisfactorio de atrapar o recuperar una pelota, tocándola en el intento. Un muff no cambia el estado de la pelota.

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

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

Bloqueo de un Chut de Scrimmage
ARTÍCULO 5
No se aplica

SECCIÓN 12. Líneas

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

Goal Lines
ARTÍCULO 2
Cada goal line al final del campo de juego discurre entre las sidelines, y es parte de un plano vertical que separa la end zone del campo de juego. El plano se extiende más allá de las sidelines e incluye los pylons. Las dos goal lines están separadas entre sí entre 80 y 100 yardas (según campo). La goal line forma parte de la end zone en su totalidad. La goal line de un equipo es aquella que defiende.

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

Líneas limítrofes
ARTÍCULO 4
Las líneas limítrofes son las sidelines y las end lines. El área encerrada entre las líneas limítrofes es "dentro de límites", y el área alrededor de ellas y que las incluye es "fuera de límites".

Líneas de Restricción

ARTÍCULO 5
No se aplica

Líneas de Yarda
ARTÍCULO 6
Una línea de yarda es cualquier línea en el campo de juego paralela a las end lines. Las líneas de yarda de un equipo, marcadas o no, están numeradas consecutivamente desde su goal line hasta la yarda 50.

Líneas Interiores (Hash Marks)
ARTÍCULO 7
Las dos líneas interiores están a 60 pies (20 yardas) de las sidelines. Las líneas interiores y las pequeñas extensiones de la línea de yarda medirán 24 pulgadas de longitud

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

SECCIÓN 13. Entregar la Pelota

ARTÍCULO 1

a. Entregar la pelota es transferir la posesión de jugador de la pelota de un compañero a otro sin lanzarla, sin que sea mediante un fumble.

b. Excepto cuando está permitido por regla, entregar la pelota a un compañero hacia adelante es ilegal.

c. La pérdida de la posesión de un jugador a causa de una entrega insatisfactoria es un fumble cometido por el último jugador en posesión [***Excepción:*** El snap (Regla 2-23-1-c)].

d. La entrega hacia atrás tiene lugar cuando el portador de la pelota libera la pelota antes de que ésta esté más allá de la yarda donde el portador de la pelota está posicionado.

SECCIÓN 14. Huddle

ARTÍCULO 1

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

SECCIÓN 15. Hurdling

ARTÍCULO 1

a. Hurdling es el intento por parte de un jugador de saltar con uno o ambos pies o rodillas adelantados por encima de un oponente que está todavía de pie (Regla 9-1-13).

b. "De pie" significa que ninguna parte del cuerpo del oponente, a excepción de uno o ambos pies, está en contacto con el suelo.

SECCIÓN 16. Chuts; Chutando la Pelota

Chutando la Pelota

ARTÍCULO 1

a. Chutar la pelota es golpearla intencionadamente con la rodilla, la parte inferior de la pierna (por debajo de la rodilla) o el pie.

SECCIÓN 17. La Zona Neutral

ARTÍCULO 1

a. La zona neutral es el espacio entre las dos líneas de scrimmage extendido hacia las sidelines y que tiene la longitud de la pelota.

b. La zona neutral se establece cuando la pelota está lista para jugarse y descansa en el suelo con su eje largo formando ángulo recto con la línea de scrimmage y paralelo a las sidelines.

c. La zona neutral existe hasta que se produce un cambio de posesión o hasta que la pelota es declarada muerta.

SECCIÓN 18. Encroachment y Offside

Encroachment

ARTÍCULO 1

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

Offside

ARTÍCULO 2

Después de que la pelota está lista para jugarse, tiene lugar un offside cuando un jugador del equipo defensivo (Regla 7-1-5):

a. Está en o más allá de la zona neutral cuando se realiza un snap legal;

b. Contacta a un oponente más allá de la zona neutral antes del snap;

c. Toca la pelota antes de que se haga el snap;

d. Amenaza a un jugador de línea del equipo ofensivo, causando su reacción inmediata, antes del snap de la pelota (D.A. 7-1-3-V Nota);

e. Cruza la zona neutral y carga hacia un jugador del backfield del Equipo A (D.A. 7-1-5-III); o

f. *No se aplica.*

SECCIÓN 19. Pases

Pasar

ARTÍCULO 1

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

Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás

ARTÍCULO 2

a. Un pase hacia adelante está determinado por el punto donde la pelota toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa por delante del punto de pase.

Todos los demás pases son pases hacia atrás. Ante la duda, es un pase hacia adelante y no hacia atrás cuando sea lanzado en o detrás de la zona neutral.

b. Cuando un jugador del Equipo A sujeta la pelota para pasarla hacia adelante hacia la zona neutral, cualquier movimiento intencionado hacia adelante de su mano o brazo inicia el pase hacia adelante. Si un jugador del Equipo B contacta al pasador o la pelota después de que comience el movimiento hacia adelante y la pelota deja la mano del pasador, se ha producido un pase hacia adelante sin importar donde la pelota toca el suelo o a un jugador (D.A. 2-19-2-I).

c. Ante la duda, la pelota ha sido lanzada y no es un fumble durante un intento de pase hacia adelante.

d. Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota (D.A. 2-23-1-I).

Cruza la Zona Neutral
ARTÍCULO 3

a. Un pase legal hacia adelante ha cruzado la zona neutral cuando toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa por delante de la zona neutral dentro de límites. No ha cruzado la zona neutral cuando toca en primer lugar el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa en o detrás de la zona neutral dentro de límites.

b. Un jugador ha cruzado la zona neutral cuando todo su cuerpo ha estado más allá de la zona neutral.

c. Un pase legal hacia adelante está más allá o detrás de la zona neutral según por donde cruce la sideline.

Pase Hacia Adelante Atrapable
ARTÍCULO 4
Un pase hacia adelante atrapable es un pase legal hacia adelante no tocado por delante de la zona neutral, lanzado a un jugador elegible que tiene una oportunidad razonable de atrapar la pelota. Ante la duda, un pase legal hacia adelante es atrapable.

SECCIÓN 20. Penalización

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

SECCIÓN 21. Scrimmage

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

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

SECCIÓN 22. Shift

ARTÍCULO 1

a. Un shift es un cambio de posición simultáneo de dos o más jugadores del equipo ofensivo después de que la pelota esté lista para jugarse, antes del snap para una jugada de scrimmage (D.A. 7-1-3-I y II y D.A. 7-1-2-I a IV).

b. El shift termina cuando todos los jugadores permanecen sin moverse por un segundo completo.

c. El shift continúa si uno o más jugadores están en movimiento antes del fin del periodo de un segundo.

SECCIÓN 23. Snap de la Pelota

ARTÍCULO 1

a. Un snap legal de la pelota es entregarla o pasarla hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos, de manera que la pelota deje la mano o manos en éste movimiento (Regla 4-1-4).

b. El snap se inicia cuando la pelota es movida legalmente y finaliza cuando la pelota deja las manos del snapper (D.A. 7-1-5-I y II).

c. Si a lo largo de cualquier movimiento hacia atrás de un snap legal, la pelota resbala de las manos del snapper, se convierte en un pase hacia atrás y está en juego (Regla 4-1-1).

d. Mientras la pelota está en el suelo y antes del snap, el eje largo de la pelota tiene que formar un ángulo recto con la línea de scrimmage (Regla 7-1-3).

e. A no ser que sea movida hacia atrás, el movimiento de la pelota no inicia un snap legal. No es un snap legal si la pelota se mueve en primer lugar hacia adelante o es levantada.

f. Si la pelota es tocada por el Equipo B durante un snap legal, la pelota continúa muerta y el Equipo B será penalizado. Si la pelota es tocada por el Equipo B a lo largo de un snap ilegal, la pelota continúa muerta y el Equipo A será penalizado (D.A. 7-1-5-I y II).

g. No hace falta que el snap se realice entre las piernas del snapper; pero para ser legal, tiene que ser un movimiento hacia atrás rápido y continuo.

h. El snap de la pelota se ha de realizar encima de las líneas interiores o entre ellas.

SECCIÓN 24. Series y Series de Posesión

Series

ARTÍCULO 1

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

Series de Posesión

ARTÍCULO 2

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

SECCIÓN 25. Puntos

Punto de Aplicación
ARTÍCULO 1
Un punto de aplicación es el punto desde donde se aplica la penalización por una falta o una violación.

Punto Previo
ARTÍCULO 2
El punto previo es el punto donde la pelota se puso anteriormente en juego.

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

Punto de Pelota Muerta
ARTÍCULO 4
El punto de pelota muerta es el punto donde la pelota se convierte en muerta.

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

Punto de Fuera de Límites
ARTÍCULO 6
El punto de fuera de límites es el punto donde, de acuerdo con la regla, la pelota se convierte en muerta porque ha salido o porque ha sido declarada fuera de límites.

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

Punto Donde Acaba la Carrera
ARTÍCULO 8
El punto donde acaba la carrera es aquel punto:

a. En el que la pelota es declarada muerta en posesión de un jugador.

b. En el que un jugador pierde la posesión de la pelota a causa de un fumble.

c. En el que tiene lugar una entrega de la pelota.

d. En el que es lanzado un pase ilegal hacia adelante.

e. En el que es lanzado un pase hacia atrás.

f. *No se aplica*.

g. *No se aplica*.

h. Cuando la posesión de un jugador es ganada bajo las provisiones de la "regla del impulso" (Regla 8-5-1-a Excepciones).

Punto Donde Termina el Chut
ARTÍCULO 9
No se aplica.

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

Punto Posterior al Chut de Scrimmage
ARTÍCULO 11

No se aplica.

SECCIÓN 26. Placar

ARTÍCULO 1
Placar es sujetar o rodear a un oponente con una mano(s) o brazo(s).

SECCIÓN 27. Designación de Equipos y Jugadores

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

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

Chutador y Holder
ARTÍCULO 3
No se aplica.

Jugador de Línea y Back
ARTÍCULO 4

a. Un jugador de línea (*lineman*) es:

    1. Un jugador de línea es cualquier jugador del Equipo A situado legalmente en su línea de scrimmage (Regla 2-21-2).

    2. Un jugador del Equipo A en su línea de scrimmage cuando mira hacia la goal line de su oponente con la línea de su espalda aproximadamente paralela a ella y o bien (a) él es el snapper (Regla 2-27-8) o (b) su cabeza rompe el plano de la línea que pasa por la cintura del snapper.

b. *Jugador de línea interior*. Un jugador de línea interior es aquel que no está al final de su línea de scrimmage.

c. *Jugador de línea restringido*. Un jugador de línea restringido es cualquier jugador de línea interior.

d. *Back*.

1. Un back es cualquier jugador del Equipo A que no es un jugador de línea y cuya cabeza u hombros no rompe el plano de la línea que pasa por la cintura del jugador de línea del Equipo A más cercano a él.

2. Un back es también el jugador, que no sea un jugador de línea, en posición de recibir un snap mano a mano.

3. Un jugador de línea se convierte en back antes del snap cuando se mueve a una posición de back y se detiene.

e. *Jugador de línea defensivo.* Un jugador del equipo B, situado en tres o cuatro puntos, en la primera yarda desde la línea de scrimmage.

1. Solo puede haber un jugador de línea defensivo por cada jugador de línea en el núcleo ofensivo.

2. No pueden colocarse más abiertos que el hombro del jugador del Equipo A que tienen delante.

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

Jugador
ARTÍCULO 6
a. Un jugador es cualquiera de los participantes en el juego que no es un substituto o un jugador reemplazado y está sujeto a las reglas tanto dentro de límites como fuera de límites.

b. Un jugador en el aire es un jugador que no está en contacto con el suelo.

c. Un jugador saliente es un jugador que deja el terreno de juego, siendo reemplazado por un substituto.

Corredor y Portador de la Pelota
ARTÍCULO 7
a. El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva o que simula la posesión de una pelota viva.

b. Un portador de pelota es un corredor que tiene posesión de una pelota viva.

Snapper
ARTÍCULO 8
El snapper es el jugador que realiza el snap de la pelota. Se establece como snapper cuando se sitúa en una posición por detrás de la pelota y toca o simula tocar la pelota (con una o ambas manos entre las rodillas o por debajo de ellas) (Regla 7-1-3).

Substituto

ARTÍCULO 9

a. Un substituto legal es el que substituye a un jugador o cubre la vacante de un jugador a lo largo de un intervalo entre downs.

b. Un substituto legal se convierte en jugador cuando entra al campo de juego o a las end zones y se comunica con un compañero o un árbitro, va al huddle, se posiciona en una formación de los equipos ofensivo o defensivo, o participa en una jugada.

Jugador Reemplazado

ARTÍCULO 10

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

Vacante de un Jugador

ARTÍCULO 11

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

Jugador Descalificado

ARTÍCULO 12

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

b. Un jugador descalificado debe abandonar el recinto de juego en un tiempo razonable tras su descalificación. Debe permanecer fuera de la vista del campo de juego bajo supervisión por lo que resta de partido.

Miembro del Equipo

ARTÍCULO 13

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

Jugador Indefenso

ARTÍCULO 14

Un jugador indefenso es uno que debido a su posición física y concentración es especialmente vulnerable y puede lesionarse. Ejemplos de jugadores indefensos son:

a. Un jugador en el momento de lanzar un pase o justo tras haberlo lanzado.

b. El receptor que está concentrado en atrapar la pelota, o uno que ha atrapado la pelota y no ha tenido tiempo de protegerse a sí mismo o no ha se ha convertido claramente en un portador de la pelota.

c. *No se aplica*.

d. *No se aplica*.

e. Un jugador en el suelo al finalizar la jugada.

f. Un jugador obviamente fuera de la jugada.

g. Un jugador que recibe un bloqueo por el lado ciego.

h. Un portador de la pelota que ya está sujeto por un contrario y cuyo avance ha sido detenido.

i. Un quarterback en cualquier momento después de un cambio de posesión.

SECCIÓN 28. Tripping

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

SECCIÓN 29. Dispositivos para Medir el Tiempo

Reloj del Partido
ARTÍCULO 1
El reloj del partido es cualquier dispositivo bajo el control del árbitro apropiado utilizado para medir los 48 minutos de juego.

Reloj de Jugada
ARTÍCULO 2
Cada estadio deberá tener un reloj de jugada visible a cada extremo del recinto de juego. El reloj deberá ser capaz de contar decrecientemente desde 40 o desde 25 segundos. Debe restablecerse automáticamente a 40 segundos, e iniciar su cuenta inmediatamente al ser restablecido por el operador del reloj de jugada, que lo hará en el momento en el que cualquier árbitro señale que la pelota ha muerto tras una jugada.

SECCIÓN 30. Clasificación de las Jugadas

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

Jugada de Free Kick
ARTÍCULO 2
No se aplica.

Jugada de Chut de Scrimmage
ARTÍCULO 3
No se aplica.

Jugada de Carrera y Carrera
ARTÍCULO 4

a. Una jugada de carrera es cualquier acción a pelota viva salvo las que tienen lugar durante una jugada de pase legal hacia delante.

b. Una carrera es el segmento de una jugada de carrera durante el cual un portador de pelota tiene la posesión.

c. Si el portador de la pelota pierde la posesión por un fumble, un pase hacia atrás o un pase ilegal hacia delante, el punto en el que la carrera termina (Regla 2-25-8) es la línea de yarda donde el portador de la pelota pierde la posesión de la pelota. La jugada de carrera incluye la carrera y las acciones a pelota suelta antes de que un jugador gane o vuelva a ganar la posesión de la pelota o la pelota sea declarada muerta por regla (D.A. 2-30-4-I y II).

d. Una nueva jugada de carrera se inicia cuando un jugador gana o recupera la posesión.

SECCIÓN 31. Áreas del Campo

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

El Terreno de Juego
ARTÍCULO 2
El terreno (o campo) de juego es el área existente entre las sidelines y las goal lines.

End Zones
ARTÍCULO 3
a. La end zone a cada extremo del campo es el rectángulo definido por la goal line, sidelines y end line.

b. La goal line y los pylons de la goal line están dentro de la end zone.

c. La end zone de un equipo es la que éste equipo defiende (D.A. 8-5-1-VII y D.A. 8-6-1-I).

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

Recinto de Juego
ARTÍCULO 5
El recinto de juego es aquella área que comprende el estadio, el techo, los asientos, las vallas u otras estructuras (***Excepción:*** Los marcadores no se consideran dentro del recinto de juego).

Zona Lateral
ARTÍCULO 6
La zona lateral es el área entre las líneas interiores (*hash marks*) y la sideline más cercana.

SECCIÓN 32. Pelear

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

a. Un intento de golpear a un oponente con el brazo(s), mano(s), pierna(s) o pie(s), tanto si hay o no contacto.

b. Un acto antideportivo hacia un oponente que provoque la reacción en pelea de cualquier oponente (Reglas 9-2-1-a y 9-5-1-a-c).

SECCIÓN 33. Principio Tres-Y-Uno

ARTÍCULO 1

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

SECCIÓN 34. Caja de Tackles

ARTÍCULO 1

a. La caja de tackles es el área rectangular delimitada por la zona neutral, por dos líneas paralelas a las sidelines una yarda a cada lado del snapper y por la end line del Equipo A. (Ver el Apéndice D.)

b. La caja de tackles desaparece en cuanto la pelota la abandona.

REGLA 3

Periodos, Factores de Tiempo y Substituciones

SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo

Primer y Tercer Periodo
ARTÍCULO 1

a. Cada mitad comenzará con un snap en la yarda 5 del equipo atacante.

b. Tres minutos antes de la hora establecida para el inicio del partido, el referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro del partido, pidiendo primero al capitán del equipo visitante que escoja el lado de la moneda. Antes de la segunda parte, el Referee obtendrá las opciones de la segunda parte de los equipos.

c. A lo largo del sorteo, cada equipo estará en el área entre las marcas de nueve yardas y su sideline o en el área de equipo. El sorteo comienza cuando los capitanes de campo traspasan las marcas de nueve yardas y finaliza cuando los capitanes retornan a las marcas de nueve yardas.

PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto siguiente [S19].

d. El ganador del sorteo escogerá una de las siguientes opciones:

   1. Designar qué equipo comenzará atacando.

   2. Designar qué goal line defenderá su equipo.

   3. Declinar su selección para la segunda parte.

4. El oponente escogerá una de las opciones 1 ó 2 arriba indicadas, la que quede disponible.

5. Si el ganador del sorteo elige la opción 3 de las arriba indicadas, entonces tras la selección del oponente de una de las opciones el ganador seleccionará la que quede disponible (1 ó 2 de las arriba indicadas).

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

a. La pelota será recolocada en el punto exacto que corresponde, en relación a las goal lines y a las sidelines, a su localización al final del período precedente.

b. La posesión de la pelota, el número de down y la distancia a avanzar se mantendrán sin cambios.

Períodos Extra
ARTÍCULO 3
Se utilizará el sistema de desempate de la NCAA cuando un partido quede empatado después de cuatro períodos. Se aplicarán las reglas de juego de este reglamento, con las siguientes excepciones:

a. Inmediatamente después de la conclusión del 4º cuarto, los árbitros pedirán a ambos equipos que se retiren a sus respectivas áreas de equipo. Los árbitros se reunirán en la yarda 50 y revisarán los procedimientos de desempate.

b. Los árbitros escoltarán a los capitanes (Regla 3-1-1) hasta el centro del campo para el sorteo. El referee lanzará una moneda al aire en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de campo de cada equipo y de otro árbitro del partido, indicando previamente al capitán del equipo visitante que elija el lado de la moneda. El ganador del sorteo escogerá una de las siguientes opciones:

    1. Ser equipo ofensivo o defensivo, con el equipo ofensivo en la yarda 25 del oponente para comenzar la primera serie de posesión.

    2. Qué extremo del campo se utilizará para las dos series de posesión de este período extra.

c. El perdedor del sorteo ejercerá la opción restante para el primer período extra y tendrá la primera elección de las dos opciones para los siguientes períodos extras pares que hubiera.

d. Períodos extra: Un período extra consistirá en dos series de posesión donde alternativamente cada equipo pondrá en juego la pelota mediante un snap en o entre las hash marks de la yarda 25 designada (salvo que se reajuste a causa de una penalización), la cual pasará a ser la yarda 25 del oponente. El snap se hará en el punto medio entre las líneas interiores de la yarda 25, a no ser que el equipo ofensivo escoja una posición diferente en o entre las líneas interiores antes de la señal de pelota lista para jugar. Después de la señal, la pelota podrá ser recolocada después de un tiempo muerto de un equipo, a no ser que haya habido una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones.

e. Series de posesión: Cada equipo retiene la posesión de la pelota a lo largo de una serie de posesión hasta que anote o no consiga hacer un primer down. La pelota continúa viva después de un cambio de posesión hasta que sea declarada muerta. No obstante, el Equipo A no puede tener primero y diez si recupera de nuevo la posesión de la pelota después de un cambio de posesión. (D.A. 3-1-3-I a IX).

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

f. Anotación: El equipo que anota un mayor número de puntos a lo largo del tiempo normal y de los períodos extra será declarado el ganador. Habrá igual número de series de posesión, tal y como se ha detallado en el anterior apartado (e), en cada período extra, excepto si el Equipo B anota salvo que sea en un try. Al comenzar el tercer periodo extra, el equipo que anote un touchdown deberá intentar un try de dos puntos. Aunque no sea ilegal, un try de un punto por parte del Equipo A no anotará un punto. (D.A. 3-1-3-X).

g. Faltas después de un cambio de posesión de equipo (D.A. 3-1-3-XI a XIV):

1. Las penalizaciones de cualquiera de los equipos se declinan por regla (*Excepciones*: Penalizaciones por faltas personales flagrantes, conductas antideportivas, faltas a pelota muerta y faltas a pelota viva que se penalizan como faltas a pelota muerta se aplicarán en la siguiente jugada).

2. La anotación de un equipo que haya hecho alguna falta durante el down será cancelada.

3. Si ambos equipos cometen faltas durante el down y el Equipo B no había realizado falta alguna antes del cambio de posesión, las faltas se compensan entre sí y no se repite el down.

h. Tiempos muertos: Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto para cada período extra. Los tiempos muertos no utilizados a lo largo del tiempo normal de partido no se podrán utilizar en el período extra. Los tiempos muertos no utilizados en los períodos extras no se podrán utilizar en otros períodos extras. Los tiempos muertos entre períodos se cargarán al siguiente período.

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

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego e Interrupciones

Duración de los Períodos y de las Interrupciones
ARTÍCULO 1
El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en cuatro períodos de 10 minutos cada uno, con un minuto de interrupción entre el primero y el segundo período (primera mitad) y entre el tercero y el cuarto período (segunda mitad) (***Excepción:*** El minuto de interrupción entre el primero y el segundo período y el tercero y el cuarto período se pueden extender por tiempos muertos de radio y televisión).

a. Ningún período se acabará hasta que la pelota esté muerta y el referee declare el período finalizado [S14].

b. La interrupción entre mitades será de 15 minutos, a menos que se altere antes del partido por acuerdo mutuo de ambos equipos. Inmediatamente después de que finalice el segundo periodo, el referee deberá dar inicio a la interrupción señalando el inicio del reloj de jugada [S2].

Ajustes de Tiempo
ARTÍCULO 2
Antes del inicio del partido, el referee puede acortar el tiempo de juego y de la interrupción entre mitades si cree que la oscuridad puede interferir con el juego. Los cuatro períodos tienen que tener la misma duración si el partido es acortado antes de que empiece.

a. En cualquier momento del partido, el tiempo de juego de uno o varios períodos restantes así como de la interrupción entre mitades, puede ser acortado por mutuo acuerdo de los dos entrenadores y del referee.

b. Los errores de tiempo en el reloj del partido pueden ser corregidos pero sólo en el período donde tuvieron lugar.

c. Si el referee tiene un conocimiento positivo de la diferencia de tiempo, reajustará el reloj de partido y lo pondrá en marcha adecuadamente.

d. Los errores de tiempo en el reloj de jugada pueden ser corregidos por el referee. El reloj de jugada se pondrá de nuevo en marcha (Regla 2-29-2).

e. Cuando la cuenta del reloj de jugada sea interrumpida por circunstancias más allá del control de cualquier equipo (y sin que pueda saberse el tiempo ya transcurrido del reloj del partido), se empezará una nueva cuenta del reloj de jugada, y el reloj de partido se pondrá en marcha según la Regla 3-2-4-b.

f. El reloj de 40/25 segundos no se pondrá en marcha cuando el reloj de partido esté corriendo con menos de 40 ó 25 segundos, respectivamente, para el fin de un período.

g. El reloj de partido no se parará si el reloj de jugada se pone en marcha contraviniendo lo indicado en el anterior párrafo f.

Extensión de los Períodos

ARTÍCULO 3

a. Se alargará un período para un down sin tiempo si durante el down en el que el tiempo expira suceden una o varias de las siguientes situaciones (D.A. 3-2-3-I a VIII):

   1. Se acepta la penalización de una o más faltas a pelota viva (***Excepción:*** Regla 10-2-5-a). El periodo *no* se extenderá si la falta es una falta del equipo en posesión y la declaración de la penalización incluye la pérdida de un down (D.A. 3-2-3-VIII).

   2. Tiene lugar una compensación de faltas.

   3. Tiene lugar un pitido improcedente de un árbitro, o de cualquier otra forma un árbitro señala equivocadamente pelota muerta.

b. Se jugarán downs sin tiempo adicionales hasta que un down se vea libre de las circunstancias de las declaraciones 1, 2 y 3 de la Regla 3-2-3-a (ver más arriba).

c. Si se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo expira el periodo se extenderá para el try (*Excepción:* Regla 8-3-2-a).

Dispositivos para Medir el Tiempo

ARTÍCULO 4

a. *Reloj del Partido.* El tiempo de juego se controlará con un reloj del partido que puede ser o bien operado por el Line Judge, el Back Judge, el Field Judge o el Side Judge, o un reloj de partido controlado por un asistente bajo la dirección del árbitro apropiado. El tipo de reloj de partido lo determinará la organización del partido.

b. *Reloj de 40 Segundos.*

   1. Cuando un árbitro señale que la pelota ha muerto, el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 40 segundos.

   2. Si la cuenta de 40 segundos no se inicia o se ve interrumpida por razones más allá del control de los árbitros o del operador del reloj (por ejemplo, por un malfuncionamiento del reloj), el referee deberá detener el reloj del partido y señalará (con ambas palmas abiertas en un movimiento arriba-abajo por encima de la cabeza) que el reloj de jugada debe restablecerse en 40 segundos e iniciar su marcha inmediatamente.

3. En el caso en el que el reloj de 40 segundos esté corriendo y que la pelota no esté lista para el snap tras 20 segundos de cuenta, el referee deberá declarar un tiempo muerto y señalar que el reloj de jugada se debe restablecer en 25 segundos. Cuando el juego esté listo para reiniciarse, el referee dará la señal de pelota lista para jugarse [S1] y el reloj de jugada iniciará su cuenta desde 25 segundos. El reloj del partido se iniciará con el snap excepto que estuviera corriendo cuando el referee declaró el tiempo muerto; en este caso el reloj del partido se iniciará en la señal del referee (Regla 3-3-2-f).

c. *Reloj de 25 Segundos.* Si los árbitros señalan que el reloj del partido se debe detener por cualquier de las siguientes razones, el referee señalará (con una palma abierta en un movimiento arriba-abajo por encima de la cabeza) que el reloj de jugada debe restablecerse en 25 segundos:

1. Administración de una penalización.
2. Tiempo muerto cargado a un equipo.
3. Tiempo muerto de medios audiovisuales.
4. Tiempo muerto por lesión de un jugador del Equipo A. El reloj de jugada se establecerá en 40 segundos si se tratara de una lesión de un jugador del Equipo B.
5. Mediciones.
6. Se concede un primer down al Equipo B.
7. *No se aplica*.
8. Anotación.
9. Inicio de cada periodo.
10. El inicio de una serie de posesión en un periodo extra.
11. Otras detenciones administrativas.
12. Cuando el casco de un jugador atacante se sale completamente durante la jugada. El reloj de jugada se fija en 40 segundos cuando el caso de un jugador defensivo sale completamente. [Excepción: si existe la opción de sustracción de 10 segundos de cualquier mitad el reloj de jugada se fijará en 25 segundos sea cual sea el jugador.]

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

d. *Malfuncionamiento del Dispositivo*. Si uno de los relojes de 40/25 segundos visibles se vuelve inoperante, el referee avisará inmediatamente a ambos entrenadores y los dos relojes de juego serán apagados.

Tiempo Mínimo para una Jugada después de un Spike
ARTÍCULO 5

a. Si el reloj de partido está parado y a la señal del referee empezará con tres o más segundos restantes en el cuarto, el ataque puede esperar razonablemente que al lanzar la pelota directamente al suelo (Regla 7-3-2-e) tenga suficiente tiempo para otra jugada.

b. Con dos segundos o un segundo en el reloj de partido solo hay suficiente tiempo para una jugada. (D.A. 3-2-5-I)

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos: Inicio y Parada del Reloj

Tiempo Muerto
ARTÍCULO 1

a. Un árbitro señalará un tiempo muerto cuando las reglas así lo prevean para detener el reloj o cuando se cargue un tiempo muerto a un equipo o al Referee. Los demás árbitros deberán repetir las señales de tiempo muerto. El Referee puede declarar y cargarse a sí mismo con un tiempo muerto discrecional por cualquier contingencia no específicamente cubierta por las reglas (D.A. 3-3-1-IV).

b. Cuando un equipo haya agotado todos sus tiempos muertos y solicite otro, los árbitros no harán caso a la petición. (Regla 3-3-4).

c. Una vez iniciado el partido, los jugadores no podrán practicar con la pelota en el campo de juego ni en las end zones excepto durante la interrupción de la media parte.

Iniciando y Parando el Reloj
ARTÍCULO 2

a. *No se aplica.*

b. *Down de scrimmage.* Cuando un periodo se inicia con un down de scrimmage, el reloj del partido se pondrá en marcha cuando se realice un snap legal de la pelota. En todos los demás downs de scrimmage el reloj del partido se inicia cuando se realiza el snap legal de la pelota (Regla 3-3-2-d) o tras una señal previa del referee (Regla 3-3-2-e). El reloj del partido no se pondrá en marcha a lo largo de un try, a lo largo de la extensión de un período o a lo largo de un período extra (D.A. 3-3-2-I a IV).

c. *Tras una Anotación.* El reloj del partido se parará con la señal de un árbitro tras un touchdown o un safety. Se iniciará de nuevo según lo indicado en el punto (a) anterior a menos que el down se vuelva a jugar, en cuyo caso se iniciará cuando se realice el snap legal de la pelota.

d. *Inicio en el Snap.* En cada una de las siguientes situaciones el reloj del partido se detendrá a una señal de un árbitro. Si la siguiente jugada se inicia con un snap entonces el reloj del partido se iniciará en el snap cuando:

   1. Se produzca un touchback.
   2. Con menos de dos minutos para la finalización de una mitad un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites. (***Excepción:*** Tras un fumble del Equipo A que es declarado fuera de límites por delante del punto del fumble el reloj se iniciará en la señal del Referee).
   3. Se conceda un primer down al Equipo B y ese equipo realice el siguiente snap (D.A. 3-3-2-V).
   4. Un pase hacia delante se declare incompleto.
   5. Se conceda un tiempo muerto a un equipo.
   6. La pelota se convierta en ilegal.
   7. Se produzca una violación de la regla del equipamiento obligatorio (Regla 1-4-4) o por un equipamiento ilegal (Regla 1-4-7).

8. *No se aplica*.
9. *No se aplica*.
10. *No se aplica*.
11. *No se aplica*.
12. Finalice un periodo.

e. *Inicio con la Señal del Referee.* El reloj se detendrá en cada una de las siguientes situaciones. Si la siguiente jugada se inicia con un snap, el reloj del partido se pondrá en marcha con la señal del Referee:

1. Cuando al Equipo A se le otorgue un primer down, bien resultado de una jugada o por una penalización.
2. Un fumble del Equipo A salga fuera de límites por delante del punto del fumble.
3. Cuando antes de los dos últimos minutos de cada mitad un portador de la pelota del Equipo A, o un fumble, o un pase hacia atrás son declarados fuera de límites.
4. Para completar una penalización (***Excepción**:* Regla 3-4-4-c).
5. Cuando se conceda un tiempo muerto por lesión de uno o más jugadores o de un árbitro. (D.A. 3-3-5-I a V).
6. Por un pitido improcedente.
7. Para una medición de un posible primer down.
8. Por un retraso de juego en poner la pelota lista para jugar causado por ambos equipos (D.A. 3-3-1-III).
9. Por una pelota viva en posesión de un árbitro.
10. Se solicite una conferencia con el entrenador principal (head coach's conference).
11. El Referee conceda un tiempo muerto de medios de comunicación.
12. El Referee declare un tiempo muerto discrecional.
13. El Referee declare un tiempo muerto por ruido desleal (Regla 9-2-1-b-5).
14. Se lance un pase ilegal para conservar tiempo (D.A. 7-3-2-II a VII) (***Excepción**:* Regla 3-4-4-c).
15. Cuando el Referee interrumpa la cuenta de 40/25 segundos.
16. El casco de un jugador se salga completamente.
17. Cuando cualquier equipo comete una falta a pelota muerta.

f. *El Snap Prioriza sobre la Señal del Referee.* Cuando una o más situaciones que causen que el reloj se inicie con la señal del Referee (Regla 3-3-2-e) ocurra conjuntamente con cualquiera que cause que se inicie al snap (Reglas 3-3-2-c y 3-3-2-d) el reloj se iniciará con el snap. (Excepción: Regla 3-4-4)

Suspensión del Partido
ARTÍCULO 3

a. El Referee puede suspender temporalmente el partido cuando las condiciones así lo aconsejen.

b. Cuando se pare el partido por acciones de persona(s) no sujeta(s) a las reglas o por cualquier otra razón no cubierta por las reglas, y no se pueda continuar, el referee deberá:

   1. Suspender el juego y dirigir a los jugadores a sus áreas de equipo.

   2. Reportar el problema al responsable de la organización del partido.

   3. Reanudar el partido cuando él determine que las condiciones son las adecuadas.

c. Si se suspende un partido de acuerdo a las Reglas 3-3-3-a y b antes del fin del cuarto periodo de juego y no puede ser reanudado, el referee dará por finalizado el partido e inicará en el acta u/o anexo los motivos de la suspensión del mismo.

   La opción a adoptar será determinada por el comité de competición.

d. Un partido suspendido, si se reanuda, comenzará con el mismo tiempo de juego y bajo las mismas condiciones de down, distancia, posición en el campo. La elegibilidad de jugadores será decidida por el comité de competición.

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

a. Cada equipo dispondrá de tres tiempos muertos a lo largo de cada mitad.

b. Después de que la pelota sea declarada muerta y antes del snap, un substituto legal puede solicitar un tiempo muerto si se encuentra entre las marcas de nueve yardas (D.A. 3-3-4-I).

c. Un jugador que haya participado en el down anterior puede solicitar un tiempo muerto entre el intervalo en el que la pelota haya sido declarada lista para jugarse y el snap sin necesidad de estar entre las marcas de nueve yardas (D.A. 3-3-4-I).

d. El entrenador principal, estando en su área de equipo o de entrenadores, o cerca de ellas, puede solicitar un tiempo muerto en el lapso entre la declaración de la pelota muerta y el siguiente snap.

e. Un jugador, un substituto entrante o el entrenador principal pueden solicitar una entrevista del entrenador principal con el Referee (head coach's conference) si el entrenador cree que una regla no ha sido correctamente aplicada. Si no se cambia la aplicación de la regla, se cargará un tiempo muerto al equipo del entrenador, o una penalización por retraso si ya no le quedan más tiempos muertos a su equipo.

   1. Sólo el Referee puede parar el reloj para una conferencia con el entrenador principal.

   2. Una petición de conferencia con el entrenador principal se tiene que hacer antes de que se haga el snap y antes del final del segundo o cuarto período (Reglas 5-2-9 y 11-1-1).

3. Después de una conferencia con el entrenador principal, si el Referee carga un tiempo muerto al equipo éste será un tiempo muerto completo de equipo.

Tiempo Muerto por una Lesión

ARTÍCULO 5

a. En caso de lesión de uno o varios jugadores:

1. Un árbitro declarará un tiempo muerto y el jugador(es) lesionado(s) deberá abandonar el partido. Deberá permanecer al menos un down fuera del campo de juego. En la duda los árbitros declararán un tiempo muerto por lesión de jugador.

2. El jugador no puede volver al juego hasta que reciba la aprobación del personal médico profesional designado por su equipo.

3. Árbitros y entrenadores deberán tener una atención especial a los jugadores que parezcan sufrir una conmoción (Ver Apéndice A).

4. Cuando cualquier participante (jugador o árbitro) esté sangrando, tenga saturación de sangre en su uniforme o tenga sangre en un área expuesta de la piel, el jugador o árbitro tendrá que ir al área de equipo para recibir la apropiada atención médica. No podrá volver al partido sin la autorización del personal médico (D.A. 3-3-5-I a VII).

b. Para evitar posibles intentos de ganar tiempo y conseguir ventaja simulando lesiones, se atenderá a lo claramente establecido en el Código Ético del Football (Ética de los Entrenadores, Sección h).

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

d. En caso de haber un árbitro lesionado el Referee se cargará un tiempo muerto.

e. Tras un tiempo muerto por lesión de un jugador del equipo defensivo el reloj de jugada se iniciará con 40 segundos.

f.

1. Si el jugador lesionado es la única razón para parar el reloj (sin contar que su casco o el de un compañero se salga, Regla 3-3-9) con menos de un minuto en la mitad, el oponente tiene la opción de avanzar 10 segundos el reloj de partido.

2. El reloj de jugada debe ser puesto a 40 segundos para una lesión de un jugador del equipo defensivo y a 25 segundos para una lesión del equipo atacante (Rule 3-2-4-c-4).

3. Si hay un avance de 10 segundos del reloj de partido, este iniciara con la señal del referee. Si no hay avance iniciará en el snap.

4. El avance de 10 segundos del reloj de partido pueden ser evitados solicitando un tiempo muerto de equipo, si todavía es posible.

5. No hay opción de avanzar 10 segundos el reloj de partido si hay lesionados de ambos equipos. (D.A. 3-3-5-VIII y IX)

Tiempos Muertos por Violaciones

ARTÍCULO 6
Por el incumplimiento de las Reglas 1-4-7, 1-4-8 o 9-2-2-d a lo largo de un down o por el incumplimiento de la Regla 3-3-4-e mientras la pelota está muerta, se cargará un tiempo muerto a un equipo en el punto siguiente (Regla 3-4-2-b).

Duración de los Tiempos Muertos
ARTÍCULO 7

a. Un tiempo muerto cargado por petición de cualquier jugador o entrenador principal no deberá exceder de 1 minuto más 30 segundos (***Excepción***: Regla 3-3-4-e-3). Esto incluye el intervalo del reloj de jugada de 25 segundos.

b. Sólo para partidos televisados en directo, un tiempo muerto cargado será de 30 segundos más el intervalo del reloj de jugada de 25 segundos.

c. Cualquier tiempo muerto cargado a un equipo podrá ser de 30 segundos de duración si el entrenador principal del equipo que solicita el tiempo muerto realiza una señal visible con las manos tocándose los hombros. Esta señal deberá hacerse con rapidez después de que el tiempo muerto haya sido declarado.

d. Los demás tiempos muertos no deberán exceder de lo que el Referee considere necesario para cumplir el propósito para el que ha sido solicitado, incluyendo tiempos muertos por radio y TV, pero cualquier tiempo muerto puede ser extendido por el Referee en beneficio de un jugador lesionado (véase en el Apéndice A las líneas generales de los procedimientos a seguir por los árbitros del partido en el caso de producirse una lesión de importancia).

e. Si el equipo al que se ha cargado un tiempo muerto de 1 minuto 30 segundos quiere poner la pelota en juego antes de que pase un minuto y su oponente indica que está preparado, el Referee declarará la pelota lista para jugarse.

f. La duración de un tiempo muerto del Referee dependerá de las circunstancias de cada tiempo muerto.

g. El capitán de campo tendrá que ejercer su opción ante una penalización antes de que él o un compañero consulte a su entrenador en la sideline a lo largo de un tiempo muerto.

h. La interrupción después de un safety o un try anotado no excederá de un minuto. Puede ser extendido por la radio o la televisión.

Notificación del Referee
ARTÍCULO 8
Durante un tiempo muerto completo de equipo (Regla 3-3-7-a), el Referee avisará a los dos equipos al cabo de un minuto. Cinco segundos después declarará la pelota lista para jugarse. Durante un tiempo muerto de 30 segundos (Regla 3-3-7-b y c) el Referee notificará a los equipos al cabo de 30 segundos. Cinco segundos después declarará la pelota lista para jugarse.

a. Cuando se cargue el tercer tiempo muerto a un equipo en cualquier mitad, el Referee lo notificará al capitán de campo y al entrenador principal de este equipo.

b. A no ser que haya un reloj visible del tiempo de partido, el Referee también informará a los dos capitanes y entrenadores principales cuando queden aproximadamente dos minutos de juego en cada mitad. Por este propósito podrá parar el reloj.

1. La cuenta del reloj de jugada no se detendrá.
2. El reloj se pondrá en marcha con el snap después de la notificación de dos minutos.

c. Si un reloj de partido visible no es el dispositivo de tiempo oficial, a lo largo de los dos últimos minutos de cada mitad el Referee o su representante notificará a cada capitán y entrenador principal el tiempo que queda cada vez que el reloj se pare por regla. También bajo estas condiciones, un representante puede salir del área de equipo a lo largo de la línea limítrofe para informarse del tiempo que queda.

Tiempo muerto por casco que se sale
ARTÍCULO 9

a. Si se le sale completamente el casco a un jugador durante una jugada, excepto en el caso de que sea como resultado directo de una falta de un oponente, el jugador deberá dejar el juego en la siguiente jugada. El reloj del partido se detendrá al final de la jugada. El jugador puede permanecer en el campo si su equipo solicita un tiempo muerto.

b. Cuando el casco se salga siendo la única razón para detener el reloj, sin contar por la lesión de un jugador o de uno de sus compañeros, se aplicarán las siguientes condiciones:

    1. Faltando 1 minuto o más de cualquier mitad el reloj de jugada se fijará en 25 segundos si el jugador es del ataque y en 40 segundos si es de la defensa. El reloj del partido se iniciará a la señal del referee.
    2. Si quedan menos de 1 minuto de cualquier mitad el oponente tendrá la opción de sustracción de 10 segundos. El reloj de jugada se fijará en 25 segundos. Si se produce la sustracción de los 10 segundos del reloj de partido se iniciará a la señal del referee. Si no se produce la sustracción de los 10 segundos el reloj del partido se iniciará al snap. La reducción de los 10 segundos podrá ser evitada mediante la petición de un tiempo muerto de equipo, si hay disponibles. No hay opción de sustracción de 10 segundos si el casco se les sale a jugadores oponentes.

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

d. Un jugador que se quita intencionadamente el casco durante un down comete una falta por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-i).

SECCIÓN 4. Retrasos / Tácticas con el Reloj

Retraso al Inicio de una Mitad
ARTÍCULO 1

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

primero en entrar.

PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto siguiente [S21].

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

PENALIZACIÓN - 10 yardas desde el punto siguiente [S21].

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

Retraso Ilegal del Juego
ARTÍCULO 2
a. Los árbitros pondrán la pelota lista para jugar consistentemente a lo largo de todo el partido. El reloj de jugada iniciará su cuenta atrás o bien desde 40 o bien desde 25 segundos, por regla dependiendo de las circunstancias. Ocurre una falta por retraso ilegal si el reloj de jugada está en :00 antes de que la pelota sea puesta en juego (Regla 3-2-4).

b. El retraso ilegal también incluye:

1. Avanzar intencionadamente la pelota después de estar muerta.
2. Cuando un equipo haya agotado sus tres tiempos muertos y cometa una infracción a la Regla 1-4-8, 3-3-4-e ó 9-2-2-d.
3. Cuando un equipo no esté preparado para jugar después de una interrupción entre períodos (que no sea una mitad), tras una anotación, después de un tiempo muerto de radio/televisión/equipo o cada vez que el Referee ordene que se ponga la pelota en juego (D.A. 3-4-2-I).
4. Tácticas verbales del equipo defensivo que se confundan con las señales del equipo ofensivo (Regla 7-1-5-a-3).
5. Acciones del equipo defensivo intencionadas para provocar una falsa salida (Regla 7-1-5-a-4).
6. Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista (Regla 4-1-4).
7. Interferencia con la sideline (Regla 9-2-5).
8. Un acción claramente diseñada para retrasar el que los árbitros pongan la pelota lista para jugar (D.A. 3-4-2-II).

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

Tácticas con el Reloj Desleales
ARTÍCULO 3
El Referee ordenará la puesta en marcha del reloj del partido o de jugada, o su parada, cuando a su parecer un equipo esté intentando conservar o consumir tiempo de juego mediante tácticas obviamente antideportivas. Esto incluye poner en marcha el reloj de partido con el snap si la falta la realiza el equipo que va por delante en el marcador. El reloj del

partido se pondrá en marcha cuando la pelota sea declarada lista para jugarse después de que el Equipo A lance un pase ilegal hacia adelante o un pase ilegal hacia atrás con el fin de conservar tiempo (Regla 3-3-2-e-14) (D.A. 3-4-3-I a V).

Sustracción de 10 Segundos del Reloj de Partido
ARTÍCULO 4

a. Con el reloj de partido corriendo y con menos de un minuto restante en cada mitad, antes de un cambio de posesión de equipo, si un jugador de cualquier equipo comete una falta que cause la parada del reloj los árbitros podrán restar 10 segundos del reloj del partido bajo opción del equipo ofendido. Las faltas que caen en esta categoría incluyen, pero no se limitan a:
    1. Cualquier falta que impida el snap (por ejemplo una falsa salida, encroachment, offside defensivo con contacto en la zona neutral, etc.) (D.A. 3-4-4-I y V);
    2. Pase lanzado intencionalmente a tierra para parar el reloj;
    3. Pase adelantado ilegal incompleto;
    4. Pase hacia atrás lanzado fuera de límites para parar el reloj;
    5. Cualquier otra falta cometida con la intención de detener el reloj.

El equipo ofendido puede aceptar la penalización de yardas y declinar la sustracción de 10 segundos. Si se declina la penalización de yardas entonces la sustracción de 10 segundos queda declinada por regla.

b. La regla de los 10 segundos no se aplica si el reloj del partido no está corriendo en el momento de la falta o si la falta no causa la parada del reloj del partido (por ejemplo, una formación ilegal).

c. Tras la administración de la penalización, si hay una sustracción de 10 segundos el reloj del partido se iniciará a la señal del Referee. Si no hay sustracción de 10 segundos el reloj del partido se iniciará con el snap.

d. Si el equipo que cometió la falta tiene un tiempo muerto restante podrá evitar la sustracción de los 10 segundos utilizando su tiempo muerto. En este caso el reloj del partido se iniciará al snap tras el tiempo muerto.

e. La sustracción de 10 segundos no se aplica cuando hay faltas mutuamente canceladas. (D.A. 3-4-4-IV)

SECCIÓN 5. Substituciones

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

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

a. Ningún substituto puede entrar al campo de juego o a una end zone mientras la pelota está en juego.

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

c.

1. Un substituto legal entrante debe entrar al campo de juego directamente desde su área de equipo, y un substituto, jugador o jugador saliente tiene que salir por la sideline más cercana a su área de equipo y dirigirse hacia su área de equipo.

2. Un jugador saliente tiene que dejar inmediatamente el campo de juego, incluyendo las end zones. Un jugador saliente que deja el huddle o su posición dentro de los tres segundos después de que un substituto se convierta en jugador es considerado como que lo ha dejado inmediatamente.

d. Los substitutos que se convierten en jugadores tienen que permanecer en el juego una jugada y los jugadores reemplazados tienen que estar fuera del juego una jugada, a excepción del intervalo entre períodos, después de una anotación, o cuando se ha cargado subsecuentemente un tiempo muerto a un equipo o al Referee, con la excepción de una pelota viva fuera de límites o un pase hacia adelante incompleto (D.A. 3-5-2-III y VII).

PENALIZACIÓN - [a-d] Si la pelota está muerta: Cinco yardas desde el punto siguiente [S22]. Para una falta a pelota viva: Cinco yardas desde el punto previo [S22].

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

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

PENALIZACIÓN – (Segunda o siguientes) - Falta a pelota muerta, conducta antideportiva. Un árbitro deberá hacer sonar su silbato inmediatamente. 15 yardas de penalización en el punto siguiente [S27].

Más de Once Jugadores en el Campo
ARTÍCULO 3

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

b. Al Equipo B se le permite mantener brevemente más de 11 jugadores en el campo para anticiparse a la formación ofensiva, pero no puede tener más de 11 jugadores en su formación si el snap es inminente. Cuando el snap sea inminente o ya se haya producido los árbitros detendrán la acción. (D.A: 3-5-3-V)

PENALIZACIÓN – [a-b] - Falta a pelota muerta. Cinco yardas en el punto siguiente [S22].

c. Si los árbitros no detectan el excesivo número de jugadores hasta que el down se haya iniciado o tras que haya terminado le infracción se tratará como una infracción a pelota viva.

PENALIZACIÓN –Falta a pelota viva. Cinco yardas en el punto previo [S22].

REGLA 4

Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites

SECCIÓN 1. Pelota en Juego - Pelota Muerta

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

Pelota Viva que se Convierte en Muerta
ARTÍCULO 2

a. Una pelota viva se convierte en pelota muerta cuando así lo indiquen las reglas o cuando un árbitro haga sonar su silbato (aunque sea improcedentemente) o indique de alguna manera que la pelota está muerta (D.A. 4-2-1-II y D.A. 4-2-4-I).

b. Si un árbitro hace sonar su silbato improcedentemente o indica de alguna manera que la pelota está muerta a lo largo de un down (Reglas 4-1-3-k y m):

    1. Cuando un jugador tiene posesión de la pelota, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde se declaró muerta o repetir el down.

    2. Cuando la pelota está libre a causa de un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, entonces el equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde perdió la posesión o repetir el down.

    3. A lo largo de un pase legal hacia adelante, entonces la pelota volverá al punto previo y se repetirá el down.

    4. Después de que el Equipo B gane la posesión en un try o durante un periodo extra, entonces el try ha finalizado o la serie del periodo extra ha terminado.

c. Si tiene lugar una falta o una violación a lo largo de cualquiera de los downs anteriores, la penalización o el privilegio de la violación se aplicarán como en cualquier otra situación del juego si no entrara en conflicto con otras reglas (D.A. 4-1-2-I y II).

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

a. Cuando salga fuera de límites en situaciones cuando un portador de la pelota esté fuera de límites, o cuando un portador de la pelota sea detenido de manera que se detenga su avance hacia adelante. Ante la duda, la pelota está muerta (D.A. 4-2-1-II).

b. Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la pelota, a excepción de sus manos o pies, toca el suelo o cuando el portador de la pelota es placado o caiga por otra razón y pierda la posesión de la pelota a causa del contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, a excepción de su mano o pie. (D.A. 4-1-3-I).

c. Cuando tiene lugar un touchdown, touchback, safety o la anotación de un try (D.A. 6-3-9-I).

d. Cuando a lo largo de un try, se aplica una regla de pelota muerta (Regla 8-3-2-d-5).

e. *No se aplica*.

f. Cuando cualquier otra pelota suelta se detiene y ningún jugador intenta hacerse con ella.

g. *No se aplica*.

h. *No se aplica*.

i. Cuando un pase hacia adelante es declarado incompleto.

j. Cuando, en cuarto down o durante un try antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es atrapado o recuperado por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo (Reglas 7-2-2-a y b, y 8-3-2-d-5).

k. Cuando una pelota viva que no está en posesión de ningún jugador toca cualquier cosa entre límites que no sea un jugador, el equipamiento de un jugador, un árbitro, el equipamiento de un árbitro o el suelo (se aplicarán las medidas del pitido improcedente).

l. Cuando una pelota viva es atrapada o recuperada simultáneamente.

m. Cuando la pelota se convierte en ilegal mientras está en juego (se aplicarán las provisiones del pitido improcedente).

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

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

p. Cuando un receptor de pase en el aire de cualquier equipo es de tal manera sujetado que se evita que retorne de inmediato al suelo (D.A. 7-3-6-III).

q. Cuando el casco del portador de la pelota se le sale completamente.

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

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

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

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

SECCIÓN 2. Fuera de Límites

Jugador Fuera de Límites
ARTÍCULO 1

a. Un jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa, que no sea otro jugador o un árbitro, en o fuera de la línea limítrofe (D.A. 4-2-1-I y II).

b. Un jugador que toca un pylon está fuera de límites.

Pelota Llevada Fuera de Límites
ARTÍCULO 2
Una pelota en posesión de un jugador está fuera de límites cuando la pelota o cualquier parte del portador de la pelota toca el suelo o cualquier cosa que esté en o fuera de la línea limítrofe que no sea otro jugador o un árbitro.

Pelota Fuera de Límites
ARTÍCULO 3

a. Una pelota que no está en posesión de ningún jugador, está fuera de límites cuando toca el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa que esté en o fuera de una línea limítrofe.

b. Una pelota que toca un pylon está fuera de límites detrás de la goal line.

c. Si una pelota viva que no está en posesión de un jugador cruza una línea limítrofe y entonces es declarada fuera de límites, está fuera de límites en el punto donde cruzó la línea.

Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance
ARTÍCULO 4

a. Si una pelota viva es declarada fuera de límites y la pelota no ha cruzado una línea limítrofe, está fuera de límites en el punto más avanzado de la pelota cuando fue declarada muerta (D.A. 4-2-4-I) (***Excepción:*** Regla 8-5-1-a, D.A. 8-5-1-I).

b. Se anota un touchdown si la pelota está dentro de límites y ha roto el plano de la goal line (Regla 2-12-2) antes o simultáneamente a la salida del portador de la pelota fuera de límites.

c. Un receptor que está en la end zone oponente y tocando el suelo conseguirá una recepción completa si atrapa un pase legal por encima de la sideline o la end line.

d. El extremo más avanzado de la pelota cuando es declarada fuera de límites entre las goal lines es el punto de máximo avance (D.A. 8-2-1-I y D.A. 8-5-1-VII) (***Excepción***: Cuando el portador de la pelota está en el aire y cruza la sideline, el máximo avance se determina por la posición de la pelota cuando ésta cruza la sideline) (D.A. 8-2-1-II, III y V a IX).

REGLA 5

Serie de Downs, Línea a alcanzar

SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Rota, Renovada

Cuando Conceder Series
ARTÍCULO 1

a. Se concederá una serie (Regla 2-24-1) de hasta cuatro downs de scrimmage consecutivos al equipo que está a punto de poner la pelota en juego mediante un snap después de un touchback o un cambio de posesión de equipo, o al equipo ofensivo al inicio de cada mitad o en una prórroga.

b. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo A si tiene posesión legal de la pelota en o más allá de su línea a alcanzar cuando la pelota es declarada muerta.

c. Se concederá una nueva serie de downs al Equipo B si, después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido ganar un primer down (D.A. 10-1-5-I).

d. *No se aplica*.

e. Se concederá una nueva serie al equipo en posesión legal cuando la pelota sea declarada muerta:

   1. Si tiene lugar un cambio de posesión a lo largo de un down.

   2. *No se aplica*.

   3. Si una penalización aceptada otorga la pelota al equipo ofendido.

   4. Si una penalización aceptada implica un primer down.

f. *No se aplica*.

Línea a Alcanzar
ARTÍCULO 2

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

b. La línea a ganar se establece cuando la pelota está lista para jugar antes del primer down de una nueva serie.

Máximo Avance
ARTÍCULO 3

a. El punto más avanzado de la pelota cuando es declarada muerta entre las end lines determinará el punto para medir la distancia ganada o perdida por cualquier equipo a lo largo de cualquier down. La pelota siempre se colocará con su eje largo paralelo a las

sidelines antes de cualquier medida (D.A. 8-2-1-I a III) (***Excepción:*** Cuando un receptor de pase en el aire de cualquier equipo completa el pase al atrapar una pelota dentro de límites después de que un oponente lo lleve hacia atrás y la pelota es declarada muerta en el punto de la recepción, el máximo avance está donde el jugador recibió la pelota) (Regla 4-1-3-p) (D.A. 5-1-3-I, III, IV y VI y D.A. 7-3-6-V).

b. Cualquier duda sobre si la distancia ganada da un primer down se tendrá que medir sin que sea solicitado. No se concederán mediciones innecesarias para determinar primeros downs.

c. No se concederá ninguna solicitud de medición después de que la pelota esté lista para jugarse.

Continuidad de Downs Rota
ARTÍCULO 4
La continuidad de una serie de downs de scrimmage se rompe cuando:

a. La posesión de equipo de la pelota cambia a lo largo de un down.
b. *No se aplica*.
c. *No se aplica*.
d. *No se aplica*.
e. Al final de un down, el Equipo A ha conseguido un primer down.
f. Después de un cuarto down, el Equipo A no ha conseguido un primer down (D.A. 8-7-2-V).
g. Una penalización aceptada estipula un primer down.
h. Hay una anotación.
i. Se concede un touchback a cualquier equipo.
j. Finaliza el segundo periodo.
k. Finaliza el cuarto periodo.

SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalización

Faltas a lo Largo de un Down de Free Kick
ARTÍCULO 1
No se aplica.

Penalizaciones que Resultan en Primer Down
ARTÍCULO 2
Es un primer down con una nueva línea a alcanzar cuando:

a. Una penalización deja la pelota en posesión del Equipo A más allá de su línea a alcanzar.

b. Una penalización estipula un primer down.

Falta Antes de un Cambio de Posesión de Equipo
ARTÍCULO 3

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

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

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

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

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

Faltas Entre Series
ARTÍCULO 7

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

Faltas de Ambos Equipos
ARTÍCULO 8
Si hay una compensación de faltas a lo largo de un down, se repetirá ese down (Regla 10-1-4 Excepciones) (D.A. 10-1-4-III a VI, VIII).

Decisiones Definitivas de Aplicación de Regla
ARTÍCULO 9
No se podrá cambiar ninguna decisión de aplicación de regla una vez que la pelota haya sido a continuación puesta en juego mediante un snap legal, o el segundo o cuarto periodo hayan concluido (Reglas 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 y 11-1-1).

REGLA 6

Chuts

Chut ilegal
ARTÍCULO 1
Chutar la pelota es ilegal. (Regla 9-4-4)

REGLA 7

El Snap y el Pase

SECCIÓN 1. El Scrimmage

Empezando Con un Snap
ARTÍCULO 1
a. La pelota se pondrá en juego con un snap legal (D.A. 4-1-4-I y II).

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

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

Shifts y Falsas Salidas
ARTÍCULO 2
a. *Shift*. Tras de un huddle (Regla 2-14) o de un shift (Regla 2-22-1), y antes del snap, todos los jugadores del Equipo A tienen que estar completamente parados y mantenerse así en sus posiciones al menos un segundo completo antes del snap de la pelota, sin mover pies, cuerpo, cabeza o brazos (D.A. 7-1-2-I).

b. *Falsa Salida*. Cada una de las siguientes situaciones constituye una falsa salida del Equipo A si ocurre antes del snap y después de que la pelota esté lista para jugar, y de que todos los jugadores estén en una formación de scrimmage:

1. Cualquier movimiento de uno o más jugadores que simule el inicio de la jugada.
2. El snapper cambiándose de posición.
3. Un jugador de línea restringido (Regla 2-27-4) que mueva su(s) mano(s) o realice cualquier movimiento brusco. [***Excepción***: No es una falsa salida si un jugador de línea del Equipo A reacciona inmediatamente al ser amenazado por un jugador del Equipo B que entra en la zona neutral (Regla 7-1-5-a-2) (D.A. 7-1-3-V)].
4. Un jugador ofensivo realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso antes del snap, incluyendo pero sin limitarse a:
   (a) Un jugador de línea moviendo su pie, hombro, brazo, cuerpo o cabeza en un movimiento rápido e impetuoso en cualquier dirección.
   (b) El snapper cambiando la posición de la pelota o moviéndola, moviendo su pulgar o dedos, flexionando los codos, moviendo bruscamente su cabeza, o hundiendo sus hombros o glúteos.
   (c) El quarterback realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso que simule el inicio de la jugada.
   (d) Un back que simule recibir la pelota realizando cualquier movimiento rápido e impetuoso que simule el inicio de la jugada.

5. El equipo ofensivo que no se detiene durante un segundo antes del snap y tras que la pelota estuviera lista para jugar (D.A. 7-1-2-IV).

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

a. *Snapper*. El snapper (Regla 2-27-8):

1. No puede moverse a una posición diferente ni tener ninguna parte de su cuerpo más allá de la zona neutral.

2. No puede levantar la pelota, moverla más allá de la zona neutral o simular el inicio de la jugada.

3. Puede quitar la(s) mano(s) de la pelota si esto no simula el inicio de la jugada.

b. *Marcas de Nueve Yardas*.

1. Todo substituto del Equipo A tiene que haber estado entre las marcas de nueve yardas. Los jugadores del Equipo A que hayan participado en el down anterior tendrán que haber estado entre las marcas de nueve yardas después del down anterior y antes del siguiente snap (D.A. 3-3-4-I).

2. Todos los jugadores del Equipo A tendrán que haber estado entre las marcas de nueve yardas después de un tiempo muerto de equipo, un tiempo muerto por lesión, un tiempo muerto de radio o televisión, o el final de un período.

c. *Encroachment*. Una vez que el snapper se haya situado en su posición, ningún jugador del Equipo A puede estar en o más allá de la zona neutral. [***Excepciones***: (1) Substitutos y jugadores que están siendo reemplazados].

d. *Falsa Salida*. Ningún jugador del Equipo A puede cometer una falsa salida (Regla 7-1-2-b) o contactar a un oponente (D.A. 7-1-3-III).

PENALIZACIÓN [a-d] - Falta a pelota muerta: Cinco yardas desde el punto siguiente. [S7 y S19 o S20].

Requerimientos del Equipo Ofensivo – En el Snap
ARTÍCULO 4
Cada una de las siguientes situaciones (a-d) constituye una falta a pelota viva y se permitirá que continúe la jugada:

a. *Formación*. Al snap el Equipo A debe estar en una formación que cumpla los siguientes requerimientos:

1. Todos los jugadores deben estar entre límites.

2. Todos los jugadores deben ser o bien jugadores de línea o jugadores de back (Regla 2-27-4).

3. Al menos dos jugadores de línea deben vestir camisetas numeradas entre el 50 y el.

4. No puede haber más de tres jugadores de back.

5. *No se aplica*.

b. *Jugador en Movimiento*.

1. Un único jugador de back puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la goal line del oponente.
2. El jugador que inicia un movimiento no puede iniciarlo desde la línea de scrimmage a menos que antes se convierta en jugador de back y se detenga completamente.
3. Un jugador en movimiento en el snap debe satisfacer la regla de la parada de un segundo – es decir, no puede iniciar el movimiento antes de que termine cualquier shift (Regla 2-22-1-c).

c. *Shift Ilegal*. En el snap el Equipo A no puede ejecutar un shift ilegal (Regla 7-1-2-a) (D.A. 7-1-3-I a III).

PENALIZACIÓN [a-c] - Falta a pelota viva: Cinco yardas desde el punto previo [S19 o S20].

d. *Carrera Ilegal*. El Quarterback no puede cruzar la línea de scrimmage como portador de la pelota.

PENALIZACIÓN - Falta a pelota viva: Cinco yardas desde el punto previo [S19 o S20].

Requerimientos del Equipo Defensivo
ARTÍCULO 5
Los requerimientos del equipo defensivo son los siguientes:

a. Cada una de las siguientes situaciones (1-5) son faltas a pelota muerta. Los árbitros deben hacer sonar el silbato y no permitir que el juego continúe. Tras que la pelota ha sido declarada lista para jugar, y antes del snap:

1. Ningún jugador puede tocar la pelota excepto cuando se mueva ilegalmente como refleja la Regla 7-1-3-a-1, ni de ninguna manera un jugador puede contactar a un oponente o interferir con él de cualquier otra forma (D.A. 7-1-5-I y II).
2. Ningún jugador puede invadir la zona neutral provocando la reacción inmediata de un jugador de línea del equipo ofensivo, o cometer cualquier otra falta de offside a pelota muerta (Reglas 2-18-2 y 7-1-2-b-3-Excepción) (D.A. 7-1-3-V y D.A. 7-1-5-III).
3. Ningún jugador usará palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se están preparando para poner la pelota en juego. Ningún jugador del equipo defensivo puede gritar señales que simulen el sonido o la cadencia de (o interferir de ninguna manera con) las señales de inicio de jugada del equipo ofensivo.
4. Los jugadores alineados en una posición estacionaria dentro de la primera yarda desde la línea de scrimmage no pueden realizar acciones rápidas, abruptas o exageradas que no formen parte de un movimiento normal del jugador de la defensa (D.A. 7-1-5-IV).
5. Ningún jugador puede cruzar la zona neutral y sin contactar continuar cargando hacia cualquier jugador del back.

PENALIZACIÓN [1-5] - Falta a pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente. [S18 o S21].

b. Cuando se inicia el snap:

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

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

3. Solo pueden cruzar la línea de scrimmage los líneas defensivos mientras no ocurra una entrega, un pase o un engaño de entrega.

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

Entregando la Pelota Hacia Adelante
ARTÍCULO 6
Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante excepto durante un down de scrimmage tal como se indica a continuación:

a. Un jugador del back del Equipo A puede entregar la pelota hacia adelante a otro jugador del back si ambos están por detrás de su línea de scrimmage.

b. Un jugador del Equipo A que está detrás de su línea de scrimmage puede entregar la pelota hacia adelante a un compañero que estaba en su línea de scrimmage en el momento del snap, si este jugador deja su posición en la línea realizando un movimiento con ambos pies que le ponga mirando hacia su propia end line y se encuentre al menos a dos yardas por detrás de su línea de scrimmage en el momento de recibir la pelota (D.A. 7-1-6-I).

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

Pelota Suelta Planeada
ARTÍCULO 7
Ningún jugador del Equipo A puede avanzar una pelota suelta soltada de forma voluntaria en las proximidades del snapper.

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

SECCIÓN 2. Pase Hacia Atrás y Fumble

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

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

Atrapada o Recuperada
ARTÍCULO 2

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

Excepciones:

1. Regla 8-3-2-d-5 (fumble del Equipo A en un try).
2. Cuando en un cuarto down, antes de un cambio de posesión, un fumble del Equipo A es atrapado o recuperado por un jugador del Equipo A diferente a quien lo hizo, la pelota está muerta. Si la pelota es atrapada o recuperada por delante del punto del fumble, se devolverá al punto de fumble. Si es atrapada o recuperada por detrás del punto de fumble, la pelota permanecerá en el punto en el que fue atrapada o recuperada.

b. Cuando un pase hacia atrás o fumble es atrapado o recuperado simultáneamente por jugadores oponentes, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que tuvo su posesión en último lugar (***Excepciones****:* Reglas 7-2-2-a Excepciones).

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

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

Fuera de Límites
ARTÍCULO 4

a. *Pase Hacia Atrás.* Cuando un pase hacia atrás sale fuera de límites entre las goal lines, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de fuera de límites.

b. *Fumble.* Cuando un fumble sale fuera de límites entre las goal lines:

   1. Por delante del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto del fumble (Regla 3-3-2-e-2).

   2. Por detrás del punto de fumble, la pelota pertenece al equipo que ha hecho el fumble en el punto de fuera de límites.

c. *Por Detrás o Por Delante de la Goal Line.* Si un fumble o un pase hacia atrás sale fuera de límites por detrás o por delante de una goal line, es un safety o un touchback dependiendo del impulso y responsabilidad (Reglas 8-5-1, 8-6-1 y 8-7) (D.A. 7-2-4-I, D.A. 8-6-1-I y D.A. 8-7-2-I).

Cuando se Detiene
ARTÍCULO 5
Cuando la pelota se detiene dentro de límites tras un pase hacia atrás o un fumble y ningún jugador intenta hacerse con ella, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que hizo el pase o el fumble en el punto de pelota muerta.

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante

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

Pase Ilegal Hacia Adelante
ARTÍCULO 2
Un pase hacia adelante es ilegal:

a. Si es lanzado por un jugador de Equipo A cuyo cuerpo está completamente más allá de la zona neutral en el momento de liberar la pelota.

b. Si es lanzado por un jugador del Equipo B.

c. Si es lanzado tras un cambio de posesión de equipo durante el down.

d. Si es el segundo pase hacia adelante en el mismo down.

e. Si es lanzado en o detrás de la zona neutral después de que un portador de la pelota haya estado por delante de la zona neutral.

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

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

g. El pasador, para conservar tiempo, lanza la pelota hacia delante a un área en la que no hay ningún receptor elegible del Equipo A (D.A. 7-3-2-II a VII).

h. El pasador, para evitar pérdida de yardas, lanza un pase hacia adelante a un área en la que no hay ningún receptor elegible del Equipo A (D.A. 7-3-2-I).

[***Excepción***: Si el pasador está o ha estado por fuera de la caja de tackles, puede lanzar la pelota de modo que ésta cruce o aterrice más allá de la zona neutral o de la zona neutral extendida (Regla 2-19-3) (D.A. 7-3-2-VIII). Esto se aplica solamente al jugador que controla el snap o el pase hacia atrás resultante.]

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

Elegibilidad para Tocar un Pase Legal Hacia Delante
ARTÍCULO 3

a. Las reglas de elegibilidad se aplican durante un down en el que se lanza un pase legal hacia adelante.

b. Todos los jugadores del Equipo B son elegibles para tocar o atrapar un pase.

c. Cuando se hace el snap de la pelota, son elegibles los siguientes jugadores del Equipo A:

   1. Los jugadores de línea que están en el extremo de la línea de scrimmage.

   2. Los jugadores del back.

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

[***Excepción:*** Esto no se aplica a un jugador elegible del equipo ofensivo que intenta volver inmediatamente entre límites después de haber salido fuera de límites por el contacto de un oponente (D.A. 7-3-4-III).]

PENALIZACIÓN - Pérdida de down en el punto previo [S16 y S9].

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

Pase Completo
ARTÍCULO 6
Cualquier pase hacia adelante es completo cuando es atrapado por un jugador del equipo pasador que esté dentro de límites, y la pelota continuará en juego a no ser que se complete en la end zone del oponente o que el pase haya sido atrapado simultáneamente por jugadores oponentes. Si un pase hacia adelante es atrapado simultáneamente por jugadores oponentes dentro de límites, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo pasador (Reglas 2-4-3 y 2-4-4) (D.A. 2-4-3-III y D.A. 7-3-6-I a VIII).

Pase Incompleto
ARTÍCULO 7
a. Cualquier pase hacia adelante es incompleto si la pelota está fuera de límites por regla o si toca el suelo mientras no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador levanta sus pies y recibe el pase, pero cae en o fuera de una línea limítrofe, a no ser que su máximo avance haya sido parado dentro del campo de juego o en la end zone (Regla 4-1-3-p) (D.A. 2-4-3-III y D.A. 7-3-7-I).

b. Cuando un pase legal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto previo.

c. Cuando un pase ilegal hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto del pase (***Excepción**:* Si el equipo ofendido declina la penalización por un pase ilegal lanzado desde la end zone, la pelota se pondrá a continuación en juego en el punto previo) (D.A. 7-3-7-II y III).

Contacto Ilegal e Interferencia en el Pase
ARTÍCULO 8
a. A lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral, está prohibido el contacto ilegal de los jugadores del Equipo A y del Equipo B desde el momento que se hace el snap de la pelota hasta que es tocada por cualquier jugador o por un árbitro (D.A. 7-3-8-II).

b. La interferencia en el pase del equipo ofensivo por parte de un jugador del Equipo A más allá de la zona neutral, a lo largo de una jugada de pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral, es el contacto que interfiere con un jugador elegible del Equipo B. Es responsabilidad del jugador del equipo ofensivo el evitar a los oponentes. No es interferencia en el pase del equipo ofensivo (D.A. 7-3-8-IV, V, X, XV y XVI):

    1. Cuando después del snap, un jugador inelegible del Equipo A carga inmediatamente y contacta con un oponente en un punto a no más de una yarda por delante de la zona neutral y no continúa el contacto a más de tres yardas por delante de la zona neutral.

    2. Cuando dos o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y noble para llegar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota (D.A. 7-3-8-IX).

    3. Cuando el pase está en vuelo y dos o más jugadores elegibles están en el área donde lo podrían recibir o interceptar y un jugador del equipo ofensivo en esa zona

obstruye a un oponente, siendo el pase no atrapable.

PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo [S33].

c. La interferencia en el pase de la defensa es el contacto por delante de la zona neutral por parte de un jugador del Equipo B que obstruye de una manera obvia a un oponente elegible y evita que el oponente tenga la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable. En caso de duda, un pase legal hacia adelante es atrapable. La interferencia en el pase del equipo defensivo sólo tiene lugar después de que se haya lanzado un pase legal hacia adelante (D.A. 7-3-8-VII, VIII, XI y XII). No es interferencia en el pase del equipo defensivo (D.A. 7-3-8-III):

1. Cuando después del snap, jugadores oponentes cargan inmediatamente y establecen contacto en un punto que está dentro de una yarda por delante de la zona neutral.
2. Cuando dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y noble para llegar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos por la pelota (D.A. 7-3-8-IX).
3. Cuando un jugador del Equipo B contacta legalmente a un oponente antes de que el pase sea lanzado (D.A. 7-3-8-III y X).
4. *No se aplica*.

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

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

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

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

Interferencia de Contacto

ARTÍCULO 9

a. Tanto el Equipo A como el Equipo B pueden obstaculizar legalmente a sus oponentes detrás de la zona neutral.

b. Después de que un pase haya sido tocado, los jugadores de ambos equipos pueden obstaculizar legalmente a sus oponentes por delante de la zona neutral (D.A. 7-3-9-I).

c. Los jugadores del equipo defensivo pueden contactar legalmente a los oponentes que han cruzado la zona neutral si éstos no están en posición de recibir un pase hacia adelante atrapable.

1. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down cuando un pase hacia adelante cruza la zona neutral son infracciones de interferencia en el pase sólo si el receptor tenía la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable.
2. Aquellas infracciones que tienen lugar a lo largo de un down cuando un pase hacia adelante no cruza la zona neutral son infracciones a la Regla 9-3-4 y serán penalizadas desde el punto previo.

d. Las reglas de la interferencia en el pase sólo se aplican a lo largo de un down donde un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral (Reglas 2-19-3 y 7-3-8-a, b y c).

e. El contacto de un jugador del Equipo B con un receptor elegible que incluye una falta personal y que interfiere con la recepción de un pase atrapable puede penalizarse como interferencia en el pase o como una falta personal de 15 yardas a aplicar desde el punto previo. La Regla 7-3-8 es explícita en relación al contacto a lo largo de un pase. No obstante, si la interferencia incluye un acto que normalmente resultaría en una descalificación, el jugador que ha cometido la falta tendrá que dejar el partido.

f. Es necesario que haya contacto físico para que haya interferencia.

g. Todo jugador tiene derechos territoriales, y los contactos accidentales están regulados por la Regla 7-3-8 como "intento para llegar... al pase". Si los oponentes que están más allá de la línea chocan mientras se mueven hacia el pase, solo habrá falta de uno o de ambos jugadores si es obvio el intento de obstruir al oponente. Sólo es interferencia en el pase si está implicado un pase hacia adelante atrapable.

h. Las reglas de interferencia en el pase no se aplican después de que un pase haya sido tocado en cualquier lugar dentro de límites por un jugador o por un árbitro. Si un oponente recibe una falta, la penalización es por la falta y no por interferencia en el pase (D.A. 7-3-9-I).

i. Después de que el pase haya sido tocado, cualquier jugador puede hacer un bloqueo legal durante el restante vuelo de la pelota.

j. Placar o agarrar a un receptor o cualquier otro contacto voluntario antes de que éste toque el pase es una evidencia de que el placador se ha desentendido de la pelota y por tanto es ilegal.

k. Placar o contactar a un receptor cuando es obvio que un pase hacia adelante queda corto o es demasiado largo es desentenderse de la pelota y es ilegal. No constituye una interferencia en el pase, pero es una violación de la Regla 9-1-2-a, que está penalizado con 15 yardas desde el punto previo más un primer down. Los transgresores flagrantes deberán ser descalificados.

Inelegibles en el Downfield
ARTÍCULO 10
Ningún receptor inicialmente inelegible podrá estar o haber estado más de tres yardas más allá de la zona neutral antes de que se lance un pase legal hacia adelante que cruce la zona neutral (D.A. 7-3-10-I y II).

PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo [S37].

Toque Ilegal
ARTÍCULO 11
Ningún jugador inicialmente inelegible podrá tocar voluntariamente dentro de límites un pase legal hacia adelante hasta que haya sido tocado por un oponente o un árbitro (D.A. 5-2-3-I y

D.A. 7-3-11-I a II).

PENALIZACIÓN - Cinco yardas desde el punto previo [S16].

REGLA 8

Anotaciones

SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones

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

Touchdown		6 Puntos
Safety (puntos otorgados al oponente)		2 Puntos
Try conseguido:	Yarda 3	1 Punto
	Yarda 5 o Retorno	2 Puntos
	Safety	1 Punto

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

SECCIÓN 2. Touchdown

Cómo se Anota
ARTÍCULO 1
Se anotará un touchdown cuando:

a. Un portador de la pelota, avanzando desde el campo de juego, tiene posesión de una pelota viva cuando ésta penetra el plano de la goal line del oponente. Este plano se extiende más allá de los pylons solo para un jugador que toca el suelo en la end zone o toca un pylon (D.A. 2-23-1-I y D.A. 8-2-1-I a IX).

b. Un jugador atrapa un pase hacia adelante en la end zone del oponente (D.A. 5-1-3-I y II).

c. Un fumble o pase hacia atrás es recuperado, atrapado, interceptado o concedido en la end zone del oponente (***Excepciones:*** Reglas 7-2-2-a Excepción 2 y 8-3-2-d-5). (D.A. 8-2-1-X)

d. *No se aplica*.

e. El Referee concede un touchdown bajo las previsiones de la Regla 9-2-3 Penalización.

---

[3] Esta regla no tiene aplicación en competiciones fuera de la NCAA. Se incluye para no perder la numeración de los artículos.

SECCIÓN 3. Down de Try

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

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

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

b. El try, que es un down de scrimmage, se inicia cuando la pelota es declarada lista para jugarse.

c. El snap se hará en el punto medio de la líneas interiores en la yarda tres del oponente o desde cualquier punto en o entre las líneas interiores en o detrás de la yarda tres del oponente si se escoge la posición de la pelota, antes de la señal de pelota lista, por parte del equipo designado para ponerla en juego. La pelota podrá ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a cualquier equipo a no ser que antes haya habido una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1).

d. El try finaliza cuando:

    1. Cualquier equipo anota.
    2. La pelota se declara muerta por regla (D.A. 8-3-2-IV y VI).
    3. Una penalización aceptada resulta en una anotación.
    4. Se acepta una penalización de pérdida de un down contra el Equipo A (Regla 8-3-3-c-2).
    5. Antes de un cambio de posesión de equipo, un jugador del Equipo A hace un fumble y la pelota es atrapada o recuperada por un jugador del Equipo A diferente a quien ha hecho ese fumble. No hay anotación del Equipo A (D.A. 8-3-2-VIII).

Faltas a lo Largo de un Try Antes de un Cambio de Posesión de Equipo
ARTÍCULO 3

a. *Compensación de Faltas:* Si ambos equipo cometen faltas durante el down y el Equipo B comete faltas antes del cambio de posesión, las faltas se compensan entre sí y el down se repite, incluso si ocurren faltas adicionales después del cambio de posesión. Cualquier repetición después de una compensación de faltas se tiene que hacer desde el punto previo (D.A. 8-3-3-II).

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

    1. Cuando el intento de try es satisfactorio, el Equipo A tendrá la opción de declinar la anotación y repetir el try después de la aplicación, o declinar la penalización(es) y

aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con la aplicación de faltas personales y las faltas por conductas antideportivas en el siguiente snap o desde el punto siguiente si se trata de un periodo extra (D.A. 3-2-3-VI; D.A. 8-3-2-II; D.A. 8-3-3-I; y D.A. 10-2-5-IX a XI).

2. Una repetición de down después de una penalización contra el Equipo B se puede hacer desde cualquier punto en o entre las líneas interiores, y en o por detrás de la línea de yarda donde la penalización deje la pelota.

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

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

d. *Aplicación a Pelota Muerta:*

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

e. *No se aplica*.

f. *No se aplica*.

Faltas a lo Largo de un Try Después de un Cambio de Posesión de Equipo
ARTÍCULO 4

a. Las penalizaciones contra cualquier equipo se declinan por regla (***Excepción:*** Penalizaciones por faltas personales flagrantes, faltas por conductas antideportivas, faltas a pelota muerta y faltas a pelota viva que se tratan como faltas a pelota muerta son aplicadas en el siguiente snap o en el siguiente punto en periodos extras. Ver Regla 8-3-5) (D.A. 8-3-4-I y II).

b. La anotación del equipo que haya cometido una falta será cancelada (D.A. 8-3-2-VII).

c. Si ambos equipos cometen faltas durante el down y el Equipo B no había realizado ninguna falta antes del cambio de posesión de equipo, las faltas se compensan, el down no se repite, y el try finaliza.

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

Siguiente Jugada
ARTÍCULO 6

Tras un try la pelota se pondrá en juego mediante un snap en la yarda 15 o en el punto siguiente en periodos extra. El equipo que anotó el touchdown defiende.

SECCIÓN 4. Field Goal

No se aplica

SECCIÓN 5. Safety

Cómo se Anota
ARTÍCULO 1
Es un safety cuando:

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

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

   Excepciones:

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

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

      Si se satisfacen estas 3 condiciones, la pelota pertenece al equipo del jugador en el punto en el que se ganó la posesión.

b. Una penalización aceptada por una falta deja la pelota en o detrás de la goal line del equipo que ha cometido la falta (***Excepción***: Reglas 3-1-3-g-3 y 8-3-4-a) (D.A. 8-5-1-III y D.A. 10-2-2-VI.

Chut Después de un Safety
ARTÍCULO 2
No se aplica.

SECCIÓN 6. Touchback

Cuándo se Declara
ARTÍCULO 1
Es un touchback cuando:

a. La pelota se convierte en muerta fuera de límites por detrás de una goal line, excepto si se trata de un pase hacia adelante incompleto, o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, por encima o por detrás de su propia goal line y el equipo ofensivo es el responsable de que la pelota esté allí (Reglas 7-2-4-c) (D.A. 7-2-4-I, D.A. 8-6-1-I y II).

b. *No se aplica*.

Snap Después de un Touchback
ARTÍCULO 2
Tras la declaración de un touchback, la pelota pertenece al equipo defensor en su propia yarda 5. La pelota se pondrá en juego en o entre las líneas interiores mediante un snap (***Excepción***: Reglas de los periodos extra). El snap se hará en el punto medio de entre las líneas interiores, a no ser que se escoja una posición diferente por el equipo designado para poner la pelota en juego en o entre las líneas interiores y antes de la señal de pelota lista. Después de la señal de pelota lista, la pelota puede ser recolocada después de un tiempo muerto cargado a un equipo, a no ser que haya habido antes una falta del Equipo A o una compensación de penalizaciones.

SECCIÓN 7. Responsabilidad e Impulso

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

Impulso Inicial
ARTÍCULO 2

a. El impulso dado a una pelota por un jugador que la pasa, hace un snap o un fumble, será considerado responsable de la trayectoria de la pelota en cualquier dirección, incluso si esta trayectoria se ve alterada o invertida después de que toque el suelo o a un árbitro o un jugador de cualquier equipo (D.A. 6-3-4-III; D.A. 8-5-1-II, VI y VIII; y D.A. 8-7-2-I a VI).

b. Se considerará agotado el impulso inicial y la responsabilidad de la nueva trayectoria de la pelota se dará a un jugador:

    1. Que batea una pelota suelta después de que toque el suelo (***Excepción:*** El impulso inicial no cambia cuando una pelota suelta es bateada en la end zone).

    2. Si la pelota se detiene y se le da un nuevo impulso mediante cualquier tipo de contacto.

    Excepciones:

    1. Regla 6-1-4-a y 6-3-4-a (D.A. 6-3-4-I a III).

    2. El impulso inicial no cambia cuando una pelota detenida en la end zone se mueva al ser tocada por un árbitro o un jugador.

c. Una pelota suelta mantiene su estado inicial cuando se le da un nuevo impulso.

REGLA 9

Conducta de los Jugadores y Demás Personas Sujetas a las Reglas

SECCIÓN 1. Faltas Personales

Todas las faltas de esta sección (excepto las indicadas en contrario) y cualquier otro acto de rudeza innecesaria son faltas personales. Las penalizaciones para todas las faltas personales son las siguientes:

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

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

Faltas por Golpe o Zancadilla
ARTÍCULO 2

a. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un oponente con la rodilla; ni golpear el casco de un oponente (incluyendo la máscara), cuello, cara o cualquier otra parte del cuerpo con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, puños, palma, talón o la parte posterior o lateral de la mano abierta; ni meterá los dedos en los ojos de un oponente (D.A. 9-1-2-I).

b. Ninguna persona sujeta a las reglas puede golpear a un oponente con su pie o con cualquier parte por debajo de la rodilla.

c. No se pueden hacer zancadillas (***Excepción:*** Zancadillear al corredor no es una falta).

Apuntando e Iniciando Contacto Con la Coronilla del Casco
ARTICULO 3
Ningún jugador apuntará e iniciará el contacto contra un oponente con la coronilla (parte superior) del casco. En la duda, es una falta. (D.A. 9-1-3-I)

PENALIZACIÓN - 15 yardas. Por faltas a pelota muerta 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el

primer down no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación. [S38, S24 and S47]

Apuntando e Iniciando Contacto a la Cabeza o Zona del Cuello de un Jugador Indefenso

ARTICULO 4

Ningún jugador apuntará e iniciará el contacto a la cabeza o área del cuello de un jugador oponente indefenso, con el casco, antebrazo, codo u hombro del ofensor. En la duda es una falta (Reglas 2-27-14). (D.A. 9-1-4-I a VI)

PENALIZACIÓN - 15 yardas. Por faltas a pelota muerta 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación. [S38, S24 and S47]

Notas a 9-1-3 y 9-1-4

Nota 1: Apuntar significa que un jugador toma como objetivo a un oponente con el propósito de atacarle con el aparente intento que va más allá de hacer un placaje legal o un bloqueo legal o jugar la pelota. Algunos indicadores de apuntar incluyen pero no se limitan a:

- Lanzarse: un jugador levantando sus pies del suelo para atacar a un oponente con un impulso hacia arriba y hacia adelante del cuerpo para hacer contacto en la cabeza o área del cuello
- Agacharse seguido de un impulso hacia arriba y hacia adelante para atacar con contacto a la cabeza o el área del cuello, incluso cuando uno o ambos pies están en el suelo
- Con el casco, antebrazo, puño, mano o codo por delante para atacar con contacto a la cabeza o área del cuello
- Bajando la cabeza antes de atacar iniciando contacto con la coronilla del casco

Nota 2: Jugador indefenso (Regla 2-27-14):

- Un jugador en el acto o justo después de lanzar un pase.
- Un receptor intentando atrapar un pase, o uno que ha completado un pase y no ha tenido tiempo de protegerse a sí mismo o no se ha convertido claramente en el portador de la pelota.
- *No se aplica.*
- *No se aplica.*
- Un jugador en el suelo.
- Un jugador obviamente fuera de la jugada.
- Un jugador que recibe un bloqueo por el lado ciego.

- Un portador de la pelota que está sujeto por un oponente y cuyo avance ha sido detenido.
- Un quarterback en cualquier momento después de un cambio de posesión.

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

Bloqueo por Debajo de la Cintura
ARTÍCULO 6
Bloquear por debajo de la cintura es ilegal.

Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites
ARTÍCULO 7

a. Ningún jugador podrá apilarse sobre otros (*piling*), tirarse o lanzar su cuerpo encima de un oponente después de que la pelota se convierta en muerta (D.A. 9-1-7-I).

b. Ningún oponente placará o bloqueará al corredor cuando esté claramente fuera de límites, o lo lanzará al suelo después de que la pelota se convierta en muerta.

c. Es ilegal para cualquier jugador que está claramente fuera de límites el iniciar un bloqueo contra un oponente que está fuera de límites. El punto de la falta es aquel en el que el bloqueador cruzó la sideline al ir fuera de límites.

Faltas con el Casco y Face Mask
ARTÍCULO 8

a. Ningún jugador contactará continuadamente el casco de un oponente (incluyendo la máscara) con la mano(s) o el brazo(s) (***Excepción:*** Por o contra el corredor).

b. Ningún jugador agarrará y después retorcerá, girará o tirará de la máscara, barbuquejo o de cualquier obertura del casco de un oponente. No hay falta si la máscara, barbuquejo o apertura del casco no es retorcido, girado o estirado. En la duda es una falta.

Rudeza Contra el Pasador
ARTÍCULO 9

a. Ningún jugador del equipo defensivo cargará contra el pasador o lo lanzará al suelo cuando es obvio que la pelota ha sido lanzada (***Excepción:*** Un jugador del equipo defensivo que es bloqueado por un jugador(es) del Equipo A con una fuerza tal que le sea imposible evitar el contacto con el pasador. Eso no libera, sin embargo, al jugador del equipo defensivo de la responsabilidad de las faltas personales descritas en esta sección). (D.A. 2-30-4-I y II; D.A. 9-1-9-I, y D.A. 10-2-2-XIII). La penalización se añade al final de la última carrera cuando ésta acabe más allá de la zona neutral y no hay un cambio de posesión a lo largo del down.

b. Solo los líneas defensivos podrán placar al Quarterback mientras tenga posesión de la pelota.

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

Elevación, Salto y Aterrizaje
ARTÍCULO 11
a. Ningún jugador del equipo defensivo, en un intento de ganar ventaja, puede pisar, saltar o ponerse de pie encima de un oponente (ver también la Regla 9-3-5-b).

Contacto Contra un Oponente Fuera de la Jugada
ARTÍCULO 12
a. Ningún jugador placará o cargará contra un receptor cuando un pase adelante lanzado hacia él sea obviamente inatrapable. Esto es una falta personal y no una interferencia en el pase.

b. Ningún jugador impactará o se lanzará él mismo contra un oponente que está obviamente fuera de la jugada, tanto antes como después de que la pelota esté muerta.

Hurdling (Saltar por Encima de un Oponente)
ARTÍCULO 13
No se puede saltar por encima de un oponente (hurdling) (Excepción: el portador de la pelota puede hacerlo a un oponente).

Contacto Contra el Snapper
ARTÍCULO 14
No se aplica.

Bloqueo por el Collarín
ARTÍCULO 15
Está prohibido a los jugadores agarrar el collar trasero interior de la protección de hombros o del jersey, o el collar interior del costado de la protección de los hombros o del jersey, e inmediatamente tirar del corredor hacia abajo. Esto no se aplica al portador de la pelota, incluyendo al potencial pasador, que está dentro de la caja de tackles (Regla 2-34). Obsérvese que la caja de tackles desaparece en cuanto la pelota la abandona.

Rudeza o Contacto Contra el Chutador o el Holder
ARTÍCULO 16
No se aplica

PENALIZACIÓN - 15 yardas desde el punto previo [S40].

Participación Continuada Sin Casco
ARTÍCULO 17
El jugador al que se le salido completamente el casco durante un down no puede continuar participando más allá de la acción inmediata en la que esté involucrado, con independencia de que vuelva o no a colocarse el casco durante el down. (D.A. 9-1-17-I)

SECCIÓN 2. Faltas de Conducta Antideportiva

Actos Antideportivos
ARTÍCULO 1
No habrá conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con el buen desarrollo del partido por parte de los jugadores, substitutos, entrenadores, personal autorizado o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del partido, a lo largo del partido o entre periodos. Las infracciones por estos actos se administran o bien como faltas a pelota viva o como faltas a pelota muerta, dependiendo de cuándo ocurran. (D.A. 9-2-1-I a X)

a. Los actos o conductas explícitamente prohibidos incluyen:

1. Ningún jugador, substituto, entrenador u otra persona sujeta a las reglas utilizará un lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o hará gesticulaciones o actos que provoquen malestar o intenten degradar a un oponente, a árbitros del partido o a la imagen del partido, incluyendo, pero sin limitarse sólo a ello:

   (a) Señalar con el dedo(s), la mano(s), el brazo(s) o la pelota a un oponente, o imitar el sesgo de la garganta.

   (b) Mofarse, fustigar o ridiculizar verbalmente a un oponente.

   (c) Incitar a un oponente o a los espectadores de cualquier otra manera, como simular el disparo de un arma o situar la mano tras la oreja buscando un reconocimiento.

   (d) Cualquier acto retrasado, excesivo, prolongado o coreografiado mediante el cual un jugador (o jugadores) intenta(n) llamar la atención hacia sí mismo(s).

   (e) El portador de la pelota que se acerca sin oposición a la goal line del equipo oponente y altera obviamente la cadencia de sus pasos, o se zambulle en la end zone.

   (f) Quitarse el casco tras la declaración de pelota muerta y antes de estar en su área de equipo (***Excepciones***: Tiempos muertos de equipo, de medios de comunicación, o de lesión; ajuste del equipamiento; a lo largo de la jugada; entre periodos; y a lo largo de una medición para primer down).

   (g) Golpear el propio pecho o cruzar uno o ambos brazos frente al propio pecho estando encima de un contrario.

   (h) Ir hacia las gradas para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.

   (i) Quitarse intencionadamente el casco mientras la pelota está viva.

   (j) Faltas de contacto a pelota muerta como por ejemplo empujar, golpear, etc. que ocurren claramente después de la declaración de pelota muerta y no son parte de la acción de juego. (D.A. 9-2-1-X)

PENALIZACIÓN - Faltas a pelota viva de los jugadores: 15 yardas [S7]. Faltas a pelota viva de no-jugadores y falta a pelota muerta: 15 yardas desde el punto siguiente [S7 y S27]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Ofensores flagrantes, si son jugadores, substitutos o entrenadores deberán ser descalificados [S47].

2. Después de una anotación o de cualquier otra jugada, el jugador en posesión de la pelota la ha de entregar inmediatamente a un árbitro o dejarla cerca del punto de pelota muerta. Esto prohíbe:
   (a) Lanzar, hacer girar o llevarse (incluso fuera del campo) la pelota lejos de manera que un árbitro la tenga que ir a recuperar.
   (b) Lanzar la pelota con fuerza al suelo [***Excepción:*** Un pase hacia adelante para conservar tiempo (Regla 7-3-2-e)].
   (c) Lanzar la pelota alta hacia el aire.
   (d) Cualquier otro acto o acción antideportiva que retrase el juego.

PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. 15 yardas [S7, S27] desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los ofensores flagrantes, ya sean jugadores o substitutos, serán descalificados [S47].

b. Otros actos prohibidos incluyen:
   1. A lo largo del partido, los entrenadores, substitutos y personas asistentes autorizadas en el área de equipo no podrán estar en el campo de juego o fuera de las líneas de 25 yardas sin permiso del referee a no ser que entren o salgan legalmente del campo (***Excepciones:*** Regla 1-2-4-f y 3-3-8-c).
   2. Ningún jugador descalificado podrá estar a la vista del terreno de juego (Regla 9-2-6).
   3. Ninguna persona o mascota sujeta a las reglas, excepto jugadores, árbitros y substitutos elegibles, estarán en el campo de juego o en las end zones a lo largo de cualquier periodo sin el permiso del Referee. Si un jugador está lesionado, los asistentes podrán entrar al campo para atenderlo, pero antes tienen que ser autorizados por un árbitro.
   4. Ningún substituto(s) puede entrar en el campo de juego o en las end zones con otro propósito diferente al de sustituir a un jugador(es) o de cubrir su vacante(s). Esto incluye las celebraciones después de cualquier jugada (D.A. 9-2-1-I).
   5. Las personas sujetas a las reglas, incluyendo las bandas de música, no podrán hacer ningún ruido que impida a un equipo comunicar sus señales (Regla 1-1-6).

PENALIZACIÓN - Falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente [S7, S27]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los infractores flagrantes si son jugadores, substitutos o entrenadores serán descalificados [S47].

Tácticas Desleales
ARTÍCULO 2

a. Ningún jugador puede esconder la pelota con o por debajo de la ropa o equipamiento o substituirla por ningún otro objeto.

b. No se pueden hacer substituciones simuladas con el fin de confundir a los oponentes. No se puede utilizar ninguna táctica asociada con los substitutos o el proceso de substitución para confundir a los oponentes (Regla 3-5-2-e) (D.A. 9-2-2-I a V).

c. No se puede utilizar ningún equipamiento para confundir a los oponentes (Regla 1-4-2-d).

PENALIZACIÓN - [a-c] Falta a pelota viva, 15 yardas desde el punto previo [S27]. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Los infractores flagrantes serán descalificados [S47].

d. Ningún jugador puede jugar con tacos de más de ½ pulgada de largo (Reglas 1-4-7-d).

PENALIZACIÓN - Descalificación por lo que queda de partido y por el siguiente partido del equipo [S27, S47]. Administrar como una falta a pelota muerta; aplicar la penalización desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Tiempo muerto del equipo. VIOLACIÓN - Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b [S23, S3 o S21].

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

Actos Desleales
ARTÍCULO 3
Los siguientes son actos desleales:

a. Mientras la pelota está en juego ninguna persona que no sea un jugador o árbitro puede interferir de ninguna manera con la pelota, un jugador o un árbitro.

b. Si un equipo no quiere jugar después de haber pasado dos minutos desde el momento de habérselo indicado el Referee.

c. Si un equipo hace reiteradamente faltas que tan solo se pueden penalizar con media distancia a la goal line.

d. Si a lo largo del partido tiene lugar un acto desleal obvio que no está cubierto por las reglas (D.A. 4-2-1-II).

PENALIZACIÓN – El Referee puede adoptar cualquier decisión que considere equitativa, incluyendo la repetición del down, incluyendo la aplicación de una falta de 15 yardas, otorgar una anotación, o suspender temporal o definitivamente el partido [S27].

Contacto con un Árbitro
ARTÍCULO 4
Las personas sujetas a las reglas no pueden contactar de manera intencionada a un árbitro a lo largo del partido.

PENALIZACIÓN - Administrar como una falta a pelota muerta. 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación automática [S7, S27 y S47].

Interferencia con la Administración del Partido
ARTÍCULO 5
Mientras la pelota está en juego, los entrenadores, substitutos y personas autorizadas asistiendo en el área de equipo no pueden estar entre la sideline y la línea de entrenadores ni en el terreno de juego.

PENALIZACIÓN - Penalizar como falta a pelota muerta.

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

Tercera y siguientes infracciones: Conducta antideportiva por interferencia con la sideline, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por las faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. [S27 y S29].

Jugadores Descalificados
ARTÍCULO 6
a. Cualquier jugador o miembro de la banda uniformado que cometa dos conductas antideportivas en el mismo partido será descalificado.

b. Un jugador descalificado debe dejar el recinto de juego en una cantidad razonable de tiempo tras su descalificación. Debe permanecer fuera de la vista del terreno de juego bajo supervisión del equipo durante el resto del partido.

SECCIÓN 3. Bloqueo, Uso de Manos o Brazos

Quién Puede Bloquear
ARTÍCULO 1
Los jugadores de ambos equipos pueden bloquear a sus oponentes, siempre y cuando no hagan una interferencia en el pase o una falta personal (***Excepción:*** Reglas 6-1-12 y 6-5-4).

Interferencia del o Ayuda al Portador de la Pelota o Pasador
ARTÍCULO 2
a. El portador de la pelota o el pasador pueden utilizar su mano o brazo para protegerse o empujar a los oponentes.

b. El portador de la pelota no puede agarrarse a un compañero; ni ningún otro jugador de su equipo lo puede asir, tirar, levantar o cargar para ayudarle en su avance. (D.A. 9-3-2-I)

c. Los compañeros del portador de la pelota o pasador lo pueden ayudar bloqueando pero no pueden hacerlo interfiriendo con interbloqueos asiendo o abrazando a un compañero de cualquier manera mientras contactan con un oponente.

PENALIZACIÓN - Cinco yardas [S44].

Uso de Manos o Brazos por Parte del Equipo Ofensivo
ARTÍCULO 3

a. Un compañero de un portador de la pelota o de un pasador puede bloquear legalmente con sus hombros, manos, parte exterior de sus brazos o cualquier otra parte de su cuerpo bajo las siguientes previsiones:

   1. La(s) mano(s) tiene(n) que estar:

      (a) Por delante del codo.

      (b) Dentro de la figura del cuerpo del oponente (***Excepción:*** Cuando el oponente ofrece su espalda al bloqueador) (D.A. 9-3-3-VI y VII).

      (c) En o por debajo del hombro(s) del bloqueador y del oponente (***Excepción:*** Cuando el oponente esté acuclillándose, agachándose o gateando).

      (d) Separadas y nunca en posición entrelazada.

   2. La mano(s) estará abierta, con la palma(s) mirando hacia la figura del oponente o cerrada o ahuecadas de manera que la palma no mire hacia el oponente (D.A. 9-3-3-I a IV y VI a VIII).

PENALIZACIÓN - 10 yardas. Penalizaciones por faltas del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S42].

b. El holding o la obstrucción ilegal de un compañero del portador de la pelota o del pasador se aplica según la Regla 9-3-3-a:

   1. No se podrá utilizar la mano(s) o brazo(s) para asir, empujar o abrazar a un oponente de manera que se le obstruya ilegalmente.

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

PENALIZACIÓN - 10 yardas (*Excepción:* Las penalizaciones del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A) [S42].

c. Bloquear por la espalda (que no sea contra el portador de la pelota) es ilegal (D.A. 9-3-3-I, VII y IX; y D.A. 10-2-2-XII).

Excepciones:

1. Cuando los jugadores del equipo ofensivo están en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de la zona de bloqueos (Regla 2-3-6), pueden bloquear legalmente en la espalda en la zona de bloqueos, pero con las siguientes restricciones:

   (a) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueos no puede dejar la zona, volver y hacer un bloqueo legal en la espalda.

   (b) La zona de bloqueos existe hasta que la pelota sale de esa zona (Regla 2-3-6).

2. Cuando un jugador ofrece su espalda a un potencial bloqueador, el cual se dirige claramente hacia él.

3. Cuando un jugador intenta llegar a un corredor o intenta recuperar o atrapar legalmente un fumble, un pase hacia atrás o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un oponente por la espalda por encima de la cintura (Regla 9-1-5 Excepción 3).
4. Cuando el oponente ofrece su espalda hacia el bloqueador bajo la Regla 9-3-3-a-1-(b).
5. Cuando un jugador elegible detrás de la zona neutral empuja a un oponente por la espalda y por encima de la cintura para llegar a un pase hacia delante (Regla 9-1-5 Excepción 4).

PENALIZACIÓN - 10 yardas. Penalizaciones por faltas del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S43].

d. Los siguientes actos por parte de un compañero del portador de la pelota o del pasador son ilegales:
   1. El puño(s) y el brazo(s) no se podrán utilizar para dar un golpe intencionado (Regla 9-1-2-a) (D.A. 9-3-3-IV).
   2. El contacto continuo en el casco de un oponente (incluyendo la máscara) con la mano(s) o brazo(s) (Regla 9-1-8-a).

PENALIZACIÓN - 15 yardas. Penalizaciones por faltas del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplican desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A [S38]. Descalificación si es flagrante [S47].

e. No se aplica

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

Uso de Manos o Brazos por Parte de la Defensa

ARTÍCULO 4

a. Los jugadores de la defensa pueden utilizar las manos o brazos para empujar, tirar de, apartar, o levantar a los jugadores del equipo ofensivo cuando intenten llegar al corredor.

b. Los jugadores de la defensa no pueden utilizar las manos y brazos para placar, sujetar u obstruir ilegalmente de cualquier otra manera a un oponente que no sea el corredor.

PENALIZACIÓN - 10 yardas [S42].

c. Los jugadores de la defensa pueden usar las manos y brazos para empujar, tirar de, apartar o levantar a los oponentes que claramente intenten bloquearlos. Los jugadores de la defensa pueden apartar o bloquear legalmente a un receptor elegible de pase hasta que este jugador ocupe la misma línea de yarda que el defensor, o hasta que el oponente ya no lo pueda bloquear. El contacto continuo es ilegal (D.A. 9-3-4-I y II).

PENALIZACIÓN - 10 o 15 yardas [S38, S42, S43 o S45].

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

PENALIZACIÓN - 10 o 15 yardas [S38, S42, S43 o S45].

e. Cuando un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral a lo largo de una jugada de pase hacia adelante y se comete una falta de contacto más allá de la zona neutral que no es una interferencia en el pase, el punto de aplicación es el punto previo. Esto incluye la Regla 9-3-4-c (D.A. 7-3-9-I y D.A. 9-3-4-I y II).

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

f. Un jugador de la defensa puede usar legalmente su mano o brazo para apartar o bloquear a un oponente en un intento de llegar a una pelota suelta (Regla 9-1-5 Excepciones 3 y 4 y Regla 9-3-3-c Excepciones 3 y 5):

   1. A lo largo de un pase hacia atrás o fumble en el que él es elegible para tocar.
   2. A lo largo de cualquier pase hacia adelante que cruce la zona neutral y haya sido tocado por cualquier jugador o por un árbitro.

g. Un jugador de la defensa no puede contactar continuamente el casco de un oponente (incluyendo la máscara) con la mano(s) o brazo(s) (***Excepción:*** Contra el corredor).

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

Restricciones de los Jugadores

ARTÍCULO 5

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

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

b. *No se aplica.*

Cuando la Pelota Está Suelta

ARTÍCULO 6

Cuando la pelota está suelta, ningún jugador puede agarrar a un oponente, bloquearlo ilegalmente por la espalda, agarrarle de la máscara, girársela o tirar de ella o de cualquier apertura del casco, o usar ilegalmente sus manos o cometer una falta personal (D.A. 7-3-9-I).

PENALIZACIÓN - 10 o 15 yardas. Las penalizaciones por faltas del Equipo A realizadas por detrás de la zona neutral se aplicarán desde el punto previo. Safety si las faltas ocurren por detrás de la goal line del Equipo A (Reglas 10-2) [S38, S42, S43 o S45].

SECCIÓN 4. Batear y Chutar

Batear una Pelota Suelta
ARTÍCULO 1

a. Mientras un pase está en vuelo, cualquier jugador elegible para tocar la pelota puede batearla en cualquier dirección (***Excepción:*** Regla 9-4-2).

b. *No se aplica.*

c. Ningún jugador puede batear otras pelotas sueltas hacia adelante en el campo de juego o en cualquier dirección si la pelota está en la end zone (Regla 2-2-3-a) (***Excepción:*** Regla 6-3-11) (D.A. 6-3-11-I, D.A. 9-4-1-I a X y D.A. 10-2-2-II).

PENALIZACIÓN - 10 yardas, y pérdida de down para las faltas del Equipo A si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas [S31 y S9].

Batear un Pase Hacia Atrás
ARTÍCULO 2
Un pase hacia atrás en vuelo no puede ser bateado hacia adelante por el equipo pasador.

PENALIZACIÓN - 10 yardas [S31].

Batear una Pelota en Posesión
ARTÍCULO 3
Una pelota en posesión de un jugador no puede ser bateada hacia adelante por un jugador del mismo equipo.

PENALIZACIÓN - 10 yardas [S31].

Chutando Ilegalmente la Pelota
ARTÍCULO 4
Ningún jugador puede chutar una pelota. Este acto ilegal no cambia el estado de una pelota suelta o de un pase hacia adelante (D.A. 8-7-2-IV y D.A. 9-4-1-XI).

PENALIZACIÓN - 10 yardas y pérdida de down para faltas del Equipo A si la pérdida de down no entra en conflicto con otras reglas [S31 y S9].

SECCIÓN 5. Pelea

ARTÍCULO 1

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

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

PENALIZACIÓN - 15 yardas. Para faltas a pelota muerta 15 yardas desde el punto siguiente. También primer down por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación por el resto del partido [S7, S27 o S38 y S47].

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

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

PENALIZACIÓN - 15 yardas. Para faltas a pelota muerta 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del Equipo B si el primer down no entra en conflicto con otras reglas. Descalificación por el resto del partido [S7, S27 o S38 y S47].

c. A lo largo de cualquier mitad, los entrenadores y los substitutos no dejarán su área de equipo para participar en una pelea, ni participarán en una pelea en su área de equipo.

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

ARTÍCULO 2

El Referee notificará (por escrito) a la Competición todas las descalificaciones por peleas. El Comité de Competición será el responsable de la imposición de las sanciones correspondientes.

REGLA 10

Aplicación de las Penalizaciones

SECCIÓN 1. Penalizaciones Completadas

Cómo y Cuándo se Completan
ARTÍCULO 1

a. Una penalización se completa cuando ha sido aceptada, declinada o cancelada de acuerdo a la regla, o cuando la elección es obvia para el Referee.

b. Cualquier penalización puede ser declinada, pero los jugadores descalificados tienen que dejar el partido tanto si la penalización es aceptada como declinada (Regla 2-27-12).

c. Cuando se comete una falta, la penalización se completará antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse para el siguiente down.

d. Las penalizaciones no serán aplicadas si entran en conflicto con otras reglas.

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

Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo
ARTÍCULO 3
Cuando dos o más faltas a pelota viva del mismo equipo son informadas al Referee, el equipo ofendido puede escoger solo una de esas penalizaciones.

Compensación de Faltas
ARTÍCULO 4
Si se le informan al Referee faltas a pelota viva por parte de los dos equipos, las faltas se compensan entre sí y el down se repite (D.A. 10-1-4-I y VIII).

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión de equipo a lo largo de un down, y el último equipo que gana la posesión no había cometido faltas antes de la última ganancia de posesión, puede declinar la compensación de faltas y así retener la posesión después de la aplicación de la penalización por su falta (D.A. 10-1-4-II a VII).
2. *No se aplica*.
3. Regla 8-3-4-c y 3-1-3-g-3 (a lo largo de un try o periodo extra después de la posesión del Equipo B).

Faltas a Pelota Muerta
ARTÍCULO 5

Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se administrarán por separado y en el orden de ocurrencia (D.A. 10-1-5-I a III) [Excepción: Cuando al Referee le sean informadas faltas por conducta antideportiva a pelota muerta o faltas personales a pelota muerta de ambos equipos

y antes de que las penalizaciones sean completadas, las faltas se compensarán, no se alterará el número o tipo de down que había antes de que tuvieran lugar las faltas, y las penalizaciones se compensarán, salvo que los jugadores descalificados deberán dejar el partido (Reglas 5-2-6 y 10-2-2-a)].

Faltas a Pelota Viva Seguidas de Faltas a Pelota Muerta
ARTÍCULO 6

a. Las faltas a pelota viva no se compensan con faltas a pelota muerta.

b. Cuando una falta a pelota viva de un equipo es seguida de una o más faltas a pelota muerta (incluyendo las faltas a pelota viva tratadas como faltas a pelota muerta) de un oponente o del mismo equipo, las penalizaciones se administrarán separadamente y en el orden de ocurrencia (D.A. 10-1-6-I a V).

Faltas en los Intervalos
ARTÍCULO 7
Las penalizaciones por faltas que tienen lugar entre el final del cuarto periodo y el inicio del periodo extra de una prórroga serán aplicadas desde la línea de yarda 25, punto de la primera serie de posesión (***Excepción:*** Regla 10-2-5) (D.A. 10-2-3-I a XII).

SECCIÓN 2. Procedimientos de Aplicación

Puntos de Aplicación
ARTÍCULO 1

a. Para la mayoría de las faltas el punto de aplicación se especifica en la declaración de la penalización. En los casos en los que el punto de aplicación no está especificado en la declaración de la penalización, el punto de aplicación se determina por el Principio de Tres-Y-Uno (Reglas 2-33 y 10-2-2-c).

b. Los posibles puntos de aplicación son: el punto previo, el punto de la falta, el punto siguiente y el punto donde acaba la carrera.

Determinando el Punto de Aplicación y el Punto Básico
ARTÍCULO 2

a. *Faltas a Pelota muerta*. El punto de aplicación para una falta cometida cuando la pelota está muerta es el punto siguiente.

b. *Faltas del equipo ofensivo detrás de la zona neutral.* Para las siguientes faltas cometidas por el equipo ofensivo tras la zona neutral, la penalización se aplica en el punto previo: uso ilegal de manos, holding, bloqueo ilegal y faltas personales (***Excepción:*** Si las faltas ocurren en la end zone del Equipo A la penalización es un safety).

c. El Principio Tres-Y-Uno (Regla 2-33) es como sigue:

   1. Cuando el equipo en posesión cometa una falta *detrás* del punto básico, la penalización se aplica en el punto de la falta.

   2. Cuando el equipo en posesión cometa una falta *más allá* del punto básico, la penalización se aplica en el punto básico.

   3. Cuando el equipo que no tiene la posesión cometa una falta *tanto detrás como delante* del punto básico, la penalización se aplica en el punto básico.

d. Los siguientes son los puntos básicos para varias categorías de jugadas:

   1. *Jugadas de carrera*.

(a) *Punto previo*, cuando la carrera relacionada con la falta termine por detrás de la zona neutral.

(b) *Final de la carrera relacionada con la falta*, cuando la carrera relacionada con la falta termine por delante de la zona neutral.

(c) *Final de la carrera relacionada con la falta*, en jugadas de carrera en las que no hay zona neutral.

2. *Jugadas de carrera cuando la carrera termine en la end zone después de un cambio de posesión de equipo (que no sea un try).*

(a) *Línea de yarda 20*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en la end zone y el resultado de la jugada sea un touchback.

(b) *Goal line*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en el campo de juego y la carrera relacionada con la falta termine en la end zone (***Excepción:*** Excepciones de la Regla 8-5-1).

(c) *Goal line*, cuando ocurra una falta tras un cambio de posesión de equipo en la end zone, la carrera relacionada con la falta termine en la end zone y el resultado de la jugada no sea un touchback.

3. *Jugadas de pase*.

Punto previo, en jugadas de pase legal hacia delante.

Aplicación del Punto Posterior al Chut de Scrimmage
ARTÍCULO 3
No se aplica

Faltas del Equipo A Durante un Chut
ARTÍCULO 4
No se aplica

Faltas Durante o Después de un Touchdown o un Try:
ARTÍCULO 5

a. Faltas del equipo que no ha anotado durante un down que termina en un touchdown (excepto en un try).

1. Las penalizaciones por faltas personales y por faltas de conducta antideportiva se aplican en el try o en el siguiente snap, según la elección del equipo anotador. Si no hay siguiente snap las penalizaciones aceptadas se aplican en el try.

2. Las penalizaciones por todas las demás faltas no se aplican ni en el try ni el siguiente snap. (D.A. 6-3-2-III y IV).

b. Las penalizaciones por faltas por interferencia en el pase de la defensa en un try iniciado en la yarda tres son penalizadas con la mitad de distancia a la goal line. Si se anota el try, la penalización se declina por regla.

c. Cuando tiene lugar una falta(s) después de un touchdown y antes de que la pelota esté lista para jugarse en el try o haya habido una falta a pelota viva tratada como una falta a pelota muerta en la jugada de touchdown, la aplicación será en el try o en el siguiente snap. El capitán del equipo ofendido deberá elegir entre las opciones (D.A. 3-2-3-V).

d. *No se aplica*.

e. Las penalizaciones por faltas durante y después de un down de try son administradas según las Reglas 8-3-3, 8-3-4 y 8-3-5 y 10-2-5-b (D.A. 3-2-3-VI a VII).

f. *No se aplica*.

Procedimientos de Aplicación de Media Distancia

ARTÍCULO 6

Ninguna penalización de distancia, incluyendo los try desde o dentro de la línea de yarda tres, excederá la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la goal line del equipo infractor [***Excepciones:*** (1) Interferencia de pase del equipo defensivo en downs de scrimmage, que no sean un try (Reglas 7-3-8 y 10-2-5-b); y (2) En un try, interferencia en el pase del equipo defensivo cuando el snap de la pelota se realiza más allá de la línea de yarda tres].

REGLA 11

Los Árbitros: Jurisdicción y Responsabilidades

SECCIÓN 1. Jurisdicción

La jurisdicción de los árbitros empieza cuando llegan al recinto deportivo y termina cuando lo abandonan.

SECCIÓN 2. Responsabilidades

Responsabilidades Básicas

ARTÍCULO 1

El juego se disputará bajo la supervisión de cuatro, cinco, seis o siete árbitros.

ARTÍCULO 2

Las responsabilidades y mecánicas de los árbitros se especifican en la edición actual del Manual de Mecánica de Arbitraje, publicado anualmente bajo la jurisdicción del CTA de la FEFA. Los árbitros son responsables de conocer y aplicar el material del Manual.

Resumen de Penalizaciones

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

PÉRDIDA DE DOWN

	O	R	S	A	Pág
Chut de scrimmage ilegal [también pérdida de 5 yardas]	31*	6	3	10	
	¡Error! Marcador no definido.				
Entrega ilegal de la pelota hacia delante [también pérdida de 5 yardas]	35*	7	1	6	66
Jugada de pelota suelta planeada [también pérdida de 5 yardas]	19*	7	1	7	66
Pase hacia atrás lanzado intencionadamente fuera de límites [también pérdida de 5 yardas]	35*	7	2	1	67
Pase hacia adelante ilegal del Equipo A [también pérdida de 5 yardas]	35*	7	3	2	67
Pase hacia adelante lanzado intencionadamente al suelo	36*	7	3	2	68
Pase hacia adelante tocado ilegalmente por un jugador que salió fuera de límites	16*	7	3	4	68
Bateo ilegal de una pelota suelta [también pérdida de 10 yardas] (ver excepciones)	31*	9	4	1	89
Chut ilegal de una pelota [también pérdida de 10 yardas] (ver excepciones)	31*	9	4	4	89

PÉRDIDA DE CINCO YARDAS

Alteración de la superficie de juego para obtener ventaja	27	1	2	9	15
Numeración inapropiada	23	1	4	2	17
Infracción en el sorteo	19	3	1	1	41
Retraso después de agotar tres tiempos muertos	21	3	4	2	52
Retraso ilegal del juego	21	3	4	2	52
Avanzar una pelota muerta	21	3	4	2	52
Desconcertar las señales del equipo ofensivo	21	3	4	2	52
Infracción a las reglas de substituciones	22	3	5	2	53
Más de 11 jugadores en una formación o durante la jugada	22	3	5	3	54
Poner la pelota en juego antes de la señal de pelota lista	21	4	1	4	57
Exceder la cuenta de 40/25 segundos	21	4	1	5	57
Infracción de la formación de free kick	18,19	6	1	2	
	¡Error! Marcador no definido.				
Bloqueo del Equipo A a lo largo de un free kick	19	6	1	2	
	¡Error! Marcador no definido.				
Jugador fuera de límites cuando la pelota es chutada en un free kick	19	6	1	2	
	¡Error! Marcador no definido.				
Jugador del Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites (free kick)	19	6	1	2	
	¡Error! Marcador no definido.				
Free kick fuera de límites	19	6	2	1	
	¡Error! Marcador no definido.				

Chut ilegal [también pérdida de down si es del Equipo A] 31* 6 3 10
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Jugador Equipo A que sale ilegalmente fuera de límites
(chut de scrimmage).....19 6 3 12
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Líneas de defensa, 3-en-1 en formación de field goal 19 6 3 14
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Dar más de dos pasos después de un fair catch 21 6 5 2
.....**¡Error! Marcador no definido.**

Snap ilegal 19 7 1 1 63
Falsa salida o simular el inicio de la jugada 19 7 1 3 63
Ajustar la posición del snapper o la de la pelota en el snap 19 7 1 3 64
Equipo A no dentro de marcas de nueve yardas tras pelota lista 19 7 1 3 64

* *También Señal 9*

	O	R	S	A	Pág
Encroachment (ofensivo) en el momento del snap	19	7	1	3	64
Jugador fuera de límites cuando se hace el snap de la pelota	19	7	1	4	64
Formación ilegal	19	7	1	4	64
Jugador ofensivo en movimiento ilegal en el momento del snap	20	7	1	3	65
Formación ilegal por excepción en la numeración	19	7	1	4	64
Shift ilegal	20	7	1	4	65
Fuera de juego (defensa)	18	7	1	5	65
Acciones intempestivas de la defensa	21	7	1	5	65
Interferencia con un oponente o la pelota	18	7	1	5	65
Jugador de la defensa cargando sin contacto contra un back	19	7	1	5	65
Jugador de la defensa fuera de límites en el snap	19	7	1	5	65
Entrega ilegal de la pelota hacia adelante [también pérdida de down si lo hace el Equipo A]	35*	7	1	6	66
Jugada de pelota suelta planeada [también pérdida de down]	19*	7	1	7	66
Lanzar intencionadamente un pase hacia atrás fuera de límites [también pérdida de down si lo hace el Equipo A]	35*	7	2	1	66
Jugador en la línea de scrimmage que recibe el snap	19	7	2	3	67
Pase ilegal hacia adelante [también pérdida de down si es del Equipo A]	35*	7	3	2	67
Receptor inelegible en el downfield	37	7	3	10	71
Pase hacia adelante tocado ilegalmente	16*	7	3	11	71
Contacto contra el chutador o el holder	30	9	1	16	81
Interferencia con la administración del partido [también 15 yardas]	29	9	2	5	85
Interferencia con brazos entrelazados o ayuda al portador de pelota	44	9	3	2	85

PÉRDIDA DE 10 YARDAS

Retraso del equipo local	21	3	4	1	51
Uso ilegal de manos o brazos (ofensivo)	42	9	3	3	86
Bloqueo con manos entrelazadas	42	9	3	3	86
Holding u obstrucción (ofensivo)	42	9	3	3	86
Bloqueo ilegal en la espalda (ofensivo)	43	9	3	3	86

Resumen de Penalizaciones 98
Uso ilegal de manos (defensa) 42 9 3 4 87
Holding u obstrucción (defensa) 42 9 3 4 87
Bloqueo ilegal en la espalda (defensa) 43 9 3 4 87
Holding u obstrucción (a pelota suelta) 42 9 3 6 88
Batear ilegalmente una pelota suelta [también pérdida de down] 31* 9 4 10 89
Batear ilegalmente un pase hacia atrás.....31 9 4 1&2 89
Batear la pelota en posesión por parte del jugador que la posee 31 9 4 3 89
Chutar ilegalmente la pelota [también pérdida de down] 31* 9 4 4 89

PÉRDIDA DE 15 YARDAS

Marcar la pelota 27 1 3 3 17
Números cambiados para despistar al oponente 27 1 4 2 17
Vestir el color de la camiseta del equipo local sin permiso 27 1 4 5 20
Dispositivos de señales ilegales [también descalificación] 27 1 4 10 21
Equipo no preparado para jugar al inicio de cualquier mitad 21 3 4 1 51
Substitución apresurada para ganar ventaja 22,27 3 5 2 54
Formación ilegal en barrera 27 6 1 10
.....**¡Error! Marcador no definido.**

* *También Señal 9*

O R S A Pág
Interferencia con la oportunidad de atrapar un chut 33 6 4 1
.....**¡Error! Marcador no definido.**
Bloqueo ilegal del jugador que ha hecho la señal de fair catch 40 6 5 4
.....**¡Error! Marcador no definido.**
Placar o bloquear al jugador que ha hecho la señal de fair catch.....38 6 5 5
.....**¡Error! Marcador no definido.**
Interferencia en el pase del equipo ofensivo 33 7 3 8 69
Interferencia en el pase de la defensa [primer down] 33 7 3 8 70
Golpear; zancadilla [primer down] 46,28 9 1 2 78
Apuntar/Iniciar contacto con coronilla del casco [primer down] 38 9 1 3 78
Contactar en cabeza o cuello de jugador indefenso [primer down].....38 9 1 4 79
Clipping [primer down] 39 9 1 5 80
Bloqueo por debajo de la cintura [primer down] 40 9 1 6 80
Golpe tardío/acciones fuera de límites [primer down].....38 9 1 7 80
Faltas con el casco / Facemask [primer down] 38,45 9 1 8 80
Rudeza contra el pasador [primer down].....34 9 1 9 80
Chop block [primer down] 41 9 1 10 80
Ayuda al salto / Leaping [primer down] 38 9 1 11 81
Contactar a un oponente que está fuera de la jugada [primer down] 38 9 1 12 81
Hurdling [primer down].....38 9 1 13 81
Contacto ilegal con el snapper [primer down].....38 9 1 14 81
Bloqueo collar interior [primer down] 31,38 9 1 15 81
Rudeza contra el chutador o el holder [primer down] 30,38 9 1 16 81
Simular ser objeto de rudeza 27 9 1 16
.....**¡Error! Marcador no definido.**
Conducta antideportiva 27 9 2 1 82
Lenguaje obsceno o vulgar 27 9 2 1 82

Jugador que no devuelve pelota a un árbitro	27	9	2	1	83
Personas ilegalmente en el campo	27	9	2	1	83
Simular una lesión	27	9	2	1	83
Personas que dejan el área de equipo	27	9	2	1	83
Retorno ilegal de un jugador descalificado	27	9	2	1	83
Ruido de personas sujetas a las reglas	27	9	2	1	83
Esconder la pelota	27	9	2	2	84
Simular reemplazos o substituciones	27	9	2	2	84
Equipamiento para confundir a los oponentes	27	9	2	2	84
Contactar intencionadamente a un árbitro [también expulsión]	27	9	2	4	84
Contacto continuado al casco de un oponente [primer down]	38	9	3	4	88
Restricciones del equipo defensivo	27	9	3	5	88
Pelear [también descalificación]	27,38,47	9	5	1	89

PÉRDIDA DE MEDIA DISTANCIA A LA GOAL LINE

	O	R	S	A	Pág
Si la distancia a penalizar excede la media distancia (excepto en interferencia en el pase de la defensa)	--	10	2	3	94

PELOTA PARA EL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DE LA FALTA

Interferencia en el pase de la defensa (si tiene lugar a menos de 15 yardas) [primer down]	33	7	3	8	70

TIEMPO MUERTO CARGADO POR UNA VIOLACIÓN

No llevar el equipamiento obligatorio	23	1	4	8	21
	23	1	4	8	21
Llevar equipamiento ilegal	23	1	4	8	21
Head's coach conference	21	3	3	4	48
Head's coach challenge	21	12	5	4	48
Tacos ilegales [también descalificación]	23	9	2	2	84

VIOLACIÓN

Toque ilegal de un free kick por parte del equipo chutador ..... 16 6 1 3 ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Toque ilegal de un chut de scrimmage ..... 16 6 3 2 ..... **¡Error! Marcador no definido.**

Excepción al golpe de un chut de scrimmage ..... 16 6 3 11 ..... **¡Error! Marcador no definido.**

DESCALIFICACIÓN

Dispositivos de señales prohibidos	47	1	4	8	21
Uso de tabaco	47	1	4	11	22
Faltas fragantes	47	9	1	1	78
Dos faltas por conducta antideportiva	47	9	2	1	83
Tacos ilegales	47	9	2	2	84
Contactar voluntariamente con un árbitro	47	9	2	4	84
Pelea	47	9	5	1	89

PRIMER DOWN AUTOMÁTICO (FALTAS DEFENSIVAS)

Interferencia en el pase	33	7	3	8	70
Golpear; Zancadillear	46,38	9	1	2	78
Apuntar/Iniciar contacto con coronilla del casco	38	9	1	3	78
Contactar en cabeza o cuello de jugador indefenso	38	9	1	4	79
Clipping	39	9	1	5	80
Bloqueo por debajo de la cintura	40	9	1	6	80
Golpe tardío/acciones fuera de límites	38	9	1	7	80
Faltas con el casco / Facemask	38,45	9	1	8	80
Rudeza contra el pasador	34	9	1	9	81
Chop Block	41	9	1	10	80
Ayuda al salto / Leaping	38	9	1	11	80
Contactar a un oponente que está fuera de la jugada	38	9	1	12	81
Hurdling	38	9	1	13	81
Contacto ilegal contra el snapper	38	9	1	14	81
Bloqueo collar interior	31,38	9	1	15	81
Rudeza contra el chutador o el holder	30,38	9	1	16	81
Contacto ilegal con un receptor elegible	38	9	3	4	88
Pelea [también descalificación]	27,38,47	9	5	1	89

LAS REGLAS ANTE LA DUDA

Recepción o recuperación incompleta	---	2	4	3	29
Bloqueo por debajo de la cintura	---	2	3	2	25
Chop block	---	2	3	3	25
Bloqueo en la espalda	---	2	3	4	25
Pelota no tocada en un chut o pase hacia delante	---	2	10	4	29
Pelota chutada accidentalmente (toque)	---	2	15	1	30
Pase hacia adelante antes que pase hacia atrás	---	2	19	2	31
Pase hacia adelante y no fumble	---	2	19	2	32
Es un pase hacia adelante atrapable	---	2	19	4	32
Reloj parado por un jugador lesionado	---	3	3	5	49
Máximo avance parado	---	4	1	3	56
Interferencia con la oportunidad de atrapar un chut	---	6	4	1	
¡Error! Marcador no definido.					
Oportunidad razonable para atrapar	---	7	3	8	68
Touchback antes que safety	---	8	5	1	76
Torcer, girar o coger la máscara (obertura del casco)	---	9	1	2	80
Roughing the kicker antes que running into	---	9	1	16	
¡Error! Marcador no definido.					

LAS DECISIONES DISCRECIONALES DEL REFEREE

Penalización por actos desleales	---	9	2	3	84

Apéndice A

Guía para Árbitros, para su Uso en Caso de Graves Lesiones en el Terreno de Juego

1. Jugadores y entrenadores deben ir y permanecer en su área de equipo. Dirigid a los entrenadores y jugadores de acuerdo con esto. Asegurarse de que exista siempre la línea de visión adecuada entre el personal médico y el personal de emergencia disponible.
2. Intentar mantener una distancia significativa de los jugadores con respecto a los que estén gravemente lesionados.
3. No permitir a ningún jugador que mueva a un jugador lesionado.
4. No permitir a los jugadores ayudar a un compañero que está tendido en el campo, por ejemplo quitándole el casco o el barbuquejo, o intentando ayudar al jugador a respirar elevándole por la cintura.
5. No permitir a ningún jugador retirar a un jugador lesionado de un apilamiento de jugadores.
6. Solo el personal médico debe asistir a los jugadores lesionados, todos los miembros del equipo arbitral deben controlar a los jugadores y personal de equipo, y permitir la asistencia del personal médico para que realice sus servicios sin interrupciones o interferencias.
7. Los jugadores y entrenadores deben estar apropiadamente controlados para impedir que puedan intentar dictar a los entrenadores físicos o fisioterapeutas una acción propia de los médicos, o que les reclamen que realicen ese tipo de servicios.

Nota: Los árbitros deben tener un razonable conocimiento de dónde está situado el personal de emergencia del estadio.

Apéndice B

Guía para Árbitros y Administración de un Partido en lo Relacionado con Relámpagos.

Este apéndice no tiene aplicación en competiciones fuera de la NCAA. Se incluye para no perder la numeración de los artículos.

Apéndice C

Conmociónes.

Este apéndice no tiene aplicación en competiciones fuera de la NCAA. Se incluye para no perder la numeración de los artículos.

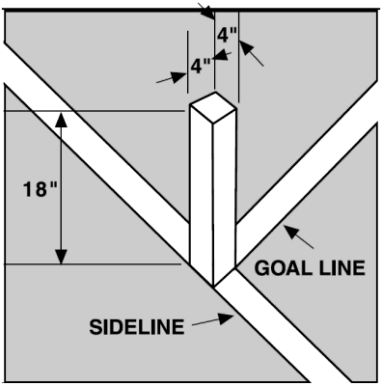
Apéndice D

Diagramas del campo

DETALLE DE LA PORTERIA

NUMERACION RECOMENDADA DE LINEAS DE YARDAS

DETALLE DEL PYLON



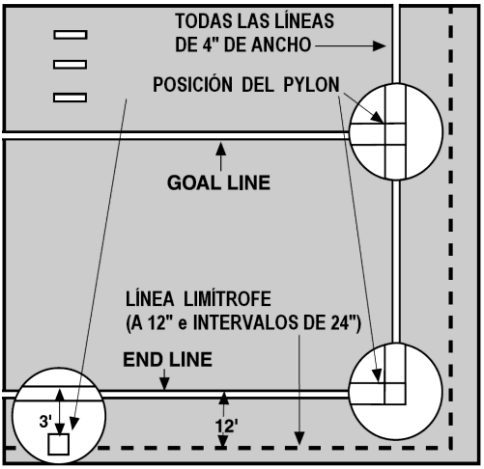
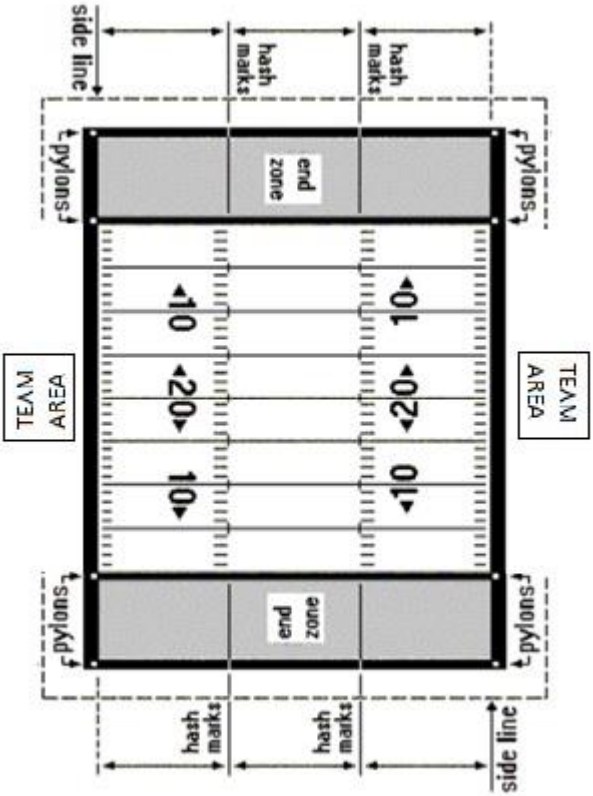


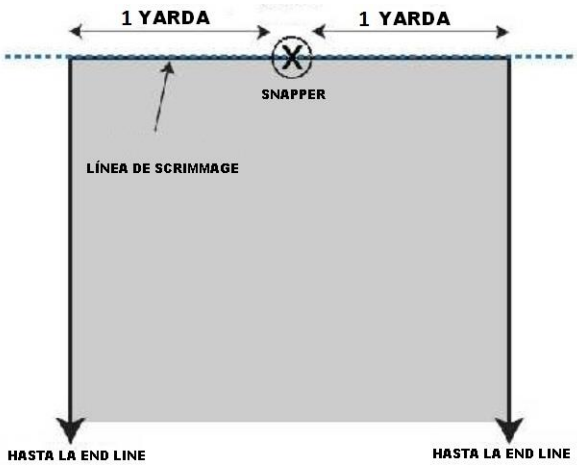
DIAGRAMA DEL CAMPO



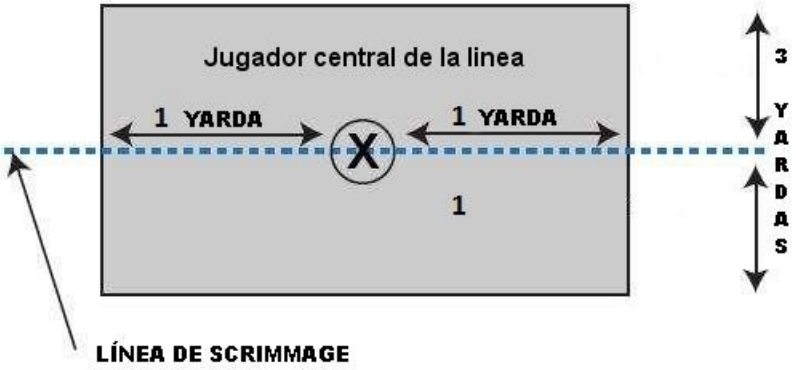
MEDIDAS:

Ancho campo: 25 yardas.
Largo campo: 40 yardas más dos end zone de 10 yardas cada una.
Team area: Entre las yardas 15 y a dos yardas de la sideline.
Hashmarks: A 15 de cada sideline.

CAJA DE TACKLES



ZONA DE BLOQUEOS



Apéndice E

Equipamiento: Detalles Adicionales

A. Detalles Acerca del Equipamiento Ilegal

1. Se permiten materiales duros o no flexibles, si están cubiertos, exclusivamente para la protección de una lesión.
2. Se permiten protectores de manos y brazos (moldes cubiertos o entablillados) exclusivamente para proteger una fractura o una dislocación.
3. Los protectores de muslos no pueden estar hechos de un material duro, a menos que todas las superficies estén cubiertas con un material como un envoltorio de espuma de vinilo que sea de al menos ¼ de pulgada de espesor en la superficie exterior y de al menos 3/8 de pulgadas de espesor en la superficie interior y en las costuras.
4. Las espinilleras deben estar cubiertas por ambos lados y por sus costuras con un envoltorio en forma de almohadilla de blanda de al menos ½ pulgada de espesor o de un material alternativo del misma espesor que tenga propiedades similares.
5. Las protecciones terapéuticas o preventivas de rodilla deben vestirse bajo los pantalones y deben estar completamente cubiertas de exposiciones exteriores directas.
6. No puede haber proyecciones de metal ni de ningún otro material duro desde la persona del jugador o de su ropa.
7. Los tacos del calzado (Regla 9-2-2-d) deben ser conformes a las siguientes especificaciones:
   a. No deben ser superiores en longitud a ½ pulgada (medido desde su punta hasta la inserción en el calzado). (Ver más abajo excepciones para los tacos intercambiables.)
   b. No deben estar hechos de un material con rebabas, astillado o fracturado.
   c. No pueden contener sustancias abrasivas ni bordes cortantes.
   d. Los tacos no intercambiables pueden estar hechos únicamente de material metálico.
   e. Los tacos intercambiables:
      (1) Deben tener un dispositivo de bloqueo efectivo.
      (2) No pueden tener lados cóncavos.
      (3) Los tacos cónicos no pueden tener extremos planos no paralelos a su base o de menos de 3/8 de pulgada de diámetro o con extremos redondeados con arcos mayores de 7/16 de pulgada.
      (4) Si son oblongos no pueden tener extremos no paralelos a su base o que midan menos de ¼ por ¾ de pulgada.
      (5) Si son circulares o anulares no pueden tener bordes redondeados ni con un grosor menor de 3/16 de pulgada.
      (6) Si son de acero deben ser de un material de dureza 1006, endurecidos a profundidad de .005-.008 y con dureza Rockwell aproximadamente C55.

Nota: La distancia del párrafo (a) para los tacos intercambiables puede exceder ½ pulgada si

están insertados en una plataforma de 5/32 pulgadas o inferior más ancha que la base del taco y que se extiende a lo lardo del ancho del calzado desde ¼ de pulgada del exterior del calzado. Un único taco con plataforma no requiere de una plataforma que se extienda entre los extremos del calzado. La plataforma de un único taco se limita a 5/32 pulgadas o inferior. Las 5/32 pulgadas o inferior se miden desde el punto más bajo de la plataforma hasta la suela del calzado.

8. La máscara debe estar construida de un material no rompible con bordes redondeados cubiertos de un material resistente diseñado para que no se pueda astillar, pinchar o ser abrasivo de manera que ponga en peligro a los jugadores.
9. Las hombreras no pueden tener el borde anterior de la coraza redondeado con un radio mayor a la mitad del grosor del material utilizado.
10. Ningún equipamiento del uniforme puede poner en peligro a otros jugadores. Esto incluye prótesis artificiales.
    (a) Las prótesis no pueden dar ninguna ventaja a quien las use.
    (b) De ser necesario, las prótesis deben ir almohadilladas de manera que tengan una consistencia natural.
11. Insignias, logos, etiquetas:
    a. Los uniformes y demás accesorios (por ejemplo, calentadores, calcetines, bandas en la cabeza, camisetas, muñequeras, visores, sombreros o guantes) pueden llevar una única etiqueta del fabricante o del distribuidor o su marca registrada (con independencia de la visibilidad de la etiqueta o de la marca registrada) que no exceda de 2-1/4 de pulgadas cuadradas de superficie (sea rectangular, un cuadrado, un paralelogramo) incluyendo cualquier material adicional (por ejemplo una costura) que rodee la marca registrada o el logo.
    b. No se puede llevar en la parte exterior del uniforme ninguna otra etiqueta.
    c. Están prohibidos los logos de ligas profesionales.

B. Nuevos Equipamientos

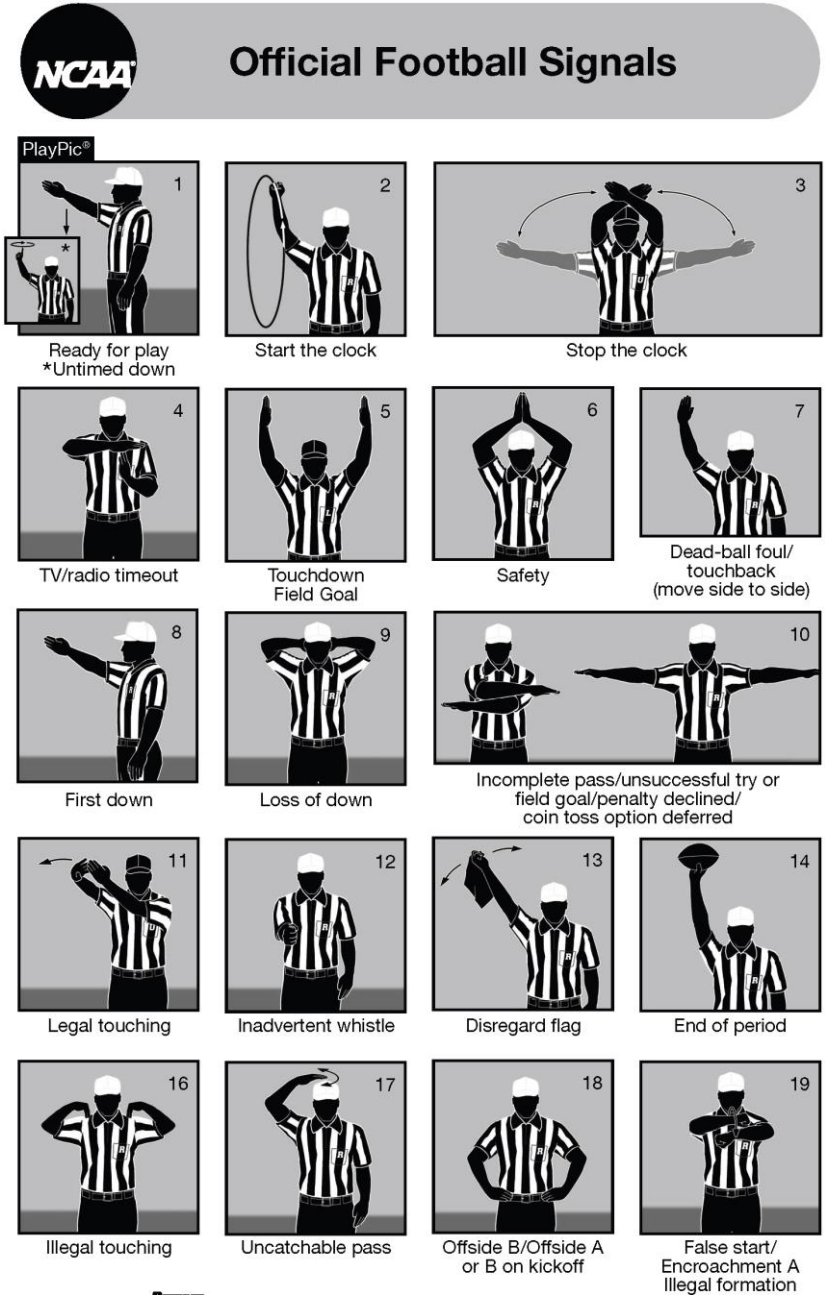
El Comité de Reglas de Football de la NCAA es el responsable de formular las reglas de juego oficiales de este deporte. El comité no es responsable de verificar o aprobar los equipamientos de los jugadores.

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

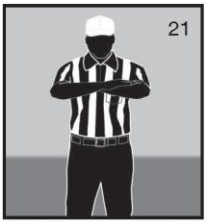
En tanto el Comité no regule el desarrollo de nuevos equipamientos y no fije los estándares técnicos o científicos de las pruebas de verificación, el comité podrá, de tanto en tanto, proporcionar parámetros a los fabricantes acerca de los niveles de desempeño que se consideren necesarios para la seguridad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

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

Señales Arbitrales

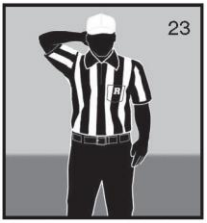


Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)



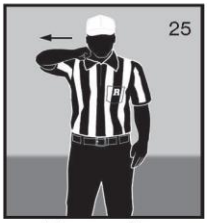
Delay of game

Substitution infraction



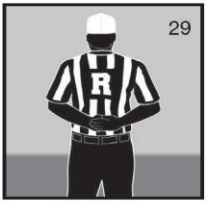
Equipment violation

Targeting

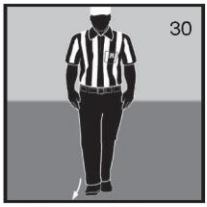


Horse-collar

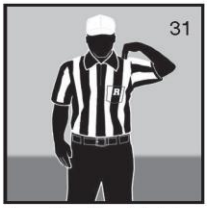
Unsportsmanlike conduct



Sideline interference
Note: Face press box when giving signal.



Running into or roughing the kicker or holder

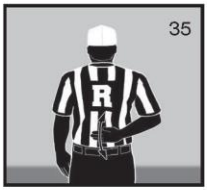


Illegal batting/kicking
(for illegal kicking, follow with a point toward foot)

Illegal fair catch

Pass interference
Kick-catching interference

Roughing the passer



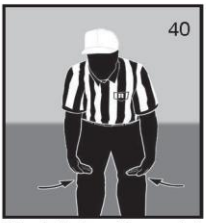
Illegal pass
Illegal forward handing
Note: Face press box when giving signal.

Intentional grounding

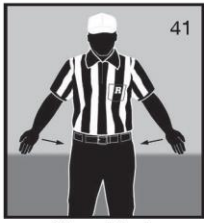
Ineligible downfield on pass

Personal foul

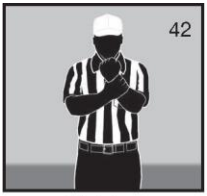
Clipping



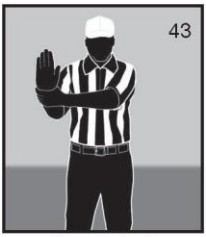
Block below the waist
Illegal block



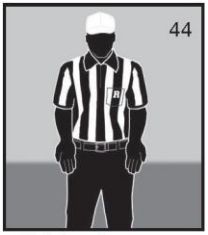
Chop block



Holding
Obstructing
Illegal use of the
hands or arms



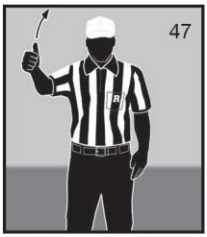
Illegal block
in the back



Helping the runner
Interlocked blocking

Grasping of
face mask or
helmet opening

Tripping



Disqualification

Nota: la señal número 26 se reserva para futuros usos

Parte II: Interpretaciones

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

En esta edición del Reglamento se ha suprimido un número significativo de decisiones aprobadas que eran obsoletas o innecesarias. Además, la reorganización de las Reglas 7 y 9 requiere un etiquetado y una numeración diferentes de varias decisiones aprobadas preexistentes.

Las decisiones aprobadas que han sido alteradas significativamente aparecen sombreadas para una localización más rápida. Las nuevas decisiones aprobadas se listan al inicio de esta sección y además están también sombreadas.

ROGERS REDDING, Secretario-Editor del Reglamento

Índice de las Nuevas Interpretaciones

NUEVAS INTERPRETACIONES

Regla 1
1-4-2-I

Regla 3
3-2-5-I
3-3-2-VI
3-3-5-VIII
3-3-5-IX
3-3-9-I
3-3-9-II
3-3-9-III
3-4-4-IV
3-4-4-V
3-5-2-VII
3-5-2-VIII
3-5-2-IX
3-5-3-V

Regla 5
5-2-7-V

Regla 6
6-1-2-VII
6-1-3-II
6-3-4-V
6-3-13-I
6-3-13-II
6-3-13-III
6-4-1-VI
6-4-1-X
6-4-1-XI
6-4-1-XII
6-4-1-XIII
6-5-2-III

Regla 7
7-3-2-IX
7-3-2-X

Regla 8
8-2-1-X
8-5-1-IX
8-5-1-X
8-6-1-III

Regla 9
9-1-3-I
9-1-4-I
9-1-4-III
9-1-4-IV
9-1-4-V
9-1-4-VI
9-1-6-I
9-1-6-II
9-1-6-III
9-1-6-IV
9-1-6-V
9-1-6-VI
9-1-6-VII
9-1-6-VIII
9-1-6-IX
9-1-17-I
9-2-1-IX
9-2-1-X
9-3-2-I
9-3-3-IX

Regla 9
10-2-3-VI
10-2-3-VII

Regla 1

El Juego, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento

SECCIÓN 4. Los Jugadores y Su Equipamiento

Numeración de jugadores - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 1-4-2

I. El jugador del equipo A que empezó el partido llevando el número 77 entra en el campo llevando el número 88. **APLICACIÓN**: El jugador debe avisar al Referee el cual, sin parar el reloj de partido o el de jugada, usa su micrófono para avisar del cambio y árbitro de la sideline correspondiente avisa al entrenador principal del equipo oponente. Si A88 no avisa es una falta por conducta antideportiva.

Equipamiento obligatorio - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 1-4-4

I. Un jugador o unos jugadores de un equipo llevan mallas (ajustables en los pies) que cubren sus piernas. **APLICACIÓN**: Legal. Todos los otros miembros de este equipo también tienen que llevar mallas o calcetines altos del mismo color. Todos los miembros de un equipo tienen que llevar calcetines o cobertores de pierna de idéntico color, diseño y longitud. Todos los miembros de un equipo pueden llevar calcetines cortos del mismo color, diseño y longitud.

Equipamiento Ilegal - ARTÍCULO 7
Decisión Aprobada 1-4-7

I. A33 lleva un pañuelo debajo de su casco y parte de este pañuelo sale por la parte posterior del casco. **APLICACIÓN:** Ilegal. Los pañuelos pueden utilizarse pero tienen que estar bajo el casco de forma que ninguna parte del pañuelo tiene que ser visible cuando esté colocado el casco. Un pañuelo visible se considera un accesorio del uniforme. El Equipo A es cargado con uno de sus tres tiempos muertos de la mitad del partido. Si ya ha utilizado sus tiempos muertos, la penalización es de cinco yardas en el punto siguiente.

II. A lo largo de un tiempo muerto cargado al Equipo B, B33 se quita el casco mientras está en el campo de juego y dejando al descubierto un pañuelo que lleva en la cabeza. **APLICACIÓN:** Se le carga al Equipo B un tiempo muerto adicional. Si se han agotado todos los tiempos muertos, el Equipo B será penalizado con cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 3-3-6 y 3-4-2-b-2).

III. Ambos equipos entran en el campo antes del partido vistiendo camisetas de color. El equipo visitante no ha obtenido el acuerdo por escrito del equipo local acerca de vestir camisetas que no sean blancas, o si lo ha obtenido la Competición no ha certificado que las camisetas que visten los equipos sean contrastantes. **APLICACIÓN:** Falta del

equipo visitante por una violación de la regla de las camisetas de color. Se aplicará una penalización de 15 yardas en el punto siguiente tras que la pelota sea declarada muerta tras el snap inicial en cada mitad del partido. Si el snap de apertura de una media parte se retornara para touchdown, las 15 yardas se aplicarían o bien en el try o bien en el siguiente snap.

Aplicación del Equipamiento Obligatorio e Ilegal - ARTÍCULO 8
Decisión Aprobada 1-4-8

I. Tras ser declarada la pelota lista para jugarse, un árbitro identifica a un jugador(es) que obviamente no usa(n) el protector bucal. **APLICACIÓN**: Aunque el snap puedan ser inminentes, se cargará un tiempo muerto al equipo de este jugador (Regla 3-3-6). Si han agotado todos los tiempos muertos, se le penalizará con cinco yardas (Regla 3-4-2-b). El reloj se pondrá en marcha con el snap después de la penalización de cinco yardas a no ser que sea con el propósito de tomar una ventaja de tiempo (Regla 3-4-3). El jugador(es) pueden continuar en el partido si él (ellos) obtiene(n) un protector bucal legal y si el juego no se retrasa más por esta acción.

II. Avanzada la primera parte el Equipo B ya ha dispuesto de sus tres tiempos muertos. Al final de una jugada el Line Judge observa que B44, jugador que ha participado en la jugada previa, lleva un protector de ojos que está tintado o que no es claro. **APLICACIÓN:** Violación en la equipación. Puesto que el Equipo B ya no tiene más tiempos muertos serán penalizados con una falta a pelota muerta por retraso de juego. Cinco yardas de penalización en el punto siguiente. B44 no puede volver a entrar en el terreno de juego con ese protector (Reglas 1-4-8, 3-4-2-b-2).

Regla 2
Definiciones

SECCIÓN 4. Atrapar, Recuperar, Posesión

Atrapar, Interceptar, Recuperar - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 2-4-3

I. B1 intenta atrapar un punt (sin señal de fair catch) que ha cruzado la zona neutral y la pelota golpea en su hombro (un muff) y se eleva en el aire. La pelota no toca el suelo. A1, estando en el aire, recibe la pelota en vuelo y, al retornar al suelo, toca lo primero de todo fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en el punto donde la pelota ha cruzado la sideline. Primero y 10.

II. *No se aplica.*

III. A3 recibe en el aire un pase en la yarda 40 del Equipo A. Tan pronto recibe la pelota es contactado por B1 y toca el suelo fuera de límites con la pelota en la yarda 37 del Equipo A. **APLICACIÓN:** Pase incompleto (Regla 7-3-7-a).

IV. En segundo down, A1 hace un fumble, la pelota bota en el suelo y se eleva en el aire. B2 recibe la pelota en el aire y cae al suelo fuera de límites (a) por delante del punto de fumble o (b) por detrás del punto de fumble. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A en el punto de fumble. (b) Pelota para el Equipo A en el punto donde la pelota ha cruzado la sideline (Regla 4-2-4-d).

SECCIÓN 19. Pases

Pase Hacia Adelante y Hacia Atrás - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 2-19-2

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

SECCIÓN 23. Snap de la Pelota

Decisión Aprobada 2-23-1

I. Cuarto y goal en la yarda cinco del Equipo B. A12 realiza un muff del snap legal de A55, y (a) cualquier jugador del Equipo A recupera y avanza la pelota hasta la end zone, o (b) un jugador del Equipo B recupera y avanza la pelota. **APLICACIÓN:** El snap es un pase hacia atrás y puede ser avanzado por cualquier jugador. (a) Touchdown. Dado que es un pase hacia atrás y no un fumble, no hay ninguna restricción para que un jugador del Equipo A recupere y avance la pelota. (b) La pelota continúa en juego.

SECCIÓN 30. Clasificación de las Jugadas

Jugada de Carrera - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 2-30-4

I. A21 atrapa un pase hacia adelante con sus rodillas en el suelo. El pasador es objeto de rudeza a lo largo del pase. **APLICACIÓN:** La recepción de A21 ha empezado una jugada de carrera, la cual finaliza inmediatamente. Penalizar la agresión con 15 yardas desde el final de la carrera, primer down para el Equipo A.

II. Tercero y 10. A21 atrapa un pase hacia adelante y hace un fumble cuando es placado después de ganar 10 yardas. El fumble es recuperado del suelo por A24, cinco yardas por delante del punto de fumble. A lo largo del pase, el pasador es objeto de rudeza. **APLICACIÓN:** Penalizar con 15 yardas desde el punto de la recuperación por A24 (final de la última carrera), primer down para el Equipo A.

Regla 3

Periodos, Factores de Tiempo Y Substituciones

SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo

Períodos Extra - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 3-1-3

I. En una jugada que no es un try, el Equipo B anota un touchdown tras interceptar un pase hacia delante, o recuperar un pase hacia atrás o recuperar un fumble. **APLICACIÓN**: El período y el partido han acabado, y el Equipo B es el ganador.

II. A lo largo de la primera serie de posesión de un período, el Equipo B intercepta un pase hacia delante o un fumble o recupera un fumble o un pase hacia atrás, pero no anota un touchdown. **APLICACIÓN**: Termina la serie de posesión del Equipo A y el Equipo B inicia su serie. El Equipo B pasa a ser el Equipo A cuando el Referee declare la pelota lista para jugarse.

III. *No se aplica.*

IV. *No se aplica.*

V. *No se aplica.*

VI. A lo largo de la primera serie de posesión de un período, el Equipo B gana la posesión y pierde después la pelota, recuperándola el Equipo A, el cual (a) anota un touchdown; (b) no anota ningún touchdown. **APLICACIÓN**: (a) La anotación cuenta. Tanto en (a) como en (b) el Equipo A termina su serie de posesión y el Equipo B comienza su serie de posesión del período, después del try para (a).

VII. A lo largo de la primera serie de posesión de un período, el Equipo A hace un fumble que entra en la end zone del Equipo B en el segundo down de una serie. El Equipo B recupera y mata la pelota en su end zone. **APLICACIÓN**: Termina la serie de posesión del Equipo A. El Equipo B comienza su serie de posesión.

VIII. A lo largo de la primera serie de posesión de un período, B10 intercepta un pase hacia delante en su yarda seis y mata la pelota en su end zone. **APLICACIÓN**: Safety: dos puntos para el Equipo A. La serie de posesión del Equipo A ha finalizado. El Equipo B pondrá la pelota en juego, primero y 10 en la yarda 25 del mismo extremo del campo.

IX. *No se aplica.*

X. En la primera serie de posesión de un período, el Equipo A anota un touchdown. En el try el Equipo B intercepta un pase y lo retorna para anotar un touchdown de dos puntos. **APLICACIÓN**: El Equipo B iniciará su serie de posesión en la yarda 25, con el Equipo A liderando el marcador de la prórroga por 6-2.

XI. Tras el final de la primera serie de posesión del Equipo A, el Equipo B comete una falta a pelota muerta. **APLICACIÓN:** El Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de yarda 40, primero y 10.

XII. Durante la primera serie de posesión de un periodo, A12 lanza un pase hacia delante y el Equipo A es sancionado por un shift ilegal. B25 intercepta el pase, y B38 comete un clipping antes de que B25 cruce la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Anotación no otorgada. Las penalizaciones se compensan entre sí y el down no se repite. La serie de posesión del Equipo A termina y el Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de yarda 25. La penalización no se lleva a la siguiente serie.

XIII. Durante la segunda serie de posesión de un periodo B25 intercepta un pase y lleva la pelota hasta atravesar la goal line del Equipo A. Durante la carrera B79 hace un clipping en el centro del terreno de juego. **APLICACIÓN:** No hay touchdown. O bien el partido ha terminado o bien se iniciará el siguiente periodo con primero y 10 en la yarda 25, puesto que la penalización no se arrastra.

XIV. Durante la primera serie de posesión B37 intercepta un pase hacia delante y tiene el campo despejado hacia la goal line cuando realiza un gesto obsceno hacia el oponente más cercano. **APLICACIÓN:** La anotación del Equipo B se cancela y la penalización se lleva a la siguiente serie. El Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de yarda 40, primero y 10 (Reglas 3-1-3 y 3-1-3-g-1 y 2).

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego e Interrupciones

Extensión de los Períodos - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 3-2-3

I. A lo largo de la extensión de un período después de que la pelota se haya declarado lista para jugarse y antes del snap, el Equipo A comete una falta. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. El Equipo A es penalizado por la falta y tiene derecho a completar el down.

II. *No se aplica*

III. *No se aplica.*

IV. *No se aplica.*

V. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. Después del touchdown, pero antes del try, cualquiera de los dos equipos hace una falta. **APLICACIÓN:** El período sólo se alargará para realizar el try. La penalización puede ser aplicada en el try o en el siguiente snap, que será en siguiente periodo.

VI. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. A lo largo de la anotación del try del Equipo A, el Equipo B hace una falta. **APLICACIÓN:** No se alarga el periodo para el siguiente snap. El Equipo A puede aceptar la penalización y repetir el try, o declinar la penalización y aceptar la anotación. Las penalizaciones por faltas personales se pueden aplicar en el siguiente snap o en el punto siguiente en periodos extras.

VII. El Equipo A anota un touchdown a lo largo de un down durante el cual se agota el tiempo. Tras acabar el try, cualquiera de los dos equipos comete una falta a pelota muerta. **APLICACIÓN:** El try puede ser repetido cuando se acepta una penalización por una falta a pelota viva que tiene lugar a lo largo del try; la penalización por una falta a pelota muerta se aplicará también entonces en la repetición del try. No se extenderá el periodo para aplicar una falta a pelota muerta. Si es aceptada, la penalización tiene que ser aplicada en el snap que da inicio al siguiente periodo o en el punto siguiente en periodos extra.

VIII. El tiempo expira en la primera mitad en una jugada en la que A12 está más allá de la zona neutral cuando completa un pase a A88 en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** El Equipo B acepta la penalización para anular la anotación, pero el periodo no se extiende puesto que la penalización incluye una pérdida de un down. La primera mitad del partido termina.

Tiempo Mínimo para una Jugada después de un "Spike" - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 3-2-5

I. Terminando un cuarto el Equipo A, sin tiempos muertos, consigue un primer down, parando el reloj con 0:03. El equipo A pretende hacer un spike y hacer una jugada adicional. El referee hace sonar su silbato y la señal, lo cual arranca el reloj de partido. El quarterback recibe el snap y alza la pelota sobre su cabeza antes de lanzarla directamente al suelo. El reloj de partido muestra 0:00. APLICACIÓN: El tiempo del cuarto ha terminado. Aunque quedaban 3 segundos del reloj de partido cuando el referee señaló el arranque, no hay garantía de tener tiempo suficiente para hacer otra jugada además de hacer el "spike". El ataque debe ejecutar el "spike" con la duración apropiada.

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos: Inicio y Parada del Reloj

Tiempo Muerto - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 3-3-1

I. En tercer down y 2 ½ yardas por ganar, A45 hace un fumble de una pelota viva después de ganar tres yardas. Los árbitros no pueden determinar quién ha recuperado la pelota, de manera que el Line judge hace la señal de parar el reloj mientras se está localizando la pelota. Se encuentra que está en posesión de A45 y (a) no ha superado la línea por alcanzar o (b) ha superado la línea por alcanzar. **APLICACIÓN:** El reloj de 40 segundos se inicia cuando la pelota es declarada muerta. (a) El referee hará inmediatamente la señal de que se ponga en marcha el reloj del partido. (b) El reloj del partido se pondrá en marcha con la señal del referee de que la pelota esté lista para jugarse.

II. En segundo down y 14 yardas por ganar, A45 gana seis yardas y es placado con la pelota en posesión. El Linesman, confundiendo el primer palo de la cadena por el segundo, hace erróneamente la señal de parar el reloj. **APLICACIÓN:** Tan pronto como el error sea detectado por cualquier árbitro, el árbitro que detecta el error hará la señal de reloj en marcha.

III. El Equipo A hace un fumble o la pelota queda libre después de un pase hacia atrás. Varios jugadores se lanzan encima de la pelota, creando una pila. **APLICACIÓN:** El árbitro (o árbitros) de cobertura pararán el reloj del partido y el reloj de 40 segundos iniciará su marcha. En el momento que se tenga un conocimiento positivo de qué equipo ha recuperado la pelota, el referee indicará la dirección según la posesión e iniciará el reloj del partido (a) inmediatamente si el Equipo A ha recuperado cerca de la línea para ganar (no es un primer down), o (b) en el snap si la ha recuperado el Equipo B.

IV. Se rompe o se rasga un cordón de bota, o de una protección, la camiseta, el número o equipamiento. **APLICACIÓN:** No se concede un tiempo muerto a discreción del referee para repararlo o substituirlo.

Iniciando y Parando el Reloj - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 3-3-2

I. Cuarto down y seis. El Equipo A hace una jugada de carrera que acaba dentro de límites, ganando (a) ocho yardas o (b) cinco yardas. B1 está en offside durante la jugada. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista para jugarse. (b) Pelota para el Equipo A. Cuarto y uno. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista (Reglas 3-3-2-e-1 y e-4).

II. Cuarto down y cuatro. El Equipo A hace una jugada de carrera, la cual acaba dentro de límites, ganando (a) seis yardas o (b) tres yardas. B1 está en offside a lo largo de la jugada. **APLICACIÓN:** (a) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista para jugarse. (b) Pelota para el Equipo A. Primer down y 10 después de aceptar la penalización. El reloj se pone en marcha con la señal de pelota lista.

III. Tercer down y cuatro. El pase del Equipo A es interceptado por B1, quien es placado dentro de límites. B2 estaba en offside a lo largo de la jugada. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A. Primero y 10. El reloj se pondrá en marcha con la señal de pelota lista.

A pesar de que el reloj se paró para conceder un primer down al Equipo B, el Equipo B no realizará el snap de la pelota.

IV. Finalizando el segundo o el cuarto periodo, el portador de la pelota A37 sale fuera de límites. Al detenerse el reloj del partido muestra (a) 2:00 ó (b) 1:59. **APLICACIÓN:** (a) El reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista para jugarse. (b) El reloj del partido se iniciará con el snap.

V. Finalizando el segundo o el cuarto periodo, el Equipo A tiene segundo y 8. B44 intercepta un pase legal hacia delante y lleva la pelota fuera de límites. B79 estaba en la zona neutral en el momento del snap. Al detenerse el reloj del partido se lee en él (a) 2:00, o (b) 1:59. **APLICACIÓN:** El Equipo A acepta la penalización y mantiene la posesión de la pelota. En ambos casos, (a) y (b), el reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista, puesto que el Equipo B no realizará el snap en la siguiente jugada.

Tiempos Muertos Cargados a los Equipos - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 3-3-4

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

Tiempo Muerto por una Lesión - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 3-3-5

I. Al final de una jugada, con el reloj del partido corriendo, el referee advierte que A22 está sangrando. **APLICACIÓN:** El referee parará el reloj y declarará un tiempo muerto por lesión. A22 dejará el campo de juego o la end zone para ser tratado por el personal médico. A menos que se haya producido también una lesión de un jugador del Equipo B el reloj de jugada se establecerá en 25 segundos, y se iniciará a la señal de pelota lista (Regla 3-2-4-c-4).

II. Después de ser tratado de una herida sangrante o supurante, A22 (D.A. 3-3-5-I) intenta entrar al campo antes del siguiente snap. **APLICACIÓN:** A no ser que el periodo se haya acabado o que el Equipo A haya solicitado un tiempo muerto, A22 tiene que continuar fuera del campo por una jugada. En cualquier caso solo puede retornar bajo aprobación del personal médico profesional de su equipo.

III. La camiseta de B52 tiene manchas de sangre. **APLICACIÓN:** A no ser que el árbitro determine que la camiseta está saturada de sangre. B52 puede continuar en el campo. (*Nota:* Se entiende por saturada que esté empapada de sangre. Si la sangre ha penetrado a través de la ropa hasta la piel o puede ser transferida a otro jugador o árbitro, la ropa está saturada).

IV. Un árbitro advierte que la camiseta de B10 está empapada de sangre. **APLICACIÓN:** B10 tiene que dejar el juego hasta que el personal médico determine si se tiene que cambiar la camiseta.

V. B10 placa a A12. Un árbitro determina que la camiseta de B10 está saturada con la sangre de un corte en el brazo de A12. **APLICACIÓN:** Ambos jugadores tienen que

dejar el juego -A12 para el tratamiento de su herida abierta, B10 para que el personal médico determine si es necesario que se cambie la camiseta.

VI. A lo largo de un intervalo de pelota muerta, A85 advierte que tiene una herida sangrante en su brazo. Voluntariamente va al área de equipo y es sustituido por A88. **APLICACIÓN:** Es una sustitución legal y no hay variación en el control del tiempo del partido. A85 puede volver al juego después de que la herida sea tratada, pero se tiene que acoger a las reglas de sustituciones.

VII. En segundo down el portador de la pelota del Equipo A es placado entre límites. El reloj es detenido por una lesión de un jugador del Equipo B. (a) Ningún otro jugador se ha lesionado durante la jugada. (b) También se ha lesionado durante la jugada un jugador del Equipo A. (c) El referee concede un tiempo muerto de medios de comunicación. **APLICACIÓN:** En (a), (b) y (c) cuando se pueda proceder a la reanudación del partido, el referee indicará que el reloj de jugada se establezca en 40 segundos. Tanto el reloj de jugada como el del partido se iniciarán con la señal de pelota lista.

VIII. Terminando la mitad el portador de la pelota A35 es placado. B79 cae al suelo lesionado y los árbitros detienen el reloj de partido, que muestra (a) 12 segundos; (b) ocho segundos. **APLICACIÓN**: El equipo A tiene la opción de restar 10 segundos. Si no hay sustracción de tiempo el reloj de partido arrancará con el snap. Si el equipo A acepta la opción, (a) quedan dos segundos en el reloj de partido que empezarán a la señal del referee; (b) el tiempo de la mitad ha terminado.

IX. Terminando la mitad expira el portador de la pelota A35 es placado más allá de la línea a ganar. B79 cae al suelo lesionado. **APLICACIÓN**: No hay opción de restar 10 segundos porque el reloj de partido se para con el primer down además de por la lesión. El reloj de partido arranca a la señal del referee.

Casco Fuera - ARTÍCULO 9
Decisión Aprobada 3-3-9

I. Tras ser declarada muerta la pelota A55 bloquea a B33 en su cintura, tirándolo al suelo. Tan pronto como A33 toca el suelo se sale su casco. **APLICACIÓN**: Falta a pelota muerta de A55, 15 yardas desde el punto siguiente. B33 debe dejar el terreno de juego para el siguiente down al haberse salido su casco en un lace de jugada y no debido a una falta contra el casco. B33 puede permanecer en el campo si el equipo B pide un tiempo muerto.

II. Terminando el primer cuarto el portador de la pelota A22 es placado legalmente y su casco sale fuera justo en el momento en el que su espalda toca el suelo. El reloj del partido muestra 0:00. **APLICACIÓN**: A22 debe dejar el partido el siguiente down, con el que se iniciará el segundo cuarto. El caso de A22 se salió por un lance de juego pero no por una falta por parte del Equipo B contra su casco. Sin embargo, A2 puede permanecer en el campo si el equipo A pide un tiempo muerto.

III. Durante el down el casco de A22 se sale (sin falta contra el casco por parte de la defensa) y B77 cae al suelo lesionado. El portador de la pelota es placado dentro de límites. Cuando se detiene el reloj de partido muestra 0:58 para terminar el cuarto cuarto. **APLICACIÓN**: A menos que el Equipo A pida un tiempo muerto, A22 debe salir del campo durante una jugada. El reloj de jugada se establece en 40 segundos debido a la lesión de un jugador defensivo, en lugar de a 25 segundos debido a la salida del casco de un jugador ofensivo. No hay opción de sustracción de 10 segundos puesto que

el reloj se detuvo por ambos motivos, la salida del casco y la lesión, y ambas ocurren a jugadores oponentes.

IV. Durante el down el casco de A22 se sale (sin falta contra el casco por parte de la defensa) y A45 cae al suelo lesionado. El portador de la pelota es placado dentro de límites. Cuando el reloj se detiene marca 0:8 en el cuarto cuarto. **APLICACIÓN**: Existe la opción de restar 10 segundos porque la lesión y la salida casco ocurren a miembros de mismo equipo. El Equipo A puede mantener a A22 en el campo y evitar la resta de 10 segundos pidiendo un tiempo muerto.

SECCIÓN 4. Retrasos

Retraso Ilegal del Juego - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 3-4-2

I. Tras un tiempo muerto, uno de los equipos no está preparado para jugar. **APLICACIÓN:** Retraso ilegal. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente.

II. En una jugada de carrera, hacia el final de una mitad, el portador de la pelota del Equipo A es placado entre límites. Los jugadores del Equipo B son deliberadamente lentos desmontando la "pila" en un intento obvio de consumir tiempo y de evitar que los árbitros pongan la pelota lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por retraso del juego. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj del partido se iniciará en el snap (Regla 3-4-3).

Tácticas Desleales con el Reloj de Partido - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 3-4-3

I. En un intento de agotar el tiempo en el cuarto periodo, el Equipo A pierde el tiempo y excede la cuenta del reloj de jugada. **APLICACIÓN:** Falta por retraso de juego. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj se iniciará con el snap.

II. Con dos minutos restantes en cualquier mitad y con su equipo sin tiempos muertos disponibles, B77 cruza la zona neutral y toca a un jugador del Equipo A en un intento de conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta. Penalización – Cinco yardas desde el punto siguiente. El reloj se iniciará en la señal de pelota lista. A discreción del Referee el reloj de jugada se puede iniciar en 40 segundos. *Nota: Si quedan menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).*

III. Un portador de la pelota, hacia el final del segundo periodo, lanza un pase hacia atrás fuera de límites desde detrás o desde más allá de la zona neutral para conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Penalización - Cinco yardas desde el punto de la falta y pérdida de down. El reloj se inicia con la señal de pelota lista. *Nota: Si quedan menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).*

IV. Un portador de la pelota lanza un pase hacia adelante mientras está más allá de la zona neutral para conservar tiempo. **APLICACIÓN:** Penalización - Cinco yardas desde el punto de falta y pérdida de down. El reloj se inicia con la señal de pelota lista (Regla 7-3-2 Penalización). *Nota: Si quedan menos de un minuto restante en la mitad, esta falta entra en la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4).*

V. Hacia el final del cuarto periodo, el Equipo A va por detrás por cuatro puntos y está jugando para una posible anotación. Tras una jugada de carrera en la que el portador de la pelota es placado entre límites, jugadores del Equipo B van obvia y deliberadamente lentos en quitarse de en medio o utilizan cualquier otra táctica para retrasar el que los árbitros pongan la pelota lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo B, retraso de juego. Cuando la pelota esté lista para jugarse, el referee señalará el inicio de la cuenta de 25 segundos, pero el reloj del partido se iniciará al snap.

Sustracción de 10 Segundos del Reloj del Partido - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 3-4-4

I. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj del partido está corriendo en la segunda mitad. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene tiempos muertos disponibles. Tras la declaración de pelota lista el jugador de línea A66 comete una falsa salida, y cuando los árbitros detienen el reloj del partido ven que quedan (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. El Equipo B acepta la penalización de yardas y la sustracción de tiempo. **APLICACIÓN:** (a) Cinco yardas de penalización con sustracción de 10 segundos del reloj del partido, que se fija en 3 segundos. Segundo y 15 en la B-35. El reloj se inicia a la señal del Referee. (b) El partido ha finalizado. El Equipo B gana.

II. Segundo y 10 en la yarda 30 de B. El reloj del partido está corriendo en la segunda mitad. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene tiempos muertos disponibles. En el momento del snap el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. A22 avanza la pelota para una ganancia de tres yardas hasta la B-27. Cuando la pelota es declarada muerta en el reloj del partido quedan (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Cinco yardas de penalización por formación ilegal. Segundo y 15 en la B-35. Puesto que la formación ilegal no es una falta que cause la parada del reloj, la sustracción de 10 segundos no es aplicable. Tras la administración de la penalización el reloj del partido se iniciará a la señal del Referee.

III. El Equipo A va ganando 24-21 con menos de un minuto de tiempo restante de partido y el reloj del partido corriendo. En tercero y 7 en la yarda B-35 y la pelota lista para jugar, el tackle B55 salta a través de la zona neutral y contacta a A77. Los árbitros detienen la jugada con el reloj del partido señalando 0:38. El Equipo B no tiene tiempos libres disponibles. **APLICACIÓN:** Offside contra el Equipo B. Cinco yardas de penalización y sustracción de 10 segundos del reloj del partido. El reloj del partido se fija en 0:28. Tercero y 2 en la yarda B-30. El reloj se iniciará a la señal del Referee.

IV. Cuarto cuarto con el reloj de partido corriendo. Segundo y cinco en la yarda 20 de B. El tackle B77 está en la zona neutral en el momento del snap, pero no realiza ningún contacto. El quarterback A12 hace un rollout para pasar, corre hacia la yarda 17 de B y lanza un pase adelantado que cae incompleto. El reloj del partido indica 0:15. **APLICACIÓN**: Pase ilegal hacia delante del Equipo A y jugador del Equipo B en offside. Cancelación mutua de faltas. No hay sustracción posible de 10 segundos. Segundo y 5 en la 20 de B. El reloj del partido permanece en 15 segundos y se inicia al snap.

V. Cuarto cuarto con el reloj del partido corriendo y el Equipo A por detrás en el marcador. Segundo y 10 en la 30 de B. El guard A66 está estacionario en tres puntos pero yerra la cuenta del snap y se lanza hacia delante, cometiendo una falsa salida. B77 comete entonces una falta personal a pelota muerta o una falta a pelota muerta por conducta antideportiva. El reloj del partido se detiene en 8 segundos para la finalización del

partido. **APLICACIÓN**: El partido se termina puesto que el Equipo B aceptará la sustracción de 10 segundos asociada a la falsa salida. Por lo tanto la falta a pelota muerta de B77 no se aplica.

NOTA: Si esta acción ocurriera al final de la primera mitad del partido la penalización por la falta de B77 se trasladaría a la segunda mitad. A causa de la sustracción de los 10 segundos se interpreta que la falta ha sucedido de forma efectiva tras el final de la primera mitad y por lo tanto la penalización debe ser trasladada.

SECCIÓN 5. Substituciones

Sustituciones Legales - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 3-5-2

I. Cualquier jugador(es), en exceso de 11, está yéndose claramente pero todavía no ha llegado a la sideline cuando la pelota se pone en juego y este jugador no interfiere con la jugada o los jugadores. **APLICACIÓN:** Penalización - Cinco yardas desde el punto previo (Reglas 7-1-3-b Penalización y 7-1-4-b Penalización).

II. Después de un cambio de posesión de equipo o de un tiempo muerto, la pelota es declarada lista para jugarse. Cuando el Equipo A ya ha completado su formación ofensiva, el Equipo B tiene aún que posicionar a sus jugadores. Al Equipo B se le debe permitir que consuma más tiempo para completar sus substituciones. **APLICACIÓN:** Cualquiera de los dos equipos puede incurrir en una falta por retraso de juego: el Equipo B por no completar sus sustituciones a tiempo (Regla 3-4-2-b-3) o el Equipo A por causar que la cuenta del reloj de jugada expire. Penalización - cinco yardas desde punto siguiente.

III. En tercer down (sin cambio de posesión), el portador de la pelota A27 sale fuera de límites o el pase legal hacia adelante del Equipo A cae incompleto. No hay ningún otro tiempo muerto del referee a lo largo de este intervalo entre downs. Antes del snap del cuarto down, el sustituto B75 entra en el juego y entonces sale sin haber permanecido en el partido por una jugada. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo.

IV. El Equipo A tiene 11 jugadores en el huddle. A81 cree erróneamente que ha sido sustituido y corre hacia su área de equipo. Es enviado inmediatamente de vuelta al campo de juego y asume una posición en la línea de scrimmage cerca de su sideline. Todo el equipo ha estado parado durante un segundo antes del snap y no ha habido ningún tiempo muerto del referee. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva. Un jugador pierde su estado de participante cuando entra en el área de equipo mientras la pelota está muerta, y debe entonces acogerse a las reglas de substitución. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo o 15 yardas desde el punto previo, según haya sido la cobertura del equipo defensivo (Reglas 3-5-2-d y 9-2-2-b).

V. Después de que la pelota esté lista para jugarse y que el Umpire esté en su posición habitual, el Equipo A reemplaza rápidamente algunos jugadores con substitutos, se espera a que todos estén detenidos por un segundo y realiza el snap de la pelota. El Umpire está intentando hacerse con la pelota para permitir los cambios de la defensa, pero es incapaz de evitar el snap. **APLICACIÓN:** La jugada debe detenerse, el reloj del partido pararse y se debe permitir a la defensa que realice sus substituciones de acuerdo a las del Equipo A. No hay falta. El reloj de jugada se establecerá en 25 segundos y se

iniciará con la señal de pelota lista. El reloj del partido se iniciará con la señal de pelota lista o en el snap, dependiendo de su situación en el momento en el que se detuvo la jugada.

VI. Entre downs de scrimmage uno o más substitutos del Equipo B entran en el terreno de juego. Antes del snap del siguiente down el Equipo B tienen más de 11 jugadores intencionalmente posicionados en el terreno de juego tanto tiempo como es posible (en torno a tres segundos) para fingir una formación de defensa, el tipo de defensa y la cobertura de pase. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta del Equipo B, substitución ilegal. Penalización – Cinco yardas en el punto siguiente (Regla 3-5-2-c).

VII. Tras un down que resulta en primero y 10 en la 40 de B, los once jugadores del Equipo A, corriendo en un ataque no-huddle, se mueven a sus posiciones respectivas para la siguiente jugada. La pelota está lista para jugarse cuando A22 entre en el terreno de juego desde su área de equipo, y tras detenerse en la parte superior de los números del suelo él o sus entrenadores se dan cuenta aparentemente de que es el duodécimo jugador. A22 se gira entonces y vuelve a su área de equipo. No se había realizado todavía el snap de la pelota. APLICACIÓN: Falta a pelota muerta por infracción a las substituciones. Por interpretación A22 se ha convertido en jugador entrando en el "huddle efectivo" de su equipo por lo que debe mantenerse en el partido por una jugada. Cinco yardas de penalización. El Equipo A tendrá primero y 15 en la 45 de B (Regla 2-27-9-b).

VIII. *No se aplica.*

IX. *No se aplica.*

Más de 11 Jugadores en el Campo - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 3-5-3

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

II. Después de la señal de pelota lista para jugarse, el sustituto B12 entra en el huddle o en la formación del equipo defensivo y el jugador reemplazado tarda más de tres segundos en abandonar el huddle o la formación y salir del campo de juego. **APLICACIÓN:** Violación a la regla de substituciones. Falta a pelota muerta. (*Nota:* El referee no tiene por qué avisar a un jugador sustituido que deje el huddle inmediatamente.)

III. El Equipo A tiene 11 jugadores en su huddle cuando A27 se acerca al huddle (en un rango de 10 yardas) en el momento en el que éste se rompe. **APLICACIÓN**: Falta a pelota muerta. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 2-27-9-a).

Regla 4

Pelota en Juego, Pelota Muerta, Fuera de Límites

SECCIÓN 1. Pelota en Juego - Pelota Muerta

Pelota Viva que se Convierte Muerta - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 4-1-2

I. Cuarto y 16 en la yarda 50, el Equipo A hace un chut. B1 hace un clipping en la yarda 40 del Equipo B, y B2 hace un muff en la recepción de la pelota chutada en la yarda 25. Mientras la pelota está libre, suena un pitido improcedente. **APLICACIÓN:** Si el Equipo A acepta la penalización, penalizar al Equipo B desde la yarda 50. Pelota para el Equipo A, primero y 10 en la yarda 35. Si el Equipo A declina la penalización, repetir el down.

II. Cuarto y 16 en la yarda 50. En el momento del snap, B1 está en offside. El Equipo A avanza la pelota hasta la yarda 30 donde hace un fumble. Mientras la pelota está libre, suena un pitido improcedente. **APLICACIÓN:** El Equipo A puede rehusar la penalización y poner la pelota en juego en la yarda 30, primero y 10.

Pelota Lista para Jugarse - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 4-1-4

I. El snapper A1 hace el snap de la pelota antes de que el referee declare la pelota lista para jugarse. A2 hace un muff del snap y B1 recupera la pelota. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta, infracción en el snap del Equipo A. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente. Pelota para el Equipo A. La pelota no se ha convertido en viva, y toda la acción tiene que ser parada inmediatamente por los árbitros.

SECCIÓN 2. Fuera de Límites

Jugador Fuera de Límites - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 4-2-1

I. Un portador de pelota dentro de límites toca o es tocado por un jugador o árbitro que está encima de la sideline. **APLICACIÓN:** El portador de la pelota no está fuera de límites.

II. El portador de pelota A1 corre dentro de límites cerca de la sideline cuando es tocado por un sustituto del Equipo B, quien está encima de la sideline. **APLICACIÓN:** La Regla 4-2-1 indica que el jugador está fuera de límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier que no sea un jugador o de un árbitro. Penalización - 15 yardas o cualquier otra penalización por interferencia ilegal (Reglas 9-2-3 y 9-2-5)

Fuera de Límites en el Punto de Máximo Avance - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 4-2-4

I. Un jugador con un pie fuera de límites por detrás de una goal line toca una pelota suelta dentro del campo de juego. **APLICACIÓN:** La pelota está fuera de límites y muere en el punto más avanzado dentro del campo de juego.

Regla 5

Serie de Downs, Línea a Alcanzar

SECCIÓN 1. Serie de A: Iniciada, Rota, Renovada

Máximo Avance - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 5-1-3

I. A1 recibe en el aire un pase legal hacia delante a una yarda dentro de la end zone del equipo oponente. Tan pronto como A1 recibe la pelota, es contactado por B1 y cae al suelo con la pelota atrapada en la yarda uno, donde la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Touchdown (Regla 8-2-1-b).

II. A1 recibe en el aire un pase legal hacia adelante a una yarda dentro de la end zone del Equipo B. Tan pronto como A1 recibe la pelota, es contactado por B1 y su primer contacto con el suelo es con su pie, con la pelota atrapada, en la yarda uno. Tras recuperar el equilibrio, corre y es placado en la yarda cinco del Equipo B. **APLICACIÓN:** No es un touchdown. Pelota para el Equipo A en el punto donde la pelota es declarada muerta por regla.

III. A2 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en la yarda 35 del Equipo A. Tan pronto como A2 recibe la pelota, es contactado por B1 y toca el suelo en primer lugar en la yarda 33 del Equipo A, donde la pelota se declara muerta. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en la yarda 35. Este es el punto de máximo avance.

IV. A4, con la pelota rompiendo el plano de la yarda 50 mientras está en su posesión, se lanza sobre la yarda 50, la cual es la línea por alcanzar para un primer down. Es tirado hacia atrás hasta la yarda 49 del Equipo A, donde cualquier parte de su cuerpo que no sean su manos o pies toca el suelo. **APLICACIÓN:** Primer down en el punto de máximo avance (Regla 4-1-3-b).

V. A6, con la posesión de la pelota y sin ser controlado por ningún oponente, llega a la yarda 50, la cual es la línea por alcanzar para un primer down, y se ve forzado a ir voluntariamente por detrás de la yarda 50. A6 continúa la carrera y es placado en la yarda 49 del Equipo A, donde toca el suelo cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies. **APLICACIÓN:** No es primer down. El punto de máximo avance es la yarda 49 del Equipo A.

VI. A5, con la pelota rompiendo el plano de la goal line mientras tiene posesión de ella, se lanza encima de la goal line y es bloqueado hacia atrás hasta la yarda uno donde toca el suelo cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies. **APLICACIÓN:** Touchdown. La pelota está muerta cuando rompe el plano de la goal line en posesión del jugador A5.

SECCIÓN 2. Down y Posesión Tras una Penalización

Faltas Antes de un Cambio de Posesión - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada de la Regla 5-2-3

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

Faltas Entre Downs - ARTÍCULO 6
Decisión Aprobada 5-2-6

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

Faltas Entre Series - ARTÍCULO 7
Decisión Aprobada 5-2-7

I. Tercer down y cuatro en la yarda 30 del Equipo B. En portador de pelota A22 sale fuera de límites por la yarda 18. B88 hace una falta inmediatamente después de que la pelota salga fuera de límites. **APLICACIÓN:** Primer down y goal para el Equipo A en la yarda nueve. El reloj se iniciará con la señal de pelota lista para jugarse excepto en los dos últimos minutos de cada mitad.

II. Cuarto y cuatro en la yarda 16 del Equipo A. El portador de pelota A22 del Equipo A sale fuera de límites por la yarda 18. A77 hace una falta inmediatamente después de que la pelota salga fuera de límites. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en la yarda nueve. Primer down y goal. El reloj se iniciará en el snap**.**

III. En cuarto down y cinco yardas para ganar, el Equipo A gana seis yardas y se le concede una nueva serie. Después de que la pelota se haya declarado lista para jugarse y antes del snap, A55 comete (a) una falta personal o (b) una falsa salida. **APLICACIÓN:** (a) Primero y 25. (b) Primero y 15.

IV. Pelota para el Equipo A, tercero y cuatro desde la yarda 50. Después de declararse la pelota lista para jugar y antes del snap, B60 invade la zona neutral y contacta con el snapper A50. A61 entonces hace una falta a B60. La falta de A61 es una falta personal. **APLICACIÓN:** Penalizar al Equipo B con cinco yardas por el offside de B60, entonces penalizar al Equipo A con 15 yardas y recolocar el indicador de la línea por alcanzar para que indique primer down y 10 desde la yarda 40 del Equipo A.

V. Tras conseguir un primer down el Equipo A el Umpire sitúa la pelota en el suelo en la 30 de B. El Referee indica al Umpire que se retire de la pelota pero antes de señalar pelota lista para jugar el snapper A55 realiza el snap de la pelota. **APLICACIÓN**: Falta a pelota muerta del Equipo A por retraso de juego. Cinco yardas de penalización, primero y 10 en la 35 de B. NOTA: Se trata de una falta entre series que tiene lugar antes de

que la pelota sea declarada lista para ser jugada en la siguiente serie. Por ello es primero y 10 en lugar de primero y 15 (Reglas 4-1-1, 4-1-4).

Regla 7

Snaps y Pasando la Pelota

SECCIÓN 1. El Scrimmage

Shifts y Falsas Salidas - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 7-1-2

I. Después de un huddle o shift, todos los jugadores del Equipo A se detienen y permanecen estacionarios por un segundo. Entonces, antes del snap, dos o más cambian simultáneamente de posición. **APLICACIÓN:** Los 11 jugadores del Equipo A tienen que continuar estacionarios por un segundo antes del snap, si no lo hacen así será un cambio ilegal. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo (Regla 2-22-1).

II. Diez jugadores del Equipo A hacen un cambio de posición mientras A1 continúa estacionario. A1 entonces comienza a moverse hacia atrás antes de que pase un segundo y se hace el snap de la pelota. **APLICACIÓN:** Si A1, que se está moviendo, no se detiene un segundo con los otros jugadores del Equipo A antes del snap, es una falta a pelota muerta en el snap por falsa salida. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente.

III. Después de que los jugadores del Equipo A se hayan detenido por un segundo, el end A88 se mueve a una posición más abierta y se detiene, y antes de que pase un segundo, el back A36 comienza a moverse hacia atrás. **APLICACIÓN:** Legal. Pero si el back A36 comienza antes de que el end A88 se detenga, el movimiento simultáneo de dos jugadores constituye un shift, y todos los jugadores del Equipo A tienen que estar estacionarios por un segundo antes del snap (Regla 2-22-1).

IV. El Equipo A, en un ataque no-huddle, se está moviendo hacia la línea mientras la pelota es declarada lista para jugar. Aunque algunos jugadores están ya en la línea y detenidos, al menos un jugador no llega nunca a detenerse y se está todavía moviendo cuando se realiza el snap. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta por falsa salida, puesto que el Equipo A no llegó nunca a satisfacer la regla del segundo antes del snap. Los árbitros deben detener el down y penalizar al Equipo A con cinco yardas.

Requerimientos del Equipo Ofensivo - Antes del Snap - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 7-1-3

I. A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage cerca de A88, quien está situado como jugador de línea restringido. El Equipo A se detiene un segundo mientras A21 y A88 están en esas posiciones, y entonces A21 se mueve a una posición legal en el backfield y se detiene. Entonces A88 cambia a una posición más abierta en la línea. **APLICACIÓN:** Legal si tanto A21 como A88 están parados en el momento del snap (Reglas 2-22-1 y 7-1-4).

II. A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage cerca de A88, quien está situado como jugador de línea restringido. El Equipo A se había ya detenido por un segundo cuando A21 deja la línea de scrimmage y se pone en movimiento hacia el backfield. A88 cambia a una posición más abierta en la línea. **APLICACIÓN:** A88 puede

romper la posición de tres puntos dado que ahora está en el extremo de la línea de scrimmage, pero el Equipo A tiene que detenerse de nuevo por un segundo antes del snap para realizar una jugada legal (Regla 7-1-4).

III. B71 cruza la zona neutral hacia el backfield del Equipo A y no amenaza a ningún jugador del Equipo A. A23, legalmente en el backfield, busca intencionadamente el contacto con B71. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, falsa salida. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente.

IV. El snapper A1 levanta o mueve la pelota hacia adelante antes de hacer el movimiento hacia atrás del snap. B2 batea la pelota, haciendo que ruede libre y B3 la recupera. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, snap ilegal, la pelota continúa muerta. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 4-1-1).

V. A66, un jugador de línea restringido entre el snapper y el jugador en el extremo de la línea, o A72, un jugador restringido en el extremo de la línea de scrimmage:

1. Levanta inmediatamente una mano o manos del suelo cuando es amenazado por B1, quien está en la zona neutral. **APLICACIÓN:** Pitar inmediatamente. Falta por offside del Equipo B. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente.
2. Levanta una mano o manos del suelo ante una carga inicial de B1, quien (a) no entra en la zona neutral o (b) entra en la zona neutral pero no amenaza la posición de A66 o A72. **APLICACIÓN:** Tanto en (a) como en (b), pitar inmediatamente. Falta del Equipo A, falsa salida. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente.

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

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

Requerimientos del Equipo Ofensivo – En el Snap - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 7-1-4

I. A30, alineado legalmente como back, inicia un movimiento legal. Se gira de tal manera que está todavía en movimiento legal pero de cara hacia su línea de scrimmage mediante un movimiento lateral. En el snap A30 está girando ligeramente su cintura hacia delante mientras continúa con su movimiento lateral o marcando el paso sin avanzar. **APLICACIÓN**: Legal.

II. A30, colocado legalmente en el backfield, inicia un movimiento legal. Entonces se gira de manera que todavía está legalmente en movimiento pero mirando a su línea de scrimmage al desplazarse lateralmente. En el momento del snap, A30, todavía en el backfield, se está moviendo ligeramente hacia delante de cintura para arriba o su desplazamiento lateral se ha desviado claramente hacia la línea de scrimmage.

APLICACIÓN: Falta a pelota viva en el snap por movimiento ilegal. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo.

III. La formación del Equipo A en el snap incluye sólo 10 jugadores: cinco jugadores en la línea de scrimmage con numeración entre el 50 y el 79, un jugador en la línea con el número 82 y cuatro jugadores en el backfield. **APLICACIÓN:** La formación es legal ya que el Equipo A cumple con no tener más de 4 jugadores en el backfield y tener jugadores en la línea de scrimmage con números del 50 al 79 (cinco).

IV. *No se aplica.*

V. A33, como excepción de la regla de numeración obligatoria, asume una posición en la línea de scrimmage a continuación de A88. Antes del snap A88 cambia su posición al backfield con el flanker del lado opuesto de la línea que cambia y se mueve al final de la línea. **APLICACIÓN:** Formación ilegal. Puesto que A33 es ahora un end está en posición ilegal en el momento del snap (falta a pelota viva). Penalización – Cinco yardas desde el punto previo.

VI. A33, como excepción de la regla de numeración obligatoria, asume una posición en la línea de scrimmage a la izquierda del snapper A85, quien está al final de la línea. Todos los demás jugadores de Equipo A en la línea están a la izquierda de A33. Tras una parada de un segundo, todos los jugadores de la línea excepto A85 se cambian legalmente al otro lado de la pelota, con A33 ahora posicionado como un end. **APLICACIÓN:** Si se realiza el snap con A33 en esa posición es una falta por formación ilegal. A33 debe estar entre los jugadores del extremo de la línea en el momento del snap. Penalización – Cinco yardas desde el punto previo.

Requerimientos del Equipo Defensivo - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 7-1-5

I. El snapper A1 levanta la pelota antes de pasarla hacia atrás, B2 la batea alejándola, y B3 recupera la pelota suelta. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A por un snap ilegal. La pelota continúa muerta porque no se ha puesto en juego mediante un snap legal. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente. El Equipo A mantiene la posesión.

II. El snapper A1 inicia legalmente el snap, pero B2 batea la pelota antes de que A1 complete el snap, y B3 recupera la pelota suelta. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B y la pelota continúa muerta. Penalización - Cinco yardas desde el punto siguiente. El Equipo B no puede tocar la pelota hasta que se haya realizado el snap. El Equipo A mantiene la posesión de la pelota.

III. Antes del snap, un jugador del Equipo B cruza la zona neutral, y sin realizar ningún contacto continúa su carga rebasando a un lineman del Equipo A y dirigiéndose hacia el quarterback. **APLICACIÓN:** Un jugador del Equipo B que está en el lado de la zona neutral del Equipo A y se está moviendo directamente hacia el quarterback mientras está detrás de un lineman del equipo ofensivo es considerado como interfiriendo con la formación del Equipo A. Penalización – falta del Equipo B, offside. Pelota muerta. Cinco yardas desde el punto siguiente.

IV. El linebacker B56 está estacionario dentro de la primera yarda más allá de la zona neutral. En el momento en el que el Equipo A realiza sus señales del snap, B56 amaga hacia la línea en un intento obvio de provocar una falta salida del equipo ofensivo. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta, retraso de juego. Cinco yardas de penalización desde el punto siguiente.

Entregando la Pelota Hacia Adelante - ARTÍCULO 6
Decisión Aprobada 7-1-6

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

SECCIÓN 2. Pase Hacia Atrás y Fumble

Fuera de Límites - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 7-2-4

I. B20 intercepta un pase legal hacia adelante (a) en su end zone, (b) en su yarda tres, y su impulso le lleva dentro de su end zone, o (c) en el campo de juego y retrocede hasta su end zone (sin impulso involucrado). En cualquier caso, B20 hace un fumble hacia delante en la end zone y la pelota sale fuera de límites por la yarda dos del Equipo B. **APLICACIÓN:** La pelota pertenece al Equipo B en el punto del fumble (end zone del Equipo B); (a) Touchback, (b) pelota para el Equipo B en la yarda tres, y (c) Safety (Reglas 8-5-1 y 8-6-1).

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante

Pase Ilegal Hacia Adelante - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 7-3-2

I. El quarterback A10, no estando fuera de la caja de tackles y en un intento de no perder yardas, lanza intencionadamente un pase desesperado hacia adelante que cae incompleto donde ningún jugador elegible del Equipo A tiene una oportunidad razonable de atraparlo. **APLICACIÓN:** Intentional grounding. Penalización - Pérdida de down en el punto de la falta. El reloj se pondrá en marcha con el snap (Regla 3-3-2-d-4) a menos que sea de aplicación la Regla 3-4-4.

II. En los últimos minutos de cualquier mitad, con más de un minuto restante, A10 es incapaz de localizar a un receptor abierto. Para conservar tiempo, lanza un pase hacia adelante que resulta incompleto donde ningún jugador elegible del Equipo A tiene una oportunidad razonable de atraparlo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal hacia delante. Penalización - Pérdida de down desde el punto de la falta. El reloj se pondrá en marcha con la señal de pelota lista (Regla 3-3-2-e-14 y 3-4-3).

III. *No se aplica.*

IV. El snap pasa por encima de la cabeza del quarterback A12, quien está en una formación "shotgun". A12 recupera la pelota e inmediatamente la lanza hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Pase ilegal, no es un intento válido para conservar el tiempo. Penalización – Pérdida de down desde el punto de la falta. El reloj se inicia con la señal de pelota lista (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3).

V. En tercer down cerca del final de una mitad, A1 hace un muff del snap. A1 o A4 atrapa la pelota e inmediatamente la lanza hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Jugada legal.

VI. En tercer down cerca del final de la mitad, A1 -situado a siete yardas detrás del snapper- atrapa el snap e inmediatamente lanza la pelota hacia adelante al suelo. **APLICACIÓN:** Jugada legal.

VII. Con pocos segundos para acabar una mitad y la pelota declarada lista para jugarse, el Equipo A se coloca rápidamente y se hace legalmente el snap de la pelota al quarterback A12, quien lanza la pelota hacia adelante directamente al suelo. La formación del Equipo A no era legal en el momento del snap. Cuando la pelota se convierte en muerta, quedan dos segundos en el reloj del partido. **APLICACIÓN:** Formación ilegal. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo. El reloj se pondrá en marcha con el snap.

VIII. El quarterback A10 corre hacia la sideline por fuera de la posición normal de la figura del tackle, cuando lanza un pase legal hacia adelante que es bateado por un jugador de línea defensivo y la pelota cae al suelo por detrás de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Jugada legal. Sin el bateo la pelota podría haber caído más allá de la zona neutral, por lo que A10 ha satisfecho el espíritu de la regla.

IX. Tercero y 5 en la yarda 40 de A. El quarterback A12 retrocede en el pocket para pasar. Bajo una fuerte presión lanza un pase hacia atrás al back A22 quien lleva la pelota fuera de la caja de tackles. A punto de ser placado A22 lanza un pase adelantado en la yarda A-35 que cruza la zona neutral y aterriza en un área 20 yardas lejos del receptor elegible de Equipo A más cercano. **APLICACIÓN**: Falta, lanzamiento intencional de la pelota al suelo. La excepción de la caja de tackles se aplica solamente al jugador que controla el snap o el pase hacia atrás resultante del snap. Pérdida de down en el punto de la falta. Cuarto y 10 en la 35 de A (Regla 7-3-2-h-Exc.).

X. El quarterback A12 está en una formación shotgun. Hace un muff del pase hacia atrás del snapper y la pelota es recuperada por A63 dentro de la caja de tackles. Bajo una fuerte presión A63 sale de la caja de tackles y lanza la pelota incompleta más allá de la línea de scrimmage. **APLICACIÓN**: Jugada legal. A63 ha controlado el pase hacia atrás resultante del snap (Regla 7-3-2-h-Exc.).

Elegibilidad Perdida por Salir Fuera de Límites - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 7-3-4

I. El receptor elegible A88 sale voluntariamente fuera del campo, vuelve, y es el primer jugador en tocar el pase legal hacia adelante. El toque de A88 tiene lugar en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Toque ilegal. Penalización - Pérdida de down en el punto previo.

II. El receptor elegible A88 sale voluntariamente fuera del campo a lo largo de un down donde es lanzado un pase legal hacia adelante. Vuelve al campo pero no toca la pelota y es objeto de holding por parte de un oponente antes de que la pelota sea tocada por algún jugador. **APLICACIÓN:** No es interferencia en el pase - A88 no es elegible para atrapar el pase legal hacia adelante. Penalización - 10 yardas aplicadas desde el punto previo.

III. El wide receiver A88 es obligado a salir fuera del campo por B1 y entonces corre 20 yardas antes de volver al campo de juego. A88 atrapa un pase legal en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Falta por toque ilegal puesto que A88 no retornó dentro de límites inmediatamente. Penalización – Pérdida de down en el punto previo.

IV. El receptor elegible A44 está trazando su ruta cerca de la sideline. Tan pronto se lanza un pase legal hacia delante que se dirige hacia él, A44 pisa accidentalmente la sideline, salta, hace un muff de la pelota en el aire, retorna al suelo dentro de límites, asegura la pelota y aterriza sobre sus rodillas dentro de límites con la pelota asida firmemente. **APLICACIÓN:** Toque ilegal. Penalización – Pérdida de down en el punto previo. A44 perdió su elegibilidad al pisar fuera de límites, y no la volvió a ganar antes de tocar la pelota.

Elegibilidad Ganada o Recuperada - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 7-3-5

I. El Equipo B toca el pase legal hacia adelante cerca de la sideline mientras el jugador inicialmente elegible A1 está fuera del campo. A1 entra y toca el pase. **APLICACIÓN**: Jugada legal. El toque del Equipo B convierte a todos los jugadores elegibles a lo largo de lo que queda del down.

Pase Completo - ARTÍCULO 6
Decisión Aprobada 7-3-6

I. Dos jugadores oponentes reciben un pase legal hacia adelante mientras los dos están en el aire, y ambos jugadores vuelven al suelo dentro de límites al mismo tiempo. **APLICACIÓN:** Recepción simultánea; la pelota pertenece al equipo pasador (Regla 2-4-4).

II. Dos jugadores oponentes reciben una pelota mientras ambos están en el aire, y un jugador vuelve al suelo dentro de límites antes que el otro. **APLICACIÓN:** No es una recepción simultánea. El pase legal hacia adelante es completo o interceptado por el jugador que ha vuelto al suelo en primer lugar (Regla 2-4-4).

III. Un jugador en el aire recibe un pase legal hacia adelante. Mientras todavía está en el aire, es placado por un oponente que lo sostiene de una manera obvia por un momento antes de llevarlo en cualquier dirección. Entonces aterriza dentro o fuera de límites con la pelota. **APLICACIÓN:** Pase completo. La pelota está muerta en la yarda donde el receptor/interceptor ha sido sostenido de manera que se ha evitado que volviera inmediatamente al suelo (Regla 4-1-3-p).

IV. A80 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en su yarda 30. Mientras todavía está en el aire, es placado por B40 y llevado hacia adelante hasta la yarda 34 del Equipo A, donde es abatido. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en su yarda 34 (Regla 5-1-3-a).

V. A80 recibe en el aire un pase legal hacia adelante en su yarda 30. Mientras todavía está en el aire, es placado por B40 y llevado hacia atrás hasta la yarda 26 del Equipo A, donde la pelota es declarada muerta. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo A en la yarda 30 (Regla 5-1-3-a Excepción).

VI. A86 es bloqueado legalmente y sacado fuera de límites por B18 en la yarda 2 del Equipo B. A86 intenta un retorno inmediato al terreno de juego, estando fuera del

terreno de juego salta y en el aire recibe un pase legal hacia adelante de A16. A86 cae dentro de la end zone del Equipo B completando el pase. **APLICACIÓN:** Touchdown (Reglas 4-1-3-c, 4-2-3-a, 7-3-4 Excepción y 8-2-1-b).

VII. B33 salta desde fuera de límites y está en el aire cuando recibe un pase adelantado legal del Equipo A. Entonces completa la intercepción aterrizando (a) en el campo de juego o (b) en la end zone del Equipo B, donde es placado. **APLICACIÓN:** B33 es un portador de pelota hasta que pierda la pelota o ésta sea declarada muerta por regla. (a) Primero y 10 para el Equipo B; (b) Touchback) (Reglas 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e y 7-3-4).

VIII. Mientras está en el aire, el receptor elegible A89 toca un pase adelantado y lo reimpulsa hacia: (a) el receptor elegible A80, quien atrapa el pase; o (b) B27, quien intercepta el pase. **APLICACIÓN:** Jugada legal, la pelota permanece viva en ambos casos (a) y (b). A89 ha bateado un pase adelantado (Reglas 2-4-3, 2-11-3 y 9-4-1-a).

IX. El receptor A85 sujeta la pelota en el aire y en el proceso de volver al suelo contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo y cae dentro de límites. Inmediatamente después de contactar con tierra la pelota queda libre y toca el suelo. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener el control de la pelota cuando vuelve a tierra en el proceso de atrapar la pelota.

X. El receptor A85 sujeta la pelota en el aire y en el proceso de volver al suelo contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo y cae dentro de límites. Inmediatamente después de contactar con tierra la pelota queda libre pero no llega a tocar el suelo cuando vuelve a ganar su control. **APLICACIÓN:** Pase atrapado. Si el receptor está entre límites y vuelve al campo donde pierde el control, puesto que el receptor permanece entre límites y la pelota nunca toca el suelo el pase es completo.

XI. El receptor A85 sujeta la pelota en el aire y en el proceso de volver al suelo contacta primeramente el suelo con su pie izquierdo dentro de límites y cae fuera de límites. Inmediatamente después de contactar con tierra la pelota queda libre. **APLICACIÓN:** Pase incompleto con independencia de que la pelota contacte o no el suelo, puesto que el receptor está fuera de límites.

XII. El receptor A85 se lanza en la yarda 2 del Equipo B y sujeta un pase hacia delante, y entonces vuelve a caer sobre sí mismo intentando atrapar el pase. Tan pronto como A85 cae al suelo en la end zone la pelota queda libre y cae al suelo. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Cualquier receptor que cae al suelo sobre sí mismo en el proceso de atrapar un pase debe mantener el control de la pelota cuando toca el suelo.

XIII. El receptor A85 sujeta la pelota en el aire sobre la end zone pero es golpeado en el aire por un defensor, que causa que A85 caiga al suelo. Inmediatamente después de contactar el suelo la pelota queda libre. **APLICACIÓN:** Pase incompleto. Un receptor en el aire contactado debe mantener el control de la pelota cuando contacte con el suelo para cumplir todos los requerimientos de un pase completo.

XIV. El jugador elegible A80 está en el aire cuando recibe un pase legal hacia delante. Agarra firmemente la pelota con sus manos, y mientras está retornando hacia el suelo la punta de la pelota toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. A80 mantiene firmemente de la pelota, situación que no cambia durante toda la acción. Las rodillas de A80 tocan entonces el suelo mientras él mantiene el control de la pelota. **APLICACIÓN:** Pase completo.

XV. El jugador elegible A80 está en el aire cerca de la sideline cuando recibe un pase legal hacia delante. Tan pronto vuelve al suelo de cara al campo de juego, la punta de uno de sus pies (a) la arrastra claramente por el suelo dentro de límites antes de caer fuera de límites; (b) toca el suelo dentro de límites y entonces su talón pisa en la sideline en un movimiento continuado. El jugador mantiene el control firme de la pelota en ambos casos. **APLICACIÓN:** (a) Pase completo. (b) Pase incompleto. El toque punta-talón es parte de un único proceso y la interpretación es que ha caído fuera de límites, por lo que no ha atrapado la pelota.

Pase Incompleto - ARTÍCULO 7
Decisión Aprobada 7-3-7

I. Un jugador toca un pase legal hacia adelante mientras está pisando una línea limítrofe. **APLICACIÓN:** La pelota está fuera de límites, el pase es incompleto, y cuenta el down. La elegibilidad del jugador que hace el toque no afecta a esta aplicación (Regla 4-2-3-a).

II. Cuarto down y nueve yardas en la yarda seis del Equipo A. A1 lanza intencionadamente un pase hacia adelante al suelo en su end zone para evitar la pérdida de yardas. **APLICACIÓN:** El capitán del Equipo B puede aceptar la penalización por safety. Si declina la penalización la pelota será para el Equipo B, primer down y goal en la yarda seis.

III. Tercer down y nueve yardas en la yarda seis del Equipo A. A1 lanza un segundo pase hacia adelante desde su end zone. B2 intercepta y es abatido en la yarda 20 del Equipo A. **APLICACIÓN:** El capitán del Equipo B puede aceptar la penalización, que supone un safety, o tomar el resultado de la jugada, reteniendo la pelota para un primer down en la yarda 20 del Equipo A.

Contacto Ilegal e Interferencia en el Pase - ARTÍCULO 8
Decisión Aprobada 7-3-8

I. Un jugador del Equipo B, defendiendo contra un pase legal hacia adelante más allá de la zona neutral, está de espaldas a la pelota y está moviendo sus brazos delante de la cara de un receptor elegible del Equipo A, quien, en el intento de atrapar la pelota, choca con el jugador del Equipo B. **APLICACIÓN:** Interferencia en el pase del jugador del Equipo B, primer down. No estaba haciendo un intento noble de atrapar o de batear el pase.

II. El wide receiver A80, que está a 15 yardas por delante de la zona neutral, se gira hacia la zona neutral. El pasador lanza la pelota por encima de las manos de A80, las cuales están extendidas por encima de su cabeza. La pelota es demasiado alta y va más allá del receptor (pase inatrapable) cuando B2 comete una falta intencionada contra A80. **APLICACIÓN:** Falta personal (Regla 9-1-12-a), no es interferencia en el pase. Penalización - 15 yardas desde el punto previo. Primer down y 10 para el Equipo A. Los infractores flagrantes deben ser descalificados.

III. A83, un wide receiver a 10 yardas del jugador de línea interior más cercano, hace una trayectoria oblicua hacia el medio del campo. Antes de que la pelota sea lanzada, B1, un back, lo bloquea legalmente y lo tira al suelo. **APLICACIÓN:** Legal a no ser que el bloqueo sea por debajo de la cintura (Regla 9-1-6).

IV. En el momento del snap A88 está en la línea a 10 yardas de la posición del tackle, y A44 está en el backfield a cuatro yardas de él. Justo antes de que el pasador del Equipo A suelte la pelota, A88 contacta con B1 cinco yardas más allá de la zona neutral. El pase es

lanzado a A44, quien se ha movido hacia delante y hacia el lado exterior del punto donde A88 ha contactado con B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización - 15 yardas desde el punto previo.

V. Antes de que la pelota sea lanzada, el wide receiver A88 se mueve cuatro yardas hacia delante directamente en frente del defensor B1. En este punto, B1 empuja a A88, quien usa entonces sus manos para contactar con B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo, si el pase legal hacia adelante está más allá de la zona neutral. Penalización - 15 yardas desde el punto previo.

VI. Antes de que la pelota sea lanzada, el wide receiver A88 hace una trayectoria sesgada hacia el parte interior, donde el linebacker B1 intenta bloquearlo. A88 usa sus manos para apartar a B1. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo, si el pase legal hacia adelante cruza la zona neutral. Si el contacto inicial de B1 fue por debajo de la cintura y más allá de la zona neutral, el Equipo B también ha cometido una falta y las faltas a pelota viva quedan compensadas.

VII. El receptor A88 corre 10 yardas y hace un giro de 90 grados hacia la sideline; y después de que la pelota sea lanzada, B2 llega a su altura y lo contacta mediante un placaje, un bloqueo, agarrándolo o empujándolo antes de que A88 toque la pelota, un pase hacia adelante atrapable. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, interferencia en el pase de la defensa. Penalización - Punto de falta y primer down.

VIII. A80, un tight end, corre 10 yardas dentro de la secundaria y corta hacia la portería. B1 está a un paso detrás de él y por la parte externa cuando llega a su altura. Después de que el pase legal hacia adelante haya sido lanzado, B1 lo placa, bloquea, coge o empuja cuando la pelota está encima de las manos extendidas de A80. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por interferencia en el pase del equipo defensivo. Penalización - Punto de falta y un primer down si la infracción tiene lugar a menos de 15 yardas del punto previo; penalización de 15 yardas desde el punto previo y un primer down si la falta es a más de 15 yardas por delante de la zona neutral.

IX. A88 y B2 están corriendo muy cerca el uno del otro antes o después de que la pelota haya sido lanzada. A88 o B2, o los dos, caen cuando se enzarzan sus pies. Ningún jugador ha hecho la zancadilla intencionadamente. **APLICACIÓN:** No hay falta.

X. Antes de que el pase sea lanzado, el wide receiver A88 y el defensa B1 están corriendo el uno al lado del otro hombro con hombro a 15 yardas por delante de la zona neutral. A88 está más cerca de la sideline, y B1 está más cerca de la hash mark. A88 corta hacia el interior, B1 no se mueve, y A88 colisiona con él. **APLICACIÓN:** No hay falta puesto que el pase no ha sido lanzado.

XI. El wide receiver A88 y el defensa B1 están corriendo el uno al lado del otro y hombro con hombro a 15 yardas por delante de la zona neutral. A88 está más cerca de la sideline, y B1 está más cerca de la hash mark. Un pase legal hacia adelante es lanzado hacia la portería. Mientras la pelota está en el aire, A88 corta hacia el interior, en dirección al pase adelantado atrapable. B1 no se mueve y no hace ningún intento de ir por el pase, y A88 choca con él. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, interferencia en el pase de la defensa. Penalización - 15 yardas desde el punto previo y un primer down.

XII. A44, un slot back, corre en una trayectoria de 25 yardas hacia el pylon de la goal line. B1, un safety, está situado entre A44 y el pylon cuando la pelota es lanzada. B1 reduce de una manera obvia su velocidad y choca con A44 antes de que la pelota atrapable

toque el suelo. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B por interferencia en el pase de la defensa. Penalización - 15 yardas desde el punto previo y primer down.

XIII. A80, un tight end, se mueve a través de la formación en una trayectoria de pase a 25 yardas campo adelante, donde contacta con B1, un safety, antes o después de que la pelota haya sido lanzada. A88, un wide receiver situado en el lado opuesto del tight end en el momento del snap, cruza por detrás del contacto de A80 y B1 y atrapa el pase legal hacia adelante. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización - 15 yardas desde el punto previo.

XIV. Cuarto down y goal para el Equipo A en la yarda cinco del Equipo B. El pase legal hacia adelante del Equipo A es incompleto, pero el Equipo B hace una interferencia en su yarda uno o en su end zone. **APLICACIÓN:** Primero y goal para el Equipo A en la yarda dos del Equipo B.

XV. A80 y B60 están intentando atrapar un pase hacia adelante lanzado hacia la posición de A80, quien está por delante de la zona neutral. El pase es muy alto e inatrapable. Cuando la pelota pasa por encima de él, A80 empuja a B60 por el pecho. **APLICACIÓN:** No es interferencia en el pase del equipo ofensivo.

XVI. En un pase legal hacia adelante más allá de la zona neutral, A80 y B60 están intentando atrapar el pase lanzado hacia la posición de A80. A14, quien no intenta atrapar el pase, bloquea a B65 en el downfield, bien antes de que el pase sea lanzado o bien mientras el pase inatrapable está en el aire. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización - 15 yardas desde el punto previo.

Interferencia con Contacto - ARTÍCULO 9
Decisión Aprobada 7-3-9

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

II. En un pase legal hacia delante por detrás de la zona neutral, el elegible A1 ha ganado la posición a B1 y está a punto de tocar el pase cuando B1 lo empuja, y el pase cae incompleto. **APLICACIÓN:** Legal. Las reglas de interferencia no se aplican por detrás de la zona neutral (Reglas 7-3-9-d, 9-1-5 Excepción 4 y 9-3-3-c Excepción 5).

Inelegibles en el Downfield - ARTÍCULO 10
Decisión Aprobada 7-3-10

I. El jugador de línea inelegible A70 corre más de tres yardas más allá de la zona neutral y no contacta con ningún oponente. Se gira hacia un lado y vuelve a cruzar la zona neutral antes de que A10 lance un pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Inelegible en el downfield. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo.

II. El jugador de línea inelegible A70 contacta a un oponente dentro de la primera yarda más allá de la zona neutral. A70 lleva a B4 más de tres yardas por delante de la zona

neutral y entonces se gira y vuelve a cruzar la zona neutral antes de que A1 lance un pase legal hacia adelante que cruza la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, inelegible en el downfield o interferencia en el pase del equipo ofensivo. Penalización - Cinco yardas desde el punto previo o 15 yardas desde el punto previo (Regla 7-3-8-b).

Toque Ilegal - ARTÍCULO 11
Decisión Aprobada 7-3-11

I. Avanzada la mitad, el quarterback A10 no estando por fuera de la caja de tackles, lanza un pase desesperado con la intención de no perder yardas, siendo el pase incompleto después de ser tocado en primer lugar por el inelegible A58, que intentaba atraparlo. **APLICACIÓN:** Falta por pase intencionado al suelo. No hay falta por toque ilegal puesto que el pase es ilegal. Penalización - Pérdida de down en el punto del pase. El reloj se pone en marcha con el snap (Reglas 3-3-2-d-4 y 7-3-2-f). Si el tiempo del periodo expira durante la jugada, el cuarto no se prolonga.

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

Regla 8

Anotaciones

SECCIÓN 2. Touchdown

Cómo se Anota - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 8-2-1

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

II. El portador de la pelota A1, avanzando por el campo de juego, salta en la yarda dos. Su primer contacto con el suelo es fuera de límites tres yardas por delante de la goal line. La pelota, en posesión del portador de pelota, ha pasado por encima del pylon. **APLICACIÓN:** Touchdown (Regla 4-2-4-d).

III. La pelota, en posesión del portador de la pelota A21, que está en el aire, cruza la sideline por la yarda uno, penetra el plano de la goal line extendido hacia fuera y entonces es declarada muerta fuera de límites en posesión de A21. **APLICACIÓN:** La pelota se declarará fuera de límites en la yarda uno (Reglas 2-11-1 y 4-2-4-d).

IV. El quarterback A12 completa un pase hacia delante a un compañero que está estacionario en la end zone del Equipo B. (a) A12 está más allá de la zona neutral cuando lanza la pelota. (b) El receptor tiene el número 73. **APLICACIÓN:** En (a) y en (b) el resultado de la jugada es un touchdown. La penalización se completará de acuerdo a las opciones del Equipo B.

V. El portador de la pelota A22 se lanza hacia la goal line en la yarda 1 de B. La pelota está en su posesión cuando (a) toca el pylon; (b) pasa sobre la parte superior del pylon; (c) cruza la goal línea por dentro del pylon. A22 entonces toca el suelo fuera de límites 3 yardas más allá de la goal line. **APLICACIÓN:** (a), (b) y (c) Touchdown en los tres casos. La pelota en posesión de A22 rompe el plano de la goal line en los tres escenarios.

VI. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Se lanza desde la yarda 2 hacia el pylon o es bloqueado en el aire por un oponente. La pelota, en la mano derecha de A22, cruza la sideline en la yarda 1 de B y pasa por fuera del pylon, y entonces A22 (a) toca el pylon con su pie o mano izquierda; (b) toca el suelo fuera de límites tres yardas más allá de la goal line. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. El plano de la goal line se extiende dado que A22 toca el pylon. (b) No es touchdown. El plano de la goal line no se extiende puesto que A22 no tocó ni el pylon ni el suelo en la end zone. La pelota es regulada como fuera de límites en la yarda 1 de B.

VII. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Lleva la pelota en su mano derecha cuando cruza la extensión de la goal line exteriormente (o sea, a la derecha del pylon) y entonces A22 pisa (a) la goal line; (b) en la sideline a pocas pulgadas de la goal line. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. El plano de la goal line se extiende dado que A22 toca el suelo en la end zone. (b) No es touchdown. El plano de la goal line no se extiende. La pelota es regulada como fuera de límites en el punto en el que cruza la sideline.

VIII. El portador de la pelota A22 avanza hacia el pylon derecho de la goal line. Lleva la pelota en su mano derecha. Su pie golpea el pylon justo antes de que la pelota cruce (a) el pylon o (b) la extensión de la goal line justo a la derecha (fuera de límites) del pylon. **APLICACIÓN:** (a) y (b) No es touchdown en ninguno de los dos casos. Puesto que el pylon está fuera de límites, la pelota muere cuando A22 la golpea con el pie. Así la pelota en ambos casos está muerta antes de que cruce la zone neutral.

IX. El portador de la pelota A1 es contactado y su máximo avance se ve detenido dentro de límites cerca de la goal line y de la sideline a su derecha. Cuando es detenido tiene la pelota en su mano derecha, extendida más allá de la goal line (a) por dentro del pylon; (b) por fuera del pylon. **APLICACIÓN:** (a) Touchdown. La pelota se convirtió en muerta cuando el jugador extendió la mano más allá del plano de la goal line. (b) No es touchdown puesto que ninguna parte del cuerpo de A1 toca ni el pylon ni la end zone. En este caso el plano de la goal line no se extiende.

X. El portador de la pelota A33 corre hacia la goal line del Equipo B. Deja caer la pelota dentro de la primera yarda y, pensando que ha anotado un touchdown, corre dentro de la end zone y luego hacia su ára de equipo. No hay señal de touchdown por parte de ningún árbitro. La pelota tras el fumble toca el suelo por fuera o justo por dentro de la goal line y rueda a lo largo del terreno de juego en la end zone, donde es declarada muerta cuando se detiene y nadie intenta recuperarla. **APLICACIÓN**: Touchdown. La pelota pertenece al último equipo en posesión en el punto de pelota muerta. Por definición un fumble otorgado en la end zone del oponente es un touchdown (Regla 7-2-5).

SECCIÓN 3. Down de Try

Cómo se Anota - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 8-3-1

I. A lo largo de un try y después de haber obtenido la posesión, el Equipo B hace un fumble y el Equipo A lo recupera en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** El Equipo B puede hacer un fumble después de interceptar un pase, atrapar o recuperar un fumble o recuperar un pase hacia atrás. Touchdown. Anotar dos puntos para el Equipo A (Regla 8-3-2-d-1).

II. *No se aplica.*

Oportunidad para Anotar - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 8-3-2

I. En un intento de try, B2 da un nuevo impulso a un fumble del Equipo A que es recuperado por el Equipo B en su end zone. **APLICACIÓN:** Safety, otorgar un punto al Equipo A (Reglas 8-3-1 y 8-5-1).

II. *No se aplica.*

III. *No se aplica.*

IV. *No se aplica.*

V. *No se aplica.*

VI. *No se aplica.*

VII. En un try, B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A en su end zone. Corre con la pelota hasta cruzar la goal line del Equipo A, y (a) no hay faltas a lo largo de la carrera, (b) B3 hace un clipping a lo largo de la carrera o (c) A2 hace un falta a lo largo de la carrera. **APLICACIÓN:** (a) Otorgar dos puntos al Equipo B. (b) No hay anotación, el try ha finalizado, y la penalización es declinada por regla. (c) Otorgar dos puntos al Equipo B, y la penalización es declinada por regla (Reglas 8-3-1 y 8-3-4-a y b).

VIII. En un intento de try, A1 hace un muff del snap mano a mano del snapper y la pelota es recuperada por A2, quien corre hasta la end zone del oponente. **APLICACIÓN:** Conceder al Equipo A dos puntos (Regla 2-10-2).

IX. En un intento de try B75 recupera un fumble en la yarda 2. Tan pronto como B75 intenta avanzar, se le cae la pelota la cual rueda hasta la end zone, donde B61 la recupera y es placado. **APLICACIÓN:** Safety. Otorgar un punto al Equipo A (Regla 8-1-1).

Faltas a lo Largo de un Try Antes de la Posesión del Equipo B - ARTÍCULO 3 Decisión Aprobada 8-3-3

I. *No se aplica.*

II. Ambos equipos hacen una falta a lo largo de un try después de que el tiempo de juego se haya agotado, y el Equipo B no haya ganado la posesión. **APLICACIÓN:** Repetir en el punto previo.

III. A lo largo de un try, el Equipo A avanza la pelota hasta la end zone del Equipo B o completa un pase allí, pero el Equipo A hace una falta a lo largo de la carrera o detrás de su línea antes del pase. **APLICACIÓN:** Cualquier repetición es desde el punto donde la penalización deja la pelota. El privilegio de repetición desde cualquier punto entre las líneas interiores se aplicará sólo cuando la penalización sea por una falta del Equipo B.

IV. Durante un try ambos equipos cometen faltas antes de que el Equipo B intercepte un pase hacia delante. En el retorno, (a) B23 hace un clipping, o (b) A18 placa al portador de la pelota retorciéndole su máscara. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Las faltas se compensan entre sí y se repite el down.

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

Faltas Durante un Try Después de la Posesión del Equipo B - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 8-3-4

I. B15 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A y está corriendo por el medio del campo cuando es placado por A19, quien agarra y tira de la máscara de B15. **APLICACIÓN:** El try ha finalizado, y la penalización es declinada por regla.

II. B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A y corre hasta el medio del campo. A lo largo de la carrera de intercepción, B2 hace un clipping en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** La penalización es declinada por regla.

III. Durante un intento de try de 2 puntos, el Equipo A recibe un pañuelo por shift ilegal. B21 recupera un fumble y en el retorno B45 realiza un clipping y A80 agrede a un oponente. B21 lleva la pelota más allá de la goal line de A. **APLICACIÓN:** A80 es descalificado. La anotación no cuenta, las faltas se compensan entre sí, el down no se repite y el try termina.

IV. Durante un intento de try de 2 puntos, el Equipo A recibe un pañuelo por shift ilegal. B21 recupera un fumble y en el retorno A80 agrede a un oponente. B21 lleva la pelota más allá de la goal line de A. **APLICACIÓN:** La anotación cuenta y la penalización por la falta flagrante de A80 se aplica en el siguiente snap o en punto siguiente del periodo extra. A80 es descalificado.

SECCIÓN 4. Field Goal

No se aplica

SECCIÓN 5. Safety

Cómo se Anota - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 8-5-1

I. A10, después de recibir el snap en su propia end zone, es placado quedando la pelota encima de su goal line, el punto de máximo avance está en el campo de juego. **APLICACIÓN:** Safety. Una parte de la pelota muerta está en la goal line del portador de pelota.

II. *No se aplica.*

III. B1 intercepta un pase legal hacia adelante (no es un try) dentro de su end zone y lo avanza pero no sale fuera de la end zone, donde es abatido. A lo largo de la carrera, B2 hace un clipping a A1 en la end zone. **APLICACIÓN:** Safety. Aplicación desde el punto básico. La penalización deja la pelota en posesión del Equipo B en la end zone.

IV. B1 intercepta un pase o fumble entre su yarda cinco y la goal line, y su impulso le lleva dentro de la end zone. La pelota es declarada muerta en posesión del Equipo B en la end zone. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en el punto donde el pase o fumble fue interceptado. La regla es la misma si B1 recupera un fumble o un pase hacia atrás bajo circunstancias similares.

V. B1 intercepta un pase o fumble entre su línea de cinco yardas y la goal line, y su impulso le lleva dentro de la end zone. Antes de que la pelota sea declarada muerta, B2 hace un clipping en la end zone. B1 no sale de la end zone, y la pelota es declarada

muerta. **APLICACIÓN:** Safety por penalización. La aplicación del punto básico es desde el final de la carrera donde B1 ganó la posesión entre la yarda cinco y la goal line, la falta está por detrás del punto básico.

VI. Un fumble o pase hacia atrás del Equipo A cae al suelo. El Equipo B hace un muff en un intento de recuperar la pelota, pero cruza la goal line del Equipo A, donde el Equipo A se lanza encima de la pelota o ésta sale fuera de límites por la end zone. **APLICACIÓN:** Safety. El impulso proviene del fumble o pase (Regla 8-7-2-a).

VII. A36 intenta un punt desde detrás de su goal line, pero hace un muff de la pelota. Después de recuperarla, corre y toca el pylon que está en la intersección de la sideline y la goal line. **APLICACIÓN:** Safety, a no ser que toda la pelota esté más allá de la goal line cuando el portador de pelota toca la sideline o el pylon. La pelota está muerta en el punto de máximo avance cuando A36 toca el pylon o la sideline (Reglas 2-31-3 y 4-2-4-d y e).

VIII. B40 intercepta un pase en su yarda cuatro del Equipo B. Su impulso le lleva dentro de la end zone cuando hace un fumble en la yarda uno y (a) B40, el jugador que ha hecho el fumble, recupera el fumble en la end zone, o (b) B45, un compañero del jugador que ha hecho el fumble, recupera el fumble en la end zone. **APLICACIÓN:** Safety tanto en el caso (a) como en el (b).

IX. B47 intercepta un pase en la B-3. Su impulso le lleva a la end zone donde hace un fumble. La pelota rueda dentro del terreno de juego. A33 la recupera en la yarda 2 de B pero es contactado y hace otro fumble. La pelota rueda dentro de la end zone y pasa sobre la end line. **APLICACIÓN**: Touchback. Pelota del Equipo B, primero y 10 en su yarda 20. El impulso se aplica solamente si la pelota permanece en la end zone y es declarada muerta allí (Regla 8-6-1).

X. Tercero y 5 en la B-20. El back defensivo B44 intercepta un pase hacia delante en la B-3 y su impulso le lleva dentro de la end zone. Mientras permanece en la end zone hace un fumble de la pelota. Esta rueda hacia delante, entra en el terreno de juego y en el intento de recuperarla la pelota vuelve a entrar en la end zone (a) donde B44 la recupera y es placado: (b) y traspasa la end line. **APLICACIÓN**: (a) y (b) Safety, dos puntos para el Equipo A. El impulso por el que la pelota está en la end zone por segunda vez es el fumble de B44. El intento de recuperarla no añade un nuevo impulso. La regla del impulso no se aplica puesto que la pelota no permaneció en la end zone (Regla 8-7-2).

SECCIÓN 6. Touchback

Cuando se Conseguirá - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 8-6-1

I. Un fumble del Equipo A toca el pylon que está en la intersección de la goal line del Equipo B y la sideline. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B en la yarda 20 (Regla 7-2-4-b).

II. B1 intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A en su propia end zone, después de esto A1 le quita la pelota de su mano mientras está en la end zone del Equipo B. **APLICACIÓN:** Touchdown. La pelota no se vuelve automáticamente muerta cuando es interceptada, sino cuando A1 gana la posesión. No obstante, si en el juicio del árbitro

hay un tiempo perceptible donde el jugador del Equipo B no hace el intento de avanzar después de la intercepción, queda justificada la declaración de un touchback.

III. Tercero y 5 en la B-20. El back defensivo B44 intercepta un pase hacia delante en su end zone. Mientras permanece en la end zone hace un fumble de la pelota. Esta rueda hacia delante, entra en el terreno de juego y en el intento de recuperarla A33 chuta la pelota hacia dentro de la end zone y traspasa la end line. **APLICACIÓN**: Primero y 10 para el Equipo B en su yarda 30. El resultado de la jugada es un touchback, y por lo tanto el punto básico de aplicación de la penalización de 10 yardas por el chut ilegal es la yarda B-20. El touchback se produce por el nuevo impulso dado por A33 al chutar la pelota (Reglas 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2-(a)).

SECCIÓN 7. Responsabilidad e Impulso

Impulso Inicial - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 8-7-2

I. El portador de la pelota A1, mientras avanza hacia la goal line del Equipo B, hace un fumble cuando B1 golpea la pelota de su mano o cuando lo placa por detrás. En cualquier caso, A1 pierde la posesión cerca de la goal line, y la pelota va dentro de la end zone del Equipo B, donde la recupera el Equipo B. **APLICACIÓN:** Touchback. El impulso proviene del fumble del Equipo A (Regla 8-6-1-a).

II. *No se aplica.*

III. *No se aplica.*

IV. *No se aplica*

V. Cuarto down y cinco en la yarda 20 del Equipo B. A30 hace un fumble en la yarda 16 del Equipo B. La pelota rueda hasta la yarda 10 donde B40, intentando recuperar la pelota suelta hace que salga fuera de límites por (a) la yarda 5 del Equipo B o (b) la yarda 18 del Equipo B. **APLICACIÓN:** Fumble fuera de límites en (a) y (b). Dado que el Equipo A no ha llegado a la línea por alcanzar antes del fumble, la pelota es del Equipo B, primero y 10, en (a) la yarda 16 o (b) la yarda 18 del Equipo B (Reglas 5-1-4-f y 7-2-4-b).

VI. Cuarto down y cinco en la yarda 20 del Equipo B. A30 hace un fumble en la yarda 16 del Equipo B. La pelota rueda hasta la yarda 10 donde B40 golpea la pelota suelta (a) hacia atrás y fuera de límites por la yarda cinco del Equipo B o (b) hacia adelante y fuera de límites por la yarda 18 del Equipo B. **APLICACIÓN:** En cualquier caso, es un fumble fuera de límites. En (a), el golpe es legal y es pelota para el Equipo B, primero y 10 en la yarda 16 del Equipo B, dado que el Equipo A no ha hecho un primer down. En (b), es un golpe ilegal, penalizar al Equipo B desde el punto del fumble, pelota para el Equipo A primero y goal (Reglas 5-1-4-f y 7-2-4-b). En (a) el reloj irá al snap, en (b) con la señal de pelota lista.

Regla 9

Conducta de los Jugadores y Otros Sujetos a las Reglas

SECCIÓN 1. Faltas Personales

Faltas por Golpear y Zancallidear - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 9-1-2

I. Un jugador (a) golpea a un oponente con la rodilla o (b) proyecta su rodilla hacia un oponente cuando éste llega para bloquearlo (puede pasar cuando el jugador se encuentre a un bloqueador). **APLICACIÓN:** (a) y (b) Falta personal, golpear con la rodilla. Penalización - 15 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta del Equipo A ocurre por detrás de la zona neutral. Safety si la falta del Equipo A ocurre por detrás de la goal line del Equipo A. Primer down si es falta del Equipo B. Descalificación si es flagrante.

II. A1, un portador de pelota, golpea al placador B6 con su antebrazo extendido justo antes de ser placado. **APLICACIÓN:** Falta personal. Penalización – 15 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral. Descalificación si es flagrante. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A.

Apuntando e Iniciando Contacto con la Coronilla del Casco - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 9-1-3

I. El pasador A12 está en la caja de tackles buscando a un receptor abierto. Antes o justo cuando lanza la pelota, A12 es contactado por su costado a la altura de las costillas, muslos o rodillas por B79, que le golpea con la coronilla de su casco. APLICACIÓN: Falta de B79 por apuntar e iniciar el contacto con la parte superior de su casco. B79 es automáticamente descalificado.

Apuntando e Iniciando Contacto a la Cabeza o Zona del Cuello de un Jugador Indefenso - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 9-1-4

I. El receptor A83 acaba de saltar y recibir un pase hacia delante. Cuando A83 está a punto de recobrar su equilibrio, B45 se lanza contra A83 impactando por encima de los hombros de A83 con sus hombros o su casco. **APLICACIÓN:** Falta de B45 por apuntar e iniciar el contacto contra un oponente indefenso por encima de los hombros. 15 yardas, primer down automático. B79 es automáticamente descalificado.

II. Mientras el portador de la pelota A20 hace un barrido hacia el final del campo y mirando campo adelante, baja su cabeza y contacta con el end del equipo defensivo B89, quien está intentando bloquearlo. Los jugadores chocan casco contra casco. **APLICACIÓN:** No hay falta. Ninguno de los jugadores A20 y B89 son jugadores indefensos, así como tampoco han hecho blanco en su oponente en el sentido de la Regla 9-1-3.

III. A44 está cubriendo el kickoff que inicia la segunda mitad. Mientras A44 está corriendo en la yarda 45 del Equipo B, B66 apunta y se lanza contra A44 desde un lateral, haciendo un bloqueo por el lado ciego. B66 hace contacto con su antebrazo en (a) cuello, (b) parte superior de brazo u hombro de A4. **APLICACIÓN:** (a) Falta de B66 por apuntar a un jugador indefeso e iniciar contacto en la cabeza o área del cuello. Penalización de 15 yardas al final de la carrera. B66 es descalificado. (b) No hay falta. Aunque A44 es un jugador indefenso y B66 le apunta, el contacto de B66 no es en la cabeza o el área del cuello. (Regla 2-27-14)

IV. A12 que normalmente juega de quarterback está alineado como receptor en el backfield y A33 está cinco yardas detrás del snapper en una formación de shotgun. El pase de A33 a A12 es interceptado. Durante la intercepción B55 apunta y se lanza contra A33, golpeándole en el casco. **APLICACIÓN:** Falta de B55 por apuntar e iniciar contacto en la cabeza de un jugador indefenso. Para los propósitos de la Regla 2-27-14, A33 es un jugador indefenso ya que ha jugado el down en el papel de quarterback.

V. El Split End A81 está en el extremo izquierdo de la formación, al exterior del jugador Defensive End B89. En una jugada de sweep en dirección a B89, este se mueve a su izquierda para concentrarse en el portador de la pelota, perdiendo de vista a A81. A81 corta hacia el interior, apunta y se lanza a B89, contactándo con fuerza con su antebrazo en el cuello de B89. **APLICACIÓN:** Falta por apuntar bajo la Regla 9-1-4, 15 yardas de penalización, A81 es descalificado. B89 es un jugador indefenso ya que ha recibido un bloqueo por el lado ciego. (Regla 2-27-14)

VI. El portador de la pelota A33 ha ganado varias yardas y está sujeto por dos defensas. Su avance ha sido detenido pero la pelota no ha sido declarada muerta. El linebacker B55 se agacha y se lanza hacia adelante, llevando su antebrazo a un lateral del casco de A33. **APLICACIÓN:** Falta por apuntar de B55. 15 yardas de penalización, B55 es descalificado. A33 es un jugador indefenso ya que está sujeto por oponentes y su avance ha sido detenido. (Regla 2-27-14)

Bloqueo por Debajo de la Cintura - ARTÍCULO 6
Decisión Aprobada 9-1-6

I. A1, un end, está colocado a 11 yardas por fuera del snapper en el momento del snap. B2 está entre la posición original de A1 y la sideline. A1 bloquea a B2 en dirección opuesta a la pelota en el momento del snap. El bloqueo de A1 es por debajo de la cintura. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal porque es directo al frontal de su oponente.

II. El quarterback A1 es obligado a salir fuera de la protección del pocket, abandonando la zona de bloqueo bajo, y a ir hacia atrás para avanzar después a lo largo del campo. A2, un wide receiver colocado a 12 yardas a la izquierda del snapper, se mueve hacia el downfield y entonces vuelve hacia la zona neutral. A2 entonces bloquea a B2 en la zona neutral y por debajo de la cintura en dirección a la sideline de la derecha. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura ya que no es frontal. Penalización - 15 yardas.

III. En una jugada de carrera o en una jugada de pase de option, el wide receiver A2 está colocado en el momento del snap a 12 yardas a la derecha del snapper. Se mueve hacia el downfield y entonces vuelve hacia la zona neutral. La pelota ha salido de la zona de bloqueo bajo cuando A2 bloquea a B2 ocho yardas por delante de la zona neutral y por debajo de la cintura directamente a la parte frontal de B2 y ligeramente hacia la endline

del Equipo A. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Incluso aunque A2 bloquea por debajo de la cintura directamente al frontal, el bloqueo es hacia su propia end line. Penalización - 15 yardas.

IV. El back A31, un flanker posicionado a la izquerda de la formación, corre un reverso profundo al lado derecho después de recibir la pelota de un compañero. El End A82 en el snap esta posicionado a 10 yardas del snapper al lado derecho de la formación. En cuanto A31 gira el End 82 bloquea a B62 hacia la sideline izquierda. El bloqueo de A82 es por debajo de la cintura y en general por la parte frontal pero por fuera del ancho de "las 10 en punto a las 2 en punto". El bloqueo ocurre por detrás o una yarda más allá de la zona neurtal. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura porque es muy hacia el lateral de su oponente y porque está dirigido hacia la posición original de la pelota. Penalizción – 15 yardas. Se aplica desde el punto precio si la falta ocurre por detrás de la zona neutal.

V. El back A41 está estacionario en el snap directamente detrás del tackle drecho en na formación de línea equilibrada. Su hombro izquierdo está dentro de la caja de tackles. El quarterback entrega la pelota al back A22 que corre directamente hacia adlante. A41 bloquea B2 que se mueve en el backfield del ataque para placar al portador en cuanto A2 alcance la línea de scrimmage. El bloqueo es por debajo de la cintura y claramente por un lateral. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal. A41 está parcialmente dentr de la caja de tackles y detrás del segundo línea en el snap, y en el momento del bloqueo la pelota no había salido de la zona de bloqueo bajo.

VI. El defensive end B88 bloquea por debajo de la cintura contra el tackle A75 una yarda por delante de la línea de scrimmage. El bloqueo es en el lateral del oponente. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal porque tiene lugar dentro del cinturón de 10 yardas. Si este bloqueo hubiese tenido lugar más de cinco yardas de la línea de scrimmage en cualquier dirección habría sido falta.

VII. El back A22 está estacionario o en motion dentro de la caja de tackles en el snap. Mientras la jugada se desarrolla, él lidera un sweep al lado derecho y bloquea por debajo de la cintura contra un linebacker después de que la pelota haya salido de la zona de bloqueo bajo. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal mientras la fuerza inicial del contacto sea por la parte frontal dentro de la región de "las 10 a las 2 en punto" y no hacia la endline del Equipo A. Si A22 está en motion en el snap, su bloque es ilegal si es en dirección hacia la posición original de la pelota.

VIII. Tercero y 7 en la A-30. La pelota está en la hash mark izquierda. El back A22 está separado por fuera del marco del cuerpo del tackle izquierdo, y B40 se mueve hacia fuera para cubrirlo. El handoff va hacia el back A44 el cual hace un sweep hacia el end derecho. Al desarrollarse la jugada B40 sigue la jugada y A22 lo persigue. En la yarda A-40 por delante de la hash mark derecha A22 alcanza a B40 y le bloquea por debajo de la cintura y por delante. La dirección del bloqueo es hacia el downfield y ligeramente hacia la sideline derecha. A44 es placado en la 45 de B. **APLICACIÓN**: bloqueo legal. El bloqueo se hace directamente al frontal de su oponente y es legal sin importar hacia que sideline esté dirigido, ya que no es hacia la endline del Equipo A.

IX. Primero y 10 en la A-40. A12 recibe el snap e inicia un sweep hacia su derecha. El guard A66 va bloqueando por delante de la jugada. Durante el desarrollo de la jugada el linebacker B55 bloquea a A66 por el lado en el muslo en la yarda A-44. A12 sale fuera de límites por la yarda 48 de A **APLICACIÓN**: No hay falta. El bloqueo de B55 por

deajo de la cintura es legal puesto que ocurre a menos de 5 yardas por delante de la zona neutral.

Golpe Tardío, Acción Fuera de Límites - ARTÍCULO 7
Decisión Aprobada 9-1-7

I. Después de que la pelota está muerta, un jugador se lanza encima de un oponente que está postrado en el suelo y que no tiene la pelota. **APLICACIÓN:** Falta personal - Penalización de 15 yardas down desde el punto siguiente y primer si es de un jugador del Equipo B y no entra en conflicto con otras reglas. Se aplicará "piling on" si es a un portador de pelota o a cualquier otro oponente que esté postrado cuando la pelota se convierte en muerta.

Rudeza Contra el Pasador - ARTÍCULO 9
Decisión Aprobada 9-1-9

I. Después de que el pasador A17 suelte la pelota, B68 da dos pasos y carga contra A17, dejando claro que no intenta evitar el contacto. **APLICACIÓN:** Rudeza contra el pasador. El pasador es un jugador indefenso vulnerable a las lesiones, y debe ser altamente protegido. Después de dar dos pasos, B68 debería alejarse de A17, quien ha soltado la pelota, y debería evitar contactar con él.

Chop Block - ARTÍCULO 10
Decisión Aprobada 9-1-10

I. En una jugada de pase hacia adelante, A75 está bloqueando a B66 por detrás de la zona neutral. Mientras A75 mantiene el contacto, A47 bloquea a B66 en el muslo. **APLICACIÓN:** Chop Block, 15 yardas desde el punto previo.

II. Mientras el flujo de la jugada se mueve hacia la izquierda, el tackle derecho A77 se está retirando de su contacto con B50 cuando A27 bloquea a B50 en su rodilla. **APLICACIÓN:** Chop Block, 15 yardas. Aplicación en el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral.

III. Inmediatamente después del snap, el guardia izquierdo A65 y el tackle izquierdo A79 bloquean simultáneamente a B66, que está en la zona neutral. (a) Ambos contactos son en el muslo. (b) Un contacto es en la cintura y el otro en la rodilla. **APLICACIÓN:** (a) Combinación legal de bloqueos abajo-abajo. (b) Falta, chop block.

IV. El Tight end A87 y el wingback A43 están por delante de la jugada cuando ambos simultáneamente bloquean al linebacker B17 que está tres yardas más allá de la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son por encima de la cintura. (b) Un bloqueo es por encima de la cintura y el otro en la rodilla. **APLICACIÓN:** (a) Los bloqueos son legales. (b) Falta, chop Block.

V. Tras el snap de la pelota el snapper A54 roza al nose guard B62 en su camino al bloqueo de un linebacker. A54 realiza un contacto superficial contra B62, o B62 se escapa y usa su mano para iniciar un contacto con A54. Mientras B62 y A54 están en contacto, el guard derecho A68 bloquea a B62 en la rodilla y por delante. **APLICACIÓN:** Legal. A54 no está bloqueando a B62. El contacto accidental o el inicio de contacto de B62 no forman parte de ningún bloqueo combinado, por lo que no puede haber chop block.

Bloqueo por el Collarín - ARTÍCULO 15
Decisión Aprobada 9-1-15

I. El portador de la pelota A20 corre por delante de la zona neutral y cerca de la sideline, cuando el defensa B56 le sujeta por detrás por la parte trasera del jersey, en el collar, o por el collar del protector de hombros. B56 continúa con el contacto durante varias yardas, pero A20 no cae al suelo hasta que es placado por otro defensa. **APLICACIÓN:** Jugada legal. B56 no cometió falta, puesto que no tiró de A20 hacia abajo inmediatamente.

Participación Continuada sin Casco - ARTÍCULO 17
Decisión Aprobada 9-1-17

I. A lo largo de un down el casco de B55 se sale sin que haya habido ninguna falta contra el casco por parte del Equipo A. B55 recupera inmediatamente su casco y se lo coloca, y continúa intentando dar caza al portador de la pelota. **APLICACIÓN:** Falta personal de B55 por continuar su participación tras perder su casco. El reloj se detiene al final del down y B55 debe dejar el campo para el siguiente down (Regla 3-3-9).

SECCIÓN 2. Faltas por Conducta Antideportiva

Actos Antideportivos - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 9-2-1

I. El Equipo B anota un touchdown en un retorno de kickoff, y los sustitutos provenientes del área de equipo del Equipo B, sin ninguna intención de entrar en el juego, corren hasta la end zone para felicitar al portador de la pelota. **APLICACIÓN:** Acto de conducta antideportiva. Penalización - 15 yardas aplicadas en el try o en el siguiente kickoff. Los árbitros deben anotar los números de los jugadores infractores, por una posible descalificación más tarde a lo largo del mismo partido si cometen una segunda falta de conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-Penalización).

II. Tercero y 15 en la yarda 20 de B. El receptor elegible A88 atrapa un pase en la yarda 18 de B y se dirige hacia la goal line. En la yarda 10 de B hace unos "pasos de ganso" y continúa esta acción cuando cruza la goal line. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva por conducta antideportiva. 15 yardas de penalización aplicadas desde el punto de la falta, que es la yarda 10 de B, y repetición del tercer down. Tercero y 20 en la yarda 25 de B.

III. Segundo y 5 en la yarda 40 de B. El back A22 recibe un pase hacia atrás del quarterback, corre en círculo hacia la derecha y se encamina hacia la goal line. El guard A66, colaborando al desarrollo de la jugada, bloquea legalmente a B90 para tirarlo al suelo y después se detiene a su lado en la yarda 30 de B amenazándolo y profiriendo obscenidades. Es señalado con un pañuelo por el Head Linesman, justo cuando A22 está en la yarda 10 de B antes de continuar hacia la end zone. **APLICACIÓN:** Falta a pelota viva por conducta antideportiva. 15 yardas aplicadas desde el punto de la falta, que es la yarda 30 de B, y repetición del segundo down. Segundo y 10 en la yarda 45 de B.

IV. Tercero y 15 en la yarda 20 de B. El receptor elegible A88 atrapa un pase en la yarda 18 de B y se encamina hacia la goal line. Muy cerca de la goal line "bucea" hacia la end zone, cuando no hay ningún jugador del Equipo B más cerca de 10 yardas. El Field Judge no está seguro del punto exacto en el que A88 comenzó su acción de buceo.

APLICACIÓN: Falta por conducta antideportiva. Administrarla como una falta a pelota muerta: el touchdown cuenta y la penalización se aplica en el try o en el siguiente snap.

V. Segundo y 7 en la yarda 30 de B. El nose guard B55 está dentro de la zona neutral en el momento del snap. El back A22 lleva la pelota en una jugada rápida por el centro, llega a una zona sin oposición, y en la yarda 10 de B se gira y entra dando saltitos en la end zone. El Head Linesman y el Line Judge habían señalado el offside, y el Back Judge señaló la acción de A22. **APLICACIÓN:** Compensación mutua de faltas, repetir el down. Segundo y 7 en la yarda 30 de B.

VI. Primero y 10 en la yarda 50. El quarterback lanza un pitch hacia el running back A44, quien corre hacia la derecha y hacia la goal line. El Line Judge, siguiendo la jugada, lanza un pañuelo al linebacker B57 por gritarle obscenidades, quejándose de haber sido agarrado por el tigh-end. A44 anota un touchdown. **APLICACIÓN:** Falta por conducta antideportiva contra B57. La penalización se puede aplicar o bien en el try o en el snap, según la opción elegida por el Equipo A.

VII. Tercero y 15 en la yarda 45 de A. A12 retrocede para lanzar un pase cuando recibe un sack del tackle B77 para una pérdida de 10 yardas. B77 salta sobre sus pies, golpea su pecho, permanece sobre A12 y lo amenaza, fanfarroneando antes los asistentes, recibiendo entonces los pañuelos del Referee y del Line Judge. **APLICACIÓN:** Falta a pelota muerta por la conducta antideportiva de B77. 15 yardas de penalización desde el punto de la falta más un primer down automático. Primero y 10 para el Equipo A en la yarda 50.

VIII. El safety B33 intercepta un pase en la yarda 10 de B y retorna para touchdown. Mientras el Line Judge corre por la sideline, cubriendo la jugada, lanza un pañuelo tras contactar con el entrenador principal del Equipo B que se encontraba en el terreno de juego cerca de la yarda 40 de B. **APLICACIÓN:** A pesar de tratarse de una falta sucedida a pelota viva debe tratarse como una falta a pelota muerta puesto que no es cometida por ningún jugador. El touchdown cuenta y las 15 yardas de penalización se aplican en el try o en el siguiente snap.

IX. Segundo y 5 en la yarda A-45. El portador de la pelota A33 se queda solo y tiene una ruta sin oposición hacia la goal line. En la yarda 2 de B realiza de repente un brusco giro hacia la izquierda y trota a lo largo de la B-2 mientras jugadores del Equipo B empiezan a alcanzarlo. Entonces lleva la pelota dentro de la end zone. A33 a continuación corre hacia las gradas y empieza a chocar las manos con los fans. **APLICACIÓN**: No hay anotación. A33 es cargado con dos faltas por conducta antideportiva, una a pelota viva y otra a pelota muerta. Se aplican ambas penalizaciones de 15 yardas y A33 es descalificado del partido. Primero y 10 para el Equipo A en la yarda 32 de B (Regla 9-2-6).

X. Después de que el portador de la pelota es placado, A55 y B73 se enzarzan en una refriega de la cual los árbitros deben separarlos y lanzar pañuelos. Ambos jugadores son penalizados con faltas personales a pelota muerta. **APLICACION:** Faltas a pelota muerta compensadas. Cada jugador recibe una falta por conducta antideportiva que cuentan para las dos faltas que llevan a la descalificación automática.

Tácticas Desleales - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 9-2-2

I. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse, el Equipo A hace una formación con dos jugadores en una posición abierta a ambos lados del snapper y dos jugadores de línea al lado del snapper. No hay más de cuatro jugadores legalmente en el backfield. El Equipo A envía a dos sustitutos, los cuales se colocan en la línea de scrimmage al lado de los dos jugadores de línea abiertos en el lado del campo opuesto al de su banda de equipo. Esto deja al Equipo A con nueve jugadores en la línea de scrimmage y cuatro en el backfield todos colocados legalmente. Inmediatamente y antes del snap, los dos jugadores de línea más cercanos a su banda dejan el campo y no están en el momento del snap. Hay siete jugadores en la línea de scrimmage, cinco de los cuales son jugadores de línea con números entre el 50 y el 79. **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto previo. Esto es una sustitución simulada de un jugador para confundir al oponente.

II. *No se aplica.*

III. A1 deja el campo a lo largo de un down. El Equipo A hace un huddle con 10 jugadores. El sustituto A12 entra, y A2 simula dejar el campo pero se coloca cerca de la sideline para un pase "sorpresa". **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto previo. Esto es una sustitución simulada de un jugador para confundir al oponente.

IV. Mientras un equipo está colocándose legalmente para intentar un field goal, el potencial holder del chut va hacia su área de equipo pidiendo una bota. Se lanza una bota dentro del campo, y el jugador, en movimiento hacia su área de equipo, se gira hacia la goal line. Se hace el snap de la pelota al jugador que está en la posición de chutador, quien lanza un pase al jugador que se ha girado hacia delante después de pedir una bota. **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto previo.

V. *No se aplica*.

SECCIÓN 3. Bloqueo, Uso de Manos y Brazos

Ayuda al Portador de la Pelota o Pasador - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 9-3-2

I. Intentando ganar yardas el portador de la pelota A44 es enlentecido por los jugadores defensivos que intentan placarlo. El back A22 (a) pone sus manos en las nalgas de A44 y le empuja hacia delante; (b) empuja la pila de compañeros que rodean a A44; (c) agarra el brazo de A44 y trato de empujarlo hacia delante para ganar yardas. **APLICACIÓN:** (a) y (b) Jugada legal. No es falta empujar al portador de la pelota o la pila. (c) Falta por ayudar al corredor. Penalización de 5 yardas con aplicación tres-y-uno. (Regla 9-3-2-b).

Uso de Manos y Brazos Por Parte del Equipo Ofensivo - ARTÍCULO 3
Decisión Aprobada 9-3-3

I. A6 está avanzando la pelota. Durante la carrera A12 bloquea vigorosamente a B2 con un empujón rudo en la espalda y por encima de la cintura. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal por la espalda. Penalización – 10 yardas.

II. Un compañero del pasador o del portador de la pelota, mientras está cargando a través de la zona neutral, contacta con un oponente sin tener sus manos y brazos paralelos al suelo, o sus manos abiertas o cerradas pero sin que las palmas miren hacia el oponente. **APLICACIÓN:** Uso legal de las manos.

III. Un compañero del pasador o portador de la pelota, detrás de la zona neutral, tiene sus brazos paralelos al suelo y contacta con un oponente por encima de los hombros. **APLICACIÓN:** Uso ilegal de manos. Penalización - 10 o 15 yardas por falta personal, aplicación desde el punto previo. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A.

IV. Un compañero del pasador o portador de la pelota lanza un golpe con la mano(s) cerrada a un oponente por debajo de los hombros. **APLICACIÓN:** Falta personal. Penalización - 15 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral. Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A.

V. Las manos de A2 contactan con el jugador del equipo defensivo B2 en un bloqueo legal. B2 se gira para evitar el bloqueo, con lo que las manos de A2 contactan la espalda de B2. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal.

VI. Las manos de A2 contactan la espalda del jugador del equipo defensivo B2 cuando éste se gira para evitar a A2. A2 mantiene sus manos en la espalda de B2 mientras éste avanza hacia el pasador. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal.

VII. Las manos de A2 contactan con el jugador del equipo defensivo B2 cuando éste se gira para evitar al bloqueador A2, entonces las manos de A2 contactan con la espalda de B2. Después de que las manos de A2 pierdan el contacto con B2, A2 avanza y empuja a B2 por la espalda. **APLICACIÓN:** Bloqueo ilegal en la espalda. Penalización - 10 yardas. Aplicar desde el punto previo si la falta ocurre por detrás de la zona neutral (Regla 2-3-4). Safety si la falta ocurre por detrás de la goal line del Equipo A.

VIII. A1 en, delante o detrás de la zona neutral contacta con un oponente con una mano abierta o con las manos cerradas sin que las palmas miren hacia el oponente. **APLICACIÓN:** Bloqueo legal.

IX. A12 reciibe el snap y retrocede para pasar. El defensive end B95 pasa al tackle A12, que está todavía dentro de la caja de tackle. A75 empuja a B95 en la espalda por los números para evitar que consiga placar. El pase de A12 se completa para Touchdown. **APLICACIÓN:** El Touchdown cuenta. No hay falta de A75. Dichas acciones que envuelven la protección de ppase mientras el pasador está dentro de la caja de tackles entran dentro del espíritu de la excepción de la Regla 9-3-3-c y por lo tanto son legales.

Uso de Manos o Brazos por parte de la Defensa - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 9-3-4

I. Antes de que sea lanzado un pase legal hacia adelante, que cruza la zona neutral, el Equipo B agarra al receptor elegible A1, quien está más allá de la zona neutral. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B, holding. Penalización - 10 yardas y primer down, aplicación desde el punto previo.

II. B50, en un intento por llegar al portador, tira del jugador de línea A60 por los hombros y (a) suelta a A60 y sigue hacia el portador; o (b) lo continúa agarrando. **APLICACIÓN:** (a) Legal. (b) Holding. Penalización - 10 yardas, aplicación desde el punto previo.

SECCIÓN 4. Batear y Chutar

Batear una Pelota Suelta - ARTÍCULO 1
Decisión Aprobada 9-4-1

I. *No se aplica..*

II. *No se aplica.*

III. *No se aplica.*

IV. *No se aplica.*

V. *No se aplica.*

VI. *No se aplica.*

VII. Un fumble en el aire del Equipo A es bateado hacia adelante por B1, y la pelota sale fuera de límites por detrás de la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Safety. Batear un fumble en vuelo no es dar un nuevo impulso (Regla 8-7-2-b). Falta del Equipo B. Penalización – 10 yardas.

VIII. Un pase hacia atrás en el aire del Equipo A es bateado por B1, y la pelota sale fuera de límites por detrás de la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Safety. Un pase puede ser bateado en cualquier dirección y la responsabilidad del impulso se carga al pase del Equipo A (Regla 8-5-1-a).

IX. *No se aplica.*

X. Después de interceptar un pase legal hacia adelante del Equipo A en la yarda 20 del Equipo B, B1 hace un fumble en la yarda 38 del Equipo B y B2 da un golpe ilegal a la pelota suelta en la yarda 30. La pelota va hacia adelante y sale fuera de límites. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo B. Penalización - 10 yardas desde el punto de la falta. Pelota para el Equipo B, primero y 10 en la yarda 20. No se incluye la pérdida de down dado que al Equipo B se le concede una nueva serie después de la aplicación de la penalización (Regla 5-1-1-e-1).

XI. *No se aplica.*

Regla 10

Aplicación de las Penalizaciones

SECCIÓN 1. Penalizaciones Completadas

Compensación de Faltas - ARTÍCULO 4
Decisión Aprobada 10-1-4

I. *No se aplica.*

II. *No se aplica.*

III. El Equipo A comete un movimiento ilegal justo en el snap. El pase hacia delante de A1 es interceptado por B1, quien avanza cinco yardas y es placado. El Equipo B cometió un clipping durante la carrera de B1. **APLICACIÓN:** Opción para el Equipo B, que podrá escoger compensación de faltas y repetición del down o declinar la compensación de faltas para retener la pelota tras completar la aplicación de su penalización. En última instancia el Equipo A puede aceptar la penalización por la falta de clipping del Equipo B.

IV. A1 lanza un pase ilegal hacia delante y el Equipo B estaba invadiendo la zona neutral en el momento del snap. B23 intercepta el pase y B10 comete un clipping durante el retorno. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan entre sí y el down se repite. El Equipo B no puede declinar la compensación de faltas puesto que cometió una falta antes de tener posesión de la pelota.

V. Un pase hacia adelante de A1 es interceptado por B1, quien avanza y hace un fumble. B2 recoge la pelota y la avanza cinco yardas más. El Equipo A hace una falta a lo largo o después del down, y el Equipo B hace una falta cuando B2 está avanzando o durante el fumble. **APLICACIÓN:** Si la falta del Equipo A era una falta a pelota viva, el Equipo B puede escoger la compensación de faltas y repetir el down o elegir la opción de retener la pelota con la aplicación de la falta cometida por su equipo. Si la falta del Equipo A era un falta a pelota muerta, el Equipo B tiene que retener la posesión de la pelota después de la aplicación de ambas penalizaciones.

VI. El pase legal hacia delante del Equipo A es interceptado por B45, quien avanza varias yardas. Durante el retorno B23 comete un clipping y A78 bloquea a B45 tirando y retorciendo su máscara. **APLICACIÓN:** Puesto que el Equipo B no cometió faltas antes del cambio de posesión, puede declinar la compensación de faltas y retener la posesión tras la aplicación de la penalización por su clipping.

VII. *No se aplica*.

VIII. A1 recibe el snap en su end zone. El Equipo B estaba en offside, y A1 pisaba la end line antes del snap y recibe la pelota estando fuera de límites. **APLICACIÓN:** Falta del Equipo A, fuera de límites en el momento del snap, se compensa con el offside del Equipo B, y se repite el down [*Nota:* Si el Equipo B no estuviera en offside, el Equipo B podría escoger la penalización por la falta del Equipo A o un safety (Regla 8-5-1-a)].

Faltas a Pelota Muerta - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 10-1-5

I. En cuarto y ocho yardas por ganar, el Equipo A gana cuatro yardas y la pelota es declarada muerta, después de esto B1 es sancionado por "piling on". **APLICACIÓN:** Falta personal del Equipo B. Penalización - 15 yardas desde el punto siguiente. Primero y 10 para el Equipo B (Regla 5-1-1-c). El reloj se iniciará en el snap.

II. Tiene lugar una falta personal o una falta personal descalificante a lo largo de una acción después de un snap que se ha hecho antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse. **APLICACIÓN:** Se tiene que hacer todo tipo de esfuerzo para evitar un snap prematuro y la acción resultante; pero si sucede tenemos una falta, y lo es entre downs. Si son del Equipo A, se aplicarán las dos faltas a pelota muerta. Si la segunda falta era del Equipo B, se aplicarán las dos faltas, con una probable ganancia de 10 yardas para el Equipo A. La falta del Equipo B daría como resultado un primer down automático.

III. Segundo y goal en la yarda tres. El portador de la pelota A14 es abatido y la pelota muere en la yarda uno, y entonces B67 se tira encima de él. A14 se venga golpeando a B67. **APLICACIÓN:** Las penalizaciones se compensan dado que ninguna había sido completada. A14 está descalificado por pelear. Tercero y goal (Regla 10-1-1).

Faltas a Pelota Viva y a Pelota Muerta - ARTÍCULO 6
Decisión Aprobada 10-1-6

I. El Equipo A realiza un punt y está ilegalmente en movimiento en el momento del snap. La pelota, no tocada, sale fuera de límites entre las goal lines, tras lo cual el Equipo B comete una falta personal. **APLICACIÓN:** Posibles opciones: (1) Si el Equipo B elige la repetición del down, el Equipo A será penalizado con 5 yardas desde el punto previo seguidas de una penalización de 15 yardas contra el Equipo B, incluyendo un primer down automático. (2) El Equipo B puede declinar la penalización por el movimiento ilegal y mantener la pelota, primero y 10 tras una penalización de 15 yardas desde el punto de fuera de límites. (3) El Equipo B podría aceptar la penalización de 5 yardas aplicadas en el punto de fuera de límites (Regla 6-3-13) seguido de la penalización de 15 yardas contra el Equipo B (7-1-3-b). En todos los casos el reloj se iniciará al snap (Regla 3-3-2-d-8).

II. El portador de la pelota B17 estando en la yarda 11 del Equipo A se mofa del perseguidor A55 antes de anotar un touchdown en un pase interceptado. Tras que B17 cruce la goal line, es placado por A55 cinco yardas en el interior de la end zone. **APLICACIÓN:** Conducta antideportiva de B17 y falta de A55. Se aplican ambas penalizaciones. La penalización por la falta a pelota viva de B17 se aplica en la yarda 11 de A y la de la falta a pelota muerta de A55 se aplica en el punto siguiente. Primero y 10 para el Equipo B en la yarda 13 de A.

III. B1 hace una falta a lo largo de un down antes de que B2 intercepte un pase legal hacia adelante. Después de que la pelota es declarada muerta, A2 se tira encima de un jugador ("piling on"). **APLICACIÓN:** El Equipo A mantiene la posesión de la pelota después de que el Equipo B sea penalizado. Entonces el Equipo A será penalizado por la falta a pelota muerta (Regla 5-2-3).

IV. El Equipo B está en offside en el momento del snap en su yarda tres (no es un try), y el Equipo A lanza un pase legal hacia adelante dentro de la end zone del Equipo B. El

Equipo B intercepta y corre 101 yardas hasta la end zone del Equipo A, después de lo cual el Equipo A hace un clipping. **APLICACIÓN:** Repetir el down poniendo el Equipo A la pelota en juego en la yarda 16½ del Equipo B.

V. No han habido faltas cuando el Equipo B intercepta un pase legal hacia adelante del Equipo A. En la carrera de retorno, un jugador del Equipo B hace un clipping. Cuando la pelota se convierte en muerta, un jugador del Equipo A se tira encima de un contrario ("piling on"). **APLICACIÓN:** El Equipo B retiene la posesión de la pelota. Penalizar la falta por clipping del Equipo B, seguido de una penalización por la falta a pelota muerta del Equipo A. Las distancias se cancelarán a no ser que el punto de aplicación de una de ellas esté detrás de la yarda 30 y la aplicación sea hacia esa goal line.

SECCIÓN 2. Procedimientos de Aplicación

Puntos de Aplicación - ARTÍCULO 2
Decisión Aprobada 10-2-2

I. *No se aplica.*

II. Un fumble o un pase hacia atrás del Equipo A queda suelto en la end zone del Equipo A, donde la pelota es chutada o bateada ilegalmente por el Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalización – Safety (Regla 8-5-1-b).

III. *No se aplica*.

IV. Un punt del Equipo A desde su end zone es retornado hasta la yarda 30 del Equipo A. A23 hace un clipping a B35 en la end zone del Equipo A durante el retorno. **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera (yarda 30 del Equipo A). Pelota para el Equipo B, primero y diez.

V. Un punt del Equipo A desde su end zone es retornado hasta la yarda 30 del Equipo A. A23 hace un clipping a B35 en la end zone del Equipo A tras que la pelota se convierta en muerta en posesión del Equipo B. **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto siguiente. Pelota para el Equipo B, primero y diez.

VI. *No se aplica*.

VII. El Equipo A hace el snap en su yarda uno, y el portador de la pelota A1 es abatido y la pelota muere en su yarda cinco. El Equipo B hace una falta personal en la end zone mientras la pelota está en juego. **APLICACIÓN:** Penalización - 15 yardas desde el punto básico (yarda cinco).

VIII. *No se aplica*.

IX. Durante la carrera de A1, B25 comete una falta 10 yardas más allá de la zona neutral. Tras avanzar 30 yardas, A1 hace un fumble y la pelota es recuperada por B48, que la lleva hasta cruzar la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalizar al Equipo B desde el punto básico, que es el punto del fumble. El Equipo A retiene la posesión de la pelota (Regla 5-2-3).

X. Primero y 10 en la yarda 30 del Equipo A. A1 avanza la pelota hasta la 40 de B, donde es abatido. Durante la carrera B1 hace un clipping en la yarda 45 del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas. Primero y 10 en la yarda 25 de B.

XI. Primero y 10 en la yarda 40 del Equipo A. A1 alcanza hasta la yarda 40 de B, donde hace un fumble. Durante la carrera de A1 o durante el fumble B2 cometió una falta personal en la yarda 50. B1 recupera y retorna la pelota cruzando la goal line del Equipo A. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera relacionada con la falta (yarda 40 del Equipo B) y primer down para el Equipo A.

XII. *No se aplica*.

XIII. El Equipo B intercepta un pase legal hacia delante, y el jugador que lanzó el pase recibe una falta durante el retorno. **APLICACIÓN:** Pelota para el Equipo B, primero y 10, tras la aplicación de la penalización (Reglas 2-27-5, 5-2-4 y 9-1-2).

XIV. B1 intercepta un pase legal hacia adelante (no un try) profundo en su end zone y avanza pero no sale de la end zone, donde es abatido. A lo largo de la carrera, B2 hace un clipping a A1 en (a) la yarda 25 de A; (b) en la yarda 14 de A; (c) en la end zone. **APLICACIÓN:** El punto básico es la yarda 20 del Equipo B. (a) Primero y 10 en la yarda 1 de B. (b) Primero y 10 en la yarda 7 de B. (c) Safety. (Reglas 8-5-1-b, 8-6-1 y 10-2-2-d-2-a).

XV. B17 intercepta un pase legal hacia adelante (no un try) profundo en su end zone y, cuando intenta salir fuera de la end zone con la pelota, A19 hace un clipping en la end zone. Después de la falta y antes de que B17 abandone la end zone, B17 hace un fumble y la pelota es recuperada por A26 en la yarda dos. **APLICACIÓN:** Penalización – 15 yardas desde la goal line. Pelota para el Equipo B, primero y 10 en su yarda 15 (Regla 10-2-2-d-2-c).

XVI. *No se aplica*.

Faltas Durante o Después de un Touchdown o Try - ARTÍCULO 5
Decisión Aprobada 10-2-5

Faltas durante un touchdown del Equipo A:

I. Durante una carrera de touchdown el Equipo B comete un clipping en el terreno de juego o en la end zone. **APLICACIÓN:** El Equipo A tiene la opción de que la penalización se aplique en el try o en el siguiente snap (Regla 10-2-5-a-1).

II. El Equipo B comete una falta personal a lo largo de un down en el que el Equipo A anota un touchdown, y entonces el Equipo A hace una falta después de la anotación y antes de la señal de pelota lista en el try. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en el try o en el siguiente snap. El Equipo B entonces tiene también la posibilidad de penalizar al equipo A en el try o en el siguiente snap. Las yardas penalizadas por faltas a pelota viva y a pelota muerta pueden compensarse entre sí (Regla 10-2-5).

III. El Equipo B hace un holding a lo largo de una carrera de touchdown del Equipo A. El Equipo A hace una falta después de la anotación. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. La penalización del Equipo B se declina por regla. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en el try o en el siguiente snap. (Regla 10-2-5-c).

IV. Un jugador del Equipo B golpea a un oponente a lo largo o después de una carrera de touchdown del Equipo A. El Equipo B está en fuera de juego en la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. Descalificar al jugador del Equipo B por pelea. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en el try o en el siguiente snap. Después de un try anotado, el Equipo A tiene la opción de repetir el try con la aplicación de la penalización en el try (Regla 10-2-5 y 8-3-5).

V. El Equipo B comete una rudeza contra el pasador a lo largo de una jugada de pase que acaba en touchdown. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. El Equipo A tiene la opción de penalizar al Equipo B en el try o en el siguiente snap.

VI. *No se aplica.*

Faltas después de un touchdown del Equipo A:

VII. El Equipo A hace una falta después de anotar un touchdown, y el Equipo B hace una falta en la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder el touchdown. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en el try o en el siguiente snap. El equipo A tiene la posibilidad de penalizar al equipo B en la repetición del try. Las faltas personales del Equipo B pueden ser aplicadas en el siguiente snap o punto siguiente en períodos extra. Las yardas aplicadas en el siguiente snap pueden compensarse entre sí.

VIII. El Equipo A hace una falta después de que anotase un touchdown, y el Equipo B hace una falta después de la anotación del try. **APLICACIÓN:** Conceder la anotación. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en el try o en el siguiente snap. Por la falta después del try, el Equipo B es penalizado en el siguiente snap o en el punto siguiente en periodos extra.

Faltas a lo largo de un try donde no hay cambio de posesión (no incluye las faltas a pelota viva que se aplican como faltas a pelota muerta o faltas con pérdida de down):

IX. El Equipo B hace una falta en un try que no es anotado. **APLICACIÓN:** El Equipo B es penalizado, y se repite el try.

X. El Equipo B hace una falta en la anotación de un try. **APLICACIÓN:** Repetir el down después de la aplicación o la penalización se declina por regla. Las faltas personales pueden ser aplicadas en el siguiente snap o punto siguiente en períodos extra (Regla 8-3-3-b-1).

XI. *No se aplica*.

XII. *No se aplica*.

Faltas después de un try y antes del siguiente snap:

XIII. Un equipo hace una falta. **APLICACIÓN:** Aplicar la penalización en el snap a no ser que el try fuera el último down del partido.

XIV. Ambos equipos hacen una falta antes de que cualquier falta haya sido completada. **APLICACIÓN:** Las faltas se compensan.

XV. Se acepta la penalización por una falta del Equipo B después de la anotación de un try y se aplicará en el siguiente snap; entonces:

1. El Equipo A hace una falta después del try. **APLICACIÓN:** Penalizar las faltas en por el orden en que ocurrieron en el siguiente snap o en el punto siguiente en periodos extra.

2. El Equipo B hace una falta después del try. **APLICACIÓN:** Penalizar las dos faltas del Equipo B por el orden en que ocurrieron en el siguiente snap o en el punto siguiente en periodos extra.

3. Ambos equipos hacen una falta antes de que cualquier falta haya sido completada. **APLICACIÓN:** Estas faltas se compensan. La falta original del Equipo B se aplica en el snap o en el punto siguiente en periodos extra.

Índice de las Reglas

	Regla	Secc	Pág
0-9			
9-yardas, marcas	2	11	30
A			
Anuncios	1	2	13
	1	2	
¡Error! Marcador no definido.			
	1	2	15
Anotaciones, solo el referee puede autorizarlas	11	2	95
Anotaciones, valor			
Field goal	8	1	73
Safety	8	1	73
Touchdown	8	1	73
Try	8	1	73
Apilarse (piling on)	9	1	80
Aplicación de Reglas	2	1	24
Árbitros			
Señales	--	--	101
Responsabilidades y jurisdicción	11	1	95
Cuatro mínimo	11	1	95
Área de entrenadores	1	2	13
Área de equipo	1	2	13
Atrapar	2	2	26
Atrás (hacia), definición	2	8	28
Avance deliberado			
Definición	2	5	27
Prohibición	3	4	52
Avanzar, definición	2	8	28
B			
Back (jugador)	2	27	35
Batting			
Pase hacia atrás	9	4	89
Pelota en posesión	9	4	89
Definición	2	10	29
Pelota suelta	9	4	89
Bloquear	2	3	25
	9	3	86
Bloquear chut de scrimmage	2	10	29
Bloqueo por debajo cintura	9	1	80
Definición	2	3	25
Bloqueo por la espalda			
Definición	2	3	25
Prohibición	9	3	86
C			
Cadena y marcador de downs			
Marcador en el suelo	1	2	14
Indicador	1	2	14
Camiseta	1	4	18
Campo			
Dimensiones	1	2	12
Marcaje	1	2	13
Superficie	1	2	15
Campo, áreas			
End zones	2	31	39
Campo, el	2	31	39
Campo de juego	2	31	39
Recinto de juego	2	31	39
Superficie de juego	2	31	39
Campo de juego	2	31	39
Campo, equipamiento prohibido	1	4	21
Capitanes (de equipo)	1	1	11
Cargar contra un contrario	9	1	81
Certificación entrenadores	1	4	21
Chop Block			
Definición	2	3	25
Prohibición	9	1	80
Chut, definición	2	15	
¡Error! Marcador no definido.			
Chut de retorno	2	15	
¡Error! Marcador no definido.			
Chut, legal e ilegal	2	15	30
Chutador	2	27	35
Chutando a un jugador	9	1	78
Chutando ilegalmente la pelota	9	4	89
Clipping			
Definición	2	4	27
Prohibición	9	1	80
Coach's conference	3	3	48
Código Ético del Football	--	--	7
Contacto continuo en casco	9	1	81
Colores contrastantes	1	4	18
Conducta de jugadores y			

otros ..... 9 -- 78
Corredor 2 27 36
Cruzar piernas con snapper... 7 1 64

D

Declinar penalización 10 1 91
Definiciones 2 1 24
Dentro de límites, personas
Prohibición 9 2 83
Descansos
Entre mitades 3 2 43
Entre periodos 3 2 43
Desconcertar oponentes 7 1 65
Desempate, sistema 3 1 42
Dispositivos de reloj
Del partido 2 29 38
De 25 segundos 2 29 38
Dispositivos de señales,
Prohibición 1 4 21
Distancia a ganar 5 1 59
Down
Definición 2 6 27
Cuando acaba 2 6 27
Cuando se inicia 2 6 27
Downs, continuidad 5 1 60
Drop kick 2 15
¡Error! Marcador no definido.

E

Elección de pelota 1 3 16
Elegible para atrapar
Pase hacia atrás 7 2 66
Free kick 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Fumble 7 2 66
Pase legal 7 3 68
Chut de scrimmage 6 3
¡Error! Marcador no definido.
En la duda, reglas ..... -- -- 99
Encroachment 2 18 31
End lines 2 31 39
End zones 2 31 39
Entrelazado, bloqueo 9 3 85
Equipamiento, jugador
Colores contrastantes 1 4 18
Aplicación 1 4 21
Ilegal 1 4 20
Equipo A; Equipo B 2 27 35
Equipo ofensivo
Definición 2 27 35
Requerimientos 7 1 63
Equipo defensivo
Definición 2 27 35
Requerimientos 7 1 65
Equipo ganador 1 1 11
Entrega de pelota adelantada
Por detrás de la línea 7 1 66
Delante de la línea 7 1 66
Definición 2 12 30
Descalificado, jugador 2 27 37
Extensión de un partido 3 2 44

F

Face mask (máscara facial)
Agarrando de 9 1 81
Golpeando en 9 1 78
Fair catch 6 5
¡Error! Marcador no definido.
Definición 2 7 28
Señales 2 7
¡Error! Marcador no definido.
Falsa salida 7 1 65
Faltas, definición 2 9 28
Del mismo equipo 10 1 91
Offsetting 10 1 91
Cuándo penalizan 10 1 91
Cuándo se informan 10 1 91
Faltas descalificantes 9 1 78
Faltas entre downs 5 2 61
Faltas personales 9 1 78
Faltas sin contacto 9 2 82
Fax, aparatos 1 4 22
Field goal
Definición 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Siguiente jugada 8 4
¡Error! Marcador no definido.
Anotación, valor 8 1 73
Fallado 8 4
¡Error! Marcador no definido.
Cuando se anota 8 4 76
Formación de free kick 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Formación de scrimmage 7 1 64
Free kicks
Pelota parada 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Más allá de la goal line 6 1
¡Error! Marcador no definido.

Definición 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Toque forzado 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Formación de 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Toque ilegal 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Fuera de límites 6 2
¡Error! Marcador no definido.
Líneas de restricción 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Dónde se chuta 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Quién puede recuperar 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Fuera de límites
Pelota 4 2 58
Punto más avanzado 4 2 58
Pelota controlada 4 2 58
Jugador 4 2 58
Fuera de límites, líneas 2 11 30
Fuera de límites, punto 2 25 34
Fumble
Definición 2 10 29
Fuera de límites 7 2 67
Recuperado en tierra 7 2 67
Quién puede recuperar 7 2 66

G

Goal line, elección 3 1 41
Goal lines, definición
Definición 2 11 29
Localización 1 1 11
Golpear con
Pies o pierna 9 1 78
Piernas entrelazadas o
codos 9 1 78
De lado, por detrás,
talón o mano 9 1 78
Golpear con el puño 9 1 78

H

Hash marks 2 11 30
Helping runner 9 3 85
Holder 2 27
¡Error! Marcador no definido.
Holding
De la defensa 9 3 87
Del equipo ofensivo 9 3 86
Huddle 2 13 30
Hurdling 2 14 30

I

Impulso 8 7 77
Intercepción 2 2 26
Interferencia
Ruido excesivo 3 3 49
En la zona neutral 7 1 65
Con la pelota 7 1 65
Con la oportunidad de
atrapar un chut 6 4
¡Error! Marcador no definido.
Con un pase 7 3 69
Interferencia ilegal 9 1 82

J

Juego, descripción 1 1 11
Jugada, clasificación
Field goal 2 30 38
Pase hacia delante 2 30 38
Free kick 2 30 38
De carrera 2 30 38
Chut de scrimmage 2 30 38
Jugador
Definición 2 27 36
Substituido 2 27 37
Vacante 2 27 37
Jugadores, por posición 1 4 17

K

Kickoff 2 15
¡Error! Marcador no definido.

L

Línea a ganar 5 1 59
Indicador 1 2 14
Línea de yardas, definición ... 2 11 30
Línea, jugador en la
Definición 2 27 35
Interior 2 27 35
Líneas de restricción 2 11 29
6 1
¡Error! Marcador no definido.
Líneas interiores (hash mark) 2 11 30
Líneas límites 1 2 13

Lista para jugar
La pelota está 2 2 25
25-segundos, reloj 3 2 44
Lenguaje, uso del 9 2 82

M

Manos y brazos, uso de
Cuando la pelota está en posesión 9 3 86
Marcadores 1 2 15
Marco (del cuerpo) 2 3 25
Más allá, definición 2 8 28
Máximo avance, pelota 4 2 58
Máximo avance 2 8 28
5 1 59
Medir el máximo avance 5 1 60
Movimiento ilegal 7 1 65
Muff 2 10 29

N

Numeración, jugadores 1 4 17
Número de jugadores 1 1 11

O

Obstáculos en el campo 1 2 15
Ocultación de la pelota 9 2 84
Offside 2 18 31
Oscuridad 3 2 43

P

Participación ilegal
Free kick 6 1
¡Error! Marcador no definido.
Pase hacia delante 7 3 68
Pasador 2 27 36
Pase atrapable 2 19 32
Pase completo 7 3 69
Pase hacia atrás
Definición 2 19 31
Fuera de límites 7 2 67
Pase hacia delante
Atrapable 2 19 32
Completado 7 3 69
Cruza la zona neutral 2 19 32
Definición 2 19 31
Elegibilidad recuperada 7 3 69
Elegibles, receptores 7 3 68
En el suelo 7 3 68
Ilegal 7 3 67
Contacto ilegal 7 3 69
Tocado ilegalmente 7 3 71
Incompleto 7 3 69
Inelegibles, receptores 7 3 68
Inelegibles, downfield 7 3 71
Interferencia 7 3 70
Legal 7 3 67
Contacto si es inatrapable 9 1 80
Pase ilegal 7 3 67
Pase incompleto 7 3 69
Pase legal hacia delante 7 3 67
Pases, definición 2 19 31
Peleando
Definición 2 32 39
Penalización 9 5 89
Pelota
Cambio de pelota 1 3 16
Secándola 1 3 16
Marcándola 1 3 17
Devolver a un árbitro 9 2 83
Especificaciones 1 3 15
Color 1 3 16
Pelota en juego, poner
Tras un field goal 8 4
¡Error! Marcador no definido.
Tras una falta 3 2 44
Tras un touchback 8 6 77
Tras un touchdown 8 3 74
Tras un try 8 3 75
Tras un intento de field goal no transformado .. 8 4
¡Error! Marcador no definido.
Antes de pelota lista 4 1 57
Definición 4 1 56
Pelota suelta 2 2 24
Planeada 7 1 66
Pelota muerta
Se convierte en viva 4 1 56
Declarada muerta 4 1 56
Definición 2 2 24
Pelota viva 2 2 24
Pelota viva, cuándo se vuelve muerta 4 1 56
Penalización
Completada 10 1 91
Declinada 10 1 91
Definición 2 20 32
Aplicación 10 2 92
Resumen de ..... -- -- 96

Pérdida de down 2 16 30
Periodos
Extra 3 1 42
Cómo comienzan 3 1 42
Personas sujetas a reglas 1 1 12
Pertenece a, definición 2 2 26
Placar 2 26 35
Place kick 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Por detrás, definición 2 8 28
Posesión de la pelota 2 2 26
Posesión tras penalización ... 5 2 60
Punto donde acaba el chut .. 2 25 35
Puntapié (punt) 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Punto básico 2 25 35
Punto de aplicación 2 25 34
Punto de falta 2 25 34
Punto de pelota muerta 2 25 34
Punto donde acaba el chut.... 2 25 35
Punto donde acaba la
carrera 2 25 34
Punto interior 2 25 34
Punto previo 2 25 34
Punto siguiente 2 25 34
Puntos 2 25 33
Puntos de Énfasis ..... -- -- 5
Pylons 1 2 14

R

Recuperada, definición 2 2 26
Regulación de penalizaciones,
definición 2 20 32
Reloj, cuando se inicia 3 2 46
Reloj, cuando se para 3 2 47
Reloj del partido 3 2 44
Resumen de Penalizaciones . -- -- 96
Retraso de juego 3 4 52
Retraso de una mitad 3 4 51
Rodilla, golpear con 9 1 78
Rodilla por delante,
entrando al contacto con . 9 1 78
Roughing or running into the
kicker or holder 9 1 81
Rudeza contra el pasador 9 1 81
Ruido excesivo 3 3 48

S

Sangrante, jugador 3 3 49
Safety
Definición 8 5 76
Impulso inicial 8 7 77
Siguiente jugada 8 5 76
Responsabilidad 8 7 76
Anotación, valor 8 1 73
Scrimmage
Definición 2 21 32
Formación 7 1 64
Cómo empieza 7 1 63
No fuera de las líneas
interiores 7 1 63
Chut de scrimmage
Bateo tras la goal line 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Tras la goal line 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Tras la zona neutral 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Delante la zona neutral ... 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Bloqueado 2 10 29
Atrapado o recuperado 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Definición 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Toque forzado 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Formación de 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Tocado ilegalmente 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Chut legal o ilegal 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Fuera de límites 6 3
¡Error! Marcador no definido.
Scrimmage, línea de 2 21 32
Señales arbitrales ..... -- -- 101
Series de downs
Continuidad de downs 5 1 60
Cuándo se concede 5 1 59
Shift, 1 segundo de pausa ... 7 1 65
Shift, definición 2 22 33
Sidelines, anchura máxima .. 1 2 12
Simultáneamente, atrapar
o recuperar 2 2 27
Snap
Definición 2 23 33
Quién puede recibir 7 1 64
Snapper 2 27 36

Snapper, posición 7 1 64
Sorteo inicial 3 1 41
Spearing 2 24 81
Penalización 9 1 81
Sujeto a reglas 1 1 12
Substituto, definición 2 27 36
Substituciones
Legales 3 5 53
Procedimientos 3 5 53
Restricciones 3 5 53
Supervisión del partido 1 1 11
Suspensión de jugada 4 1 57
Suspensión del partido 3 3 48

T

Tabaco, uso de 1 4 22
Tácticas desleales con el
reloj 3 4 52
Tee 2 15
¡Error! Marcador no definido.
Teléfonos, entrenadores 1 4 22
Tiempo de juego
Ajustes 3 2 43
Extendido 3 2 44
Del partido 3 2 43
Cómo medirlo 3 2 44
Duración acortada 3 2 43
Tiempo muerto cargado
Longitud 3 3 50
Debe ser concedido 3 3 48
Aviso al entrenador 3 3 50
Límite 1 minuto ½ 3 3 50
30 segundos 3 3 50
Aviso de 30 segundos 3 3 50
Tiempo muerto intencional ... 3 3 48
Tiempo muerto por lesión 3 3 49
Tiempos muertos
Cargado a un equipo 3 3 48
Lesiones 3 3 49
Extensión 3 3 50
Limitaciones (número) 3 3 48
Aviso al entrenador 3 3 50
De jugadores 3 3 48
Del referee 3 3 47
Por una violación 3 3 49
Cuándo se declara 3 3 47
Toque, definición 2 10 29
Touchback
Definición 8 6 76
Impulso inicial 8 7 77
Siguiente jugada 8 6 77
Responsabilidad 8 7 77
Touchdown
Definición 8 2 73
Siguiente jugada 8 3 74
Anotación, valor 8 1 73
Tripping (zancadilla) 2 28 37
Penalización..... 9 1 78
Try
Definición 8 3 74
Siguiente jugada 8 3 75
Repeticiones 8 3 74
Anotación, valor 8 1 73
25-segundos, cuenta 4 1 57

U

Uso ilegal de manos y brazos
Cuando la pelota está en
posesión 9 3 86

V

Violación, definición 2 9 28

Z

Zona neutral 2 17 30