



**INTERNATIONAL
FEDERATION**
OF AMERICAN FOOTBALL

**REGLAS E
INTERPRETACIONES DE
FÚTBOL AMERICANO
IFAF – ESPAÑOL
(Latinoamérica)**

EDICIÓN 2026

Prefacio

Las reglas son revisadas anualmente por la IFAF para mejorar la seguridad del deporte y la calidad del juego, y para aclarar el significado y la intención de las reglas cuando sea necesario.

Los principios que rigen todos los cambios de reglas son que estas deben:

- ser seguras para los participantes;
- ser aplicables en todos los niveles del deporte;
- ser entrenables para los jugadores;
- ser administrables por los árbitros;
- mantener un equilibrio entre ataque y defensa;
- ser interesantes para el público;
- no tener un impacto económico prohibitivo; y
- mantener cierta afinidad con las reglas adoptadas por la NCAA en los Estados Unidos.

El estatuto de la IFAF exige que todas las federaciones miembro jueguen conforme a las reglas de la IFAF, excepto en los siguientes casos:

1. Las federaciones nacionales pueden adaptar la Regla 1 para ajustarse a las necesidades y circunstancias locales, siempre que ninguna adaptación disminuya la seguridad de los jugadores u otros participantes.
2. Las competiciones pueden ajustar las reglas de acuerdo con: a) la franja etaria de las participantes; y b) el género de las participantes.
3. Las autoridades competitivas tienen el derecho de modificar ciertas reglas específicas (enumeradas en la página 14).
4. Las federaciones nacionales pueden restringir los puntos anteriores para que la misma reglamentación se aplique a todas las competiciones bajo su jurisdicción.

Estas reglas se aplican a todas las competiciones organizadas por la IFAF y entran en vigor a partir del 1º de marzo de 2026. Las federaciones nacionales pueden adoptarlas antes para sus competiciones domésticas.

Prof. Jim Briggs, Editor

Comité de Reglas de la IFAF.

jim.briggs@americanfootball.sport

Prefacio – Traductor

El presente trabajo de traducción nace con el objetivo de contribuir, a la difusión y desarrollo del fútbol americano en los países de habla hispana, poniendo a disposición el reglamento en español, uno de los idiomas más hablados del mundo y de gran relevancia para el crecimiento del deporte en regiones donde su práctica continúa en expansión.

En primer lugar, es necesario expresar un sincero agradecimiento a Daniel Vasques (Brasil), cuyo trabajo previo con el reglamento en portugués ha servido como una referencia fundamental durante este proceso. La cercanía y similitud gramatical entre ambos idiomas permitió utilizar dicha versión como una guía valiosa, facilitando la comprensión de conceptos técnicos y ayudando a mantener la coherencia del lenguaje reglamentario.

Asimismo, deseo agradecer al grupo de estudio por su colaboración en la revisión del texto, aportando observaciones y correcciones que han enriquecido el resultado final y ayudado a mejorar la claridad y precisión de la traducción.

Al tratarse de una de las primeras versiones en español de este reglamento, es importante aclarar que existe la posibilidad de que contenga errores, omisiones o formulaciones que puedan ser mejoradas en futuras revisiones. Este trabajo no pretende ser definitivo, sino una base sólida sobre la cual se pueda seguir construyendo y perfeccionando.

Finalmente, se deja constancia de que algunos términos y expresiones técnicas no han sido traducidos deliberadamente, optando por mantenerlos en su idioma original. Esta decisión se tomó con el fin de preservar su significado específico dentro del reglamento y facilitar una mejor comprensión para árbitros, entrenadores y jugadores familiarizados con la terminología internacional del deporte.

Jhon Mauricio Rodriguez R
Jomao29@gmail.com

Índice

Alteraciones de Reglas
Puntos de Énfasis
El Código de Fútbol Americano
Reglas e Interpretaciones

REGRA 1 – El Juego, Campo, Jugadores y Equipamiento.....	18
REGRA 2 – Definiciones.....	39
REGRA 3 – Períodos, Factores de Tiempo y Sustituciones.....	68
REGRA 4 – Bola en Juego, Bola Muerta, Fuera de Campo.....	99
REGRA 5 – Series de Downs, Línea Necesaria.....	107
REGRA 6 – Patadas.....	112
REGRA 7 – Snap y Pasar la Bola	131
REGRA 8 – Anotación.....	153
REGRA 9 – Conducta de Jugadores y Otros Sujetos a las Reglas.....	165
REGRA 10 – Aplicación de Penalidades.....	195
REGRA 11 – Los Árbitros: Jurisdicción y Deberes.....	206
REGRA 12 – Revisión de Video.....	207
Sumario de Penalidades.....	213
Señales de Arbitraje de Fútbol Americano.....	225
Apéndice A – Guía de Arbitraje para Uso Durante Lesiones Graves en Campo.....	229
Apéndice B – Guía de Arbitraje y Administración del Juego para Uso en Tormentas Eléctricas...	230
Apéndice C – Conmociones.....	233
Apéndice D – Diagramas del Campo.....	235
Apéndice E – Equipamiento: Detalles Adicionales.....	244
APLICACIÓN DE REGLAS.....	250

Alteraciones de Reglas

CAMBIOS PRINCIPALES

La siguiente lista muestra el número de la regla, sección y artículo, junto con la descripción de la modificación. Los cambios principales para 2026 están resaltados en azul. Los textos modificados para 2026 aparecen en azul. Los cambios realizados en 2025 están indicados en verde.

2-8-3-b	La señal de “T” se define como señal inválida de fair catch.
2-16-10-a	Redefinición de la formación de patada de scrimmage.
3-1-3-h	Modificación de los timeouts en períodos extras.
3-3-6-a-1	Ajuste del timeout por lesión simulada.
3-5-3 (penalidad)	Penalidad por sustitución de la defensa después del aviso de los 2 minutos.
6-3-14-a	Ajuste para jugadores de línea defensiva en jugadas de patada de scrimmage.
7-1-5-a-4	Mejor definición de movimientos defensivos previos al snap.
7-1-5-a-5	Identificación de señales protegidas para ataque y defensa.
9-1-9-a	Violencia contra el pasador extendida al jugador en postura de pase.
9-1-14	Modificación de la protección al snapper en jugadas de patada de scrimmage.
10-2-2-b	Conducta antideportiva detrás de la zona neutral aplicada desde el punto anterior.

APPROVED RULINGS NUEVAS/MODIFICADAS

AR 3-2-4-VI	AR 3-3-4-III	AR 3-3-4-IV	AR 3-3-6-X	AR 3-3-6-XI
AR 3-3-6-XII	AR 3-3-6-XIII	AR 3-3-6-XIV	AR 3-3-6-XV	AR 3-3-6-XVI
AR 3-5-3-VIII	AR 3-5-3-IX	AR 3-5-3-X	AR 6-5-3-VII	AR 9-1-15-II

CAMBIOS EDITORIALES

La siguiente lista muestra las reglas que sufrieron edición (por ejemplo: recortes, correcciones, aclaraciones por interpretación y revisiones para mejorar la lectura). La lista también incluye approved rulings ajustadas para adaptarse a los cambios de reglas. Los textos nuevos o editados están marcados en azul. Una “X” indica que existía texto que fue eliminado.

1-2-3-d	1-2-3-e	1-2-3-f
1-2-3-g	1-2-4-f	1-4-12
1-4-14-a-2	2-7-1	AR 2-8-3-II
2-25-11-c	2-27-14-k	3-2-2-g
3-2-4-c	3-2-4-c-5	3-3-6-b
3-3-6-e	3-3-6-f	AR 3-3-6-XVII
3-3-10-a	3-3-10-b-1	3-3-10-b-2
AR 3-5-2-V	4-1-2-b-2-Exepción 3	3 4-1-2-c
4-1-2-d	4-1-3-b	7-1-6
AR 7-3-11-I	9-1-18	9-2-1-a-1-c
AR 9-2-3-I	9-2-5-b	AR 9-2-5-I
AR 9-2-5-II	AR 9-2-5-III	AR 9-3-3-I
AR 10-2-5-XI	11-2-2-c	12-2-2-a-12
Apéndice C		

Se añadió una tabla de Conversión Métrica en el Apéndice D.
Se creó una nueva sección de Aplicación de Reglas (ApReg)

ÍNDICE DE DIFERENCIAS ENTRE LAS REGLAS NCAA E IFAF

Regla NCAA	Diferencia IFAF
1-2-5-f	Procedimiento para faltas de postes.
1-4-8-d	Timeout si un jugador no responde al ajuste del equipamiento.
1-4-11	Drones prohibidos.
2-3-6-a	La zona de bloqueo libre está centrada en el snapper, no en el jugador central de la línea.
2-11-3	La definición de “batear” incluye la cabeza.
2-16-10-a	El punter solo necesita estar a 7 yardas detrás; kicker/holder solo necesitan estar a 5 yardas detrás para ser formación de patada de scrimmage.
2-27-12	La suspensión por descalificación es una cuestión de la autoridad disciplinaria. No existe diferencia entre descalificado y expulsado: todos los jugadores en esta categoría deben abandonar el área del campo.
3-1-1	Durante el cara o cruz, los equipos permanecen en las áreas de equipo.
3-2-3	El período puede extenderse por falta en un field goal o por violación de toque ilegal.
3-2-4	El reloj de jugada se reinicia solo si supera los 20 segundos.
3-3-2	Reloj corrido (mercy rule).
3-3-2-e-1	El reloj se detiene en todas las primeras oportunidades, no solo en los últimos dos minutos del tiempo.
3-3-5	El aviso de los 2 minutos dura únicamente el tiempo necesario para notificar a ambos equipos; no es un timeout completo.
3-3-8	El aviso de los 2 minutos no puede darse antes de que resten 2:00 para el final.
4-1-2-b	La bola puede pertenecer al equipo que la recuperó después de un silbato inadvertido. La bola puede pertenecer al Equipo B tras silbato inadvertido en una patada de scrimmage. Se ignora el silbato inadvertido si la bola iba a quedar muerta de cualquier forma durante la acción inmediatamente siguiente.
4-1-3	La bola está muerta si los jugadores cercanos creen que está muerta.
7-2-5	Tanto los fumbles como los pases hacia atrás que salen del campo o quedan en reposo se deciden conforme a los principios de fumble hacia adelante. En la NCAA esto no aplica a pases hacia atrás que salen del campo más adelante del punto del pase.
9-1-3 / 9-1-4 / 9-5-1	No hay suspensión para el primer tiempo del siguiente partido.

9-2-2	Más tácticas ilegales.
9-2-2-e	Los taches ilegales no implican descalificación*.
9-2-2-f	No puede haber números repetidos en un mismo equipo.
9-2-7	El referee puede exigir que personas sean retiradas del recinto.
9-6	Las faltas personales flagrantes pueden ser revisadas para sanciones adicionales.
10-2-7-a	Las faltas personales no flagrantes pueden acumularse.
12	Regla de revisión por repetición de video.

Esta lista ignora diferencias relacionadas con, limitaciones de campos, estructura de competencias de la NCAA o restricciones de equipamiento. También ignora cambios editoriales menores que no afecten significativamente el desarrollo del juego.

Puntos de Énfasis

Para la temporada 2026, el Comité de Reglas solicita que técnicos, jugadores y árbitros presten especial atención a los siguientes puntos:

Control de la lateral

Los técnicos que necesiten conversar con los árbitros sobre decisiones específicas durante el partido deberán hacerlo desde el Área de Equipo. Se recomienda que los técnicos no ingresen al campo de juego ni salgan del área de equipo para debatir decisiones de arbitraje; quienes lo hagan cometerán automáticamente una falta por conducta antideportiva.

Se permite que los técnicos den solo un paso hacia la banda lateral para transmitir señales de ataque y defensa, únicamente después de finalizada la acción de la jugada. Este espacio de trabajo (la franja blanca de 2 metros) existe para permitir que los Árbitros desempeñen adecuadamente sus funciones, proteger a árbitros, jugadores y técnicos; y fomentar la buena deportividad dentro de las áreas de equipo. Desde 2025, si cualquier jugador, técnico o miembro del personal del equipo se aproxima a los árbitros con un dispositivo para revisar o ver video durante el partido, se sancionará automáticamente una falta por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-m).

Debe prestarse especial atención a la regla que establece que los técnicos que reciban dos penalidades por conducta antideportiva en un mismo partido quedan descalificados.

El Comité de Reglas instruyó a las árbitros a ser más estrictos en la observación de estas acciones y a lanzar el pañuelo cuando se produzcan violaciones dentro de su área de responsabilidad. Se espera que los técnicos den un ejemplo apropiado y profesional a sus jugadores, afición y demás personas presentes, e intervengan cuando observen comportamientos que no se ajusten a los principios de deportividad establecidos en el Código de Fútbol Americano.

Protección de jugadores indefensos

El Comité de Reglas continúa respaldando la regla de targeting, con el objetivo de promover la seguridad de los jugadores, reducir el contacto en la cabeza y eliminar del juego acciones específicas de targeting. El texto de las Reglas 9-1-3 y 9-1-4 establece que ningún jugador debe realizar contacto violento contra el área de la cabeza o el cuello de un jugador indefenso, ni realizar contacto usando el tope del casco. La definición de “corona del casco”, [aprobada desde la temporada 2023](#), centra la atención específicamente en la corona del casco. El término “contacto violento” sustituyó a la palabra “iniciar” para garantizar que la intención de la regla quede claramente establecida.

Estas acciones están ahora contempladas en dos reglas: targeting y hacer contacto violento usando el tope del casco (Regla 9-1-3) y targeting y hacer contacto violento en el área del cuello o la cabeza de un jugador indefenso (Regla 9-1-4). El uso del casco como arma y el contacto intencional (targeting) contra el área de la cabeza o el cuello constituyen serias preocupaciones de seguridad. La penalidad por estas faltas conforme a las Reglas 9-1-3 y 9-1-4 incluye descalificación automática. Se continúa enfatizando que los técnicos y los árbitros deben ser diligentes para garantizar que los jugadores comprendan y cumplan estas reglas.

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

Contacto ilegal contra quarterback/pasador

Debido a su posición en el campo, el pasador suele encontrarse en una situación vulnerable, con poca o ninguna oportunidad de protegerse o prepararse para recibir contacto violento. En reconocimiento de ello, existe una regla específica (Regla 9-1-9) que establece: “Ningún jugador de defensa debe usar violencia innecesaria contra un pasador (hacia adelante) cuando es evidente que la bola ya ha sido lanzada.”

La regla enumera diversos actos específicos que son ilegales cuando se cometen contra el pasador o un pasador potencial. Con el tiempo, el Comité de Reglas ha otorgado herramientas a la quarterback para su protección, como: el deslizamiento con los pies hacia adelante y deshacerse legalmente de la bola fuera de la tackle box. La definición de jugador indefenso fue ampliada para incluir a un jugador ofensivo en postura de pasador, enfocado hacia el fondo del campo, [aunque no llegue a ejecutar un pase](#). Debido a la extrema vulnerabilidad de la posición de quarterback, es fundamental que todos los árbitros, y en especial la referee y la center judge, estén bien posicionadas y reconozcan cuando el pasador está amenazado o en condición de indefensión. Los árbitros deben priorizar otorgar al quarterback todas las protecciones que la regla establece.

Simulación de lesiones

Con el surgimiento de ofensivas de ritmo rápido (up-tempo offense), existe una tendencia creciente de jugadores de defensa a simular una lesión con el fin de desacelerar o romper el ritmo del ataque e intentar obtener un timeout indebido. Toda la protección que otorgan las reglas debe brindarse a un jugador que realmente haya sufrido una lesión; sin embargo, en ocasiones algunas lesiones resultan sospechosas, ocurren en momentos entre jugadas y aparentan ser simuladas. El Comité de Reglas ha sostenido discusiones serias sobre posibles opciones para eliminar el incentivo a la simulación de lesiones, incluyendo agregar tiempo de juego antes de permitir que un jugador lesionado regrese al partido.

Se espera que los técnicos fomenten una cultura dentro de sus equipos que garantice que este tipo de conducta deshonesto no sea tolerada. Simular una lesión no es ético y es completamente contrario al espíritu de la competencia, además de proyectar una imagen negativa de nuestro deporte. [Para la temporada 2026, se aprobó una nueva regla para abordar esta táctica. Si un jugador presenta una lesión después de que la bola haya sido posicionada por los árbitros, al equipo se le cargará un timeout, o se aplicará una penalidad por retraso del juego en caso de que no disponga de timeouts.](#)

Debe prestarse atención especial a la declaración firmemente redactada del Código de Fútbol Americano (Ética de entrenamiento, párrafo g).

Conmociones cerebrales

Los técnicos y el personal médico deben actuar con especial cuidado en el manejo de un jugador que presente signos de conmoción cerebral. En caso de duda, los árbitros deben declarar un timeout por lesión para cualquier jugador que muestre signos de conmoción cerebral. Para información detallada, consúltese el Apéndice C.

Acciones pre-snap del ataque y la defensa / señales desconcertantes / alineación del ataque

El objetivo de las reglas pre-snap es definir y regular lo que está permitido tanto para el ataque como para la defensa. El ataque, por definición, tiene la ventaja de conocer la señal, cadencia o sonido de inicio de la jugada, mientras que la defensa tiene la ventaja de no tener límites en el movimiento de sus jugadores antes del snap. Con el fin de desalentar tácticas en la línea de scrimmage diseñadas para provocar una falta del adversario o para otorgar a cualquier equipo una ventaja no merecida, los árbitros deben estar muy atentos a cualquier tipo de acción pre-snap ilegal de cualquiera de los equipos. Asimismo, los técnicos no deben enseñar acciones pre-snap ilegales creadas con el propósito de forzar una falta del equipo contrario.

El lenguaje actualizado de la Regla 7 aclara para el Equipo A que cualquier movimiento que simule la acción del snap constituye una falta. Esto incluye cambios abruptos de posición de un jugador o de varios jugadores que simulen el inicio de la jugada. El Equipo B estará sujeto al mismo nivel de exigencia que el Equipo A en cuanto a no simular acciones en el snap. Cualquier movimiento coordinado del Equipo B, incluyendo movimientos laterales o hacia atrás, que simule la acción del snap, es falta. Además, la defensa no puede utilizar palabras, sonidos o señales que simulen la cadencia o los sonidos de inicio de la jugada, ni interferir con las señales del ataque. *Para la temporada actual, se hace énfasis especial en la alineación del ataque. Se han emitido guías para garantizar consistencia a nivel nacional al tratar situaciones en las que jugadores de línea restringidos no estén correctamente alineados en la línea de scrimmage. Adicionalmente, se busca garantizar que el Equipo A esté correctamente alineado en el momento del snap, especialmente cuando exista un jugador cubierto con número elegible. Este tipo de formaciones serán evaluadas como jugadas de engaño (*trick plays*), y el ataque deberá tener una alineación perfecta o será penalizado.

Conductas antideportivas / Provocaciones

El Comité de Reglas está satisfecho con el criterio consistente que los árbitros han demostrado al evaluar situaciones relacionadas con celebraciones, y este enfoque se mantendrá. Para la temporada actual, es un punto de énfasis que los árbitros penalicen cualquier acto de provocación dirigido a un adversario. Estas acciones proyectan una imagen negativa del juego, pueden generar confrontaciones innecesarias entre equipos y deben ser eliminadas. Además, cualquier acción que simule armas, incluyendo el gesto de portar o sostener un arma, constituye conducta antideportiva y será penalizada.

Las reglas del calentamiento previo al partido fueron diseñadas para garantizar la deportividad antes del inicio del juego. Los árbitros deben estar atentos durante el período previo al partido siempre que los jugadores se encuentren en el campo de juego. Los actos antideportivos antes del partido van en contra del espíritu del deporte, deben ser monitoreados y las violaciones deben ser penalizadas por los árbitros del partido. Los actos posteriores al partido son de jurisdicción de la autoridad disciplinaria. Los técnicos y los jugadores deben ser conscientes de que sus acciones no pueden ser antideportivas, a fin de no empañar el trabajo positivo realizado durante el partido. Los reglamentos disciplinarios determinarán cualquier consecuencia posterior al partido que recaiga sobre jugadores participantes, técnicos e instituciones.

Desarrollo del partido, sustituciones y duración del juego

Desde la implementación del reloj de jugada de 40 segundos, se ha observado un uso creciente de ofensivas de ritmo rápido (*up-tempo*). Este estilo de juego se utiliza normalmente para evitar que la defensa pueda organizarse mediante sustituciones, lo que puede generar una ventaja para el ataque. Las reglas y las mecánicas de los árbitros, cuando se aplican correctamente, funcionan de manera eficaz para evitar que el ataque obtenga una ventaja no intencional, permitiendo que la defensa realice sustituciones después de una sustitución del ataque.

Igualmente, importantes son las jugadas en las que el ataque no realiza sustituciones. En estas situaciones, los árbitros han sido instruidos a no acelerar el procedimiento utilizado para posicionar la bola y declararla lista para jugar. Hacerlo colocaría al equipo defensivo en una clara desventaja no intencional. Es fundamental que se mantenga un ritmo constante en el posicionamiento de la bola y en el proceso de dejarla lista para jugar en todos los juegos. Esto permitirá que los coordinadores defensivos puedan reconocer cuánto tiempo está disponible antes de que la bola esté lista para jugar y si existe tiempo suficiente para realizar ajustes de personal en el campo.

La aplicación correcta de estas directrices garantizará que la mecánica de los árbitros no afecte el equilibrio entre ataque y defensa y que ningún equipo obtenga una ventaja indebida por las reglas, independientemente del estilo de juego.

Deportividad

Tras revisar numerosas jugadas que involucran conducta antideportiva, el Comité de Reglas reafirma su respaldo a las reglas de conducta antideportiva tal como están redactadas y aplicadas. Muchas de estas faltas son cometidas por jugadores que provocan a sus adversarios o buscan llamar la atención indebida hacia sí mismos de manera premeditada, excesiva o prolongada. Los jugadores deben evitar conductas antideportivas antes del partido que puedan derivar en confrontaciones entre equipos. Dichas acciones pueden ser penalizadas y aplicadas en el kickoff inicial, pudiendo incluir la descalificación de jugadores. La repetición de este tipo de comportamiento antideportivo por parte de un equipo puede resultar en sanciones por parte de la autoridad disciplinaria contra el técnico principal y su institución.

Los técnicos y los jugadores deben recordar su responsabilidad de demostrar clase y deportividad en todas las actividades posteriores al partido. Las acciones antideportivas posteriores al juego también pueden dar lugar a medidas disciplinarias contra el equipo o el jugador involucrado.

El Código de Fútbol Americano

El fútbol americano es un deporte de contacto físico intenso y exigente. Se espera nada menos que los más altos estándares de espíritu deportivo y conducta por parte de los jugadores, los técnicos y todas las demás personas asociadas al juego. No hay lugar para tácticas injustas, conducta antideportiva ni para maniobras deliberadamente diseñadas para causar lesiones.

La IFAF considera que:

- a. El Código de Fútbol Americano debe ser una parte integral de este Código de Ética y debe ser leído y observado cuidadosamente.
- b. Obtener una ventaja mediante intentos de eludir las reglas o mediante el desprecio de estas convierte al técnico o jugador en no apto para estar asociado con el fútbol americano.

A lo largo de los años, el Comité de Reglas se ha esforzado, a través de las reglas y las penalidades correspondientes, por prohibir toda forma de violencia innecesaria, tácticas injustas y conducta antideportiva. Sin embargo, las reglas por sí solas no pueden alcanzar este objetivo. Solo el esfuerzo continuo y responsable de técnicos, jugadores, árbitros y todas las personas que apoyan el juego puede preservar los altos estándares éticos que el público tiene derecho a esperar del fútbol americano. Por lo tanto, como guía para los jugadores, los técnicos, los árbitros y todas las personas responsables del bienestar del juego, publicamos el siguiente Código:

Ética de entrenamiento

Enseñar intencionalmente a los jugadores a violar las reglas es indefendible. Entrenar de manera deliberada para sujetar ilegalmente (*holding*), anticipar la jugada, realizar shift ilegal, simular una lesión, cometer interferencia, lanzar un pase ilegal hacia adelante o utilizar violencia innecesaria de forma intencional perjudica, en lugar de ayudar, la formación del carácter de los jugadores. Dicha instrucción no solo es injusta para el adversario, sino que resulta desmoralizante para los jugadores confiadas al cuidado de un técnico, y no tiene cabida en el juego.

Las siguientes prácticas son consideradas antiéticas:

- a. Cambiar números durante un partido con el fin de engañar al equipo adversario.
- b. Usar el casco de fútbol americano como un arma. El casco está diseñado para la protección del jugador.
- c. Targeting y hacer contacto violento. Jugadores, técnicos y árbitros deben enfatizar la eliminación de targeting y del contacto violento contra un adversario indefenso y/o utilizando la corona del casco.
- d. Usar drogas no terapéuticas en el fútbol americano. Esto no está en consonancia con los objetivos del deporte amateur y está prohibido.
- e. “Anticipar la jugada” mediante el uso injusto de una señal de inicio. Esto no es otra cosa que robar deliberadamente una ventaja al adversario. Una señal de inicio es necesaria; sin embargo, una señal cuyo propósito sea iniciar al equipo una fracción de segundo antes de que la bola sea puesta en juego, con la esperanza de que esto no sea detectado por los árbitros, es ilegal. Es comparable a que, en una carrera de 100 metros, una atleta tuviera un acuerdo secreto con la

persona encargada de la largada para recibir un aviso una décima de segundo antes de que se dispare la pistola.

- f. Cambiar de posición de manera que simule el inicio de una jugada, o emplear cualquier otra táctica injusta con el propósito de inducir al adversario a cometer offside. Esto solo puede interpretarse como un intento deliberado de obtener una ventaja no merecida.
- g. Simular una lesión por cualquier motivo es antiético. A un jugador verdaderamente lesionado se le debe otorgar toda la protección que brindan las reglas; sin embargo, simular una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Tales tácticas no pueden ser toleradas entre deportistas íntegros.

La IFAF también considera que:

- 1. En su relación con los jugadores bajo su responsabilidad, el técnico debe ser siempre consciente de su gran influencia, para bien o para mal. El técnico nunca debe anteponer el valor de una victoria a los ideales de carácter de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores deben ser siempre su prioridad, y estas no deben ser sacrificadas en favor de ningún prestigio o logro personal.
- 2. Al enseñar el fútbol americano, el técnico debe comprender que ciertas reglas existen y fueron creadas para proteger a los jugadores y para establecer estándares claros que determinen un ganador y un perdedor. Cualquier intento de burlar estas reglas para obtener una ventaja sobre un adversario, o de enseñar conductas antideportivas de manera intencional, no tiene lugar en el fútbol americano. De igual manera, ninguna persona culpable de tales enseñanzas puede ser considerado un verdadero técnico. El técnico debe dar el ejemplo de ganar sin alardear y perder sin resentimiento. Un técnico que se conduce conforme a estos principios no necesita temer al fracaso, porque, en última instancia, su éxito se mide por el respeto que haya ganado de sus jugadores y adversarios.
- 3. El diagnóstico y tratamiento de lesiones es un asunto médico y no debe considerarse parte de las responsabilidades de un técnico.
- 4. Bajo ninguna circunstancia un técnico debe autorizar el uso de drogas. Medicamentos, estimulantes o drogas solo deben ser autorizados y supervisados por una médica. Los técnicos deben ser conscientes de que ignorar el abuso de drogas por parte de sus jugadores puede interpretarse como consentimiento de dicha conducta. Los técnicos deben conocer y estar al tanto de la política antidopaje vigente de la IFAF.

Conversar con un adversario

Conversar con un adversario de manera degradante, vulgar, abusiva o fútil, o con la intención de provocar una respuesta verbal o denigrar verbalmente a un adversario, es ilegal. Los técnicos deben dialogar con frecuencia sobre esta conducta y respaldar todas las acciones de los árbitros para controlarla.

Conversar con los árbitros

Cuando un árbitro impone una penalidad o toma una decisión, lo hace únicamente en cumplimiento de su deber, conforme a lo que considera correcto. Él se encuentra en el campo para preservar la integridad del juego de fútbol americano, y sus decisiones son finales y concluyentes, y deben ser aceptadas por jugadores y técnicos.

Nuestro **Código de Ética** establece que:

- a. Las críticas oficiales o extraoficiales a los árbitros, ya sea dirigidos a los jugadores o al público, serán consideradas antiéticas.
- b. Que un técnico dirija, o permita que cualquier persona en su banco dirija, comentarios descorteses hacia un árbitro durante el desarrollo de un partido, o incurra en conductas que puedan incitar a jugadores o espectadores contra los árbitros, constituye una violación de las reglas del juego y debe ser considerada igualmente como conducta indigna de un miembro de la profesión de técnico.

Holding

El uso ilegal de las manos o los brazos constituye juego injusto y no tiene cabida en el fútbol americano. El objetivo del juego es avanzar la bola mediante estrategia, habilidad y velocidad, sin sujetar ilegalmente al adversario. Todos los técnicos y jugadores deben comprender cuidadosamente las reglas relativas al uso adecuado de las manos, tanto en el ataque como en la defensa. El holding es una penalidad que se sanciona con frecuencia; por ello, es importante enfatizar la severidad de la penalidad correspondiente.

Deportividad

El jugador o técnico de fútbol americano que viola intencionalmente una regla es culpable de juego injusto y conducta antideportiva. Independientemente de que sea o no sancionado, dicha conducta desacredita el buen nombre del juego, el cual todo jugador y técnico tiene la obligación de proteger y respaldar.

Comité de Reglas de la IFAF

Reglas e interpretaciones

Reglas

El Libro de Reglas e Interpretaciones de la IFAF contiene reglas administrativas y de conducta. Por lo general, las reglas administrativas son aquellas que tratan sobre la preparación para el partido. Las reglas de conducta son aquellas que están directamente relacionadas con el desarrollo del juego. Algunas reglas administrativas (como se indica) pueden ser modificadas por acuerdo entre las instituciones participantes. Otras (como se indica) no pueden ser modificadas. Ninguna regla de conducta puede ser modificada por acuerdo. Todos los equipos deben conducir sus juegos de conformidad con estas reglas.

Reglas administrativas que pueden ser modificadas por acuerdo entre los equipos incluyen:

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

Algunas reglas pueden ser modificadas por la organización del partido sin acuerdo entre los equipos adversarios.

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

Algunas reglas pueden ser modificadas por la organización del partido sin acuerdo, pero únicamente cuando no sea posible cumplir la regla. Se solicita que los equipos hagan todo lo posible por cumplir las reglas establecidas siempre que sea factible:

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

Algunas reglas administrativas permiten que las competiciones determinen, dentro de sus propios reglamentos, qué medidas deben adoptarse.

3-1-3 3-2-1 3-3-2 3-3-3-c 3-3-3-d

Otras reglas administrativas no pueden ser modificadas. El referee deberá presentar un informe a la autoridad correspondiente cuando estas reglas no sean cumplidas.

1-4-11-d 1-4-11-e 1-4-11-g 1-4-12 3-2-1-d 3-2-1-e 11-1-1
11-2-1 11-2-2

Todas las demás reglas son reglas de conducta y no pueden ser modificadas.

Interpretaciones y aplicaciones de las reglas

Una interpretación de una regla de fútbol americano, también conocida como **Approved Rulings** (A.R.), es una decisión oficial basada en un conjunto específico de hechos. Su finalidad es ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

Las responsabilidades y mecánicas de los árbitros están especificadas en la edición vigente del Manual de Arbitraje de Fútbol Americano, publicado por la IAFOA. [Su Capítulo 3 ha sido actualizado y se reproduce en este libro como Aplicaciones de Reglas, con el fin de enfatizar los estándares de arbitraje, los cuales deben considerarse parte integral de estas reglas.](#)

El Código de Fútbol Americano que aparece en este Libro de Reglas e Interpretaciones debe ser estudiado cuidadosamente, para que las conductas y prácticas aceptadas sean comprendidas por todas las personas involucradas en el fútbol americano.

Prof. Jim Briggs, Editor de reglas

REGLA 1

El Juego, el Campo, los Jugadores y el Equipamiento

Las federaciones nacionales pueden adaptar la Regla 1 para atender necesidades y circunstancias locales, siempre que dichas adaptaciones no disminuyan la seguridad de los jugadores ni de otras personas participantes.

SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

El juego

ARTÍCULO 1.

- a. El juego debe disputarse entre dos equipos de no más de 11 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una bola inflada en forma de esferoide prolato.
- b. Un equipo puede jugar legalmente con menos de 11 jugadores, pero se incurre en falta por formación ilegal si no se cumplen los siguientes requisitos:
 1. En un free kick, al menos cuatro jugadores del Equipo A deben estar a cada lado del kicker cuando se ejecute la patada (Regla 6-1-2-c-3).
 2. En el momento del snap, el ataque debe tener: al menos cinco jugadores numerados del 50 al 79 en la línea de scrimmage; y no más de cuatro jugadores en el backfield (Reglas 2-21-2, 2-27-4 y 7-1-4-a) (*Excepción: Regla 7-1-4-a-5*) (A.R. 7-1-4-IV a VI).

Líneas de gol

ARTÍCULO 2.

Deben establecerse dos líneas de gol, una para cada equipo, en los extremos opuestos del campo de juego. Cada equipo debe tener oportunidades de avanzar la bola para cruzar la línea de gol adversaria, ya sea corriendo, lanzando o pateando la bola.

Equipo ganador y marcador final

ARTÍCULO 3.

- a. Los equipos deben recibir puntos de acuerdo con las reglas y, salvo que un equipo abandone el partido, el equipo con el mayor marcador al final del juego será declarado ganador.
- b. Cuando el referee declare que el partido ha finalizado, el marcador será definitivo.

Árbitros de fútbol americano

ARTÍCULO 4.

El juego debe disputarse bajo la supervisión de los árbitros de fútbol americano, conforme a lo especificado en la Regla 11.

Capitanes de equipo

ARTÍCULO 5.

Cada equipo debe designar ante el referee no más de cuatro jugadores como capitanes en el campo. Solo un capitán a la vez podrá hablar en nombre de su equipo cuando se dirija a 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: todas las que se encuentren en el área del equipo, jugadores, sustitutos, jugadores sustituidos, técnicos, entrenadores, animadores uniformados, banda, mascotas, narradores del estadio, operadores de los sistemas de audio y video, y cualquier personal afiliado a los equipos.

Entidades sujetas a las reglas

ARTÍCULO 7.

- a. Estas reglas se aplican a todas las competencias sancionadas por la IFAF y por las federaciones afiliadas a la IFAF. Sujeto a la aprobación de la IFAF, las reglas pueden ser modificadas por una autoridad competitiva, cuando sea apropiado y necesario para ajustar:
 1. La franja etaria de los participantes.
 2. El género de los participantes.
- b. Las organizaciones oficiales afiliadas a la IFAF deben utilizar el Manual actual de Mecánica de Arbitraje, publicado bajo la jurisdicción de la IAFOA.
- c. Los equipos y/o competencias y/o federaciones nacionales afiliadas a la IFAF que no estén de acuerdo o no cumplan con las reglas de juego de la IFAF estarán sujetos a sanciones.

SECCIÓN 2. El campo

Dimensiones

ARTÍCULO 1.

El campo debe ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas, porterías y pylons conforme a lo indicado en el Apéndice D.

- a. Cuando el tamaño del estadio no sea suficiente para un campo estándar, la administración del partido puede usar una yarda IFAF como unidad de medida.
 1. Una yarda IFAF normalmente mide 36 pulgadas (91,44 cm), pero puede ser acortada hasta un mínimo de 34,12 pulgadas (86,67 cm) únicamente si es necesario para marcar un campo de 100 yardas más dos zonas de anotación de 10 yardas cada una, dentro de la superficie de juego.

2. Si la longitud del campo se reduce usando el factor de una yarda IFAF, todas las demás dimensiones del campo y las marcas descritas en estas reglas deben reducirse proporcionalmente (Excepción: la longitud de las líneas cortas y el ancho de las líneas). La longitud de la cadena de yardas (Regla 1-2-7) también debe reducirse para estar de acuerdo con las marcas del campo.
- b. Todas las líneas del campo deben ser de cuatro pulgadas (10 cm) de ancho (Excepciones: las líneas laterales y de fondo pueden ser más anchas que cuatro pulgadas (10 cm); las líneas de gol pueden tener cuatro u ocho pulgadas (10 o 20 cm) de ancho; y según la Regla 1-2-1-h).
- c. Las líneas cortas de 24 pulgadas (61 cm) de longitud, que marcan cada yarda, ubicadas a cuatro pulgadas (10 cm) hacia el interior de las líneas laterales y en las hash marks, son obligatorias; y todas las líneas de yarda deben estar a cuatro pulgadas (10 cm) de las líneas laterales (Regla 2-12-6).
- d. Es obligatoria una zona blanca sólida entre las líneas laterales y las líneas de los técnicos.
- e. Se permiten marcadores decorativos blancos o de color contrastante (por ejemplo, nombres de equipos) en las zonas de anotación, pero no deben estar a menos de cuatro pies (1,22 m) de ninguna línea.
- f. Los colores contrastantes en las zonas de anotación pueden tocar cualquier línea.
- g. Solo se permiten estos marcadores decorativos en colores contrastantes —logotipo de la competición, nombre y logotipo del equipo— entre las líneas laterales y las líneas de gol, bajo las siguientes condiciones (ver Apéndice D):
 1. Todas las líneas de yarda, líneas de gol y líneas laterales deben estar completamente visibles. Ninguna parte de estas líneas puede estar cubierta por los marcadores decorativos.
 2. Ningún marcador decorativo puede tocar ni abarcar las hash marks, las extensiones de líneas de yarda ni los números.
 3. Se permite un único marcador decorativo centrado en la línea del medio campo y, como máximo, cuatro marcadores más pequeños en las áreas laterales.
- h. Las líneas de gol pueden ser de un color contrastante con respecto a las líneas blancas.
- i. Se permite publicidad en el campo, siempre que cumpla con los requisitos de las Reglas 1-2-1-e, 1-2-1-f y 1-2-1-g.
- j. Se recomiendan números de yarda blancos en el campo, de hasta seis pies (1,83 m) de altura y cuatro pies (1,22 m) de ancho, con la parte superior de los números a nueve yardas (8,23 m) de las líneas laterales.
- k. Se recomiendan flechas direccionales blancas, junto a los números del campo (excepto en el medio campo), que indiquen la dirección de la línea de gol más cercana. La flecha es un triángulo con una base de 18 pulgadas (46 cm) y dos lados de 36 pulgadas (91 cm) cada uno.
- l. Las dos hash marks deben estar a 60 pies (18,29 m) de las líneas laterales. Las hash marks y las líneas cortas de yarda deben tener 24 pulgadas (61 cm) de longitud.
- m. Las marcas de nueve yardas, de 12 pulgadas (30 cm) de longitud, cada 10 yardas, deben colocarse a nueve yardas (8,23 m) de las líneas laterales. No son necesarias si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-j.
- n. En un estadio cubierto, el techo no debe estar a menos de 90 pies (27,43 m) por encima del campo.
- o. Si el partido se juega en un estadio con techo retráctil, la organización del partido debe decidir, 90 minutos antes del kickoff, si el juego se disputará con el techo abierto o cerrado. El techo

debe estar cerrado si, desde 90 minutos antes y hasta el final del partido, hay precipitación o rayos en las cercanías del estadio, la temperatura desciende por debajo de 4 °C, o los vientos superan los 64 km/h. Una vez cerrado, el techo no podrá reabrirse durante el juego.

Marcación de las áreas delimitadoras

ARTÍCULO 2.

Las mediciones deben realizarse a partir de las partes internas de las marcas delimitadoras. El ancho total de cada línea de gol debe estar dentro de las zonas de anotación.

Líneas limitadoras

ARTÍCULO 3.

- a. Las líneas limitadoras deben marcarse con líneas de 12 pulgadas (30 cm) en intervalos de 24 pulgadas (61 cm), a 18 pies (5,48 m) hacia afuera de las líneas laterales y de fondo, excepto en estadios donde la superficie total del campo no lo permita. En dichos estadios, las líneas limitadoras deben ubicarse lo más hacia afuera posible y no deben estar a menos de seis pies (1,83 m) hacia afuera de las líneas laterales y de fondo. Las líneas limitadoras deben tener cuatro pulgadas (10 cm) de ancho y pueden ser amarillas.
- b. Nadie fuera de las áreas de equipo puede estar dentro de las líneas limitadoras. La organización del partido tiene la responsabilidad y autoridad para la aplicación de esta regla. Excepción: cámaras portátiles, bajo supervisión de un equipo de televisión autorizado, pueden estar entre las líneas limitadoras por un breve tiempo después de que la bola esté muerta y el reloj del partido detenido. Esta excepción no permite cámaras en el campo de juego ni en las zonas de anotación.
- c. Las líneas limitadoras también deben marcarse a seis pies (1,83 m) del área de equipo, rodeando las laterales y detrás del área de equipo, si el estadio lo permite.
- d. La zona de seguridad es un área de 18 pies (5,48 m) alrededor de la superficie de juego (campo de juego más zonas de anotación), excluyendo áreas delimitadas por una cerca de seguridad. Esta zona se aplica incluso si las líneas limitadoras están trazadas más cerca de la superficie de juego.
- e. Con excepción de lo descrito en el inciso b anterior y de la excepción del camarógrafo de equipo (Regla 1-4-11-c-Excepción 5), ningún espectador, fotógrafo, camarógrafo u otro personal de prensa puede permanecer dentro de la zona de seguridad durante el partido. Excepciones:
 1. Durante la ceremonia del sorteo y en los periodos entre tiempos.
 2. Operadores de cámara de televisión mientras la bola esté muerta y el reloj del partido detenido (Regla 1-2-3-b-Excepción).
 3. Camarógrafos de equipo (Regla 1-4-11-c-Excepción 5).
 4. Personal de medios y otro personal autorizado a transitar objetivamente por la zona de seguridad cuando sea seguro hacerlo.

- f. Ningún objeto (por ejemplo, muebles o equipo) puede colocarse en el suelo dentro de la zona de seguridad en ningún momento durante el partido, excepto en los periodos entre tiempos (Excepción: Reglas 1-2-5, 1-2-6, 1-2-7, 1-2-8-e).
- g. Toda persona autorizada a estar en la zona de seguridad (por ejemplo, técnicos, sustitutos, personal de equipo, asistentes de los árbitros) debe permanecer de pie en todo momento durante el partido. Las personas con dificultades de movilidad no pueden permanecer en la zona de seguridad. Se considera dificultad de movilidad cualquier condición que impida que una persona se mueva rápidamente para apartarse en caso de que un participante se aproxime. (Personas sentadas, agachadas, arrodilladas, acostadas en el suelo o que necesiten ayuda para caminar pueden no ser capaces de apartarse del paso de un jugador que se acerque rápidamente).

Área de equipo y Coaching Box

ARTÍCULO 4.

- a. En cada lado del campo, detrás de una línea sólida situada a 12 pies (3,66 m) hacia afuera de la línea lateral, y entre las líneas de yarda 20, debe marcarse un área de equipo para el uso exclusivo de sustitutos, entrenadores y otras personas afiliadas al equipo. El frente del coaching box debe marcarse con una línea sólida (coaching line) a seis pies (1,83 m) detrás de la línea lateral, fuera del campo de juego, entre las líneas de yarda 20. El área entre la coaching line y la línea de 12 pies (3,66 m), entre las líneas de yarda 20, debe estar marcada con líneas diagonales blancas o de forma distintiva para uso de los técnicos (Regla 9-2-5). Es obligatoria una marca de 4 por 4 pulgadas (10 por 10 cm) en cada extensión de línea de cinco yardas, entre las líneas de gol, como extensión de la coaching line, como puntos de referencia para la posición correcta de la cadena y del indicador de downs (6 pies detrás de la lateral).
- b. El área de equipo está limitada a miembros del equipo uniformados (ver Apéndice D) y a un máximo de 25 personas adicionales directamente involucradas con el juego. Todas las personas dentro del área de equipo están sujetas a las reglas y regidas por las decisiones de los árbitros (Regla 1-1-6). Las 25 personas no uniformadas deben portar credenciales especiales del área de equipo. Ninguna otra credencial es válida. El equipo médico está excluido del límite de las 25 credenciales y debe portar una credencial distinta.
- c. Los técnicos están autorizados a permanecer dentro del coaching box (ver Apéndice D), delimitado por la línea de 12 pies (3,66 m), la coaching line y las líneas de yarda 20.
- d. Ningún personal de prensa, incluidos periodistas, personal de radio o televisión, ni su equipo, puede estar dentro del área de equipo o del coaching box. Tampoco pueden comunicarse de ninguna forma con personas dentro de dichas áreas. En estadios donde el área de equipo se extiende hasta las tribunas, debe crearse un pasillo de circulación para que la prensa se desplace de un extremo a otro del campo por ambas laterales.
- e. La organización del partido debe retirar a todas las personas no autorizadas por la regla. Las redes de práctica de patadas no están permitidas fuera del área de equipo. (Excepción: en estadios donde el área total del campo sea limitada, se permiten redes, pateadores y holders fuera del área de equipo y de la zona de seguridad) (Regla 9-2-1-b-1).

Postes (Goals)

ARTÍCULO 5.

- a. Cada goal debe tener dos postes verticales, blancos o amarillos, que se extiendan al menos 30 pies (9,14 m) sobre el suelo, unidos por un travesaño horizontal blanco o amarillo cuyo borde superior esté a 10 pies (3,05 m) del suelo. Las partes internas de los postes verticales deben estar en el mismo plano vertical que la parte interna de la línea de fondo. Cada goal está fuera de campo (ver Apéndice D). (AR 1-2-5-I)
- b. Por encima del travesaño horizontal, los postes verticales deben ser blancos o amarillos, y sus partes internas deben estar separadas por 18 pies y 6 pulgadas (5,64 m).
- c. Los postes no deben tener material decorativo. (Excepción: se permiten cintas naranjas o rojas de 4 por 42 pulgadas (10 por 106 cm) para indicar la dirección del viento, colocadas en la parte superior de los postes).
- d. La altura del travesaño horizontal debe medirse desde la parte superior de cada extremo del travesaño hasta el suelo directamente debajo.
- e. Las protecciones de los postes de gol deben estar acolchados con material flexible desde el suelo hasta una altura mínima de seis pies (1,83 m). (Excepción: no será obligatorio si el poste del gol está a más de 3,6 m más allá de la línea de fondo, o si existe una barrera no peligrosa entre la línea de fondo y el poste que impida que los jugadores lo impacten). Está prohibida la publicidad en los goles. Se permite el logotipo del fabricante, marca o patrocinio en el acolchado. Se permiten logotipos del equipo o de la competición. Todo el acolchado está fuera de campo.
- f. El siguiente procedimiento debe aplicarse si falta uno o ambos goles, o si no están disponibles para un try o intento de field goal:
 1. Si hay disponible un gol portátil, debe ser erguido en posición a solicitud del Equipo A.
 2. Si no hay gol portátil y solo un gol está disponible:
 - a) En todas las jugadas de scrimage, el Equipo B debe defender la zona de anotación donde esté el gol.
 - b) En todas las jugadas de free kick, el Equipo A debe defender la zona de anotación donde esté el gol.
 - c) Tras un cambio de posesión, los equipos cambiarán de campo si es necesario para que el Equipo B defienda la zona de anotación con gol.
 - d) No habrá cambio de campo al final del primer y tercer periodo (solo el timeout de un minuto). Los capitanes no tendrán opción de elegir qué zona de anotación defender al inicio de cada mitad o de un periodo extra.
 - e) Como alternativa, si un gol se vuelve inutilizable o falta, el partido puede continuar sin goles si ambos técnicos están de acuerdo. En ese caso, no se anotarán field goals. Una vez acordada y verbalizada, la decisión es irrevocable.
 - f) Si no hay ningún gol disponible, el partido puede iniciarse si ambos técnicos están de acuerdo. Si uno o ambos no desean jugar, el partido será abandonado. La decisión verbalizada es irrevocable.
 3. Si uno de los goles no existe o se vuelve inutilizable, el partido puede jugarse o continuar sin el otro gol si ambos técnicos están de acuerdo. En ese caso no se anotarán field goals. La decisión será irrevocable.

4. Si no existen goles disponibles, el partido puede disputarse si ambos técnicos están de acuerdo. De lo contrario, el partido será abandonado. La decisión es irrevocable.

Approved Ruling 1-2-5

- I. *Durante la inspección del campo se observa que el poste del gol está una yarda fuera de la zona de anotación y el travesaño una yarda dentro de la zona de anotación. El plano del gol está una yarda dentro de la zona de anotación.*

REGLA: Legal. Los postes del gol están fuera de campo.

Pylons

ARTÍCULO 6.

Son obligatorios pylons blandos y flexibles, de cuatro lados, de 4 por 4 pulgadas (10 por 10 cm) y 18 pulgadas (46 cm) de altura total, pudiendo incluir un espacio de 2 pulgadas (5 cm) entre la base del pylon y el campo. Deben ser rojos o naranjas. Se permite el logotipo del fabricante en cada pylon, así como logotipos de equipos, competiciones y del patrocinador del partido. Ningún logotipo puede exceder 3 pulgadas (7,6 cm) por lado. Los pylons se colocan en la parte interna de las ocho intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y de fondo. Los pylons de las intersecciones entre las líneas de fondo y las extensiones de las hash marks deben colocarse a tres pies (91,44 cm) detrás de la línea de fondo.

- a. Un pylon desplazado es aquel que no se encuentra en su posición correcta. A menos que sea evidente que alguna parte de su base esté tocando el cuadrado de 4 por 4 pulgadas que define su posición correcta, deja de considerarse pylon para efectos de la regla (por ejemplo, Regla 8-2-1-a). Puede reposicionarse en cualquier momento.
- b. Tocar un pylon desplazado que esté parcial o completamente fuera de campo hace que la bola o el jugador esté fuera de campo (Regla 4-2).
- c. Un pylon desplazado completamente dentro de campo deja de ser pylon y se considera parte de la superficie de juego.
- d. Un pylon de línea de gol desplazado que esté parcialmente en su posición correcta sigue considerándose pylon de línea de gol. Solo las partes que estén detrás del plano vertical de la línea de gol se consideran detrás de la línea de gol.
- e. Si un pylon de línea de gol no puede permanecer de pie, debe colocarse acostado sobre la línea de gol, extendido hacia fuera de campo, con su base cubriendo la línea lateral.
- f. Si un pylon de línea de fondo no puede permanecer de pie, debe colocarse acostado sobre la lateral, extendido hacia fuera, con su base cubriendo la línea de fondo.

Cadena de línea necesaria e indicadores de down

ARTÍCULO 7.

La cadena de línea necesaria (cadena de yardaje) y el indicador oficial de down deben operarse aproximadamente a seis pies (1,83 m) detrás de la línea lateral, excepto en estadios donde el área total del campo no lo permita. Deben operarse en la lateral opuesta a la cabina de prensa.

- a. La cadena debe unir dos bastones de al menos cinco pies (1,52 m) de altura. Las partes internas de los bastones deben estar exactamente a 10 yardas (9,14 m) cuando la cadena esté totalmente extendida. La cadena debe ser de material no elástico y resistente.
- b. El indicador de down debe montarse en un bastón de al menos cinco pies (1,52 m) de altura, operado aproximadamente a seis pies detrás de la línea lateral opuesta a la cabina de prensa.
- c. Se recomiendan indicadores adicionales no oficiales de línea necesaria y de down en la lateral opuesta.
- d. Se recomiendan marcadores no oficiales de línea necesaria, rojos o naranjas, antideslizantes, colocados fuera de la lateral en ambos lados. Deben ser rectangulares de 10 por 32 pulgadas (25 por 81 cm), con peso, y con un triángulo de cinco pulgadas (12 cm) de altura fijado hacia la lateral.
- e. Todos los bastones de los indicadores deben tener puntas despuntadas.
- f. Está prohibida la publicidad en los indicadores de down y de línea necesaria. Se permite un logotipo del fabricante, institucional o de la competición.

Marcadores u obstrucciones

ARTÍCULO 8.

- a. Todos los marcadores u obstrucciones dentro del recinto del juego deben colocarse de forma que eviten cualquier posibilidad de lesión a los jugadores.
- b. Tras la inspección previa al partido, el árbitro principal debe ordenar la remoción de cualquier marcador u obstrucción peligrosa dentro de las líneas limitadoras.
- c. El árbitro principal debe informar a la organización del partido sobre cualquier marcador u obstrucción peligrosa dentro de la superficie del campo, pero fuera de las líneas limitadoras. La decisión final y las acciones correctivas corresponden al control del juego.
- d. Una vez completada la inspección previa, la organización del partido es responsable de mantener el recinto seguro durante todo el encuentro.
- e. Los marcadores de líneas de yarda deben colocarse al menos a 12 pies (3,66 m) fuera de la lateral, ser desmontables y contruidos para evitar lesiones. Los marcadores de la línea de gol deben ubicarse al menos a 18 pies (5,5 m) fuera de la lateral. Los marcadores que no cumplan con este estándar deben retirarse. Se permite publicidad en los marcadores de líneas de yarda.

Superficie del campo

ARTÍCULO 9.

- a. No se debe utilizar ningún material o dispositivo para mejorar o empeorar la superficie de juego u otras condiciones, otorgando ventaja a un jugador o equipo (**Excepciones:** Reglas 2-16-4-b; c).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. (S19: APS)

- b. El árbitro principal debe solicitar cualquier mejora del campo necesaria para una administración adecuada y segura del partido.

SECCIÓN 3. La Bola

Dimensiones

ARTÍCULO 1.

La bola debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- Nueva o seminueva. (Una bola seminueva es una bola que no ha sido alterado y mantiene las propiedades y cualidades de una bola nueva).
- Cubierta hecha de cuatro paneles de cuero o cuero sintético rugoso, sin pliegues distintos a las costuras.
- Una costura principal con ocho lazadas igualmente espaciadas.
- Color marrón natural.
- Conforme al tamaño y dimensiones máximas y mínimas indicadas en el diagrama. (Excepción: la autoridad competitiva puede autorizar el uso de una bola de menor tamaño para competiciones que involucren mujeres o jugadores más jóvenes).

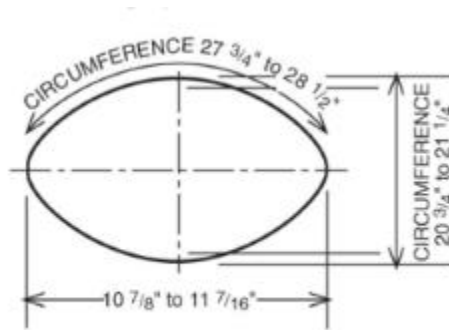


Diagrama que muestra el eje longitudinal de una bola estándar. Se utilizan las dimensiones máximas y mínimas. Este diagrama se imprime para garantizar uniformidad en la fabricación.

- Inflada a una presión entre $12\frac{1}{2}$ y $13\frac{1}{2}$ psi (libras por pulgada cuadrada).
- Peso entre 14 y 15 onzas (397 a 425 gramos).
- La bola no puede ser alterada. Esto incluye cualquier sustancia para secado o calentamiento de la bola. No se permiten dispositivos mecánicos de secado o calentamiento de la bola cerca de las líneas laterales ni en las áreas de equipo.

Administración y aplicación

ARTÍCULO 2.

- a. Los árbitros del partido deben probar y son los únicos responsables de juzgar no menos de tres ni más de seis bolas ofrecidas para el juego antes y durante el partido. Los árbitros del partido deben aprobar bolas adicionales si las condiciones lo requieren.
- b. La administración del partido debe proporcionar una bomba y un medidor de presión.
- c. A menos que sean provistas por la autoridad competitiva, el equipo local debe proporcionar un mínimo de tres bolas legales y debe informar al equipo visitante cuál bola será utilizada. El equipo visitante puede proporcionar una o más bolas legales adicionales a las suministradas por el equipo local, si así lo desea.
- d. Durante todo el partido, ambos equipos deben usar únicamente bolas que cumplan con las especificaciones exigidas y que hayan sido medidas y probadas de acuerdo con la regla.
- e. Todas las bolas que vayan a usarse deben entregarse al árbitro principal para prueba 60 minutos antes del inicio del partido. Una vez que los equipos hayan entregado las bolas de juego al árbitro principal, estas permanecen bajo la supervisión general de los árbitros durante todo el partido.
 - 1. La prioridad del árbitro principal debe ser contar con tres bolas legales. Si la autoridad competitiva o el equipo local no proporcionan al menos tres bolas legales, el árbitro principal debe informar al equipo visitante y ofrecerle la oportunidad de proporcionar bolas legales. Si se proporcionan menos de tres bolas legales, el partido debe desarrollarse usando solo las bolas legales disponibles. Si no hay bolas legales, el árbitro principal debe seleccionar hasta tres bolas que, a su juicio, sean las mejores disponibles.
 - 2. Cuando se presenten más de tres bolas legales, el árbitro principal debe seleccionar las bolas en mejores condiciones para que sean utilizadas por ambos equipos.
- f. Cuando la bola se vuelva muerta en una zona lateral, esté fuera de condiciones de juego, esté sujeta a medición en una zona lateral o esté inaccesible, debe ser sustituida por un recoge-bolas (AR 1-3-2-I).
- g. El árbitro principal, el center judge o el umpire deben determinar la legalidad de cada bola antes de ponerla en juego.
- h. El siguiente procedimiento debe adoptarse para la medición de una bola:
 - 1. Todas las mediciones deben realizarse después de que la bola haya sido inflada legalmente.
 - 2. La circunferencia larga debe medirse alrededor de las puntas de la bola, sin pasar por la costura.
 - 3. El diámetro largo debe medirse con un calibrador desde una punta hasta la otra, no desde la depresión de la punta.
 - 4. La circunferencia corta debe medirse alrededor de la bola, pasando por la válvula y por la costura, pero no por la costura transversal.

Approved Ruling 1-3-2

- i. *En cuarta oportunidad, el pateador A1 ingresa al campo con una bola de juego aprobada y solicita al árbitro principal que sustituya la bola usada en la oportunidad anterior.*
Regla: No está permitida la sustitución de la bola. (Citado por 1-3-2-f)

Marcar bolas

ARTÍCULO 3.

Marcar la bola indicando la preferencia de cualquier jugador o situación constituye conducta antideportiva.

NOTA: Si la(s) persona(s) sujeta(s) a las reglas que marcaron la bola no pueden ser identificadas de inmediato, la falta debe aplicarse al jugador que obtendría la mayor ventaja (por ejemplo, pateador o pasador).

PENALIDAD: Falta en bola viva. 15 yardas desde el punto anterior (S27: UNS).

SECCIÓN 4. Jugadores y equipamiento de juego

Numeración recomendada

ARTÍCULO 1.

Se recomienda encarecidamente que los jugadores del ataque estén numerados de acuerdo con el siguiente diagrama, el cual muestra una de las muchas formaciones de ataque posibles:



Numeración de jugadores

ARTÍCULO 2.

- Todos los jugadores deben estar numerados del **0 al 99**. Cualquier número precedido por el dígito cero, como 09, 07 o 00, es ilegal.
- No puede haber números repetidos dentro del mismo equipo.
- Están prohibidas las marcas en las proximidades de los números.

PENALIDAD (a, c): Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior (S23: IPN)

- Cuando un jugador ingrese al campo después de haber cambiado el número de su camiseta o con un número diferente al listado del día del partido, debe reportarse al referee. Los árbitros deben informar al técnico adversario y la referee debe anunciar el cambio. Un jugador que ingrese al campo sin reportarse al referee después de haber cambiado el número de su camiseta

o con un número distinto al listado del día del partido comete una falta por conducta antideportiva. (AR 1-4-2-l)

PENALIDAD (d): Falta en bola viva. 15 yardas desde el punto anterior. (S27: UNS). Los infractores reincidentes deben ser descalificados. (S47:DQ).

Approved Ruling 1-4-2

- l. Un jugador del Equipo A que inició el partido usando la camiseta número 77 ingresa al juego usando el número 88.*

Regla: *El jugador debe reportarse al referee, quien, sin detener el reloj del partido ni de la jugada, anuncia el cambio (usando su micrófono, si está disponible), y el árbitro de la lateral correspondiente informa al técnico adversario. Si A88 no se reporta, se comete una falta por conducta antideportiva. (Citado por 1-4-2-d)*

Equipamiento obligatorio

ARTÍCULO 3.

Todos los jugadores deben usar el siguiente equipamiento obligatorio:

- a. Casco.
- b. Protectores de cadera.
- c. Camiseta.
- d. Protector de Rodillas.
- e. Protector bucal.
- f. Pantalones.
- g. Protectores de hombros.
- h. Medias.
- i. Protectores de muslo.

Especificaciones: equipamiento obligatorio

ARTÍCULO 4.

- a. *Cascos.*
 - 1. El casco debe estar equipado con careta y correa de barbilla de cuatro o seis puntos de sujeción, los cuales deben estar abrochados siempre que la bola esté en juego.
 - 2. Los jugadores de un mismo equipo deben usar cascos del mismo color y diseño.
- b. *Protectores de cadera.* Los protectores de cadera deben incluir protector de coxis.
- c. *Camisetas.* Ver Regla 1-4-5.
- d. *Protección de Rodillas.* Las rodilleras deben tener al menos 1/2 pulgada (1 cm) de espesor y deben estar cubiertas por los pantalones. Además, los pantalones y las rodilleras deben cubrir las rodillas. Ningún equipo de protección puede usarse por fuera de los pantalones. (Ver Apéndice E).
- e. *Protector bucal.* El protector bucal debe ser un dispositivo intraoral de color claramente visible. No debe ser blanco ni transparente. Debe cubrir todos los dientes superiores y se recomienda que también cubra los dientes inferiores. Se recomienda que los protectores bucales estén correctamente moldeados.

- f. *Pantalones*. Los jugadores de un mismo equipo deben usar pantalones del mismo color y diseño.
- g. *Protectores de hombros*. No hay especificaciones para los protectores de hombros. (Ver Apéndice E).
- h. *Medias*. Los jugadores de un mismo equipo deben usar medias o cubiertas de piernas idénticas en color y diseño. (Excepciones: rodilleras de protección sin alterar, cintas o vendajes para proteger o prevenir lesiones y pateadores descalzos). (AR 1-4-4-I)
- i. *Protectores de muslo*. No hay especificaciones para los protectores de muslo. (Ver Apéndice E).

Approved Ruling 1-4-4

*Uno o más jugadores de un equipo usan pantalones tipo leggings que cubren las piernas. **Regla:** Legal. Para los jugadores que usen leggings, estos deben ser del mismo color y diseño.*

Color, modelo de la camiseta y números

ARTÍCULO 5.

a. Diseño

1. La camiseta debe tener mangas que cubran completamente los protectores de hombros. No debe ser modificada ni diseñada para rasgarse. La camiseta debe ser lo suficientemente larga y estar dentro del pantalón, o estar diseñada a la altura de la cintura. Ninguna otra prenda (por ejemplo, camiseta térmica) puede ser visible por debajo de la línea de la cintura. La camiseta debe cubrir todas las protecciones usadas en o por encima de la cintura. Se permite una segunda camiseta, usada por debajo, siempre que cumpla con la Regla 1-4-5. Están prohibidos chalecos y/o camisetas modificadas con cierres, velcro u otros sistemas de sujeción.
2. Además del número del jugador, la camiseta solo puede contener:
 - Nombre del jugador, en alfabeto latino;
 - Nombre del equipo, en alfabeto latino;
 - Logotipo de la competición disputada;
 - Franjas en las mangas;
 - Logotipo del equipo, mascota de la competición, emblema conmemorativo del partido;
 - Material publicitario (patrocinio) autorizado;
 - Letra “C” para identificar al capitán del equipo;
 - Bandera del país.
3. Cualquier elemento del párrafo 2 no puede exceder un área de 16 pulgadas cuadradas (41 cm²) (rectángulo, cuadrado, paralelogramo, etc.), incluyendo cualquier material adicional (por ejemplo, calcomanías).
4. Se permite un borde alrededor del cuello y de los dobladillos de las mangas de hasta 1 pulgada (2,5 cm) de ancho, así como una franja en la costura lateral de hasta 4 pulgadas (10 cm) de ancho (desde la base de la axila hasta la cintura del pantalón).
5. Las camisas no pueden ser pegadas ni amarradas de ninguna forma.

NOTA: El diagrama del uniforme en el Apéndice E puede ayudar a comprender estas reglas.

b. Color

1. Jugadores de equipos adversarios deben usar camisas de colores contrastantes. Los jugadores del mismo equipo deben usar camisas del mismo color y diseño.
2. El equipo visitante debe usar camisa de color blanco; sin embargo, el equipo local puede usar camisa blanca si ambos equipos lo han acordado por escrito antes del inicio de la competición.
3. Si el equipo local usa camisa de color, el equipo visitante también puede usar camisa de color solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:
 - a) El equipo local ha dado su aprobación por escrito antes del partido; y
 - b) La organización de la competición confirma que la camisa del equipo visitante es de color contrastante.
4. Si en el momento del kickoff al inicio de cada tiempo cualquiera de los equipos usa camisa de color en violación de las condiciones especificadas anteriormente, se comete una falta por conducta antideportiva del equipo.

PENALIDAD: Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas desde el siguiente punto después del kickoff. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalidad se aplica en el try o en el kickoff siguiente, a opción del equipo ofendido (S27: UNS). Además, los árbitros deben cobrar un timeout al inicio de cada período en el que se estén usando camisas ilegales, o una falta por delay of game si los timeouts ya se han agotado.

5. Si una camisa de color contiene también el color blanco, este solo puede aparecer en la forma de uno de los elementos indicados en el párrafo a-2 anterior.

c. Números

1. La camisa debe tener, de forma clara y visible, números arábigos permanentes, que midan al menos 8 pulgadas (20 cm) en la parte frontal y al menos 10 pulgadas (25 cm) en la parte posterior de la camisa. Además, se recomienda que la camisa tenga números en los laterales de los hombros de al menos 3 pulgadas (7,6 cm) de altura. El número debe ser de un color que, por sí solo, sea clara y distintamente contrastante con el color de la camisa, independientemente de cualquier borde alrededor del número. El número debe estar centrado. Ningún logo puede estar a menos de 1 pulgada (2,5 cm) de los números.
2. Los equipos que usen camisas o números que no estén de acuerdo con esta regla deberán cambiar a camisas legales antes del inicio del partido y antes del inicio del segundo tiempo. En el kickoff del inicio de cada tiempo, si un equipo usa una camisa en violación de las condiciones especificadas en el párrafo 1, se comete una falta por conducta antideportiva.

PENALIDAD: Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas desde el siguiente punto después del kickoff. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalidad se aplica en el try o en el kickoff siguiente, a opción del equipo ofendido (S27: UNS). Además, los árbitros deberán cobrar un timeout al inicio de cada período en el que se sigan usando camisas ilegales, o una falta por delay of game si los timeouts se han agotado. (AR 1-4-5-I)

3. Todos los jugadores de un equipo deben tener el mismo color y estilo de números en la parte frontal y posterior de la camisa. Cada barra individual del número debe tener aproximadamente 1 1/2 pulgada (3,8 cm) de ancho. Los números ubicados en cualquier otra

parte del uniforme deben ser el mismo número que los obligatorios en la parte frontal y posterior de la camisa.

Approved Ruling 1-4-5

- l. El equipo local está usando camisas rojas con números naranjas. A juicio de los árbitros, el número y el cuerpo de la camisa no tienen contraste suficiente para que los números sean identificables rápidamente. El referee solicita que el equipo local cambie a camisas legales. El técnico principal le indica al referee que su equipo no cambiará las camisas. **REGLA:** Después de que la bola sea declarada lista para jugar para el kickoff inicial, el referee cobra un timeout al equipo local por camisa ilegal. Además, habrá una penalidad de 15 yardas desde el siguiente punto después del kickoff al inicio de cada tiempo. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalidad se aplica en el try o en el kickoff siguiente. Por cada período en el que continúen usando camisas ilegales, al equipo se le cobrará un timeout después de que la bola sea declarada lista para jugar y antes de que sea puesta en juego en la primera jugada de cada período. Si el equipo no tiene timeouts restantes, se aplicará la penalidad por delay of game. (Citado por 1-4-5-Penalidad).*

Equipo Opcional

ARTÍCULO 6.

Los siguientes elementos son legales:

- a. *Toallas y calentadores de manos*
 - 1. Toallas blancas lisas, no menores de 4 por 12 pulgadas (10 × 30 cm) ni mayores de 6 por 12 pulgadas (15 × 25 cm), sin palabras, símbolos, letras o números. Las toallas pueden portar la insignia del equipo y/o un único sello normal del fabricante o distribuidor, o marca registrada, no mayor a 2,25 pulgadas cuadradas (15 cm²) de área. Toallas que no sean blancas lisas no están permitidas. (AR 1-4-7-V)
 - 2. Calentadores de manos usados durante clima frío.
- b. *Guantes:* Un guante es una cubierta ajustada para una mano que contiene secciones separadas para cada dedo y pulgar, sin ningún material adicional que conecte dedos y/o pulgar. No hay restricción respecto a los colores de los guantes.
- c. *Viseras y gafas:* Las viseras y gafas deben ser claras, transparentes, incoloras, y hechas de material flexible o rígido. No se permite ninguna excepción médica. Los accesorios para los ojos no son claros si oscurecen los ojos de un jugador en cualquier momento, desde cualquier ángulo o bajo cualquier condición de iluminación. Los accesorios espejados están expresamente prohibidos. (AR 1-4-8-II)
- d. *Insignias*
 - 1. Personas o eventos pueden ser homenajeados mediante una insignia con un área no mayor a 16 pulgadas cuadradas (103 cm²) en el uniforme o el casco.
 - 2. Adhesivos del equipo/país e institucionales están permitidos en los cascos.
- e. *Sombra para los ojos:* Cualquier sombra debajo de los ojos de un jugador debe ser de **color** negro sólido, sin palabras, números, logos u otros símbolos.
- f. *Información de juego:* Cualquier jugador puede tener información de juego escrita en la muñeca, brazo o cinturón.

Equipo Ilegal

ARTÍCULO 7.

El equipo ilegal incluye lo siguiente (ver Apéndice E para más detalles):

- a. Equipo usado por un jugador que represente peligro para otros jugadores.
- b. Cinta o cualquier vendaje que no sea usado para proteger o prevenir una lesión, sujeto a aprobación del umpire.
- c. Equipo duro, abrasivo o inflexible que no esté completamente cubierto y acolchado, sujeto a aprobación del umpire.
- d. Tacos de calzado con extensión mayor a media pulgada (1,27 cm) desde la base del calzado.
- e. Cualquier equipo que pueda confundir o engañar a un adversario.
- f. Cualquier equipo que pueda otorgar una ventaja injusta a cualquier jugador.
- g. Material adhesivo, pintura, grasa u otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo o al cuerpo de un jugador, ropa o accesorios (Excepción: sombra para los ojos, Regla 1-4-6-e).
- h. Accesorios al uniforme distintos de las toallas (Regla 1-4-6-a).
- i. Protectores de costillas, hombros o espalda que no estén completamente cubiertos (AR 1-4-7-II, 1-4-8-III).
- j. Bandanas visibles usadas en el campo fuera del área de equipo (AR 1-4-7-I).
- k. Camisas que no cumplan con la Regla 1-4-5.
- l. Facemasks excesivas, fuera del estándar (AR 1-4-7-IV).
- m. Equipo modificado de forma que reduzca la protección para quien lo usa o para cualquier otro participante.
- n. Capuchas que sobresalgan de los protectores de hombros y estén sobre la camisa.

Approved Ruling 1-4-7

- I. *A33 está usando una bandana bajo el casco, con parte de la bandana sobresaliendo por la parte trasera del casco. **REGLA:** Equipo ilegal. Las bandanas pueden usarse bajo el casco siempre que ninguna parte de la bandana sea visible cuando el casco esté colocado. La bandana visible se considera un accesorio del uniforme (1-4-7-h). A33 debe salir del juego por al menos una jugada y no puede regresar hasta que la bandana sea retirada o completamente oculta bajo el casco. El equipo A puede solicitar un timeout, si tiene uno disponible, para evitar que A33 pierda una jugada, pero la bandana debe ser retirada u ocultada. (Citado por 1-4-7-j).*
- II. *Al final de una jugada, el shoulder pad de B55 quedó expuesto y no está cubierto por la camiseta. **REGLA:** Equipo ilegal. Como el pad quedó expuesto a consecuencia del juego, B55 no necesita salir del juego. El pad debe ser cubierto por la camiseta antes de que la bola sea puesta lista para jugar. (Citado por 1-4-7-i, 1-4-8-c).*
- III. *Ambos equipos ingresan al campo antes del partido usando camisetas de color. El equipo visitante no obtuvo un acuerdo por escrito del equipo local para usar un uniforme distinto al blanco, o, si dicho acuerdo fue realizado, la organización del evento no certificó que las camisetas fueran de colores contrastantes. **REGLA:** Después de que la bola sea declarada lista para jugar en el kickoff inicial, el referee cobra un timeout al equipo visitante por camiseta ilegal. Además, habrá una penalidad de 15 yardas desde el punto siguiente al kickoff al inicio de cada período. Si el kickoff es retornado para touchdown, la penalidad se aplica en el try o en el kickoff siguiente. Por cada período en que continúen usando la camiseta ilegal, al equipo se le cobrará un timeout después de que la bola sea declarada lista para jugar y antes de que sea puesta en juego en la primera jugada de cada período. Si el equipo no tiene timeouts restantes, se aplicará la penalidad por delay of game. (Regla 1-4-5-b).*

- IV. *Mientras el Equipo A está rompiendo el huddle, el referee observa que A35 está usando una facemask excesiva. **REGLA:** A35 debe salir del juego por una jugada para cambiar a una facemask legal. El equipo A puede solicitar un timeout, si tiene uno disponible, para evitar que A35 pierda una jugada, pero no puede jugar con la facemask ilegal. (Citado por 1-4-7-I)*
- V. *Cada miembro de la línea ofensiva lleva una toalla, todas blancas, de 4" por 12", con un pequeño logo del equipo. La toalla del snapper también tiene el símbolo de una calavera con huesos cruzados. **REGLA:** Es legal que cualquier **jugador** lleve una toalla. Las toallas son legales **con** excepción de la del snapper. El snapper debe salir del juego por al menos un down y no puede regresar hasta que la toalla sea retirada o reemplazada por una toalla legal. El Equipo A puede mantener al snapper en el campo utilizando un **timeout**, pero no puede conservar la toalla ilegal. (Regla 1-4-6-a y 1-4-8)*

Aplicación del Equipo Obligatorio e Ilegal

ARTÍCULO 8.

- a. Los jugadores que utilicen equipo ilegal o que no estén usando el equipo obligatorio no deben ser autorizados a jugar (Excepción: Reglas 1-4-5-b y 1-4-5-c).
- b. Si un árbitro descubre un equipo ilegal, el jugador debe salir del juego por al menos una jugada y no tiene permiso para regresar hasta que el equipo sea corregido. El jugador puede permanecer en el juego sin perder una jugada si el equipo utiliza un timeout de equipo, pero, de cualquier manera, no puede jugar con equipo ilegal. (AR 1-4-8-I, II y IV)
- c. Si el equipo se vuelve ilegal como consecuencia del juego, el jugador no está obligado a salir del juego por una jugada, pero no puede participar hasta que el equipo sea corregido. (AR 1-4-7-II, 1-4-8-III)
- d. Si un árbitro avisa dos veces a un jugador que debe salir del campo y el jugador no obedece, se cobrará un timeout al equipo. Cada una de las primeras tres infracciones de un período acarrea un timeout cobrado, si están disponibles. Cualquier infracción después de que el equipo haya usado todos sus timeouts es falta por delay of game, con penalidad de cinco yardas. (AR 1-4-8-IV)
 1. Si hay un timeout disponible, este es usado. Cuando no haya timeouts disponibles, la siguiente infracción es falta en bola muerta por delay of game, con penalidad aplicada desde el siguiente punto.
 2. Se usa un timeout, el equipo infractor es indicado por el referee y, a continuación, el capitán y el técnico principal son notificados por los árbitros más cercanos.
 3. Los timeouts por equipo no están limitados por la prohibición de timeouts consecutivos (Regla 3-3-4), pero no se concede el minuto adicional.

Approved Ruling 1-4-8

- I. *Después de que la bola esté lista para jugar, un árbitro identifica a uno o más jugadores que claramente no están usando protector bucal o que lo tienen colgado de la facemask. **REGLA:** (a) El o los jugadores deben salir del juego por al menos una jugada y no pueden regresar hasta que estén usando el protector bucal. Los jugadores pueden permanecer en el juego utilizando un timeout de equipo, pero no pueden jugar sin el equipo obligatorio. (b) El árbitro advierte al jugador. Si el jugador no corrige el uso del protector después de dos avisos, se concederá un timeout o se sancionará delay of game a su equipo. (Citado por 1-4-8-b)*
- II. *Al final del primer tiempo, el Equipo B ya ha utilizado sus tres timeouts. Al finalizar una jugada, el line judge observa que B44, un jugador que participó en la jugada anterior, está usando una visera tintada o*

no transparente. **REGLA:** Violación de equipo. B44 debe salir del juego por al menos una jugada y no puede regresar mientras esté usando una visera ilegal.

- III. Cuando la bola es declarada muerta después de una jugada de scrimmage, el umpire observa que el linebacker B55 tiene el protector de espalda expuesto a la altura de la cintura y que, aparentemente, quedó expuesto durante la jugada anterior. **REGLA:** B55 no necesita salir del juego, pero debe cubrir el protector expuesto con su camiseta antes de la siguiente jugada.
- IV. Un árbitro descubre a un jugador usando equipo ilegal o sin el equipo obligatorio (que no sea un casco que se haya salido durante la jugada – Regla 3-3-9). **REGLA:** El árbitro avisa al jugador que debe salir del campo. Si el jugador comienza a salir, el árbitro no debe detener ninguno de los relojes. Si es posible, el referee utilizará su micrófono para realizar un anuncio breve identificando al jugador, a su equipo y la razón por la que debe salir del campo. Este anuncio debe realizarse desde la posición del referee para la siguiente jugada y no debe retrasar el inicio de la misma. Sin embargo, si el jugador no responde después de dos avisos o se detiene y no sale del campo, el árbitro debe pitar y señalar timeout. El equipo infractor utilizará un timeout o sufrirá una penalidad por delay of game si no tiene timeouts disponibles. (Citado por 1-4-8)

Certificación de Técnicos

ARTÍCULO 9.

El técnico principal (*head coach*) o su representante debe, antes del partido, certificar por escrito al umpire que todos sus jugadores:

- Han sido informados sobre qué equipo es obligatorio según la regla y qué constituye equipo ilegal.
- Han recibido el equipo obligatorio exigido por la regla.
- Han sido instruidos sobre cómo usar y cuándo usar el equipo obligatorio durante el juego.
- Han sido instruidos para avisar al cuerpo técnico cuando el equipo se vuelva ilegal como consecuencia del juego.

Dispositivos de Señales Prohibidos

ARTÍCULO 10.

Está prohibido equipar a los jugadores con cualquier dispositivo electrónico vestible, mecánico o cualquier otro aparato de señales con el objetivo de comunicarse con cualquier fuente o realizar grabaciones de audio o video. (**Excepciones:**

- Dispositivo auditivo prescrito médicamente, del tipo amplificador de sonido, para jugadores con discapacidad auditiva.
- Un dispositivo para transmisión o recepción de datos, específica y exclusivamente para propósitos médicos y de seguridad.)

PENALIDAD: Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas desde el siguiente punto. El jugador es descalificado. (S7, S27 y S47: UNS/DQ)

Equipo de Campo Prohibido

ARTÍCULO 11.

La jurisdicción sobre la presencia y ubicación de equipos de comunicación (cámaras, dispositivos de sonido, etc.) dentro del recinto de juego corresponde a la organización del partido.

a. **Fotografías (digitales o no), computadoras y otros dispositivos electrónicos de comunicación pueden usarse con fines técnicos en cualquier momento durante el partido o entre períodos. No pueden usarse en el campo de juego ni en las end zones.**

1. La organización del partido es responsable de certificar condiciones idénticas de televisión, video y conexión a internet en el área de equipos y en las cabinas técnicas de ambos equipos.
2. Los equipos son responsables de sus propias computadoras u otros equipos técnicos.
3. Se permite un monitor en la lateral para ayudar al personal médico del equipo o de la organización del partido en el diagnóstico y tratamiento de los participantes.

b. Solo se permite comunicación por voz o texto entre la cabina de prensa y el área del equipo. El espacio y la ubicación de la cabina de los técnicos debe ser razonablemente el mismo para ambos equipos y debe estar ubicada en el Área X de las cabinas de prensa. Cuando la cabina de prensa sea inadecuada, solo podrá existir comunicación por voz o texto desde un área en la tribuna entre las líneas de 20 yardas extendidas hasta la parte superior del estadio. No se permite ningún otro tipo de comunicación con fines técnicos en ningún otro lugar, incluyendo el uso de cualquier equipo de comunicación (por ejemplo, teléfonos celulares o radios) para voz, texto, imagen o cualquier otro tipo de mensaje, desde dentro o fuera del ambiente del partido, hacia o desde cualquier persona sujeta a las reglas (técnico remoto). (AR 1-4-11-I)

c. Equipos de comunicación o grabación de medios, incluyendo cámaras, dispositivos de sonido, computadoras y micrófonos, están prohibidos en o sobre el campo, o en o sobre las áreas de equipo (Regla 2-31-1).

Excepciones:

1. Equipos de cámara fijados en el soporte del poste de gol, detrás de las barras verticales y horizontal.
2. Cámaras montadas en cualquier pylon.
3. Una cámara, sin componente de audio, puede fijarse al uniforme de cualquier árbitro, con aprobación previa del árbitro, de la autoridad de la competencia y de los equipos participantes.

NOTA: Las cámaras usadas por los árbitros exclusivamente para el desarrollo de la arbitración pueden ser utilizadas por cualquier árbitro sin requerir aprobación de la autoridad de la competencia ni de los equipos participantes.

4. Una cámara, sin componente de audio, puede fijarse a cables que se extiendan por encima de las áreas de equipo y del campo de juego, incluyendo las end zones.
5. Un camarógrafo del equipo puede estar dentro del área de su equipo como una de las 25 personas acreditadas. Este video no puede utilizarse durante ninguna transmisión en vivo del partido.

- d. Los drones (vehículos aéreos no tripulados) están prohibidos para cualquier propósito, incluyendo grabar el partido, durante el período de jurisdicción de los árbitros (Regla 11), o en cualquier otro momento en que haya miembros de los equipos dentro del área de juego.
 - 1. Ningún drone puede volar dentro del área delimitada por el estadio, tribunas, cercas u otras estructuras. Cuando no haya estadio o tribunas, ningún drone puede volar a menos de 150 metros de cualquier área ocupada por participantes o espectadores.
 - 2. Si un drone viola este espacio u ofrece peligro a participantes o espectadores, el referee debe interrumpir el partido hasta que el drone sea retirado del área.
- e. Micrófonos colocados en técnicos durante el partido para transmisiones o grabaciones de medios están prohibidos.
- f. Nadie en el área de equipo ni en la coaching box puede usar ningún tipo de amplificación de sonido para comunicación.
- g. Cualquier intento de grabar, ya sea por audio o video, cualquier señal utilizada por equipos adversarios, sea de jugadores, técnicos u otro personal del equipo, está prohibido.

Approved Ruling 1-4-11

- i. *El técnico principal del equipo local no puede asistir personalmente al partido y desea monitorear la transmisión de TV y (a) enviar jugadas por teléfono celular al coordinador ofensivo y (b) usar una aplicación virtual (Zoom, Teams, etc.) para comunicarse con el equipo en el vestuario. **REGLA:** La Regla 1-4-11-b es específica y solo permite comunicación por voz o texto entre la cabina de prensa y el área del equipo; por lo tanto, en (a) el técnico no puede llamar a la cabina de prensa ni a la lateral para ningún asunto técnico del equipo. Aunque la Regla 1-4-11-a permite el uso de tecnología por técnicos, esto aplica únicamente a técnicos dentro del ambiente del partido (Regla 2-27-16-a). En consecuencia, en (b), no se permite ninguna sesión virtual con el equipo. Esta prohibición comienza 60 minutos antes del kickoff, cuando los árbitros asumen la jurisdicción del partido, e incluye el tiempo entre períodos hasta el final del juego, cuando el referee declara el marcador final.*

Auriculares de Técnicos, Headsets y Dispositivos de Comunicación

ARTÍCULO 12.

Los auriculares de los técnicos y [los dispositivos de comunicación](#) no están sujetos a las reglas de penalización antes o durante el partido.

- a. Una competición puede desarrollar una guía para manejar situaciones de mal funcionamiento de los auriculares de los técnicos.

Comunicación del Referee

ARTÍCULO 13.

- a. Es extremadamente recomendable el uso de un micrófono para el referee, para ser utilizado en todos los anuncios del partido. Se recomienda enfáticamente que sea del tipo de solapa. El micrófono debe ser controlado por el referee y no puede permanecer abierto en otros momentos.

- b. Se permite un sistema de comunicación inalámbrico, abierto únicamente para los árbitros, el árbitro de video y el observador de los árbitros.
- c. Ninguna persona sujeta a las reglas puede escuchar la comunicación entre los árbitros antes, durante o después del partido.

PENALIDAD: Para faltas antes o durante el partido, administrar como falta en bola muerta, 15 yardas desde el próximo punto. La persona es descalificada. Las faltas después del partido deben ser reportadas como violación.

Accesibilidad

ARTÍCULO 14.

- a. Pensando en la accesibilidad, las federaciones nacionales pueden aprobar, caso por caso, solicitudes para:
 - 1. Permitir que un participante use prótesis durante los juegos.
 - 2. Permitir un ajuste razonable del campo, uniforme y equipamiento para un participante con discapacidad.
 - 3. Permitir que una persona participe en la competencia de acuerdo con el género con el cual se identifica.
- b. Para ser aprobada, la solicitud debe demostrar, mediante una evaluación de riesgo, que:
 - 1. No coloca en riesgo indebido al participante.
 - 2. No coloca en riesgo adicional a otros participantes.
 - 3. No otorga una ventaja competitiva injusta al participante ni al equipo.
- c. Las aprobaciones deben ser notificadas a los posibles equipos adversarios y a los árbitros. En el caso de personas que pretendan participar en competencias internacionales, las aprobaciones deben ser notificadas a la IFAF.

REGLA 2

Definiciones

SECCIÓN 1. Approved Ruling y Señales de Arbitraje

ARTÍCULO 1.

- a. Una Approved Ruling (AR) es una decisión oficial sobre una determinada descripción de hechos. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas.
- b. Señal de la arbitragem (S) se refiere a las Señales de Arbitraje de Fútbol Americano numeradas del 1 al 47.

SECCIÓN 2. La bola: Viva, Muerta, Suelta, Lista para jugar

Bola viva

ARTÍCULO 1.

Una bola viva es una bola en juego. Un pase, patada o fumble que aún no ha tocado el suelo es una bola viva en vuelo.

Bola muerta

ARTÍCULO 2.

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

Bola suelta

ARTÍCULO 3.

- a. Una bola suelta es una bola viva que no está en posesión de un jugador durante:
 - 1. Una jugada de carrera
 - 2. Una patada de scrimmage o free kick antes de que la posesión sea obtenida o recuperada, o de que la bola quede muerta por regla.
 - 3. El intervalo después de que un pase hacia adelante legal es tocado y antes de que se vuelva completo, incompleto o interceptado. Este intervalo ocurre durante una jugada de pase hacia adelante, y cualquier jugador elegible para tocar la bola puede golpearla en cualquier dirección.
- b. Todos los jugadores son elegibles para tocar, recibir o recuperar un fumble (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a-2-Exc2 y 8-3-2-d-5) o un pase hacia atrás.
- c. La elegibilidad para tocar una patada está gobernada por las reglas de patada (Regla 6).

- d. La elegibilidad para tocar un pase hacia adelante está gobernada por las reglas de pase (Regla 7).

Cuando la bola está lista para jugar

ARTÍCULO 4.

Una bola muerta está lista para jugar cuando:

- a. Con el reloj de jugada de 40 segundos en marcha, un árbitro coloca la bola sobre una hash mark o entre las hash marks y está en posición para arbitrar
- b. Con el reloj de jugada preparado para 25 segundos, o en 40 segundos tras una lesión o pérdida de casco de un jugador de la defensa, el referee hace sonar su silbato y señala el inicio del reloj de juego (S2) o señala que la bola está lista para jugar (S1). (AR 4-1-4-I; II).

SECCIÓN 3. Bloqueos

Bloqueos

ARTÍCULO 1.

- a. Bloquear es obstruir a un adversario haciendo contacto intencional con él con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.
- b. Empujar es bloquear a un adversario con las manos abiertas.
- c. Contacto continuo es un bloqueo en el que el contacto con un adversario se mantiene por más de un segundo.

Abajo de la cintura

ARTÍCULO 2.

- a. Un bloqueo debajo de la cintura es aquel en el que la fuerza del contacto inicial es por debajo de la cintura de un adversario que tenga uno o ambos pies en el suelo. En caso de duda, el contacto fue debajo de la cintura (Regla 9-1-6).
- b. Un bloqueador que hace contacto por encima de la cintura y se desliza hacia abajo por debajo de la cintura no ha bloqueado debajo de la cintura. Si el bloqueador hace contacto inicial con las manos en la cintura del adversario o por encima de ella, se trata de un bloqueo legal “por encima de la cintura” (Regla 9-1-6).

Chop Block

ARTÍCULO 3.

Un chop block es una combinación de bloqueo alto-bajo o bajo-alto realizada por cualesquiera dos jugadores contra un adversario (que no sea el portador de la bola) en cualquier parte del campo, con o sin retraso entre los bloqueos; el componente “bajo” del bloqueo es en los muslos del adversario o por debajo de ellos (AR 9-1-10-I-IV). No es falta si el adversario del bloqueador inicia el contacto (AR 9-1-10-V).

Bloqueo por la espalda

ARTÍCULO 4.

- a. Un bloqueo por la espalda es un contacto contra un adversario que ocurre cuando la fuerza del contacto inicial es por detrás y por encima de la cintura. En caso de duda, el contacto es en o por debajo de la cintura (ver clipping, Regla 2-5) (Regla 9-3-5) (AR 9-3-3-I, V–VII, IX y AR 10-2-2-XII, XVII).
- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto del contacto inicial.

Moldura del cuerpo

ARTÍCULO 5.

La moldura del cuerpo de un jugador se extiende desde los hombros hacia abajo, excluyendo la espalda (Regla 9-3-3-a-1-b Excepción).

Zona de bloqueo Libre

ARTÍCULO 6.

- a. La zona de bloqueo libre es un rectángulo centrado en la snapper, que se extiende cinco yardas lateralmente y tres yardas longitudinalmente en cada dirección. (Ver Apéndice D).
- b. La zona de bloqueo libre se desintegra cuando la bola sale de esta zona.

Bloqueo ciego (Blind side block)

ARTÍCULO 7.

Un bloqueo ciego es un bloqueo en campo abierto contra un adversario que se inicia fuera del campo de visión del jugador bloqueado, o de tal manera que el adversario no pueda razonablemente defenderse del bloqueo.

SECCIÓN 4. Recepción, Recuperación y Posesión

Posesión

ARTÍCULO 1.

Posesión se refiere al control de: (a) una bola viva, conforme se describe a continuación en este artículo, o (b) una bola muerta que será puesta en juego mediante un snap o pateada en un free kick. Puede referirse tanto a la posesión de un jugador como a la posesión de un equipo.

- a. Posesión de jugador: La bola está en posesión de un jugador cuando un jugador la tiene firmemente bajo su dominio, sujetándola o controlándola con las manos o los brazos mientras está en contacto con el suelo dentro del campo de juego.
- b. Posesión de equipo: La bola está en posesión de un equipo:

1. Cuando uno de sus jugadores tiene posesión de jugador, incluso cuando está intentando un punt, drop kick o place kick; o
 2. Mientras un pase hacia adelante lanzado por un jugador de ese equipo está en vuelo; o
 3. Durante una bola suelta, si uno de los jugadores de ese equipo fue el último en tener posesión; o
 4. Cuando un equipo va a realizar a continuación un snap o a patear la bola en un free kick.
- c. Un equipo está en posesión legal si tiene posesión de equipo cuando sus jugadores son elegibles para recibir o recuperar la bola.

Pertenece A

ARTÍCULO 2.

“Pertenece a”, a diferencia de “en posesión”, denota la custodia de una bola muerta. Dicha custodia puede ser temporal, ya que la bola debe ser puesta en juego a continuación de acuerdo con las reglas que gobiernan esa situación.

Recepción, Intercepción y Recuperación

ARTÍCULO 3.

- a. Recibir una bola significa que un jugador:
1. Asegura el control, con las manos o los brazos, de una bola viva en vuelo antes de que la bola toque el suelo, y
 2. Toca el suelo dentro del campo de juego con cualquier parte de su cuerpo, y luego
 3. Mantiene el control de la bola durante el tiempo suficiente para realizar una acción común del juego (por ejemplo, tiempo suficiente para realizar un pitch o entregar la bola, avanzar la bola, esquivar a un adversario, etc.), y
 4. Cumple con los párrafos b, c y d a continuación.
- b. Si el jugador va al suelo en el acto de recibir un pase (con o sin contacto de un adversario), debe mantener control completo y continuo de la bola durante todo el proceso de tocar el suelo, ya sea en el campo de juego o en la end zone. Este requisito también se aplica a un jugador que intenta realizar una recepción en la lateral y cae al suelo fuera de campo. Si pierde el control de la bola y la bola toca el suelo antes de que el jugador recupere el control, no es una recepción. Si recupera el control dentro del campo de juego antes de que la bola toque el suelo, es una recepción. (AR 7-3-6-IX–XV)
- c. Si un jugador pierde el control de la bola al mismo tiempo que toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, o si existe duda de que los actos fueron simultáneos, no es una recepción. Si el jugador tiene control de la bola, un movimiento mínimo de la bola, incluso si esta toca el suelo, no será considerado pérdida de posesión; el jugador debe perder el control de la bola para que exista pérdida de posesión.
- d. Si la bola toca el suelo después de que el jugador asegura el control y continúa manteniendo el control de la bola, y se han satisfecho los elementos anteriores, es una recepción.
- e. Una intercepción es la recepción de un pase o fumble de un adversario.

- f. Una recepción realizada por un jugador arrodillado o acostado dentro del campo de juego es una recepción completa o una intercepción. (Regla 7-3-6)
- g. Un jugador recupera una bola si cumple con los criterios de los párrafos a, b, c y d para recibir una bola que sigue viva después de haber tocado el suelo.
- h. En caso de duda, la recepción, recuperación o intercepción es incompleta.

Approved Ruling 2-4-3

- I. *B1 intenta recibir un punt (sin señal de fair catch) que cruza la zona neutral, golpea su hombro (muff) y se eleva en el aire. La bola no toca el suelo. A1, en el aire, recibe la bola durante su vuelo y aterriza primero fuera de campo. REGLA: Bola del Equipo B en el punto donde la bola cruzó la línea lateral. Primera y 10.*
- II. *En tercera oportunidad, B1 bloquea una patada de scrimmage del Equipo A que se eleva y no cruza la zona neutral. La bola no toca el suelo. A1 salta y recibe la bola en vuelo y aterriza primero fuera de campo. REGLA: Bola del Equipo B en el punto donde la bola cruzó la línea lateral. Primera y 10. (Regla 6-3-7)*
- III. *A3, en el aire, recibe un pase en la yarda A-40. Mientras está en el aire, recibe contacto de B1 y cae fuera de campo con la bola en la yarda A-37. REGLA: Pase incompleto. (Regla 7-3-7-a) (Citado por 7-3-6, 7-3-7-a)*
- IV. *El receptor A88 está cerca de la lateral estirándose para recibir un pase hacia adelante legal. Mientras A88 cae al suelo en el acto de la recepción: (a) A88 obtiene control firme de la bola con la punta del pie dentro de campo y cae fuera de campo manteniendo el control; (b) A88 obtiene control firme de la bola con la punta del pie dentro de campo, pierde el control mientras está en el aire y recupera el control antes de caer fuera de campo manteniéndolo; (c) A88 obtiene control firme de la bola con la punta del pie dentro de campo, cae fuera de campo y pierde el control al tocar el suelo. REGLA: (a) Recepción de A88. (b) y (c) Pase incompleto.*
- V. *En segunda oportunidad, A1 sufre un fumble que toca el suelo y rebota alto en el aire. B2 recupera la bola mientras está en el aire y aterriza fuera de campo: (a) por delante del punto del fumble, o (b) por detrás del punto del fumble. REGLA: (a) Bola del Equipo A en el punto del fumble. (b) Bola del Equipo A en el punto donde la bola cruzó la línea lateral. (Reglas 4-2-4-d y 7-2-4)*

Recepción o Recuperación Simultánea

ARTÍCULO 4.

Una recepción o recuperación simultánea es una recepción o recuperación en la cual existe posesión conjunta de una bola viva por jugadores adversarios dentro del campo de juego. (AR 7-3-6-I-II)

SECCIÓN 5. Clipping

ARTÍCULO 1.

- a. Clipping es un bloqueo contra un adversario en el cual la fuerza del contacto inicial es por detrás y ocurre a la altura de la cintura o por debajo de ella. (Regla 9-1-5)
- b. La posición de la cabeza o de los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto del contacto inicial.

SECCIÓN 6. Avance Deliberado de Bola Muerta

ARTÍCULO 1.

Avanzar deliberadamente una bola muerta es un intento de un jugador de avanzar la bola después de que cualquier parte de su cuerpo, excepto las manos o los pies, haya tocado el suelo, o después de que la bola haya sido declarada muerta por la regla. **Excepción:** Regla 4-1-3-b Excepción.

SECCIÓN 7. Down, Entre Downs y Pérdida de Down

Down

ARTÍCULO 1.

Un **down** es una unidad del juego que comienza después de que la bola está lista para jugar con un snap legal (down de scrimmage) o un free kick legal (down de free kick), y termina cuando la bola se convierte en muerta. **Excepción:** El try es un down que inicia cuando la **bola es declarada** lista para jugar. (Regla 8-3-2-b)

Entre Downs

ARTÍCULO 2.

Entre downs es el intervalo durante el cual la bola está muerta.

Pérdida de Down

ARTÍCULO 3.

“Pérdida de down” es una abreviación cuyo significado es “pérdida del derecho a repetir un down”.

SECCIÓN 8. Fair Catch

Fair Catch

ARTÍCULO 1.

- a. Un fair catch de una patada de scrimmage es una recepción más allá de la zona neutral hecha por un jugador del Equipo B que haya realizado una señal válida durante una patada de scrimmage que no fue tocado más allá de la zona neutral.
- b. Un fair catch de un free kick es una recepción hecha por un jugador del Equipo B que haya realizado una señal válida durante un free kick no tocado.
- c. Una señal válida o inválida de fair catch priva al equipo en retorno de la oportunidad de avanzar la bola. La bola es declarada muerta en el punto de la recepción o recuperación. Si la recepción

o recuperación ocurre antes de la señal, la bola muere en el punto donde se encontraba en el momento de la señal.

- d. Si un receptor protege sus ojos a causa del sol sin balancear la(s) mano(s), la bola permanece viva y puede ser avanzada.

Señal Válida

ARTÍCULO 2.

Una señal válida es una señal hecha por un jugador del Equipo B que haya indicado claramente su intención al extender una mano claramente por encima de su cabeza y balancearla de un lado a otro más de una vez.

Señal Inválida

ARTÍCULO 3.

Una señal inválida es cualquier señal de balanceo de manos realizada por un jugador del Equipo B:

- a. Que no cumpla con los requisitos de la Regla 2-8-2 (arriba); o
- b. Que incluya una señal de "T" hecha durante un free kick o patada de scrimmage (AR 6-5-3-VII); o
- c. Que sea hecha después de que una patada de scrimmage sea recibida más allá de la zona neutral, toque el suelo o toque a otro jugador más allá de la zona neutral (AR 6-5-3-III-V); o
- d. Que sea hecha después de que un free kick sea recibido, toque el suelo o toque a otro jugador. **(Excepción:** Regla 6-4-1-f).

Approved Ruling 2-8-3

- I. *Durante un punt del Equipo A desde A-20, el receptor B44 apunta a la bola en el suelo en el medio del campo. Mientras B44 apunta a la bola: (a) mantiene sus manos por debajo de los hombros sin balancearlas; (b) mantiene sus manos por debajo de los hombros y balanceándolas; (c) mantiene sus manos ligeramente por encima de los hombros sin balancearlas. **REGLA:** La Regla 2-8-3 establece que cualquier movimiento de balanceo que no cumpla con los criterios de una señal válida es una señal inválida. Además, por interpretación, el receptor puede apuntar a una patada siempre que sus manos permanezcan por debajo de los hombros y no haya balanceo. En (b) y (c), la señal es inválida de fair catch. En (a), no se considera señal de ningún tipo y el Equipo B conserva el derecho de recuperar y avanzar la bola.*
- II. *Free kick desde A-35. El kickoff es alto y largo, y el receptor B21 realiza la "señal T" mientras la patada está en el aire. B21 recibe la bola en la línea de gol y la retorna hasta B-35. **REGLA:** La "señal T" se considera señal inválida de fair catch y la bola es declarada muerta cuando es recibida. Los árbitros deben finalizar la jugada una vez que B21 obtiene posesión. Bola del Equipo B, 1º y 10 en B-25.*
- III. *El Equipo B tendrá 1.º y 10 en B-35. La "señal T", si se ejecuta correctamente, no es considerada señal válida ni inválida de fair catch. Es importante que la señal sea ejecutada correctamente, sin movimiento de balanceo del brazo y con manos y brazos extendidos hacia afuera a la altura*

de los hombros o por debajo. La “señal T” no mata la bola ni priva al equipo en retorno de la oportunidad de avanzar la bola.

SECCIÓN 9. Para Adelante, Más Allá y Mayor Avance

Para Adelante, Más Allá

ARTÍCULO 1.

Para adelante, más allá o en avance, cuando se refiere a cualquier equipo, denota la dirección hacia la línea de fondo adversaria. Los términos opuestos son para atrás o detrás.

Mayor Avance

ARTÍCULO 2.

Mayor avance es un término que indica el final del avance de un portador de la bola o receptor de pase en el aire, de cualquier equipo, y se aplica a la posición de la bola cuando esta se vuelve muerta por la regla (Reglas 4-1-3-a, b, p, r; Reglas 4-2-1, 4; y Regla 5-1-3-a Excepción) (AR 5-1-3-I–VI y AR 8-2-1-I–IX) (Excepción: Regla 8-5-1-a, AR 8-5-1-I).

SECCIÓN 10. Falta y Violación

Falta

ARTÍCULO 1.

Una falta es una infracción de una regla para la cual existe una penalidad prescrita.

Falta Personal

ARTÍCULO 2.

Una falta personal es una falta que involucra contacto físico ilegal que pone en riesgo la seguridad de otro jugador.

Falta Personal Flagrante

ARTÍCULO 3.

Una falta personal Flagrante es un contacto físico ilegal tan extremo o intencional que pone al adversario en riesgo de sufrir una lesión catastrófica.

Approved Ruling 2-10-3

- I. ¿Qué es una lesión “catastrófica”? REGLA: El Centro Nacional de Investigación de Lesiones Deportivas Catastróficas en EE. UU. define una lesión catastrófica como: “fatalidades, lesiones que resultan en

incapacidad funcional permanente y lesiones graves que resultan en incapacidad funcional temporal con recuperación completa. Ejemplos incluyen lesiones de columna, hematomas cerebrales, fracturas craneales, insolación, paro cardíaco repentino, lesiones de órganos internos, exertional sickling (colapso por ejercicio asociado a anemia falciforme), rabdomiólisis (disolución rápida del tejido muscular lesionado) y commotio cordis (fibrilación ventricular causada por un traumatismo en el corazón)". No es necesario que la falta cause una lesión de este tipo; basta con que la falta coloque a la persona en riesgo de sufrirla.

Violación

ARTÍCULO 4.

Una violación es una infracción de una regla para la cual no existe penalidad prescrita. Como no es una falta, no anula otra falta.

SECCIÓN 11. Fumble, Muff; Batear y Tocar la Bola; Bloqueo de una Patada

Fumble

ARTÍCULO 1.

Sufrir un fumble de la bola es perder la posesión de jugador por cualquier acto que no sea un pase, una patada o una entrega exitosa (AR 2-19-2-I y AR 4-1-3-I). El estado de la bola es un fumble.

Muff

ARTÍCULO 2. Un muff es tocar la bola en un intento fallido de recibirla o recuperarla. Un muff no cambia el estado de la bola.

Batear la Bola

ARTÍCULO 3.

Golpear la bola es impactar intencionalmente o cambiar intencionalmente la dirección de la bola con la cabeza, la(s) mano(s) o el(los) brazo(s). Cuando exista duda, la bola fue tocada accidentalmente y no bateada. Batear la bola no altera su estado.

Tocar

ARTÍCULO 4.

- a. Tocar una bola que no está en posesión de un jugador denota cualquier contacto con la bola. Puede ser intencional o no, y siempre precede a la posesión y al control.
- b. Toque intencional es tocar deliberadamente la bola.
- c. Un toque forzado ocurre cuando el contacto de un jugador con la bola se produce (i) porque un adversario lo bloquea hacia la bola, o (ii) porque la bola es bateada o ilegalmente pateada contra él por un adversario. Si el toque es forzado, por regla, el jugador no tocó la bola. (Reglas 6-1-4 y 6-3-4).
- d. Cuando exista duda, una bola no fue tocada en una patada o pase hacia adelante.

Approved Ruling 2-11-4

- I. *Un punt rueda por el suelo cerca de los jugadores A44 y B27, que están en contacto. (a) La bola golpea la pierna de B27 y luego es recuperada por A55 en B-35. (b) A44 bloquea a B27 hacia la bola causando el toque, y luego A55 recupera la bola en B-35. **REGLA:** (a) Bola del Equipo A, primero y diez en B-35. La bola golpeó la pierna de B27, pero el contacto de A44 no causó el toque. No es toque forzado. (b) Toque forzado, porque el bloqueo de A44 causó el toque de B27 en la bola. Toque ilegal de A55. Bola del Equipo B en ese punto.*

Bloqueo de una Patada de Scrimmage**ARTÍCULO 5.**

Bloquear una patada de scrimmage es tocar la bola pateada, realizado por un jugador adversario al equipo de la patada, en un intento de evitar que la bola cruce la zona neutral (Regla 6-3-1-b).

SECCIÓN 12. Líneas**Líneas Laterales****ARTÍCULO 1.**

Una línea lateral va de una línea de fondo a la otra en cada lado del campo y separa el campo de juego del área fuera de campo. Toda la línea lateral está fuera de campo.

Líneas de Gol y Pylons**ARTÍCULO 2.**

La línea de gol al final del campo de juego va de una línea lateral a la otra y es parte de un plano vertical que separa la end zone del campo de juego. El plano de la línea de gol se extiende entre, e incluye, los pylons, que están fuera de campo. Las dos líneas de gol están (normalmente) separadas por 100 yardas. Toda la línea de gol está dentro de la end zone. La línea de gol de un equipo es la que está defendiendo.

Approved Ruling 2-12-2

- I. *Una patada de scrimmage del Equipo A, no tocada, golpea el suelo en el campo de juego y rompe el plano de la línea de gol del Equipo B. Mientras la bola está en el aire sobre la end zone, A81, que está en la línea B-1 o dentro de la end zone, batea la bola de regreso al campo de juego. **REGLA:** Violación por toque ilegal (Regla 6-3-11). El Equipo B puede aceptar el resultado de la jugada o realizar el siguiente snap desde su línea de yarda-20 (Excepción: Regla 8-4-2-b). (citado 6-3-11 y 6-3-2-a)*

Líneas de Fondo**ARTÍCULO 3.**

Una línea de fondo va de una línea lateral a la otra (normalmente) 10 yardas detrás de cada línea de gol y separa la end zone del área fuera de campo. Toda la línea de fondo está fuera de campo.

Líneas Delimitadoras

ARTÍCULO 4.

Las líneas delimitadoras son las líneas laterales y las líneas de fondo. El área encerrada por las líneas delimitadoras es “dentro de campo”, y el área circundante, incluidas las líneas delimitadoras, es “fuera de campo”.

Líneas Restrictivas

ARTÍCULO 5.

Una línea restrictiva es parte de un plano vertical que limita la alineación de un equipo en patadas libres. El plano se extiende más allá de las líneas laterales (AR 2-12-5-l).

Approved Ruling 2-12-5

- I. *Un free kick rompe el plano de la línea restrictiva del Equipo B. Mientras la bola está en el aire, A1, que está detrás de la línea restrictiva del Equipo B, toca la bola. REGLA: Toque legal (Regla 6-1-3-a-2). (citado 2-12-5 y 6-1-3-a-2)*

Líneas de Yarda

ARTÍCULO 6.

Una línea de yarda es cualquier línea en el campo de juego paralela a las líneas de fondo. Las líneas de yardas de un equipo, marcadas o no, se numeran consecutivamente desde su línea de gol hasta la línea del medio campo (normalmente la línea de yarda 50).

Hash Marks

ARTÍCULO 7.

Las dos hash marks están a 60 pies (18,29 m) de las líneas laterales. Las hash marks y las líneas cortas de yarda deben medir 24 pulgadas (61 cm) de longitud.

Marcas de Nueve Yardas

ARTÍCULO 8.

Las marcas de nueve yardas, de 12 pulgadas (30 cm) de longitud, cada 10 yardas, deben colocarse a nueve yardas (8,23 m) de las laterales. No son necesarias si el campo está numerado de acuerdo con la Regla 1-2-1-k.

SECCIÓN 13. Entregar la Bola

ARTÍCULO 1.

- a. Entregar la bola es transferir la posesión de la bola de un jugador a otro del mismo equipo sin lanzar, sufrir fumble ni patear la bola.
- b. Excepto cuando la regla lo permite, entregar la bola hacia adelante a un compañero es ilegal.
- c. La pérdida de la posesión de jugador por un intento fallido de entregar la bola es fumble del jugador que tuvo la posesión por última vez (**Excepción:** el snap (Regla 2-23-1-c)).
- d. Un handoff hacia atrás ocurre cuando el portador de la bola suelta la bola antes de haber cruzado la línea de yarda donde estaba posicionado el portador de la bola.

SECCIÓN 14. Huddle

Un huddle es el grupo de dos o más jugadores después de que la bola está lista para jugar y antes de un snap o un free kick

SECCIÓN 15. Saltar Sobre Otro Jugador (Hurdling)**ARTÍCULO 1.**

- a. Saltar sobre otro jugador es el intento de un jugador de saltar con uno o ambos pies o rodillas hacia adelante por encima de un adversario mientras este aún está de pie (Regla 9-1-13).
- b. “De pie” significa que ninguna parte del cuerpo del adversario, que no sean uno o ambos pies, está en contacto con el suelo.

SECCIÓN 16. Patadas; Patear la Bola**Patear la Bola; Patadas Legales e Ilegales****ARTÍCULO 1.**

- a. Patear la bola es batear intencionalmente la bola con la rodilla, la espinilla o el pie.
- b. Una patada legal es un punt, drop kick o place kick, realizado de acuerdo con las reglas, por un jugador del Equipo A antes de un cambio de posesión del equipo. Patear la bola de cualquier otra manera es ilegal (AR 6-1-2-I).
- c. Cualquier free kick o patada de scrimmage continúa siendo una patada hasta que sea recibida o recuperada por un jugador, o se convierta en bola muerta.
- d. Cuando haya duda, se considera que la bola fue tocada accidentalmente y no pateada.

Punt**ARTÍCULO 2.**

Punt es una patada realizada por un jugador que suelta la bola y la patea antes de que toque el suelo.

Drop Kick

ARTÍCULO 3.

Drop kick es una patada realizada por un jugador que suelta la bola y la pateo inmediatamente después de que esta toca el suelo.

Place Kick

ARTÍCULO 4.

- a. Un place kick de field goal es una patada realizada por un jugador del equipo en posesión, mientras la bola es controlada en el suelo por un compañero (Regla 2-16-9).
- b. Un tee es un artefacto que eleva la bola para las patadas. No puede elevar el punto más bajo de la bola más de una pulgada (2,54 cm) sobre el suelo (AR 2-16-4-I). Si se utiliza, el tee debe estar en contacto con la bola para que la patada sea legal.
- c. Un place kick en un free kick es una patada realizada por un jugador del equipo en posesión, mientras la bola está colocada en un tee o en el suelo. Puede ser controlada por un compañero. La bola puede estar apoyada en el suelo y tocar el tee.
- d. Ningún aparato o material puede ser usado para marcar el punto de un place kick de scrimmage ni para elevar la bola. Esto es una falta en bola viva en el snap (Regla 6-3-10-d).

Approved Ruling 2-16-4

- I. *En un free kick para iniciar el juego, el pateador utiliza la punta del pie de un compañero de equipo como tee o construye un tee con un montón de tierra. REGLA: Patada ilegal. Falta en bola muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el siguiente punto. (citado 2-16-4-b y 4-1-1)*

Free Kick

ARTÍCULO 5.

- a. Un free kick es una patada realizada por un jugador del equipo en posesión, bajo las restricciones especificadas en las Reglas 4-1-4, 6-1-1 y 6-1-2.
- b. Un free kick después de un safety puede ser un punt, drop kick o place kick.

Kickoff

ARTÍCULO 6.

Un kickoff es un free kick que inicia cada mitad y sigue a cada try o conversión de field goal (**Excepción:** en periodos extra). Debe ser un place kick o un drop kick.

Approved Ruling 2-16-6

- I. *Después de un touchdown y conversión de 2 puntos, el Equipo A pierde 24-22 con 0:55 por jugar del 4.º período. El Equipo A pretende intentar un onside free kick desde la A-35. La pateadora A90 sostiene la bola como si fuera a intentar un drop kick. A90 lanza la bola hacia arriba y la bola toca el suelo detrás de la línea restrictiva del Equipo A, se eleva varios centímetros en el aire y entonces A90 pateo la bola. REGLA: Patada ilegal. Falta en bola muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el siguiente punto. Esta patada no*

cumple con los requisitos de un drop kick conforme a la Regla 2-16-3. Para que un drop kick sea legal, la pateadora debe soltar la bola y patearla inmediatamente después de que toque el suelo. Como la Regla 2-16-6 solo permite place kick o drop kick para los kickoffs, esta patada no es legal. La aplicación de la penalidad sigue la AR 6-1-2-I.

Patada de Scrimmage

ARTÍCULO 7.

- a. Una patada de scrimmage es un punt, drop kick o place kick de field goal. Es legal si es realizada por el Equipo A en o detrás de la zona neutra durante una jugada de scrimmage antes de un cambio de posesión de equipo.
- b. Una patada de scrimmage cruza la zona neutra cuando toca el suelo, a un jugador, a un árbitro o cualquier cosa más allá de la zona neutra (**Excepción:** Regla 6-3-1-b) (AR 6-3-1-I-IV).
- c. Una patada de scrimmage realizada cuando todo el cuerpo del pateador y la bola están o estuvieron más allá de la zona neutra es una patada ilegal y una falta en bola viva que hace que la bola se convierta en muerta (Regla 6-3-10-c).

Patada de Retorno

ARTÍCULO 8.

Una patada de retorno es una patada realizada por el equipo en posesión después de un cambio de posesión del equipo durante una jugada. Es una patada ilegal y una falta en bola viva que hace que la bola se convierta en muerta (Regla 6-3-10-b).

Intento de Field Goal

ARTÍCULO 9.

Un intento de field goal es una patada de scrimmage. Puede ser un place kick o un drop kick.

Formación de Patada de Scrimmage

ARTÍCULO 10.

- a. Una formación de patada de scrimmage es una formación en la que ningún jugador, excepto un posible pateador (o holder), está alineado dentro de la moldura del snapper, y ningún jugador está alineado en el camino entre el snapper y el posible pateador (o holder), y con: (1) al menos un posible pateador a siete yardas o más detrás de la zona neutra; o (2) un posible holder y un posible pateador a cinco yardas o más detrás de la zona neutra, en posición para un place kick. Para que (1) o (2) se clasifiquen como formación de patada de scrimmage, debe ser evidente que se intentará una patada (AR 7-1-4-VIII y 9-1-14-I-III)
- b. Si el Equipo A está en formación de patada de scrimmage en el momento del snap, cualquier acción del Equipo A durante la jugada se considera realizada desde una formación de patada de scrimmage.

Approved Ruling 2-16-10

- I. *En el snap, el Equipo A tiene cuatro jugadores numerados entre 50–79 y tres jugadores de línea fuera de esa numeración. Un posible pateador está ubicado a seis yardas detrás de la formación, pero no hay un posible holder. **REGLA:** Formación ilegal. El Equipo A no está en formación de patada de scrimmage y no tiene el número requerido de jugadores de línea con la numeración correcta.*

SECCIÓN 17. La Zona Neutral

ARTÍCULO 1.

- a. La zona neutral es el espacio entre las dos líneas de scrimmage que se extiende hasta las líneas laterales (Regla 2-21-2). Su anchura es igual a la longitud de la bola.
- b. La zona neutral se establece cuando la bola está lista para jugar y está detenida en el suelo con su eje largo perpendicular a la línea de scrimmage y paralelo a las líneas laterales.
- c. La zona neutral existe hasta que haya un cambio de posesión de equipo, hasta que una patada de scrimmage cruce la zona neutral, o hasta que la bola sea declarada muerta.

SECCIÓN 18. Encroachment y Offside

Encroachment

ARTÍCULO 1.

Después de que la bola esté lista para jugar, ocurre encroachment cuando un jugador del ataque está en o más allá de la zona neutral después de que el snapper toque o simule (mano(s) en o debajo de las rodillas) tocar la bola antes del snap. (**Excepción:** Cuando la bola se pone en juego, el snapper no está en encroachment cuando está en la zona neutral).

Offside en jugada de scrimmage

ARTÍCULO 2.

Después de que la bola esté lista para jugar, ocurre offside (Regla 7-1-5) cuando un jugador de la defensa:

- a. Está en o más allá de la zona neutral cuando hay un snap legal de la bola; o
- b. Hace contacto con un adversario más allá de la zona neutral antes de un snap legal de la bola; o
- c. Hace contacto con la bola antes de que haya un snap legal; o
- d. Amenaza a un jugador de línea del ataque, provocando una reacción inmediata, antes de un snap legal de la bola (Regla 7-1-2-b-3-Excepción; AR 7-1-3-V Nota); o
- e. Cruza la zona neutral e inviste contra un back del Equipo A (AR 7-1-5-III).

Offside en jugada de free kick

ARTÍCULO 3.

Ocurre offside (Regla 6-1-2) cuando:

- a. Un jugador de la defensa no está detrás de su línea restrictiva cuando la bola es legalmente pateada en un free kick.
- b. Uno o más jugadores del equipo que patea no están detrás de su línea restrictiva cuando la bola es legalmente pateada en un free kick. (**Excepción:** El pateador y el holder no están en offside cuando están más allá de la línea restrictiva).

SECCIÓN 19. Pases

Pase

ARTÍCULO 1.

Pasar la bola es lanzarla. Un pase continúa siendo un pase hasta que sea recibido o interceptado por un jugador, o hasta que la bola se vuelva muerta.

Pase hacia Adelante y hacia Atrás

ARTÍCULO 2.

- a. Un pase es hacia adelante si la bola toca primero el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa más allá del punto donde la bola fue soltada. Todos los demás pases son hacia atrás. Cuando haya duda, un pase lanzado en o detrás de la zona neutral se considera pase hacia adelante y no pase hacia atrás.
- b. Cuando un jugador del Equipo A está sujetando la bola para lanzar un pase hacia adelante en dirección a la zona neutral, cualquier movimiento intencional hacia adelante de su mano o brazo, con la bola firmemente bajo su control, inicia un pase hacia adelante, a menos que el jugador claramente comience a traer la bola, bajo firme control, de regreso hacia su cuerpo. Si un jugador del Equipo B hace contacto con el pasador o con la bola después de que el movimiento hacia adelante haya comenzado, y la bola sale de la mano del pasador, se considera pase hacia adelante, independientemente de dónde la bola toque el suelo o a un jugador (AR 2 19-2-I).
- c. Cuando haya duda, la bola fue pasada hacia adelante y no fue fumble durante un intento de pase hacia adelante.
- d. El snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la bola sin que sea mediante una entrega directa de mano a mano (AR 2-23-1-I).

Approved Ruling 2-19-2

- i. *A1 intenta lanzar un pase hacia adelante, pero B1 golpea la bola de su mano antes de que el brazo de A1 comience el movimiento hacia adelante. REGLA: Fumble (Regla 2-11-1). (Citado por 2-11-1 y 2-19-2-b)*

Cruza la Zona Neutral

ARTÍCULO 3.

- a. Un pase legal hacia adelante cruza la zona neutral cuando toca primero el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa más allá de la zona neutral dentro del campo. El pase no cruzó la

zona neutral cuando toca primero el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa en o detrás de la zona neutral dentro del campo.

- b. Un jugador ha cruzado la zona neutral si todo su cuerpo está o estuvo más allá de la zona neutral.
- c. Un pase legal hacia adelante está más allá o detrás de la zona neutral en el punto donde cruza la línea lateral.

Approved Ruling 2-19-3

- i. *El QB A12 lanza un pase legal hacia adelante y A88 toca primero el pase cuando la bola está una y media yarda más allá de la zona neutral. El pie trasero de A88 no está más allá de la zona neutral. **REGLA:** El pase legal hacia adelante cruzó la zona neutral. La Regla 2-19-3-a establece que el pase cruzó la zona neutral cuando toca cualquier cosa más allá de la zona neutral. Según la Regla 2-19-3-b, A88 como jugador no está más allá de la zona neutral. Sin embargo, conforme a la Regla 2-19-3-a, el pase cruzó la zona neutral ya que la bola estaba más allá de la zona neutral cuando A88 la tocó. El principio rector para determinar si un pase cruzó la zona neutral es la posición de la bola cuando es tocada por primera vez.*

Pase hacia Adelante Atrapable

ARTÍCULO 4.

Un pase hacia adelante atrapable es un pase legal hacia adelante no tocado más allá de la zona neutral, dirigido a un jugador elegible que tenga una posibilidad razonable de recibir la bola. Cuando haya duda, un pase hacia adelante es atrapable.

SECCIÓN 20. Penalidad

Una penalidad es un resultado impuesto por la regla contra un equipo que cometió una falta y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático, descalificación o sustracción del tiempo del reloj de juego (Regla 10-1-1-b).

SECCIÓN 21. Scrimmage

Down de Scrimmage

ARTÍCULO 1.

Un down de scrimmage es la acción entre dos equipos durante un down que comienza con un snap legal.

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

Línea de Scrimmage

ARTÍCULO 2.

La línea de scrimmage para cada equipo se establece cuando la bola está lista para jugar. Es la línea de yarda que define el plano vertical que pasa por el punto de la bola más cercano a la propia línea de gol de cada equipo.

SECCIÓN 22. Shift

ARTÍCULO 1.

- a. Un shift es un cambio simultáneo de posición o postura de dos o más jugadores de ataque después de que la bola esté lista para jugar y antes del snap para un down de scrimmage (AR 7-1-3-I-II y AR 7-1-2-I-IV).
- b. El shift termina cuando todos los jugadores permanecen inmóviles durante un segundo completo.
- c. El shift continúa si uno o más jugadores están en movimiento antes del final del intervalo de un segundo.

SECCIÓN 23. Snap de la bola

ARTÍCULO 1.

- a. Realizar un snap legal de la bola (un snap) es entregar o pasar la bola hacia atrás desde su posición en el suelo, mediante un movimiento rápido y continuo de una o ambas manos. La bola debe salir efectivamente de la(s) mano(s) durante ese movimiento (Regla 4-1-4).
- b. El snap comienza cuando la bola es movida legalmente y termina cuando la bola deja las manos de la snapper; en ese momento, la bola se vuelve viva (Regla 4-1-1) (AR 2-23-I-II, 7-1-5-I-II).
- c. Si durante cualquier movimiento hacia atrás de un snap legal la bola se resbala de la mano de la snapper, se convierte en un pase hacia atrás y queda en juego (Regla 4-1-1).
- d. Mientras está en reposo en el suelo y antes del snap, el eje largo de la bola debe estar perpendicular a la línea de scrimmage (Regla 7-1-3).
- e. A menos que sea movida hacia atrás, el movimiento de la bola no inicia un snap legal. No es un snap legal si la bola es movida inicialmente hacia adelante o levantada.
- f. Si la bola es tocada por el equipo B durante un snap legal, la bola permanece muerta y el equipo B es penalizado. Si la bola es tocada por el equipo B durante un snap ilegal, la bola permanece muerta y el equipo A es penalizado (AR 7-1-5-I-II).
- g. El snap no necesita ser realizado entre las piernas de la snapper; pero para ser legal, debe ser un movimiento rápido y continuo hacia atrás.
- h. El snap de la bola debe realizarse en o entre las hash marks.

Approved Ruling 2-23-1

- I. *Cuarto down y gol en la línea B-5. A12 hace un muff del snap legal de A55 y: (a) cualquier jugador del Equipo A recupera y avanza la bola hasta la end zone, o (b) un jugador del Equipo B recupera y avanza la bola. REGLA: El snap es un pase hacia atrás y puede ser avanzado por cualquier jugador. (a) Touchdown.*

Como el snap es un pase hacia atrás y no un fumble, no hay restricción para que un jugador del Equipo A recupere y avance la bola. (b) La bola continúa en juego.

- II. 3.º y 5 en B-25. El QB A12 está en formación shotgun. El center A57 inicia legalmente el movimiento hacia atrás del snap con un movimiento rápido y continuo. Durante ese movimiento: (a) la bola se resbala de la mano de la snapper y queda suelta en B-29, donde B54 la recupera, o (b) la snapper regresa o pausa el movimiento antes de que la bola se resbale de su mano, quede suelta en B-29 y sea recuperada por B54. **REGLA:** (a) Snap legal que se convierte en pase hacia atrás. Bola del Equipo B, 1.º y 10 en B-29. (b) Falta en bola muerta por snap ilegal. Bola del Equipo A, 3.º y 10 en B-30. Para que un snap sea legal, la bola debe ser entregada o pasada hacia atrás desde su posición en el suelo mediante un movimiento rápido y continuo, con la bola dejando la mano de la snapper durante ese movimiento. Si la bola se resbala durante el movimiento hacia atrás de un snap legal, se convierte en un pase hacia atrás y queda en juego. Cualquier otra acción de la snapper, como no soltar la bola, pausar, reiniciar o romper el movimiento continuo, se considera snap ilegal. (Citado por 2-23-1-b)

SECCIÓN 24. Serie y Serie de Posesión

Serie

ARTÍCULO 1.

Una serie consiste en hasta cuatro downs consecutivos, y cada uno comienza con un snap (Regla 5-1-1).

Serie de Posesión

ARTÍCULO 2.

Una serie de posesión es una posesión continua de la bola por un equipo en un período extra (Regla 3-1-3). Puede consistir en una o más series.

SECCIÓN 25. Puntos (Spots)

Puntos de Aplicación

ARTÍCULO 1.

Un punto de aplicación es el punto desde el cual se aplicará la penalidad por una falta o el resultado de una violación.

Punto Anterior

ARTÍCULO 2.

El punto anterior es el punto desde el cual la bola fue puesta en juego por última vez.

Próximo Punto

ARTÍCULO 3.

El próximo punto es el punto donde la bola será puesta en juego a continuación.

Punto de Bola Muerta

ARTÍCULO 4.

El punto de bola muerta es el punto en el cual la bola se convirtió en muerta.

Punto de la Falta

ARTÍCULO 5.

El punto de la falta es el punto en el cual esa falta ocurrió. Si es fuera de campo entre las líneas de gol, el punto será la intersección entre la hash marks más cercana y la línea de yarda extendida hasta el punto de la falta. Si es fuera de campo entre la línea de gol y la línea de fondo, o detrás de la línea de fondo, la falta es en la end zone.

Punto Fuera de Campo

ARTÍCULO 6.

El punto fuera de campo es el punto en el cual, de acuerdo con la regla, la bola se vuelve muerta por haber salido o por ser declarada fuera de campo.

Punto Dentro de Campo

ARTÍCULO 7.

El punto dentro de campo es la intersección entre la hash mark más cercana y la línea de yarda que pasa por el punto de bola muerta, o por el punto donde la bola es colocada por una penalidad, en una zona lateral.

Punto de Fin de Carrera

ARTÍCULO 8.

El punto de fin de carrera es el punto:

- a. Donde la bola es declarada muerta en posesión de un jugador.
- b. Donde una posesión de jugador se pierde en un fumble.
- c. Donde ocurre una entrega de la bola (handoff).
- d. Donde se lanza un pase ilegal hacia adelante.
- e. Donde se lanza un pase hacia atrás.
- f. Donde se ejecuta una patada de scrimmage ilegal más allá de la línea de scrimmage.
- g. Donde ocurre una patada de retorno.
- h. Donde una posesión de jugador se gana conforme a la regla del momentum (Regla 8-5-1-a Excepciones).

Punto de Fin de Patada

ARTÍCULO 9.

Una patada de scrimmage que cruza la zona neutra termina en el punto donde la bola es recibida o recuperada, o donde la bola es declarada muerta por la regla (Regla 2-16-1-c). (Excepción: Si se aplica la regla de silbato inadvertido, el fin de la patada es donde la bola toque a un jugador, a un árbitro, al suelo o cruce una línea delimitadora después de que el silbato fue dado).

Punto Básico

ARTÍCULO 10.

El punto básico es un punto de referencia para la localización del punto de aplicación de penalidades regidas por el Principio Tres-y-Uno (Regla 2-33). Los puntos básicos para las distintas categorías de jugadas están indicados en la Regla 10-2-2-d.

Punto Post Patada de Scrimmage (PSK)

ARTÍCULO 11.

El punto post patada de scrimmage (PSK) sirve como punto básico cuando se aplican penalidades post patada de scrimmage (Regla 10-2-3).

- a. Cuando la patada termina en el campo de juego, salvo los casos especiales descritos abajo, el punto PSK es el punto donde la patada termina.
- b. Cuando la patada termina en la end zone del equipo B, el punto PSK es la línea de yarda 20 del equipo B.
- c. Cuando la patada termina en la end zone del equipo A, el punto PSK es la línea de gol del equipo A.

Casos especiales:

1. En una tentativa de field goal frustrada, si la bola no es tocada por el equipo B después de cruzar la zona neutra y es declarada muerta más allá de la zona neutra, el punto PSK es:
 - a) El punto anterior, si el punto anterior está en o fuera de la línea de yarda 20 del Equipo B (AR 10-2-3-V).
 - b) La línea de yarda 20 del Equipo B, si el punto anterior está entre la línea de yarda 20 del Equipo B y su línea de gol.
2. Cuando la Regla 6-3-11 está en vigor, el punto PSK es la línea de yarda 20 del Equipo B.
3. Cuando la Regla 6-5-1-b está en efecto, el punto PSK es el punto donde el retornador tocó inicialmente la patada.

SECCIÓN 26. Hacer Tackle

Hacer tackle es agarrar o abrazar a un adversario con una o ambas manos o brazos.

SECCIÓN 27. Designaciones de Equipo y de Jugador

Equipos A y B

ARTÍCULO 1.

El Equipo A es el equipo que va a poner la bola en juego, y el Equipo B es su adversario. Los equipos mantienen estas designaciones hasta que la bola esté lista para jugar nuevamente.

Equipos de Ataque y de Defensa

ARTÍCULO 2.

El equipo de ataque es el equipo que tiene la posesión de la bola o al que la bola pertenece; el equipo de defensa es el equipo adversario.

Pateador y Holder

ARTÍCULO 3.

- a. Pateador es cualquier jugador que ejecuta una patada de punt, drop kick o place kick conforme a la regla. Continúa siendo el pateador hasta que haya tenido tiempo suficiente para recuperar su equilibrio.
- b. Holder es el jugador que controla la bola en el suelo o sobre un kicking tee. Durante una jugada de patada de scrimmage, continúa siendo el holder hasta que ningún jugador esté en posición de ejecutar la patada o, si la bola es pateada, hasta que el pateador haya tenido tiempo suficiente para recuperar su equilibrio.

Jugador de Línea y Back

ARTÍCULO 4.

- a. *Jugador de Línea*
 1. Un jugador de línea es cualquier jugador del Equipo A legalmente en la línea de scrimmage (Regla 2-21-2).
 2. Un jugador del Equipo A está legalmente en su línea de scrimmage cuando está de frente a la línea de gol adversaria, con la línea de sus hombros aproximadamente paralela a ella, y, además: (a) 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 cualquier jugador que no esté en el extremo (punta) de su línea de scrimmage.
- c. *Jugador de Línea Restricto* Un jugador de línea restricto es cualquier jugador de línea interior; o cualquier jugador de línea que use un número entre 50 y 79, cuyas manos estén por debajo de las rodillas.
- d. *Back*
 1. Un back es cualquier jugador del Equipo A que no sea un jugador de línea y cuya cabeza u hombros no rompan el plano de la línea que pasa por la cintura del jugador de línea del Equipo A más cercano.

2. Un back es también el jugador que está en posición de recibir un snap de mano a mano.
3. Un jugador de línea se convierte en back antes del snap cuando se mueve a una posición de back y se detiene.

Pasador hacia adelante

ARTÍCULO 5.

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

Jugador

ARTÍCULO 6.

- a. Un jugador es cualquier participante del juego que no sea un sustituto o jugador sustituido, y está sujeto a las reglas tanto dentro como fuera del campo.
- b. Un jugador en el aire es un jugador que no hace contacto con el suelo porque salta, brinca, se lanza, se arroja, recibe contacto de un adversario, etc.; cualquier cosa que no sea una acción normal de carrera.
- c. Un jugador saliendo es un jugador que deja el campo tras haber sido sustituido por un sustituto.
- d. Un compañero es un jugador del mismo equipo.

Corredor y Portador de la Bola

ARTÍCULO 7.

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

Snapper

ARTÍCULO 8.

El snapper es el jugador que ejecuta el snap de la bola. Se establece como snapper cuando adopta posición detrás de la bola y la toca o simula tocarla (mano(s) en o por debajo de las rodillas) (Regla 7-1-3).

Sustituto

ARTÍCULO 9.

- a. un sustituto legal es un jugador que entra en reemplazo de otro jugador o para ocupar una vacante de jugador durante el intervalo entre downs.
- b. Un sustituto legal que entra al campo se convierte en jugador cuando entra al campo de juego o a las end zones y se comunica con un compañero o un árbitro, entra al huddle, se posiciona en una formación ofensiva o defensiva, o participa en una jugada (AR 3-5-2-VI).

Jugador Sustituido

ARTÍCULO 10.

Un jugador sustituido es aquel que participó en el down anterior, fue reemplazado por un sustituto y salió del campo de juego y de las end zones.

Vacante de Jugador

ARTÍCULO 11.

Existe una vacante de jugador cuando un equipo tiene menos de 11 jugadores en el juego.

Jugador Descalificado

ARTÍCULO 12.

- a. Un jugador descalificado es aquel que ha sido declarado inelegible para continuar participando en el partido.
- b. Un jugador descalificado debe abandonar el área de juego escoltado por un representante del equipo, antes de la siguiente jugada posterior a su descalificación. El jugador debe permanecer fuera del campo de visión del terreno de juego, bajo supervisión del equipo, durante el resto del partido.

Miembro de Equipo

ARTÍCULO 13.

Un miembro de equipo es parte de un grupo de jugadores potenciales, uniformados y organizados para participar en un próximo partido de fútbol americano o en jugadas de fútbol americano.

Jugador Indefenso

ARTÍCULO 14.

Un jugador indefenso es aquel que, debido a su posición física y concentración, se encuentra especialmente vulnerable a una lesión. Cuando exista duda, un jugador es indefenso. Ejemplos de jugadores indefensos incluyen, pero no se limitan a:

- a. Un jugador en el acto de lanzar o inmediatamente después de lanzar un pase, incluyendo un jugador ofensivo en postura de pasador con la mirada enfocada hacia el fondo del campo.
- b. Un receptor que intenta recibir un pase para frente o que se encuentra en posición de recibir un pase para atrás, o uno que haya completado una recepción y no haya tenido tiempo de protegerse, o que no se haya convertido claramente en portador de la bola.
- c. Un pateador en el acto de o inmediatamente después de patear la bola, o durante la patada o el retorno.
- d. Un retornador de patada que intenta recibir o recuperar una patada, o que haya completado una recepción o recuperación y no haya tenido tiempo de protegerse, o que no se haya convertido claramente en acarreador de la bola.
- e. Un jugador en el suelo.

- f. Un jugador que esté claramente fuera de la jugada.
- g. Un jugador que reciba un bloqueo ciego (blind-side).
- h. Un portador de la bola ya sujetado por un adversario y cuyo avance haya sido detenido.
- i. Un quarterback en cualquier momento después de un cambio de posesión.
- j. Un acarreador de la bola que haya desistido claramente de la jugada deslizándose con los pies por delante (slide).
- k. Un jugador que intenta recibir o recuperar una bola suelta.
- l. El long snapper protegido por la Regla 9-1-14.

Jugador Fuera de Campo y Dentro de Campo

ARTÍCULO 15.

- a. Fuera de campo
 - 1. Un jugador está fuera de campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea otro jugador o un árbitro, sobre o fuera de una línea delimitadora.
 - 2. Un jugador fuera de campo que se convierta en un jugador en el aire permanece fuera de campo hasta que toque el suelo dentro del campo sin estar simultáneamente fuera de campo.
- b. Dentro de campo
 - 1. Un jugador dentro de campo es aquel que no está fuera de campo.
 - 2. Un jugador dentro de campo que se convierta en un jugador en el aire permanece dentro de campo hasta que esté fuera de campo.

Técnico (Coach)

ARTÍCULO 16.

- a. Un técnico es una persona sujeta a las reglas que, mientras se encuentra en el área del equipo, coaching box, cabina de prensa (u otro lugar autorizado dentro del entorno del juego), observa el partido y/o da instrucciones a jugadores y sustitutos.
- b. Un jugador/técnico es considerado técnico cuando se encuentra en el área del equipo o en el coaching box, y jugador o sustituto en cualquier otra situación.
- c. Cada equipo debe designar a un técnico como su técnico principal, e identificarlo ante el referee. Un técnico principal descalificado del partido puede designar a un nuevo técnico principal (Regla 9-2-6-d).

SECCIÓN 28. Tripping

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

SECCIÓN 29. Medidores de Tiempo

Reloj del Juego

ARTÍCULO 1.

El reloj del juego es cualquier dispositivo bajo la dirección del árbitro correspondiente, usado para marcar la duración del juego.

Reloj de Jugada

ARTÍCULO 2.

- a. Cada estadio debe tener un reloj de jugada visible en cada extremo del recinto de juego. El reloj de jugada (si existe) debe ser capaz de contar regresivamente tanto desde 40 como desde 25 segundos. Debe estar configurado de manera estándar en 40 segundos y comenzar a correr inmediatamente cuando sea reiniciado por el operador. El operador del reloj de jugada iniciará el reloj de 40 segundos de manera consistente dentro de 1 segundo después de que cualquier árbitro señale la bola muerta tras una jugada.
- b. En caso contrario, el reloj de jugada es cualquier dispositivo bajo la dirección del árbitro correspondiente, usado para marcar el tiempo de 40/25 segundos entre la jugada anterior o la señal de bola lista para jugar, y el momento en que la bola es puesta en juego.

SECCIÓN 30. Clasificación de Jugada

Jugada de Pase para Frente

ARTÍCULO 1.

Una jugada de pase para frente legal es el intervalo entre el snap y el momento en que un pase para frente legal se vuelve completo, incompleto o interceptado.

Jugada de Free Kick

ARTÍCULO 2.

Una jugada de free kick es la acción durante el intervalo desde el momento en que la bola es legalmente pateada hasta que queda en posesión de un jugador o es declarada muerta por regla.

Jugada de Patada de Scrimmage

ARTÍCULO 3.

Una jugada de patada de scrimmage es la acción durante el intervalo entre el snap y el momento en que una patada de scrimmage queda en posesión de un jugador o la bola es declarada muerta por regla.

Jugada de Corrida y Corrida

ARTÍCULO 4.

- a. Una jugada de corrida es cualquier acción con bola viva que no sea una jugada de free kick, de patada de scrimmage o de pase para frente legal.
- b. Una corrida es el segmento de una jugada de corrida durante el cual un acarreador de la bola tiene la posesión.
- c. Si un acarreador de la bola pierde la posesión en un fumble, pase para atrás o pase ilegal para frente, el punto donde termina la corrida (Regla 2-25-8) es la línea de yarda donde el acarreador de la bola perdió la posesión. La jugada de corrida incluye la corrida y la acción con bola suelta antes de que un jugador gane o recupere la posesión, o la bola sea declarada muerta por regla (AR 2-30-4-I, II).
- d. Una nueva jugada de corrida comienza cuando un jugador gana o recupera la posesión.

Approved Ruling 2-30-4

- I. *A21 recibe un pase para frente con las rodillas en el suelo. El pasador sufre contacto ilegal durante el pase. **REGLA:** La recepción de A21 inició una jugada de corrida, que terminó inmediatamente. Penalizar 15 yardas desde el final de la corrida, primera oportunidad para el Equipo A.*
- II. *Tercera y 10. A21 recibe un pase para frente y sufre fumble al recibir el tackle después de una ganancia de nueve yardas. El fumble es recuperado por A24, que está en el suelo, cinco yardas por delante del punto del fumble. Durante el pase, el pasador sufre contacto ilegal. **REGLA:** Penalizar 15 yardas desde el punto de la recuperación por A24 (fin de la última corrida), primera oportunidad para el Equipo A.*

SECCIÓN 31. Áreas del Campo

El Campo

ARTÍCULO 1.

El campo es el área entre las líneas delimitadoras e incluye las líneas delimitadoras, las áreas de equipo y el espacio sobre ellas (**Excepción:** Cobertura del campo).

Campo de Juego

ARTÍCULO 2.

El campo de juego es el área delimitada por las líneas laterales y las líneas de gol.

End Zones

ARTÍCULO 3.

- a. La end zone en cada extremo del campo es un rectángulo definido por las líneas de gol, laterales y de fondo.
- b. La línea de gol y los pylons de la línea de gol están dentro de la end zone.
- c. La end zone de un equipo es aquella que está defendiendo (AR 8-5-1-VII y AR 8-6-1-I).

Superficie de Juego

ARTÍCULO 4.

La superficie de juego es el material o sustancia dentro del campo de juego, incluidas las end zones.

Área del Juego

ARTÍCULO 5.

El área del juego es el área delimitada por el estadio, techo, gradas, cercas u otras estructuras (**Excepción:** Los marcadores no se consideran parte del área del juego). Cuando no exista estadio, techo o gradas, el área del juego es cualquier área visible y audible desde dentro del campo (Reglas 9-2-6-b y 9-2-7).

Zona Lateral

ARTÍCULO 6.

La zona lateral es el área entre las hash marks y la línea lateral más cercana.

SECCIÓN 32. Peleando

ARTÍCULO 1.

Peleando es el intento de un jugador, técnico o miembro del equipo uniformado de golpear a un adversario de manera combativa y no relacionada con el fútbol americano. Tales actos incluyen, pero no se limitan a:

- a. Un intento de golpear a un adversario con brazo(s), mano(s), pierna(s) o pie(s), ocurra o no el contacto.
- b. Un acto antideportivo contra un adversario que provoque represalia de otro adversario por pelear (Reglas 9-2-1 y 9-5-1).

SECCIÓN 33. Principio Tres-y-Uno

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

SECCIÓN 34. Caja de Tackles (Tackle Box)

ARTÍCULO 1.

- a. La tackle box es un área rectangular delimitada por la zona neutra, dos líneas paralelas a las líneas laterales ubicadas a cinco yardas de la snapper, y la línea de fondo del Equipo A (ver Apéndice D).
- b. La tackle box se disuelve cuando la bola sale de ella.

SECCIÓN 35. Targeting

ARTÍCULO 1.

Targeting significa que un jugador toma como blanco a un adversario con el propósito de hacer contacto violento que vaya más allá de realizar un tackle legal, un bloqueo legal o una jugada sobre la bola. Algunos indicios de targeting incluyen, pero no se limitan a:

- a. Launch (despegue): un jugador deja el suelo en un ataque contra un adversario con fuerza de abajo hacia arriba y hacia adelante, para hacer contacto con el área de la cabeza o el cuello.
- b. Agacharse seguido de un ataque con fuerza de abajo hacia arriba y hacia adelante, haciendo contacto en el área de la cabeza o el cuello, incluso manteniendo uno o ambos pies en el suelo.
- c. Liderar un ataque con el casco, brazo, antebrazo, mano o codo, haciendo contacto en el área de la cabeza o el cuello.
- d. Bajar la cabeza antes del ataque iniciando el contacto con la coronilla del casco.

REGLA 3

Periodos, Factores de Tiempo y Sustituciones

SECCIÓN 1. Inicio de Cada Período

Pre-juego, Primer y Tercer Períodos

ARTÍCULO 1.

- a. Antes de los juegos, durante el calentamiento, los equipos deben permanecer en la mitad del campo previamente acordada, ocupando hasta cinco yardas antes del medio campo, del lado izquierdo de quien mira desde su área de banco (Apéndice D).
- b. Antes de que los árbitros acompañen a los capitanes hasta el punto del cara o cruz, si cualquier miembro del equipo entra en el área de juego, el técnico principal o un asistente de ese equipo debe estar presente en el campo.
- c. Después del inicio de la jurisdicción de los árbitros, cuando cualquier miembro del equipo esté en el área de juego, debe estar usando su camiseta o tener su número claramente visible. Cualquier jugador sin su número claramente visible debe abandonar el área de juego. (AR 3-1-1-I)
- d. Cada tiempo (half) comienza con un kickoff.
- e. Tres minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el referee debe realizar el cara o cruz en el medio del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de cada equipo y otro árbitro, indicando primero al capitán del equipo visitante que haga su elección de cara o cruz. Antes del segundo tiempo, el referee obtendrá las elecciones de los equipos para el segundo tiempo.
- f. Durante el cara o cruz, cada equipo debe permanecer en su área de equipo. El cara o cruz comienza cuando los capitanes dejan las laterales y termina cuando regresan a las laterales.

PENALIDAD: (f) Cinco yardas desde el próximo punto (S19: IPR).

- g. El equipo ganador del cara o cruz debe elegir una de las siguientes opciones:
 1. Qué equipo realizará el kickoff.
 2. Qué línea de gol defenderá su equipo (**Excepción:** esta opción no está disponible si solo se está utilizando un gol (Regla 1-2-5-f)).
 3. Diferir su elección para el segundo tiempo.
- h. El equipo adversario debe entonces elegir entre las opciones 1 o 2 anteriores, según disponibilidad.
- i. Si el equipo ganador del cara o cruz elige la opción 3 anterior, entonces, después de la elección del equipo adversario, el ganador selecciona la opción disponible (1 o 2 anteriores).
- j. Para el segundo tiempo del partido, el equipo perdedor del cara o cruz, o el ganador que eligió la opción 3 anterior, debe elegir entre las opciones 1 o 2 anteriores. El equipo adversario elige entonces la opción restante.

Approved Ruling 3-1-1

- I. *Después de iniciada la jurisdicción del arbitraje, algunos jugadores del equipo local entran al área del juego sin sus camisetas y no tienen sus números fácilmente visibles. REGLA: Los jugadores sin camiseta o sin números fácilmente visibles deben abandonar el área del juego inmediatamente. El técnico principal o los técnicos asistentes deben estar en el campo para ayudar en esta situación.*

Segundo y Cuarto Períodos

ARTÍCULO 2.

Entre el primer y el segundo períodos, y también entre el tercer y el cuarto períodos, los equipos deben cambiar la línea de gol que defenderán (**Excepción:** Regla 1-2-5-f-2-d).

- a. La bola debe ser recolocada exactamente en el punto correspondiente, en relación con las líneas de gol y laterales, a su ubicación en el período anterior.
- b. La posesión de la bola, el número de la down y la distancia a ganar permanecen inalterados.

Períodos Extras

ARTÍCULO 3.

El sistema de desempate debe usarse cuando un juego está empatado al finalizar cuatro períodos. (**Excepción:** Las competiciones pueden adoptar reglamentos que permitan que un juego termine empatado después de cuatro períodos durante la temporada regular, decidiendo no utilizar la prórroga para desempatar el juego). Se aplican las reglas del fútbol americano, con las siguientes excepciones:

- a. Inmediatamente después del final del cuarto período, los árbitros deben instruir a ambos equipos para que se dirijan a sus áreas de equipo. Los Árbitros se reunirán en el centro del campo para revisar los procedimientos de desempate.
- b. Los Árbitros llevarán a los capitanes (Regla 3-1-1) al centro del campo para el cara o cruz. El referee debe lanzar la moneda en el centro del campo en presencia de no más de cuatro capitanes por equipo y otro árbitro, indicando primero que el capitán del equipo visitante haga su elección. El equipo ganador del cara o cruz no puede diferir su elección y debe escoger una de las siguientes opciones:
 1. Ataque o defensa, con el ataque iniciando su primera serie de posesión en la línea de yarda 25 del adversario.
 2. Qué extremo del campo será usado para ambas series de posesión de ese período de prórroga.
- c. El equipo perdedor del cara o cruz deberá elegir la opción restante para el primer período extra y tendrá la primera opción de elección en los períodos extras pares (2.º, 4.º, etc.).
- d. Definición. Un período extra consiste en dos series de posesión, con cada equipo poniendo la bola en juego mediante un snap en o entre las hash marks, en la línea de yarda 25 elegida (a menos que sea reubicada por una penalidad), que se convierte en la línea de yarda 25 adversaria. El snap debe realizarse desde el punto medio entre las hash marks, a menos que el equipo de ataque elija una posición diferente en o entre las hash marks antes de la señal de lista

para jugar. Después de la señal de lista para jugar, la bola solo puede ser reposicionada tras un timeout cargado al equipo, salvo que haya sido precedido por una falta del Equipo A o por faltas que se anulen.

- e. Serie de posesión: Cada equipo conserva la bola durante una serie de posesión hasta que anote o no consiga un primer down. La bola permanece viva después de una pérdida de posesión hasta que sea declarada muerta. Sin embargo, el equipo A no puede tener primera y diez si recupera la posesión después de un cambio de posesión de equipo (AR 3-1-3-I-IX). A partir del tercer período extra, una serie de posesión de un equipo será solamente una jugada para un try de dos puntos desde la yarda 3, salvo reposicionamiento por penalidad. Las designaciones de equipo A y equipo B son las mismas definidas en la Regla 2-27-1.
- f. Anotación: El equipo que marque el mayor número de puntos durante el tiempo reglamentario y los períodos extras será declarado vencedor. Debe haber un número igual de series de posesión, como se describe en el inciso (e), en cada período extra, salvo que el Equipo B anote de alguna forma que no sea durante un try. A partir del segundo período extra, el equipo que anote un touchdown debe intentar un try de dos puntos. Aunque no es ilegal, un try de un punto del equipo A no anotará punto alguno (AR 3-1-3-X, XV).
- g. Las faltas después de un cambio de posesión de equipo son tratadas de manera especial por la Regla 10-2-7 (AR 3-1-3-XI-XIV).

h. Timeouts: Cada equipo tiene un timeout en el primer período extra y un timeout en el segundo período extra. Cada equipo tiene un timeout desde el inicio del tercer período extra hasta el final del juego (Regla 3-3-8). Los timeouts no utilizados durante el tiempo reglamentario no se trasladan a los períodos extras. Los timeouts no utilizados en un período extra no pueden trasladarse a otros períodos extras. Los timeouts entre períodos se descuentan del período siguiente.

Los timeouts de televisión y radio solo están permitidos después del primer y segundo períodos extras. Los timeouts cargados a los equipos no pueden extenderse para uso de televisión o radio. Los períodos extras comienzan cuando la bola es puesta en juego mediante un snap. En ausencia de un timeout de medios, después del segundo* período extra habrá un intervalo obligatorio de dos minutos.

Approved Ruling 3-1-3

- I. Salvo que sea durante un try, el equipo B anota un touchdown después de interceptar un pase hacia adelante; o interceptar o recuperar un pase hacia atrás o un fumble; o retornar una tentativa de field goal bloqueada. **REGLA:** El período y el juego terminan, y el Equipo B es el vencedor. (Citado por 3-1-3-e)
- II. Durante la primera serie de posesión de un período, el equipo B intercepta un pase hacia adelante; o intercepta o recupera un fumble o un pase hacia atrás y no anota un touchdown. **REGLA:** La serie de posesión del equipo A termina y el equipo B inicia su serie. El equipo B se convierte en equipo A cuando el referee declare la bola lista para jugar. (Citado por 3-1-3-e)
- III. Durante la primera serie de posesión de un período, la tentativa de field goal del equipo A es bloqueada y no cruza la zona neutra. El equipo A recupera la bola y corre para un touchdown. **REGLA:** Seis puntos para el equipo A. El equipo B inicia su serie después del try. (Citado por 3-1-3-e)
- IV. La tentativa de field goal del equipo A es bloqueada y no cruza la zona neutra. A23 recupera la bola y es derribado más allá de la línea necesaria. **REGLA:** El equipo A mantiene la bola para continuar su serie de posesión. Primera y diez. (Citado por 3-1-3-e)

- V. *En primer, segundo o tercer down, la tentativa de field goal del equipo A es bloqueada y no cruza la zona neutra. A23 recupera la bola y es derribado antes de la línea necesaria. **REGLA:** Bola del Equipo A, próximo down. (Citado por 3-1-3-e)*
- VI. *Durante la primera serie de posesión de un período, el Equipo B gana la posesión de la bola y luego la pierde a favor del Equipo A, que: (a) anota un touchdown; (b) no anota un touchdown. **REGLA:** (a) La anotación cuenta. Tanto en (a) como en (b), la serie de posesión del Equipo A termina y el Equipo B inicia su serie de posesión. (Citado por 3-1-3-e)*
- VII. *Durante la primera serie de posesión de un período, un fumble del Equipo A entra en la end zone del Equipo B en el segundo down de una serie. El Equipo B recupera el fumble y termina la jugada en su end zone. **REGLA:** La serie de posesión del Equipo A termina. El Equipo B inicia su serie de posesión. (Citado por 3-1-3-e)*
- VIII. *Durante la primera serie de posesión de un período, B10 intercepta un pase hacia adelante en su línea de yarda 6 y termina la jugada en su end zone. **REGLA:** Safety: dos puntos para el Equipo A. La serie de posesión del Equipo A termina. El Equipo B pondrá la bola en juego, primera y diez en la línea de yarda 25, en el mismo lado del campo. (Citado por 3-1-3-e)*
- IX. *La tentativa de field goal del Equipo A está más allá de la zona neutra sin ser tocada hasta que B17 comete un muff en la línea de yarda 5. A75 recupera la bola en la línea de yarda 3. **REGLA:** La serie de posesión del Equipo A continúa; primer down para el Equipo A en la línea de yarda 3. (Citado por 3-1-3-e)*
- 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 un touchdown de dos puntos. **REGLA:** El Equipo B comienza su serie de posesión en la línea de yarda 25 con el Equipo A liderando el marcador de la prórroga 6-2. (Citado por 3-1-3-f)*
- XI. *Después del final de la primera serie de posesión del Equipo A, el Equipo B comete una falta personal en bola muerta. **REGLA:** El Equipo B comienza su serie de posesión en la línea de yarda 40, primera y diez. (Citado por 3-1-3-g)*
- XII. *Durante la primera serie de posesión de un período, A12 lanza un pase hacia adelante y se marca una falta por shift ilegal contra el Equipo A. B25 intercepta el pase y B38: (a) comete clipping; (b) comete una falta personal flagrante antes de que B25 cruce la línea de gol del Equipo A. **REGLA:** No se permite la anotación. Las faltas se cancelan 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 40. En (b), B38 es descalificado. (Citado por 3-1-3-g)*
- XIII. *Durante la segunda serie de posesión del primer período, B25 intercepta un pase y cruza la línea de gol del Equipo A con la bola. Durante la carrera, B79 comete clipping en el medio del campo. **REGLA:** No hay touchdown. O el juego termina, o el siguiente período extra comenzará con primera y diez en la línea de yarda 40 o 12½, ya que la penalidad es arrastrada. (Citado por 3-1-3-e)*
- XIV. *Durante la primera serie de posesión de un período, B37 intercepta un pase hacia adelante y tiene campo libre hasta la línea de gol cuando hace un gesto obsceno hacia el adversario más cercano. **REGLA:** La anotación del Equipo B es cancelada y la penalidad es arrastrada. El Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de yarda 40, primera y diez (Reglas 3-1-3, 10-2-7-a y 10-2-7-b). (Citado por 3-1-3-g)*
- XV. *En el tercer o en un período extra posterior, el Equipo B intercepta un pase y lo retorna para un touchdown de dos puntos. **REGLA:** El juego termina. El Equipo B vence. No hay necesidad de que el Equipo B tenga su serie de posesión (Regla 3-1-3-f). (Citado por 3-1-3-f)*

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego e Intervalos

Duración de los Períodos e Intervalos

ARTÍCULO 1.

El tiempo total de un juego normal debe ser de 48 minutos, dividido en cuatro períodos de 12 minutos cada uno, con intervalos de un minuto entre el primer y segundo períodos (primer tiempo), y entre el tercer y cuarto períodos (segundo tiempo) (**Excepción:** el intervalo de un minuto entre el primer y segundo períodos, y entre el tercer y cuarto períodos, puede ser extendido por timeouts de radio y televisión).

NOTA: Las competiciones o federaciones pueden adoptar reglamentos que limiten el tiempo de juego a 60, 48, 40 o 32 minutos, siempre que cada período tenga la misma duración.

- a. Ningún período puede terminar antes de que la bola esté muerta y el referee declare el fin del período (S14).
- b. El intervalo entre tiempos (halftime) debe ser de 20 minutos, a menos que sea modificado antes del juego por acuerdo mutuo entre la administración y ambos equipos. Inmediatamente después del final del segundo período, el referee debe iniciar el intervalo señalizando el inicio del reloj del juego (S2).
- c. Al final del primer tiempo, después de que los equipos hayan salido del campo y el referee haya: (1) confirmado la última jugada con los árbitros de campo; (2) confirmado la última jugada con el árbitro de video (si lo hay); y (3) verificado que no existe ninguna solicitud de desafío de técnico, el referee declarará terminado el primer tiempo. Después de esta declaración, no deben realizarse revisiones de video de jugadas anteriores.
- d. La organización del juego determinará la duración de las actividades del intervalo. El campo estará disponible para los equipos no menos de tres minutos antes del kickoff del segundo tiempo. Cuando cualquier miembro de un equipo entre al área de juego durante el intervalo, un funcionario de ese equipo debe estar presente en el campo. Si pateadores u otros jugadores ingresan al área de juego antes de que el campo esté disponible, sus actividades estarán limitadas a las áreas de equipo.
- e. Se recomienda encarecidamente que la administración del juego programe el kickoff inicial para no menos de cuatro horas antes del anochecer (definido como la puesta de sol local o el momento en que deba encenderse la iluminación artificial).
- f. Si un juego (retrasado por cinco minutos o más) inicia con menos de tres horas y media antes del anochecer, el tiempo total del juego debe ser de máximo 48 minutos.
- g. Si un juego (retrasado por cinco minutos o más) inicia con menos de tres horas antes del anochecer, el tiempo total del juego debe ser de máximo 40 minutos (AR 3-2-1-I).

Approved Ruling 3-2-1

- i. *Un juego está programado con kickoff tres horas antes del anochecer. (a) Inicia a la hora programada. (b) Inicia con cinco minutos o más de retraso. **REGLA:** (a) El tiempo del juego será el determinado por la organización de la competencia (48 minutos es el estándar). (b) El tiempo del juego debe limitarse a un máximo de 40 minutos totales. (Citado por 3-2-1-d, 3-2-1-e)*

Ajustes de Tiempo

ARTÍCULO 2.

Antes del inicio del juego, el tiempo de juego y el intervalo entre tiempos pueden ser reducidos por el referee si considera que la oscuridad u otras condiciones pueden interferir con el juego. Los cuatro períodos deben tener igual duración si el juego es reducido antes de su inicio.

- a. En cualquier momento durante el juego, el tiempo de juego de los períodos restantes y el intervalo entre tiempos pueden reducirse por acuerdo mutuo entre los técnicos adversarios y el referee (AR 3-2-2-I).
- b. Los errores de marcación de tiempo en el reloj del juego pueden corregirse, pero solo durante el período en el que ocurrieron.
- c. Si el referee está seguro del tiempo transcurrido, debe ajustar el reloj y reiniciarlo apropiadamente.
- d. Los errores de marcación de tiempo en el reloj de jugada pueden ser corregidos por el referee. El reloj de jugada debe reiniciarse (Regla 2-29-2).
- e. Cuando la cuenta del reloj de jugada sea interrumpida por circunstancias fuera del control de los equipos (sin conocimiento absoluto del tiempo transcurrido en el reloj del juego), debe iniciarse una nueva cuenta y el reloj del juego debe correr conforme a la Regla 3-2-4-b.
- f. El reloj de 40/25 segundos corre incluso si el reloj del juego está corriendo con menos de 40 o 25 segundos, respectivamente, en un período.^x
- g. El reloj del juego no debe detenerse si el reloj de jugada **es o no** iniciado en conflicto con el párrafo f anterior.
- h. Los ajustes de tiempo en juegos que utilizan revisión de video se rigen por la Regla 12-2-2-a-11.

Approved Ruling 3-2-2

- i. *En el halftime, el marcador es 56-0. Los técnicos y el referee acuerdan que el tercer y cuarto períodos se reduzcan a 10 minutos cada uno. Los técnicos también solicitan que el segundo tiempo se juegue con reloj corrido, de modo que el reloj del juego no se detenga. **REGLA:** Los períodos restantes pueden reducirse a 10 minutos cada uno. Que el reloj corrido se adopte o no depende del reglamento de la competencia en relación con la Regla 3-3-2. Si la Regla 3-3-2 no está activa, se aplican las reglas normales de reloj durante todo el juego. (Citado por 3-2-2-a)*

Extensión de Períodos

ARTÍCULO 3.

- a. Un período debe ser extendido para un down sin tiempo si, durante un down en el cual el tiempo del segundo o cuarto período expira, ocurre una o más de las siguientes situaciones (siempre que no sea durante una sesión de reloj corrido) (AR 3-2-3-I–VIII):
 1. Se acepta una penalidad por falta(s) en bola viva (**Excepción:** Reglas 10-2-5-a y 10-2-5-d). A opción del equipo ofendido, el período no se extiende si la falta es cometida por el equipo en posesión y la descripción de la penalidad incluye pérdida de down (AR 3-2-3-VIII).
 2. A opción del equipo ofendido, se acepta una violación por toque ilegal.
 3. Existen faltas que se anulan.
 4. Un árbitro hace sonar inadvertidamente el silbato o señala incorrectamente la bola muerta.

- b. Se jugarán downs sin tiempo adicionales hasta que, en un down, no ocurra ninguna de las circunstancias de la Regla 3-2-3-a (arriba).
- c. Si se anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo de un período expira, el período se extiende para el try (Excepción: Regla 8-3-2-a).

Approved Ruling 3-2-3

- I. *Durante la extensión de un período, después de que la bola esté lista para jugar y antes del snap, el Equipo A comete una falta. **REGLA:** Falta en bola muerta. El Equipo A es penalizado por la falta y conserva el derecho a completar el down. (Citado por 3-2-3-a)*
- II. *El tiempo expira durante el free kick del Equipo A al final del segundo período. A1 está en offside en la patada. **REGLA:** Penalidad – Cinco yardas desde el punto anterior, desde el final de la carrera del Equipo B, o desde el punto de touchback, y el período se extiende. Se repite el free kick o se concede al Equipo B un down sin tiempo. (Citado por 3-2-3-a)*
- III. *El tiempo expira durante un intento de field goal del Equipo A al final del segundo período. El Equipo B estaba en offside. **REGLA:** Penalidad – Cinco yardas desde el punto anterior; el período se extiende para un down sin tiempo (Regla 10-2-2-d-4-a). (Citado por 3-2-3-a)*
- IV. *Un jugador del Equipo A interfiere con la oportunidad de recibir una patada (no try) durante un down en el cual el tiempo expira en el primer período. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde el punto de la falta. El período no se extiende y la penalidad se aplicará al inicio del segundo período. (Citado por 3-2-3-a)*
- V. *El Equipo A anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo expira. Después del touchdown, pero antes del try, cualquiera de los equipos comete una falta. **REGLA:** El período se extiende únicamente para el try. La penalidad puede aplicarse en el try, en el kickoff siguiente o en el próximo punto en períodos extras. (Citado por 10-2-5-c, 3-2-3-a)*
- VI. *El Equipo A anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo expira. Durante el try convertido del Equipo A, el Equipo B comete una falta. **REGLA:** El período no se extiende para el kickoff. El Equipo A puede aceptar la penalidad y repetir el try, o declinar la penalidad y aceptar la anotación. Las penalidades por faltas personales y conductas antideportivas pueden aplicarse en el kickoff subsecuente o en el próximo punto en períodos extras. (Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1)*
- VII. *El Equipo A anota un touchdown durante un down en el cual el tiempo expira. Después de finalizar el try, cualquiera de los equipos comete una falta en bola muerta. **REGLA:** El try puede repetirse si se trata de una penalidad aceptada por una falta en bola viva ocurrida durante el try; la penalidad por la falta en bola muerta se aplicará entonces en la nueva jugada del try. El período no se extiende para la aplicación de la penalidad por la falta en bola muerta. Si se acepta, esta penalidad debe aplicarse en el kickoff para el inicio del siguiente período o en el próximo punto en períodos extras. (Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-d-2, 8-3-5)*
- VIII. *El primer tiempo termina durante una jugada en la cual A12 está más allá de la zona neutra cuando completa un pase para A88 en la end zone del Equipo B. **REGLA:** El Equipo B acepta la penalidad para anular la anotación y, a opción del equipo ofendido, el período no se extiende porque la penalidad incluye pérdida de down. El primer tiempo termina. (Citado por 3-2-3-a-1, 3-2-3-a)*

Dispositivos de Marcación de Tiempo

ARTÍCULO 4.

- a. *Reloj del Juego.* El tiempo del juego debe ser marcado por un reloj del juego, que puede ser un cronómetro operado por cualquier árbitro en el campo; o un reloj de estadio operado por un asistente de reloj bajo la dirección del árbitro correspondiente. El tipo de reloj del juego y la ubicación del operador del reloj deben ser determinados por la administración del juego. El

operador del reloj del juego puede ubicarse en la lateral o en el área de la cabina de prensa. Si se encuentra en la cabina de prensa, se recomienda que su ubicación esté entre las líneas de gol. Esta ubicación debe estar protegida de interferencias del público y debe tener una vista despejada del campo de juego. El reloj del juego no debe mostrar fracciones de segundo.

b. *Reloj de 40 segundos.*

1. Cuando un árbitro señala que la bola está muerta, el reloj de jugada inicia la cuenta de 40 segundos.
2. Si la cuenta de los 40 segundos no comienza o es interrumpida por razones fuera del control de los árbitros o del operador del reloj (por ejemplo, reloj averiado), el referee debe detener el reloj del juego y señalar (ambas manos abiertas por encima de la cabeza en un movimiento de empuje hacia arriba) que el reloj de jugada debe ser reprogramado a 40 segundos e iniciado inmediatamente.
3. En el caso de que el reloj de 40 segundos haya corrido 20 segundos antes de que la bola esté lista para jugar, el referee debe declarar un timeout y señalar que el reloj de jugada sea programado a 25 segundos. Cuando el juego pueda reiniciarse, el referee señalará bola lista para jugar (S1) y el reloj de jugada debe iniciar la cuenta de 25 segundos. El reloj del juego debe iniciar en el momento del snap, a menos que estuviera corriendo cuando el referee declaró un timeout; en ese caso, debe correr en la señal del referee (Regla 3-3-2-f) (AR 3-2-4-I–III).

c. *Reloj de 25 segundos.* Si los árbitros señalan detener el reloj del juego por cualquiera de las siguientes razones, ^x el reloj de jugada debe ser programado a 25 segundos:

1. Aplicación de una penalidad.
2. Timeout cargado a un equipo.
3. **Aviso de los dos minutos.**
4. Timeout de medios.
5. Timeout por lesión o pérdida del casco únicamente de un jugador del equipo de ataque. El reloj de jugada debe ajustarse a 40 segundos en el caso de lesión o pérdida del casco de un jugador del equipo de defensa, o por lesiones o pérdida de casco de ambos equipos. Esta regla se aplica solo si la lesión y/o pérdida del casco es la única razón para detener el reloj. **Si el reloj del juego también se detiene por cualquier otra razón aquí listada, el reloj de jugada debe ser de 25 segundos.** El reloj de 25 segundos siempre será utilizado después de un timeout de equipo o del aviso de los dos minutos. (AR 3-2-4-V)
6. Medición.
7. El Equipo B obtiene un primer down que no sea después de un free kick.
8. Después de un down de patada que no sea un free kick, en el cual el Equipo B será el siguiente en poner la bola en juego.
9. Anotaciones que no sean touchdown del Equipo A (no el try).
10. Inicio de cada período.
11. Inicio de una serie de posesión de equipo en período extra.
12. Revisión de video.
13. Otras interrupciones administrativas.

Cuando el juego pueda reiniciarse, el referee señalará la bola lista para jugar (S1) y el reloj de jugada iniciará la cuenta.

- d. *Mal funcionamiento del reloj.* Si un reloj visual de 40/25 segundos deja de funcionar, ambos técnicos deben ser informados inmediatamente por el referee y ambos relojes deben ser apagados.

Approved Ruling 3-2-4

- I. *Cuando la bola queda muerta después de una jugada de carrera que termina fuera de campo, se inicia el reloj de jugada de 40 segundos. El umpire (o center judge) recibe la bola del line judge y, cuando está posicionándola en el suelo, observa que no es una de las bolas legales del juego. Entonces devuelve la bola al line judge, quien intenta conseguir una bola legal. **REGLA:** Si el reloj de jugada marca 20 segundos o menos antes de que la bola correcta esté en el campo y lista para jugar, el referee intentará reiniciar el reloj de jugada sin detener el reloj del juego. Si el reloj de jugada no es reiniciado rápidamente, el referee declara un timeout, señala que el reloj de jugada sea reajustado a 25 segundos, y señala la bola lista para jugar. El reloj del juego correrá en el snap, a menos que estuviera corriendo cuando el referee declaró el timeout. (Citado por 3-2-4-b-3)*
- II. *Cuando la bola queda muerta después de una jugada de carrera que termina en una zona lateral, los árbitros tienen dificultad para reposicionar la bola en la hash mark. Mientras el reloj se aproxima a los 20 segundos, el umpire (o center judge) posiciona la bola en el suelo con los árbitros listos. El reloj está apenas por debajo de los 20 segundos cuando el umpire (o center judge) se retira. **REGLA:** Sin detener el reloj del juego, el referee debe dar la señal para reiniciar el reloj de jugada en 25 segundos. Si el reloj de jugada se reinicia rápidamente, el reloj del juego no se detiene. Solo si la operadora del reloj demora en reiniciar el reloj de jugada a 25 segundos, el referee debe declarar un timeout, señalar que el reloj de jugada sea reajustado a 25 segundos y luego señalar que ambos relojes sean reiniciados. (Citado por 3-2-4-b-3)*
- III. *El Equipo A anota un touchdown y se inicia el reloj de 40 segundos. Sin detener el juego, el referee recibe confirmación del video de que la anotación es válida. El reloj de jugada marca: (a) 20 segundos o más; o (b) 19 segundos o menos. **REGLA:** (a) El referee señala al center judge o umpire que se retire de la bola para permitir el snap. (b) El referee señala que el reloj de jugada vuelva a 25 segundos y luego señala al center judge o umpire que se retire de la bola para permitir el snap.*
- IV. *El Equipo A anota un touchdown y se inicia el reloj de 40 segundos. Con menos de 25 segundos en el reloj de jugada, el técnico o un capitán del Equipo A solicita que la bola sea reposicionada en la hash mark izquierda. **REGLA:** Los árbitros no realizarán el pedido. El Equipo A puede solicitar un timeout para reposicionar la bola, a menos que haya ocurrido una falta del Equipo A o faltas que se anulen.*
- V. *1.º y 10 en A-25. Al inicio del cuarto período, la back A21 recibe un handoff y corre hasta la yarda 15, donde es derribada dentro de campo. Durante la jugada, A88 comete holding en A-30 y: (a) el casco de B45 se sale durante la jugada (sin responsabilidad por la falta), o (b) B54 se lesiona durante la jugada. **REGLA:** La falta por holding de A88 será penalizada con 10 yardas desde el punto de la falta y será 1.º y 15 en A-20. En ambos casos (a) y (b), el reloj de jugada será de 25 segundos y ambos relojes correrán en la señal del referee. (Citado por 3-2-4-c-5)*
- VI. *2.º y 10 en B-40. Al final del juego, A22 corre para 8 yardas y es derribada antes de la línea necesaria. El reloj del juego marca 1:58 restantes cuando A22 es derribada. El casco de B54 se sale (sin acción directa de una falta) durante la jugada. **REGLA:** El reloj del juego se detiene en 1:58 por el aviso de los dos minutos y por la salida del casco de B54. Aun con la salida del casco de B54, el reloj de jugada debe ser de 25 segundos después del aviso de los dos minutos y el reloj del juego corre en el snap. (El mismo procedimiento de reloj se aplica en caso de una lesión del Equipo B en lugar de pérdida de casco).*

Tiempo Mínimo para Jugada después de un Spike

ARTÍCULO 5.

- a. Si el reloj del juego está detenido y va a correr en la señal del referee con tres o más segundos restantes en el período, es razonable esperar que el ataque lance la bola directamente al suelo (Regla 7-3-2-f) y tenga tiempo suficiente para otra jugada.
- b. Con dos o un segundo restantes, solo hay tiempo suficiente para una jugada. (AR 3-2-5-I)

Approved Ruling 3-2-5

- I. *Al final de un período, el Equipo A, sin más timeouts, conquista un primer down, deteniendo el reloj con 0:03 restantes. El Equipo A pretende hacer un spike y ejecutar otra jugada. El referee correctamente pita y señala, lo que pone el reloj en marcha. El quarterback recibe el snap y levanta la bola por encima de su cabeza antes de lanzarla directamente al suelo. El reloj marca 0:00. **REGLA:** El tiempo del período ha terminado. Aunque quedaban 3 segundos en el reloj cuando el referee dio la señal, esto no garantiza que haya tiempo para ejecutar otra jugada. El ataque debe ejecutar el spike de manera inmediata. (Citado por 3-2-5-b)*

SECCIÓN 3. Timeouts: Iniciar y Parar el Reloj

Timeout

ARTÍCULO 1.

- a. Un árbitro deberá señalar timeout cuando las reglas determinen la detención del reloj o cuando un timeout sea cargado a un equipo o al referee. Los demás árbitros deberán repetir la señal de timeout. El referee puede declarar y cargarse un timeout discrecional para cualquier contingencia no cubierta por las reglas (AR 3-3-1-I, II, IV).
- b. Cuando los timeouts de un equipo se hayan agotado o no estén disponibles y dicho equipo solicite un timeout, los árbitros no deberán considerar la solicitud (Regla 3-3-4). (AR 3-3-1-V, VI)
- c. Una vez iniciado el juego, los jugadores no deberán practicar con una bola en el campo de juego o en las end zones, excepto durante el intervalo entre tiempos (halftime).

Approved Ruling 3-3-1

- I. *3/2 en B-15. Después del aviso de los dos minutos en el segundo tiempo, A45 sufre un fumble tras ganar tres yardas. Los árbitros no pueden determinar quién recuperó el fumble, por lo que el line judge señala la detención del reloj mientras se localiza la bola. Se determina que la posesión pertenece a A45 y que (a) no alcanzó la línea necesaria, o (b) sí alcanzó la línea necesaria. **REGLA:** El reloj de 40 segundos se inicia cuando la bola es declarada muerta. (a) El referee señala inmediatamente para que el reloj del juego corra. (b) El reloj del juego comenzará en la señal del referee cuando la bola esté lista para jugar. **NOTA:** Si el reloj del juego tiene menos de 20 segundos cuando la bola esté lista para jugar, el referee iniciará el reloj de jugada en 25 segundos. (Citado por 3-3-1-a, 3-3-2-e-1)*
- II. *En 2/14, A45 gana seis yardas y es derribado con posesión de la bola. El headline judge confunde el bastón trasero con el delantero de la cadena de la línea necesaria y erróneamente señala la detención del reloj.*

- REGLA:** Tan pronto como el error sea detectado por un árbitro, la señal para iniciar el reloj deberá ser dada por el árbitro de campo que detectó el error.
- III. El Equipo A sufre un fumble o la bola queda suelta tras un pase hacia atrás. Varios jugadores se lanzan sobre la bola, formando una "pila". **REGLA:** El o los árbitros de cobertura deberán detener el reloj del juego y se iniciará el reloj de 40 segundos. Con conocimiento positivo de quién recuperó la bola, el referee señalará la dirección correspondiente a la posesión e iniciará el reloj del juego: (a) inmediatamente, si el Equipo A recuperó antes de la línea necesaria (sin primer down), o (b) en el snap, si el Equipo B recuperó la bola. (Citado por 3-3-2-e-8)
- IV. Un cordón, tira del protector de hombros, camiseta, número o parte del equipamiento se rompe, se suelta o se rasga. **REGLA:** No se permite un timeout del referee para reparación o sustitución. (Citado por 3-3-1-a)
- V. 3/5 en B-30. Al final del primer tiempo, ambos equipos tienen todos sus timeouts. Con el Equipo A en formación y listo para el snap, el técnico del Equipo B solicita un timeout y se le concede. Después del timeout, ambos equipos están formados y la bola está lista para jugar. (a) El técnico del Equipo B solicita otro timeout, o (b) el técnico del Equipo A solicita un timeout. **REGLA:** (a) Los árbitros deberán ignorar la solicitud. El Equipo B tiene dos timeouts restantes, pero como ya solicitó un timeout durante este mismo período de bola muerta, no tiene timeouts disponibles. (b) El Equipo A recibe el timeout, ya que tiene timeouts disponibles y no había solicitado uno durante este período de bola muerta. (Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a)
- VI. 3/5 en B-30. Al final del primer tiempo, ambos equipos tienen todos sus timeouts. Con el Equipo A en formación y listo para el snap, el técnico del Equipo B solicita un timeout y se le concede. Después del timeout, ambos equipos están formados y la bola está lista para jugar. Antes del snap A77 comete false start, penalizado con cinco yardas, quedando 3/10. Ambos equipos vuelven a formación, la bola está lista para jugar y el técnico del Equipo B solicita timeout. **REGLA:** La solicitud debe ser ignorada. Como false start es una falta en bola muerta, se mantiene el mismo período de bola muerta en el que el Equipo B ya utilizó un timeout, por lo que no tiene timeouts disponibles. (Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a)

Iniciar y Parar el Reloj

ARTÍCULO 2.

Si la diferencia en el marcador es mayor a 34 puntos, se adoptará una sesión de reloj corrido. Durante una sesión de reloj corrido, el reloj del juego solo se detendrá por las razones marcadas con un asterisco (*). Para todos los demás eventos listados aquí, el reloj continuará corriendo. (Excepciones: Las competiciones pueden adoptar reglamentos que:

1. eliminen completamente el reloj corrido;
 2. no apliquen esta regla en el primer tiempo del juego; (AR 3-3-2-XIII)
 3. limiten el uso del reloj corrido a un momento posterior del juego, hasta un máximo de 2 horas y 15 minutos después del kickoff, pero solo en juegos televisados en vivo;
 4. reduzcan la diferencia necesaria en el marcador a menos de 34 puntos).
- a. *Free Kick.* Después de que la bola sea pateada en un free kick, el reloj del juego debe iniciar al señalamiento de un árbitro tan pronto como la bola sea tocada legalmente en el campo de juego o cuando cruce la línea de gol después de haber sido tocada legalmente por el Equipo B en su end zone. El reloj se detendrá posteriormente cuando la bola esté muerta por regla. (AR 3-3-2-VII)

- b. *Down de Scrimmage.* Cuando un período comienza con un down de scrimmage, el reloj del juego debe iniciar cuando ocurra el snap legal. En todos los demás downs de scrimmage, el reloj del juego debe iniciar en el momento del snap legal (Regla 3-3-2-d) o en una señal previa del referee (Regla 3-3-2-e). El reloj del juego no debe correr durante un try, durante una extensión de período ni durante un período extra. (AR 3-3-2-I-IV)
- c. *Después de una Anotación.* El reloj del juego debe detenerse al señalamiento de los árbitros después de un touchdown, field goal o safety. Debe reiniciarse conforme al inciso (a) anterior, a menos que una penalidad aceptada anule la anotación o el down sea repetido. En ese caso, el reloj iniciará cuando ocurra el snap legal.
- d. *Inicia en el Snap.* Para cada uno de los siguientes casos, el reloj del juego se detiene a la señal de los árbitros. Si la siguiente jugada comienza mediante un snap, el reloj del juego iniciará en el momento del snap:
 1. Touchback (siempre que el Equipo B sea el siguiente en poner la bola en juego).
 2. Un acarreador del Equipo A sufre un fumble o realiza un pase hacia atrás que sale fuera de campo en cualquier momento después del aviso de dos minutos en el segundo o cuarto tiempo. (**Excepción:** después de un fumble hacia adelante del Equipo A que sale fuera de campo, el reloj inicia en la señal del referee).
 3. El Equipo B consigue un primer down y será el siguiente en ejecutar el snap. (AR 3-3-2-V)
 4. Un pase hacia adelante es declarado incompleto.
 5. Se concede un timeout cargado a un equipo. *
 6. La bola se vuelve ilegal. *
 7. Termina un período. *
 8. Termina un down legal de patada. (AR 3-3-2-VI)
 9. Se ejecuta una patada de retorno.
 10. Se ejecuta una patada de scrimmage más allá de la zona neutral.
 11. El Equipo A comete una falta de retraso de juego mientras está en formación de patada de scrimmage.
 12. Aviso de dos minutos. *
- e. *Inicia en la Señal del Referee.* Para cada una de las siguientes razones, el reloj del juego se detiene a la señal de los árbitros. Si la siguiente jugada va a comenzar mediante un snap, el reloj del juego iniciará en la señal del referee:
 1. El Equipo A consigue un primer down, ya sea por jugada o por penalidad. (AR 3-3-1-I)
 2. Un fumble hacia adelante del Equipo A sale fuera de campo.
 3. Con dos minutos o más restantes en un tiempo, un fumble, pase hacia atrás o acarreador de la bola del Equipo A es declarado fuera de campo.
 4. Para completar la aplicación de una penalidad. (**Excepción:** Regla 3-4-5-b). *
 5. Se concede un timeout por lesión a uno o más jugadores o un árbitro. (AR 3-3-5-I-V) *
 6. Se escucha un silbatazo inadvertido.
 7. Una medición para determinar un posible primer down. *
 8. Ambos equipos retrasan la acción para dejar la bola lista para jugar. (AR 3-3-1-III)
 9. Un árbitro obtiene posesión de una bola viva.
 10. Un entrenador principal solicita una conferencia o un desafío de revisión de video. *
 11. El referee concede un timeout de medios. *

12. El referee declara un timeout discrecional. *
 13. El referee declara un timeout por ruido injusto. (Regla 9-2-1-b-5)
 14. Se lanza un pase ilegal para conservar tiempo. (AR 7-3-2-II-VII) (**Excepción:** Regla 3-4-6).
 15. El referee interrumpe la cuenta del reloj de 40/25 segundos.
 16. El casco de un jugador se sale completamente durante la jugada.
 17. Cualquier equipo comete una falta en bola muerta. *
- f. *El Snap Prevalece sobre la Señal del Referee.* Siempre que uno o más incidentes que hacen que el reloj del juego deba iniciar en la señal del referee (Regla 3-3-2-e) ocurran junto con cualquier otro que cause que inicie en el momento del snap (Reglas 3-3-2-c y 3-3-2-d), el reloj deberá iniciar en el momento del snap. (**Excepción:** Regla 3-4-6 (sustracción de 10 segundos) prevalece sobre esta regla, a menos que un equipo use un timeout). (AR 3-3-2-VIII-IX)
- g. *Reloj Corrido*
1. Durante una sesión de reloj corrido, el reloj siempre iniciará en la señal de bola lista para jugar, en lugar de hacerlo en el snap. (AR 3-3-2-XI-XII)
 2. Si durante una sesión de reloj corrido la diferencia en el marcador continúa siendo mayor de 24 puntos, la sesión de reloj corrido continúa. Si la diferencia cae a 24 puntos o menos, la sesión de reloj corrido se interrumpe inmediatamente después de la anotación correspondiente y se reanudan las reglas normales de reloj, a menos que la diferencia vuelva a ser mayor de 34 puntos. (**Excepción:** si una competición reduce la diferencia necesaria para iniciar el reloj corrido a menos de 34 puntos, la diferencia para interrumpirlo será de 10 puntos). (AR 3-3-2-IX-X)

Approved Ruling 3-3-2

- I. *Cuarto down y 6. La jugada de carrera del Equipo A, que termina dentro del campo, gana: (a) ocho yardas, o (b) cinco yardas. B1 está en offside en el snap. REGLA: (a) Bola del Equipo A. Primer down y 10. El reloj inicia en la señal del referee. (b) Bola del Equipo A. Cuarto down y 1. El reloj inicia en la señal del referee. (Reglas 3-3-2-e-1, 4) (Citado por 3-3-2-b)*
- II. *Cuarto down y 4. La jugada de carrera del Equipo A, que termina dentro del campo, gana: (a) seis yardas, o (b) tres yardas. B1 está en offside en el snap. REGLA: (a) Bola del Equipo A, primer down y 10. El reloj inicia en la señal del referee. (b) Bola del Equipo A, primer down y 10 tras aceptar la penalidad. El reloj inicia en la señal del referee. (Citado por 3-3-2-b)*
- III. *Tercer down y 4. El pase del Equipo A es interceptado por B1, quien es derribada dentro del campo. B2 estaba en offside en el snap. REGLA: Bola del Equipo A. Primer down y 10. El reloj inicia en la señal del referee. Aunque el reloj fue detenido para conceder un primer down al Equipo B, no será el Equipo B quien ejecute el siguiente snap. (Citado por 3-3-2-b)*
- IV. *Al final del segundo o cuarto tiempo, el acarreador A37 sale fuera del campo. Cuando el reloj del juego se detiene, marca: (a) 2:00, o (b) 1:59. REGLA: Tanto en (a) como en (b), el reloj del juego inicia en el snap debido al aviso de dos minutos. (Citado por 3-3-2-b)*
- V. *Al final del segundo o cuarto tiempo, el Equipo A tiene segundo down y 8. B44 intercepta un pase legal hacia adelante y lleva la bola fuera del campo. B79 estaba en la zona neutral en el momento del snap. Cuando el reloj del juego se detiene, marca: (a) 2:00, o (b) 1:59. REGLA: El Equipo A acepta la penalidad y conserva la posesión de la bola. Tanto en (a) como en (b), el reloj del juego inicia en el snap debido al aviso de dos minutos. (Citado por 3-3-2-d-3)*

- VI. Cuarto down y 8 en la yarda A-12, al final del cuarto tiempo. El punt es bloqueado y la bola no cruza la zona neutral. En la yarda A-10, el back A22 recupera la bola y lanza un pase hacia adelante al receptor elegible A88, quien es derribada en la yarda B-3. El reloj del juego marca 0:03. **REGLA:** Bola del Equipo A en la yarda B-3, primer down y gol. El reloj del juego inicia en el snap debido a la jugada de patada legal. (Reglas 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) (Citado por 3-3-2-d-8)
- VII. Free kick desde A-35. El Equipo A ejecuta un onside kick. Después de que la bola recorre 10 yardas: (a) B21 hace una señal válida de fair catch y realiza una recepción limpia; (b) A80 es la primera en tocar la bola y realiza una recepción o recuperación legal; (c) B21 recibe o recupera la bola y cae inmediatamente al suelo; (d) B21 realiza una recuperación limpia con las rodillas en el suelo. **REGLA:** La bola es declarada muerta. En (a), (b) y (d) no se consume tiempo en el reloj. En (c), el operador del reloj debe iniciar el tiempo cuando la bola sea tocada legalmente y detenerlo cuando la bola sea declarada muerta. (Regla 3-3-2-a) (Citado por 3-3-2-a)
- VIII. Tercer down y 5 en B-15, al final del cuarto periodo. El Equipo A pierde 10–7. El quarterback A11 corre hacia la banda y, estando en B-12, lanza un pase hacia adelante que cae incompleto. Cuando la bola se vuelve muerta, restan 13 segundos. El Equipo B acepta la penalidad por pase ilegal hacia adelante. **REGLA:** Cuarto down y 7 en B-17. El Equipo B tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. Si el Equipo B acepta la sustracción, el reloj del juego debe marcar 3 segundos e iniciar en la señal del referee. (Citado por 3-3-2-f, 3-4-6-b-Nota)
- IX. El marcador es 35–0 y la sesión de reloj corrido ha comenzado. El equipo que va perdiendo anota un touchdown sin punto extra (35–6). Luego anota otro touchdown (35–12). **REGLA:** El reloj se detiene cuando se anota el segundo touchdown, ya que la diferencia del marcador ya no es mayor a 24 puntos. Las reglas normales de reloj vuelven a aplicarse hasta que el equipo que lidera vuelva a aumentar la diferencia a más de 34 puntos. (Citado por 3-3-2-g-2)
- X. El marcador es 41–10 durante una sesión de reloj corrido. El equipo que va perdiendo anota un touchdown para 41–16 y luego ejecuta el try para 41–17. **REGLA:** El reloj se detiene únicamente cuando el try es anotado, ya que solo en ese momento la diferencia pasa a ser de 24 puntos. (Citado por 3-3-2-g-2)
- XI. El marcador es 30–0. El equipo que lidera anota un touchdown para 36–0. **REGLA:** El reloj se detiene después del touchdown y volverá a iniciar en la señal de bola lista para jugar para el try, pero no se detendrá nuevamente a menos que ocurra algún evento marcado con *. (Regla 3-3-2-g) (Citado por 3-3-2-g-1)
- XII. El marcador es 28–0. El equipo que lidera anota un touchdown para 34–0. Luego anota el try para 36–0. **REGLA:** El reloj fue detenido por el touchdown inicial y volverá a iniciar en la señal de bola lista para jugar para el free kick siguiente. Después, solo se detendrá nuevamente cuando ocurra algún evento marcado con *. (Citado por 3-3-2-g-1)
- XIII. En una competición que no aplica la regla de reloj corrido en el primer tiempo, un equipo abre una diferencia de 35 puntos en el segundo período. Antes del intermedio, el equipo en desventaja reduce la diferencia a 35–6. **REGLA:** La sesión de reloj corrido no comienza. Ninguna sesión de reloj corrido puede iniciar en el primer tiempo y las condiciones ya no se cumplen para iniciar la sesión en el segundo tiempo. (Citado por 3-2-2-Excepción 2)

Suspensión del Juego

ARTÍCULO 3.

- a. El referee puede suspender temporalmente el juego cuando las condiciones lo justifiquen.
- b. Cuando el juego sea suspendido por acciones de personas no sujetas a las reglas, o por cualquier otro motivo no contemplado en las reglas, y no pueda continuar, el referee deberá:
 - 1. Suspender el juego y dirigir a los jugadores a sus áreas de equipo.
 - 2. Reportar el problema a los responsables de la administración del juego.

3. Reanudar el juego cuando determine que las condiciones son satisfactorias.
- c. Si un juego es suspendido conforme a las Reglas 3-3-3-a y b antes del final del cuarto tiempo y no puede reanudarse, existen cuatro posibilidades:
 1. Reanudar el juego en una fecha posterior;
 2. Dar por terminado el juego con un marcador final determinado;
 3. Abandonar el juego; o
 4. Declarar el juego como no disputado.

La decisión será tomada por la organización de la competición.

- d. Si un juego es suspendido conforme a las Reglas 3-3-3-a y b después de completados cuatro periodos de juego y no puede reanudarse, el resultado será declarado empate. El marcador final será el existente al finalizar el último tiempo completado.
NOTA: Si es necesario determinar un ganador en un juego de fase final o playoff, la organización de la competición determinará cuándo y dónde se reanudará el juego.
- e. Un juego suspendido, si se reanuda, comenzará con el mismo tiempo restante y con idénticas condiciones de down, distancia, posición de campo y elegibilidad de jugadores.

Timeouts Cobrados de Equipo

ARTÍCULO 4.

Cuando aún haya timeouts disponibles, un árbitro debe conceder un timeout cobrado de equipo cuando sea solicitado por cualquier jugador o por el técnico principal, siempre que la bola esté muerta. Timeouts consecutivos del mismo equipo están prohibidos dentro de un mismo período específico de bola muerta.

- a. Cada equipo tiene derecho a tres timeouts cobrados de equipo durante cada tiempo (half), y no más de un timeout cobrado por cada equipo durante un período específico de bola muerta. Un desafío de revisión revertido no cuenta como timeout. (AR 3-3-4-II, 3-3-1-V, VI).
- b. Después de que la bola sea declarada muerta y antes del snap, un sustituto legal puede solicitar un timeout si se encuentra entre las marcas de nueve yardas (AR 3-3-4-I).
- c. Un jugador que haya participado en la down anterior puede solicitar un timeout entre el momento en que la bola es declarada muerta y el momento del snap, aun cuando no haya estado entre las marcas de nueve yardas (AR 3-3-4-I).
- d. El técnico principal que se encuentre en o cerca de su área de equipo o coaching box puede solicitar un timeout entre el momento en que la bola es declarada muerta y el momento del siguiente snap.
- e. Un jugador, sustituto que esté entrando al campo o el técnico principal pueden solicitar una conferencia del técnico principal con el referee, si el técnico considera que una regla ha sido aplicada incorrectamente. Si la aplicación de la regla no es modificada, su equipo perderá un timeout o recibirá una penalidad por retraso si no dispone de más timeouts.
 1. Solo el referee puede detener el reloj para una conferencia del técnico principal.

2. Una solicitud de conferencia del técnico principal o de revisión de video debe realizarse antes del snap o del free kick de la siguiente jugada y antes del final del segundo o cuarto período (Regla 5-2-9).
3. Después de la conferencia del técnico principal o de la revisión de video, el timeout de equipo, si es retirado por el referee, debe ser aplicado.

Approved Ruling 3-3-4

- I. *Antes del snap, un sustituto legal de cualquier equipo que viene desde la banca solicita un timeout antes de haber estado entre las marcas de nueve yardas. Luego solicita nuevamente un timeout después de haber estado entre las marcas de nueve yardas. REGLA: La solicitud inicial de timeout no es concedida. La segunda solicitud de timeout es concedida (Regla 7-1-3-b). (Citado por 3-3-4-b, c, 7-1-3-b-1)*
- II. *3/10 en B-40. Al inicio del segundo período, el Equipo A tiene disponibles sus 3 timeouts. A12 lanza un pase a A88, pero el pase es considerado incompleto. El técnico del Equipo A solicita un timeout para desafiar la decisión de pase incompleto. La revisión cambia el resultado de la jugada a recepción en B-31. Después de que la bola esté lista para jugar en B-31, el Equipo A rompe el huddle tardíamente y el técnico del Equipo A intenta pedir un timeout justo antes de que el reloj de jugada llegue a cero. REGLA: El timeout es concedido. Como la revisión confirmó el desafío y el Equipo A no perdió ningún timeout, es legal solicitar el timeout. (Citado por 3-3-4-a)*
- III. *3/10 en B-40. Al final del segundo período, después del aviso de dos minutos, el Equipo A está perdiendo por 5 puntos y tiene disponibles sus 3 timeouts. A12 lanza un pase a A88, quien se lanza, pero el pase es considerado incompleto y el reloj del juego se detiene en 0:15 restantes. El técnico del Equipo A solicita un timeout para desafiar la marcación de pase incompleto. La revisión cambia la marcación a pase completo en B-31. REGLA: Con la modificación, el Equipo A tendrá 4/1 en B-31. Como la revisión y el cambio ocurrieron después del aviso de dos minutos y la corrección de la marcación no puede detener el reloj del juego (que ya estaba detenido por la marcación de pase incompleto), la jugada está sujeta a la sustracción de 10 segundos. Después de un desafío del técnico con revisión, cualquier equipo puede usar un timeout para evitar la sustracción de 10 segundos. Si el Equipo A usa su timeout para evitar la sustracción, tendrá 2 timeouts restantes.*
- IV. *3/10 en B-40. Al inicio del segundo período, el Equipo A tiene disponibles sus 3 timeouts. A12 lanza un pase a A88, pero el pase es considerado incompleto. El técnico principal del Equipo A solicita un timeout para desafiar la decisión en el campo de pase incompleto. La revisión de video revierte la decisión en el campo y determina recepción completa en la yarda B-31. Después de que la bola esté lista para jugar en la B-31, el Equipo A rompe el huddle de forma tardía con el reloj de jugada avanzado, y el técnico principal del Equipo A intenta solicitar un timeout justo antes de que el reloj de jugada muestre cero. REGLA: El timeout es concedido. Como la revisión confirmó el desafío y el Equipo A no fue cargado con un timeout, es legal solicitar un timeout.*

Aviso de dos minutos

ARTÍCULO 5.

- a. Cuando el reloj del juego esté corriendo y la bola no esté viva, el referee debe parar el reloj con exactamente dos minutos restantes en el segundo y cuarto periodos para el aviso de dos minutos. Si la bola está viva cuando el reloj llega a los dos minutos en el segundo y cuarto periodos, la jugada continuará y el referee o el árbitro de cobertura deberá parar el reloj cuando la bola sea declarada muerta para el aviso de dos minutos.

- b. Si es relevante, el personal de transmisión retendrá al menos un timeout de medios para hacerlo coincidir con el aviso de dos minutos.

Timeout por lesión

ARTÍCULO 6.

- a. En caso de jugador(es) lesionado(s):

1. El referee declarará un timeout y el jugador deberá abandonar el juego. El jugador deberá permanecer fuera del juego por al menos un down, incluso si su equipo utiliza un timeout de equipo. En caso de duda, los árbitros declararán un timeout por lesión. Si un jugador presenta una lesión después de que la bola haya sido posicionada por los árbitros, el equipo de ese jugador perderá un timeout o será sancionado por retraso de juego si no tiene timeouts disponibles (AR 3-3-6-XII).

2. El jugador no podrá regresar hasta recibir aprobación del equipo médico profesional designado por su equipo.
 3. Los árbitros, técnicos y entrenadores deberán prestar especial atención a jugadores que muestren signos de conmoción cerebral (ver Apéndice C).
 4. Siempre que un participante (jugador o árbitro) esté sangrando, tenga el uniforme saturado de sangre o tenga sangre expuesta en la piel, deberá ir al área del equipo y recibir tratamiento médico adecuado. No podrá regresar al juego sin la aprobación del equipo médico (AR 3-3-6-I–VII).
- b. Fingir una lesión, por cualquier motivo, es antiético. Un jugador lesionado debe recibir todas las protecciones de la regla, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Ante acciones sospechosas, un participante del equipo o un árbitro puede reportar el hecho a la autoridad disciplinaria, que podrá decidir tomar medidas contra el jugador y el técnico involucrados. Se llama la atención sobre la declaración del Código de Fútbol Americano (Ética de Entrenamiento, sección g).
- c. Un timeout por lesión puede otorgarse inmediatamente después de un timeout cobrado de equipo.
- d. El referee debe solicitar un timeout de referee para un árbitro lesionado.
- e. Después de un timeout otorgado por lesión de un jugador de la defensa (posiblemente combinado con un timeout por pérdida de casco de la defensa), el reloj de jugada debe ser de 40 segundos, excepto después de un timeout de equipo o cuando el juego esté detenido por el aviso de dos minutos. Esta regla se aplica únicamente si la lesión y/o la pérdida de casco es la única razón para detener el reloj. Si el reloj del juego también fue detenido por cualquier otra razón listada en la Regla 3-2-4-c, el reloj de jugada será de 25 segundos.
- f. *Sustracción de 10 segundos.* Si la lesión de un jugador es la única razón para detener el reloj del juego (que no sea la pérdida de su casco o el de un compañero de equipo, Regla 3-3-10) en cualquier momento después del aviso de dos minutos en el segundo o cuarto periodos, el equipo adversario tiene la opción de una sustracción de 10 segundos. **Excepción:** Si la lesión ocurre en una jugada en la cual hay una detención temporal del reloj para conceder una primera oportunidad y el reloj se detiene con 10 segundos o menos restantes en el segundo o cuarto periodos, el equipo adversario mantiene la opción de la sustracción de 10 segundos. La

sustracción puede evitarse utilizando un timeout de equipo (si está disponible) (AR 3-3-6-XII–XVI).

1. El reloj de jugada será de 40 segundos para una lesión de un jugador del equipo defensivo y de 25 segundos para una lesión de un jugador del equipo ofensivo (Regla 3-2-4-c-4).
2. Se aplica la Regla 3-4-6 (AR 3-3-6-VIII–XX).

Approved Ruling 3-3-6

- I. *Al final de una jugada, con el reloj del juego corriendo, el referee percibe que A22 está sangrando. REGLA: El referee detiene el reloj y declara un timeout por lesión. A22 deja el campo de juego (o la end zone) para recibir tratamiento por parte del equipo médico. A menos que también haya un jugador del Equipo B lesionado, el reloj de jugada se ajusta a 25 segundos y se inicia en la señal de bola lista para jugar (Regla 3-2-4-c-4). (Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-5)*
- II. *Después de ser tratado por sangrado o herida sangrante, A22 (AR 3-3-5-I) intenta volver al juego antes del siguiente snap. REGLA: A22 debe permanecer fuera del juego por una jugada. Solo puede regresar con la aprobación del equipo médico profesional. (Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4)*
- III. *La camiseta de B52 tiene manchas de sangre. REGLA: A menos que un árbitro determine que la camiseta esté saturada de sangre, B52 puede permanecer en el juego. (Nota: La definición de saturado es empapado con humedad o encharcado. Si la sangre ha penetrado el tejido hasta la piel o puede transferirse a otro jugador o a un árbitro del juego, el tejido está saturado). (Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4)*
- IV. *Un árbitro nota que la camiseta de B10 está empapada de sangre. REGLA: B10 debe abandonar el juego hasta que el equipo médico determine si la camiseta debe ser cambiada.*
- V. *B10 derriba a A12. Un árbitro determina que la camiseta de B10 está saturada con sangre proveniente de un corte en el brazo de A12. REGLA: Ambos jugadores deben abandonar el juego: A12 para el tratamiento de su herida abierta y B10 para que el equipo médico determine si necesita cambiar su camiseta. (Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4)*
- VI. *Durante un intervalo de bola muerta, A85 nota un corte sangrando en su brazo. De manera voluntaria va al área del equipo y es sustituido por A88. REGLA: Esta es una sustitución legal y no hay variación en la marcación del tiempo de juego. A85 puede regresar al juego después de que la herida haya sido tratada, pero debe ajustarse a las reglas de sustitución. (Citado por 3-3-5-a-4)*
- VII. *En segunda oportunidad, el acarreador de la bola del Equipo A es derribado dentro de campo. El reloj es detenido debido a una lesión de un jugador del Equipo B. (a) Ningún otro jugador resulta lesionado en la jugada. (b) También hay una lesión de un jugador del Equipo A. (c) El referee concede un timeout de medios. REGLA: En (a), (b) y (c), al prepararse para reanudar el juego, el referee indicará que el reloj de jugada debe ajustarse a 40 segundos. Tanto el reloj de jugada como el reloj del juego se iniciarán en la señal de bola lista para jugar. (Citado por 3-3-5-a-4)*
- VIII. *Al final de un tiempo, el acarreador de la bola A35 es derribado. B79 cae al suelo lesionado y los árbitros detienen el reloj del juego, que marca: (a) 12 segundos; (b) 8 segundos. REGLA: El Equipo A tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. Si no se aplica la sustracción, el reloj del juego corre en el snap. Si el Equipo A acepta la opción: (a) quedarán 2 segundos en el reloj del juego, que debe correr en la señal del referee; (b) el tiempo ha terminado. (Citado por 3-3-5-f-2)*
- IX. *Al final de un tiempo, el acarreador de la bola A35 es derribado más allá de la línea necesaria. B79 cae al suelo lesionado. REGLA: No hay opción de sustracción de 10 segundos porque el reloj del juego se detuvo tanto por la primera oportunidad como por la lesión. El reloj del juego corre en la señal del referee. (Citado por 3-3-5-f-2)*
- X. *3/10 en B-45. El QB A12 corre para primera oportunidad hasta B-15. Después de que la bola es declarada lista para jugar por el back judge, B75 camina hacia su lado de la bola y cae al suelo presentando una*

- lesión. Los árbitros: (a) tiene certeza de que B75 cayó después de que la bola fue posicionada; (b) tiene dudas sobre el momento de la caída de B75 con relación a la bola. **REGLA:** (a) El reloj se detiene por el timeout de lesión de B75 y al Equipo B se le cobra un timeout. (b) Durante el timeout de lesión, si está disponible, el replay puede ayudar a determinar el momento de la lesión con relación al posicionamiento de la bola. Sin replay, cuando hay duda, el Equipo B no pierde el timeout. (Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2)
- XI. 3/10 en B-45. El QB A12 corre para primer down en B-15. Después de que la bola es declarada lista para jugar por el back judge, el umpire percibe que B55 está demostrando señales y síntomas de conmoción cerebral (ver Apéndice C). **REGLA:** Los árbitros deben detener el juego inmediatamente por un timeout de lesión para la evaluación inmediata de B55 por parte de un equipo de salud. Al Equipo B no se le cobrará un timeout. (Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2)
- XII. 3/10 en B-30. El Equipo A se alinea para un posible field goal para ganar con 0:04 restantes, con el reloj detenido. El Equipo B tiene 3 timeouts y solicita el primero justo antes del snap para congelar al pateador. Ambos equipos regresan y están posicionados cuando el referee señala la bola lista para jugar. Antes del snap, B75 cae con una lesión. **REGLA:** B75 presenta una lesión después de la bola lista para jugar, pero no se permiten timeouts consecutivos en un mismo período de bola muerta. El Equipo B será penalizado con 5 yardas por retraso de juego y el siguiente down será 3/5 en B-25. (Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2)
- XIII. 3/10 en B-30. Finalizando el juego. El Equipo A completa un pase por el medio a A88, que es derribado dentro de campo en B-15 para primera down. A88 permanece en el suelo y el referee declara timeout de lesión. Restan para el final del juego: (a) 0:05; (b) 0:15. **REGLA:** En (a), el Equipo B tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. El Equipo A puede evitar la sustracción si dispone de un timeout de equipo. El juego terminará si la sustracción es aplicada. En (b), no hay opción de sustracción de 10 segundos. El reloj correrá en la señal del referee después del timeout de lesión. (Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f)
- XIV. 3/10 en B-30. Finalizando del juego. El Equipo A completa un pase por el medio a A88, que es derribado dentro de campo en B-15 para primera down con menos de 10 segundos restantes en el juego. (a) El Equipo B tenía 12 jugadores en campo en el snap; (b) el Equipo A estaba en formación ilegal en el snap; (c) A77 pierde el casco durante la jugada sin ser resultado directo de una falta. A88 permanece en el suelo y el referee declara timeout de lesión. **REGLA:** En (a), no hay opción de sustracción de 10 segundos porque el timeout del referee también fue concedido para administrar la sustitución ilegal del Equipo B. En (b), no hay opción de sustracción de 10 segundos porque el timeout del referee también fue concedido para administrar la formación ilegal del Equipo A. En (c), el Equipo B tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. El Equipo A puede evitar la sustracción si tiene un timeout disponible. (Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f)
- XV. 3/10 en B-30. Finalizando el cuarto período. El Equipo A ejecuta un pase (a) completo a A88, que sale del campo en B-15 para primera down; (b) incompleto. A88 permanece en el suelo y el referee declara timeout de lesión. El reloj del juego marca 0:05 para el final. **REGLA:** No hay opción de sustracción de 10 segundos dado que (a) el receptor salió del campo deteniendo el reloj; (b) el pase incompleto detuvo el reloj. (Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f)
- XVI. 3/10 en B-30. Finalizando el juego. El Equipo A completa un pase por el medio a A88, que es derribado dentro de campo en B-15 para primer down. B27 permanece en el suelo y el referee declara timeout de lesión. El reloj marca: (a) 0:05; (b) 0:15 para el final del juego. **REGLA:** En (a), el Equipo A tiene la opción de la sustracción de 10 segundos; si no la acepta, el reloj del juego correrá en el snap. En (b), no hay opción de sustracción de 10 segundos. El reloj correrá en la señal de la bola pronta para juego después del timeout de lesión. (Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f)
- XVII. Una jugada termina dentro de campo con 1:03 restantes del cuarto período y el reloj del juego continúa corriendo. Cinco segundos después, un árbitro observa a un jugador lesionado y detiene el reloj. **REGLA:** Existe la opción de la sustracción de 10 segundos porque el reloj fue detenido únicamente por causa de la lesión y restan menos de 2 minutos para el final del tiempo. El tiempo al final de la jugada es irrelevante, a menos que el reloj se haya detenido al finalizar la jugada. (Citado por 3-3-5-f-2)

- XVIII. *1 y 10 en el medio del campo con 0:59 restantes en el juego. A34 gana 5 yardas y es derribado dentro de campo. Durante la jugada, A78 comete holding y B99 se lesiona. **REGLA:** El reloj de jugada será de 25 segundos porque el reloj del juego se detuvo para administrar la penalidad y por la lesión de B99. No hay opción de sustracción de 10 segundos.*
- XIX. *1 y 10 en el medio del campo con 0:59 restantes en el juego. A34 gana 5 yardas y es derribado dentro de campo. Durante la jugada, el casco de A78 sale y B99 se lesiona. **REGLA:** El reloj de jugada será de 40 segundos porque el reloj del juego se detuvo por la lesión o la pérdida de casco de jugadores de ambos equipos. No hay opción de sustracción de 10 segundos.*
- XX. *1 y 10 en el medio del campo con 0:59 restantes en el juego. A34 gana 5 yardas y es derribado dentro de campo por B56, quien sujeta, gira y jala la facemask de A34, provocando que su casco salga. Durante la jugada, B99 se lesiona. **REGLA:** El reloj de jugada será de 25 segundos porque el reloj del juego se detuvo para administrar la penalidad, además de la pérdida de casco de A34 y la lesión de B99. No hay opción de sustracción de 10 segundos. Debido a que la falta sobre el casco causó su pérdida, A34 puede permanecer en el juego.*

Timeouts por Violación

ARTÍCULO 7.

Por no cumplimiento de las Reglas 1-4-5-c-2, debe cobrarse un timeout al equipo (Regla 3-4-2-b-2).

Duración de los Timeouts

ARTÍCULO 8.

- Un timeout completo cargado a un equipo, solicitado por cualquier jugador o técnico principal, debe tener una duración de un minuto más cinco segundos para el aviso del referee, y el intervalo de 25 segundos del reloj de jugada (**Excepción:** Regla 3-3-4-e-3).
- Otros timeouts no deben ser más largos de lo que el referee juzgue necesario para cumplir el propósito para el cual fueron declarados, incluyendo timeout de radio o televisión; sin embargo, cualquier timeout puede ser extendido por el referee en beneficio de un jugador lesionado (Apéndice A como guía de Arbitraje a utilizar durante lesiones graves en campo).
- Si un equipo que solicitó y recibió un timeout completo cargado desea reiniciar el juego antes de que transcurra el minuto de timeout, y el equipo adversario está listo, el referee debe declarar la bola lista para jugar.
- La duración del timeout del referee depende de las circunstancias de cada timeout.
- Las opciones de penalidad deben ejercerse antes de un timeout de equipo.
- El intervalo posterior a un safety, try o field goal convertido debe ser de, como máximo, un minuto. Puede extenderse para radio o televisión.

Aviso del Referee

ARTÍCULO 9.

Durante un timeout completo de equipo (Regla 3-3-8-a), el referee debe avisar a ambos equipos después de un minuto. Cinco segundos después, debe declarar la bola lista para jugar.

- Cuando se cobre un tercer timeout a un equipo en cualquier tiempo, el referee debe avisar al capitán en el campo y al técnico principal de ese equipo.

- b. Si el reloj oficial del juego no es visible, en cualquier momento después del aviso de los dos minutos en el segundo y cuarto períodos, el referee o su representante debe avisar a cada capitán y técnico principal el tiempo restante cada vez que el reloj sea detenido por regla. Además, un representante del equipo puede salir del área del equipo a lo largo de la línea limitadora para transmitir información de tiempo bajo estas condiciones.

Timeout por Pérdida de Casco

ARTÍCULO 10.

- a. Si el casco de un jugador se sale completamente durante una jugada, a menos que sea resultado directo de una falta del adversario, el jugador debe salir del juego por el siguiente down. El reloj del juego debe detenerse al final del down. El jugador puede permanecer en el juego si se carga un timeout a su equipo. (AR 3-3-6-XX)
- b. Cuando la pérdida del casco sea la única razón para detener el reloj, y no sea por lesión de un jugador o de un compañero de equipo (Regla 3-3-5), se aplican las siguientes condiciones (AR 3-3-10-I–III):
1. El reloj de jugada debe ser de 25 segundos si el jugador que perdió el casco es del ataque, y de 40 segundos si es de la defensa o de ambos equipos, excepto después de un timeout de equipo o cuando el juego sea detenido por el aviso de los dos minutos. Si el reloj del juego también se detiene por cualquier otra razón listada en la Regla 3-2-4-c, el reloj de jugada debe ser de 25 segundos. Antes del aviso de los dos minutos del segundo y cuarto períodos, el reloj del juego debe reiniciarse en la señal del referee.
 2. *Sustracción de 10 segundos.* En cualquier momento después del aviso de los dos minutos del segundo y cuarto períodos, si el reloj se detiene por la pérdida de casco de solo un equipo, el equipo adversario tiene la opción de la sustracción de 10 segundos, a menos que el casco se haya salido como resultado directo de una falta del adversario. Se aplica la Regla 3-4-6. (AR 3-3-10-IV–V, 3-4-4-VI)
- c. Si el casco del acarreador de la bola se sale conforme al párrafo a (arriba), la bola queda muerta (Regla 4-1-3-q). Si el jugador no es el acarreador de la bola, la bola continúa viva, pero él no puede seguir participando en la jugada, iniciando otra acción distinta a la acción inicial en la que ya estaba involucrado. La participación prolongada es una falta personal (Regla 9-1-17). Por definición, el jugador está fuera de la jugada (9-1-12-b).
- d. Un jugador que retire intencionalmente su casco durante un down comete una falta por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-i).

Approved Ruling 3-3-10

- I. *Después de bola muerta, A55 bloquea a B33 por la cintura, derribándolo. Cuando B33 cae al suelo, su casco se sale. REGLA: Falta en bola muerta de A55. Penalidad de 15 yardas desde el siguiente punto. B33 debe salir del juego por el siguiente down, ya que su casco se salió durante la jugada y no fue por causa de una falta. B33 puede permanecer en el juego si el Equipo B solicita un timeout. [Citado por 3-3-9-b]*
- II. *Al final del primer período, el acarreador de la bola A22 es derribado legalmente y su casco se sale cuando su espalda golpea el suelo. El reloj del juego marca 0:00. REGLA: A22 debe salir del juego por el siguiente down, que será la primera jugada del segundo período. El casco de A22 se salió durante la jugada y no fue*

- por una falta del Equipo B. Sin embargo, A22 puede permanecer en el juego si el Equipo A solicita un timeout. [Citado por 3-3-9-b]
- III. Durante un down, el casco de A22 se sale (sin falta de la defensa) y B77 se lesiona. El acarreador de la bola es derribado dentro del campo. Cuando el reloj se detiene, marca 0:58 del cuarto período. **REGLA:** A menos que el Equipo A solicite un timeout, A22 debe salir del juego por una jugada. El reloj de jugada es de 40 segundos, debido a la lesión del jugador defensivo, y no de 25 segundos por la pérdida del casco del jugador ofensivo. No hay opción de sustracción de 10 segundos porque el reloj se detuvo tanto por la pérdida del casco como por la lesión, y las situaciones ocurrieron con jugadores de equipos adversarios. [Citado por 3-3-9-b]
- IV. Durante un down, el casco de A22 se sale (sin falta de la defensa) y A45 cae lesionado. El acarreador de la bola es derribado dentro del campo. Cuando el reloj se detiene, marca 0:58 del cuarto período. **REGLA:** Como tanto la lesión como la pérdida del casco ocurrieron con jugadores del mismo equipo, existe la opción de sustracción de 10 segundos. El Equipo A puede mantener a A22 en el campo y también evitar la sustracción de 10 segundos solicitando un timeout.
- V. Durante una jugada de carrera que termina dentro del campo, el casco de un linebacker se sale. Cuando la bola se convierte en muerta, el reloj del juego se detiene y marca 45 segundos para el final del segundo período. **REGLA:** Reloj de jugada de 40 segundos. El Equipo A tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. Si el Equipo A elige esta opción, a menos que el Equipo B use un timeout, el reloj del juego marcará 35 segundos para el final del segundo período y debe reiniciarse en la señal del referee. Si el Equipo B usa un timeout para evitar la sustracción de 10 segundos, el reloj del juego permanece en 45 segundos; el reloj de jugada debe ser de 25 segundos. El reloj de jugada corre en la señal del referee y el reloj del juego corre en el snap. [Citado por 3-3-10-b-2]

SECCIÓN 4. Retrasos / Tácticas de Reloj

Retrasar el Inicio de un Tiempo

ARTÍCULO 1.

- a. Cada equipo debe tener a sus jugadores en el campo para la jugada de apertura a la hora programada para el inicio de cada tiempo. Cuando ambos equipos se niegan a ser el primer equipo en entrar al campo para el inicio de cualquier tiempo, el equipo local debe ser el primero en entrar.

PENALIDAD: 15 yardas desde el próximo punto [S21: DSH].

- b. La administración del juego es responsable de despejar el campo de juego y las end zones al inicio de cada tiempo, para que los períodos puedan comenzar a la hora programada. Bandas, discursos, presentaciones, festejos y actividades similares están bajo la jurisdicción de la administración del juego, y un inicio oportuno de cada tiempo es obligatorio.

PENALIDAD: 10 yardas desde el próximo punto [S21: DSH].

(Excepción: El referee puede anular la penalidad por circunstancias fuera del control de la administración del juego).

Retraso Ilegal del Juego

ARTÍCULO 2.

- a. Los árbitros deben declarar la bola lista para jugar de manera consistente durante el juego. El reloj de jugada iniciará su conteo de 40 segundos o 25 segundos, conforme a la regla y dependiendo de las circunstancias. Se comete una falta por retraso ilegal si el reloj de jugada está en :00 antes de que la bola sea puesta en juego (Regla 3-2-4).
- b. El retraso ilegal también incluye:
 1. Avanzar deliberadamente la bola después de que esté muerta.
 2. Cuando un equipo ya ha utilizado sus tres timeouts y comete una infracción de las Reglas 1-4-5-c-2 o 3-3-4-e.
 3. Cuando un equipo no está listo para jugar después de un intervalo entre períodos, después de una anotación, después de un timeout de radio/televisión/equipo, o en cualquier momento en que el referee ordene que la bola sea puesta en juego (AR 3-4-2-I).
 4. Tácticas verbales de la defensa que confundan las señales del ataque (Regla 7-1-5-a-5).
 5. Acciones de la defensa con el objetivo de provocar un false start (Regla 7-1-5-a-4).
 6. Poner la bola en juego antes de que esté lista para jugar (Regla 4-1-4).
 7. Interferencia de la lateral (Regla 9-2-5).
 8. Acción claramente concebida para retrasar a los árbitros en declarar la bola lista para jugar (AR 3-4-2-II).

PENALIDAD: Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto [S7 y S21: DOG/DOD].

Approved Ruling 3-4-2

- I. *Después de cualquier timeout, uno de los equipos no está listo para jugar. **REGLA:** Retraso ilegal. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. [Citado en 3-4-2-b-3]*
- II. *En una jugada de carrera al final de un tiempo, el acarreador de la bola del Equipo A es derribado dentro del campo. Los jugadores del Equipo B son deliberadamente lentos en “desapilarse” en un intento evidente de consumir tiempo y evitar que los árbitros declaren la bola lista para jugar. **REGLA:** Falta del Equipo B por delay of game. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. El reloj del juego iniciará en el momento del snap (Regla 3-4-3). [Citado en 3-4-2-b-8]*

Tácticas Injustas de Reloj

ARTÍCULO 3.

El referee tiene amplia autoridad sobre el control del tiempo del juego.

- a. El referee debe ordenar que el reloj del juego inicie o se detenga cuando cualquier equipo conserve o consuma tiempo usando tácticas claramente injustas. Esto incluye iniciar el reloj en el snap si la falta es cometida por el equipo que va ganando en el marcador. Como guía, los árbitros deben considerar el uso de esta regla cuando el reloj del juego esté en los últimos cinco minutos de cada tiempo.
- b. Si el reloj del juego es detenido para administrar una penalidad por una falta del equipo que va ganando en el marcador (o de cualquier equipo si el marcador está empatado) en cualquier momento después del aviso de dos minutos del segundo o cuarto tiempo, y por regla el reloj debe iniciar en la señal del referee, el reloj del juego correrá en el snap, a opción del equipo

ofendido. El reloj debe iniciar en la señal de bola lista para jugar después de que el Equipo A lance un pase ilegal hacia adelante o hacia atrás para conservar tiempo (Regla 3-3-2-e-14) (AR 3-4-3-I-VII).

- c. Si ocurre una lesión de un jugador o se pierde un casco durante una jugada en la cual hay una pausa temporal del reloj por primer down, y el reloj se detiene con 10 segundos o menos para el final del segundo o cuarto tiempo, el equipo adversario tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. La sustracción puede evitarse con el uso de un timeout de equipo, si está disponible.

Approved Ruling 3-4-3

- I. *En un intento por consumir tiempo en el cuarto periodo, el Equipo A retrasa y el reloj de jugada expira. REGLA: Falta por delay of game. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. El reloj inicia en el snap. [Citado en 3-4-3]*
- II. *Después del aviso de dos minutos en el cuarto periodo y con el reloj corriendo, el Equipo B no tiene más timeouts. Intentando conservar tiempo, B77 cruza la zona neutral y toca a un jugador del Equipo A. REGLA: Falta en bola muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. Como la jugada ocurrió después del aviso de dos minutos, la falta está sujeta a la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado en 3-4-3]*
- III. *Después del aviso de dos minutos en el segundo periodo y con el reloj corriendo, el Equipo B no tiene más timeouts. El acarreador de la bola A12 lanza un pase hacia atrás fuera del campo desde detrás o más allá de la zona neutral para conservar tiempo. REGLA: Penalidad: Cinco yardas desde el punto de la falta y pérdida de down. Como la jugada ocurrió después del aviso de dos minutos, la falta está sujeta a la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado en 3-4-3]*
- IV. *Un acarreador de la bola lanza un pase incompleto hacia adelante desde más allá de la zona neutral para conservar tiempo. REGLA: Penalidad: Cinco yardas desde el punto de la falta y pérdida de down. El reloj corre en la señal de bola lista para jugar (Regla 7-3-2, Penalidad).
Nota: Si la jugada ocurre después del aviso de dos minutos, la falta se rige por la regla de sustracción de 10 segundos (Regla 3-4-4). [Citado en 3-4-3]*
- V. *Al final del cuarto periodo, el Equipo A va perdiendo por cuatro puntos y está en un drive con posibilidad de anotar. Después de una jugada de carrera en la cual el acarreador de la bola es derribado dentro del campo, los jugadores del Equipo B son clara y deliberadamente lentos en permitir que se levante o usan otras tácticas para retrasar a los árbitros en declarar la bola lista para jugar. REGLA: Falta con bola muerta contra el Equipo B por delay of game. Cuando la bola esté lista para jugar, el referee señalará que inicie el reloj de jugada de 25 segundos y el reloj del juego comenzará en el snap. [Citado en 3-4-3]*
- VI. *Segunda y siete en la A-25. El Equipo A va ganando al final del segundo periodo. Cuando el acarreador de la bola A22 es derribado dentro del campo de juego, el reloj marca 1:47. El umpire informa al referee que hay un pañuelo por holding del snapper A55. En la jugada, A22 gana: (a) tres yardas; (b) nueve yardas. REGLA: En ambos casos (a) y (b), después de la aplicación de la penalidad, el reloj corre en el snap o en la señal del referee, a elección del Equipo B.*
- VII. *El Equipo B va ganando y el reloj corre con menos de dos minutos para el final de un tiempo. El acarreador de la bola A21 es derribado dentro del campo antes de la línea necesaria. Después de la bola muerta, A65 y B50 reciben pañuelo por conducta antideportiva. REGLA: El reloj corre en la señal de bola lista para jugar. Como ambos equipos cometieron falta, el Equipo A no tiene la opción de que el reloj corra en el snap (Regla 3-4-3-b).*

Sustracción de 10 segundos del reloj de juego – Falta

ARTÍCULO 4.

- a. Con el reloj de juego corriendo y en cualquier momento después del aviso de dos minutos en el segundo o cuarto periodos, antes de un cambio de posesión de equipo, si un jugador de cualquier equipo comete una falta que hace que el reloj se detenga inmediatamente y la penalidad por la falta es aceptada, el referee restará 10 segundos del reloj de juego, a opción del equipo ofendido. Las faltas que entran en esta categoría incluyen, pero no se limitan a:

1. Cualquier falta que evite el snap (por ejemplo, false start, encroachment, offside de la defensa por contacto en la zona neutral, etc.) (AR 3-4-4-III, V);
2. Intentional grounding para detener el reloj; (AR 3-4-4-VII)
3. Pase ilegal hacia adelante incompleto;
4. Pase hacia atrás lanzado fuera de campo para detener el reloj;
5. Cualquier otra falta cometida con el objetivo de detener el reloj.

El equipo ofendido puede aceptar la penalidad de yardas y declinar la sustracción de 10 segundos. Si la penalidad de yardas es declinada, la sustracción de 10 segundos se declina por regla.

- b. Los procedimientos de la sustracción de 10 segundos están especificados en la Regla 3-4-6.

Approved Ruling 3-4-4

- I. Segunda y 10 en B-30. El reloj de juego está corriendo en el segundo medio. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene timeouts. Después de que la bola está lista para jugar, el liniero A66 comete un false start y, cuando los árbitros detienen el reloj de juego, este marca: (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. El Equipo B acepta la penalidad de yardas y la sustracción de tiempo. **REGLA:** (a) Penalidad de cinco yardas con sustracción de 10 segundos del reloj de juego, que se ajusta a 3 segundos. Segundo y 15 en B-35. El reloj corre en la señal del referee. (b) El juego termina. El Equipo B gana.
- II. Segunda y 10 en B-30. El reloj de juego está corriendo en el segundo medio. El Equipo A pierde por dos puntos y no tiene timeouts. En el momento del snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. A22 corre para una ganancia de tres yardas hasta B-27. Cuando la bola es declarada muerta, el reloj de juego marca: (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. **REGLA:** En (a) y (b), penalidad de cinco yardas por formación ilegal. Segundo y 15 en B-35. Como la formación ilegal no es una falta que cause una detención inmediata del reloj de juego, la sustracción de 10 segundos no se aplica. Tras administrar la penalidad, el reloj de juego inicia en la señal del referee.
- III. El Equipo A está ganando 24–21 con menos de un minuto en el juego y el reloj de juego corriendo. Con la bola lista para jugar en tercera y 7 en B-35, el tackle B55 invade la zona neutral y hace contacto con A77. Los árbitros detienen la jugada con el reloj marcando 0:38. El Equipo B no tiene timeouts. **REGLA:** Offside contra el Equipo B. Penalidad de cinco yardas y sustracción de 10 segundos del reloj de juego. El reloj se ajusta a 0:28. Tercera y 2 en B-30. El reloj inicia en la señal del referee. [Citado por 3-4-4-a-1]
- IV. Cuarto periodo con el reloj de juego corriendo. Segundo y 5 en B-20. El tackle B77 está en la zona neutral en el momento del snap, pero no hace contacto. El quarterback A12 corre hasta B-17 fuera de la tackle box y lanza un pase ilegal hacia adelante que cae incompleto. El reloj de juego marca 0:15. **REGLA:** El pase ilegal hacia adelante del Equipo A y el offside del Equipo B se anulan. En faltas que se anulan no hay sustracción de 10 segundos. Segundo y 5 en B-20. El reloj permanece en 15 segundos y corre en el snap. [Citado por 3-4-6]

- V. Segundo y 10 en B-30. El Equipo A está perdiendo. El guard A66, en tres apoyos, falla el conteo del snap y se lanza hacia adelante cometiendo false start. Luego B77 comete una falta en bola muerta por falta personal o conducta antideportiva. El reloj se detiene con 8 segundos para el final del juego. Esto ocurre: (a) en el cuarto periodo; (b) en el segundo periodo. **REGLA:** (a) Final del juego porque el Equipo B acepta la sustracción de 10 segundos asociada al false start. La penalidad por la falta en bola muerta de B77 no se aplica. (b) Final del primer periodo porque el Equipo B acepta la sustracción de 10 segundos asociada al false start. La penalidad por la falta en bola muerta de B77 se arrastra al segundo periodo. En ambos casos (a) y (b), el Equipo A puede evitar la sustracción usando un timeout. En ese caso, la penalidad de B77 sería aplicada, dando al Equipo A primero y 10 en B-20 tras la aplicación de ambas penalidades. Si esta fuera la segunda conducta antideportiva de B77, queda descalificado.
- VI. Segundo periodo con el marcador empatado. En el snap, el reloj marca 0:45 para el final. Durante la jugada, A55 pierde su casco. El tackle derecho A77 recibe pañuelo por holding. El acarreador de la bola es derribado dentro de campo antes de la línea necesaria. **REGLA:** A55 debe salir del juego por una jugada. No hay opción de sustracción de 10 segundos porque, al final de la jugada, el reloj fue detenido para administrar la penalidad y por la pérdida del casco. El reloj de jugada será de 25 segundos y el reloj de juego correrá en la señal del referee o en el snap, a elección del equipo ofendido. (Regla 3-3-9)
- VII. Segunda y 7 en A-5 al final del segundo periodo. El quarterback A11 retrocede para pasar y está en su end zone buscando a quién lanzar. A punto de ser derribado en la end zone, A11 lanza un pase hacia adelante al suelo, a un área sin receptor elegible. El referee lanza pañuelo por intentional grounding. Cuando la bola es declarada muerta, el reloj marca 0:18. El Equipo B acepta la penalidad. **REGLA:** La penalidad resulta en un safety y el Equipo A ejecutará un free kick desde A-20. El Equipo B tiene la opción de la sustracción de 10 segundos. Si la acepta, el reloj se ajusta a 0:08 y corre en la señal del referee. Si la declina, el reloj permanece en 0:18 y correrá después de que la patada sea tocada legalmente en el campo de juego. [Citado por 3-4-4-a-2]

Sustracción de 10 segundos del reloj de juego – Resumen

ARTÍCULO 5.

El proceso de sustracción de 10 segundos aplica cuando ocurre:

- Timeout por lesión (Regla 3-3-6-f).
- Timeout por pérdida de casco (Regla 3-3-10-b-2).
- Falta (Regla 3-4-4).
- Revisión de video (Regla 12-2-4-c-3).

Sustracción de 10 segundos del reloj de juego – Procedimientos

ARTÍCULO 6.

- La regla de los 10 segundos solo se aplica si el reloj de juego estaba corriendo cuando ocurre el evento y dicho evento hace que el reloj se detenga. (AR 3-3-6-XIII-XX)
- Si hay sustracción de 10 segundos, el reloj de juego inicia en la señal del referee. Si no hay sustracción de 10 segundos, el reloj de juego inicia en el snap.
NOTA: Esta regla prevalece sobre la Regla 3-3-2-f (snap prevalece sobre señal del referee), pero no prevalece sobre la Regla 3-3-2-g (reloj corrido). (AR 3-3-2-VIII)

- c. Si el equipo que cometió el evento tiene un timeout disponible, puede evitar la sustracción de 10 segundos usando ese timeout. En este caso, el reloj de juego inicia en el snap posterior al timeout.
- d. La sustracción de 10 segundos no se aplica cuando ambos equipos son responsables de la detención del reloj (por ejemplo, faltas que se anulan, lesión o pérdida de casco de jugadores de ambos equipos). (AR 3-4-4-IV, [3-3-6-XIX](#), 3-4-3-VII)

SECCIÓN 5. Sustituciones

Procedimientos de Sustitución

ARTÍCULO 1.

Cualquier número de sustitutos legales de cualquier equipo puede entrar al juego entre periodos, después de una anotación o try, o durante el intervalo entre downs, pero únicamente con el propósito de sustituir jugadores o llenar vacantes de jugadores.

Sustituciones Legales

ARTÍCULO 2.

Un sustituto legal puede tomar el lugar de otro jugador o una vacante de jugador, siempre que ninguna de las siguientes restricciones sea violada:

- a. Ningún sustituto debe entrar al campo de juego o a las end zones mientras la bola está en juego.
- b. Ningún jugador, excediendo 11, debe salir del campo de juego o de la end zone mientras la bola está en juego (AR 3-5-2-I).

PENALIDAD: [a-b] Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior (S22: SUB)

c.

- 1. Un sustituto legal debe entrar al campo de juego viniendo directamente desde su área de equipo, y un jugador sustituido debe salir por la lateral más cercana a su área de equipo y dirigirse a dicha área.
- 2. Un jugador sustituido debe salir del campo de juego, incluidas las end zones, inmediatamente. Un jugador sustituido que salga del huddle o de su posición dentro de tres segundos después de que un sustituto se convierta en jugador es considerado como que salió inmediatamente.
- d. Los sustitutos que se convierten en jugadores (Regla 2-27-9) deben permanecer en el juego por lo menos una jugada, y los jugadores sustituidos deben permanecer fuera del juego por lo menos una jugada, excepto durante el intervalo entre periodos, después de una anotación, o cuando se cobra un timeout a un equipo o por el referee, con excepción de una bola viva fuera de campo o un pase legal hacia adelante incompleto (AR 3-5-2-III, IV, VI).

PENALIDAD [c-d] – Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto (S22: SUB)

- e. Cuando el Equipo A envía sustitutos, los árbitros no deben permitir el snap de la bola hasta que el Equipo B haya tenido oportunidad de sustituir también. Durante el proceso de sustitución o la simulación de sustitución, el Equipo A no puede acelerar su aproximación a la línea de scrimmage con la intención obvia de crear desventaja para la defensa. Si la bola está lista para jugar, los árbitros no deben permitir que el snap ocurra hasta que el Equipo B haya colocado a sus sustitutos en posición y los sustituidos hayan salido del campo. El Equipo B debe reaccionar inmediatamente con sus sustituciones (AR 3-5-2-II, V, VII-IX). El privilegio del Equipo B de retrasar el snap termina si:
1. No inicia su proceso de sustitución dentro de los 3 segundos posteriores a que el último sustituto del Equipo A entra al campo.
 2. Cualquier jugador sustituido no sale del campo rápidamente.
 3. Cualquier sustituto no entra al campo rápidamente.

PENALIDAD [e] (Primera infracción): Falta en bola muerta. Delay of game del Equipo B por no completar sus sustituciones inmediatamente, o Delay of game del Equipo A por causar que expire el tiempo del reloj de jugada. Cinco yardas desde el próximo punto (S21: DOG) El referee debe advertir al técnico principal que cualquier táctica similar resultará en una falta por conducta antideportiva.

(Segunda y subsecuentes infracciones): Falta en bola muerta, conducta antideportiva del equipo. Un árbitro debe sonar su silbato inmediatamente. 15 yardas desde el siguiente punto S27: UNS

Approved Ruling 3-5-2

- I. *Cualquier jugador en exceso de 11 está obviamente saliendo, pero no ha llegado a una línea limitadora cuando la bola es puesta en juego y no interfiere con la jugada ni con los jugadores. REGLA: Falta en bola viva. Penalidad: cinco yardas desde el punto anterior. (Citado por 3-5-2-b)*
- II. *Después de un cambio de posesión de equipo o de cualquier timeout, la bola es declarada lista para jugar. Cuando el Equipo A haya completado su formación ofensiva, el Equipo B debe posicionar prontamente a su personal. Se permitirá tiempo para que el Equipo B complete sus sustituciones. REGLA: Cualquier equipo está sujeto a una falta por delay of game: el Equipo B por no completar sus sustituciones prontamente (Regla 3-4-2-b-3) o el Equipo A por la expiración del reloj de 25 segundos. Penalidad: cinco yardas desde el próximo punto. (Citado por 3-5-2-e)*
- III. *En tercer down (sin cambio de posesión de equipo), el acarreador de la bola A27 sale de campo o un pase legal hacia adelante del Equipo A cae incompleto. Durante este intervalo entre downs, no hay otro timeout de referee. Antes del snap de cuarto down, el sustituto B75 entra al juego y luego sale sin permanecer en el juego por una jugada. REGLA: Falta en bola muerta. Penalidad: cinco yardas desde el próximo punto. (Citado por 3-5-2-d)*
- IV. *El Equipo A tiene 11 jugadores en el huddle. A81 erróneamente piensa que fue sustituido y corre hacia el área de su equipo. Es enviado inmediatamente de regreso al campo y asume una posición en la línea de scrimmage cerca de su línea lateral. Todo el equipo estuvo detenido por un segundo antes del snap y no hubo timeout de referee. REGLA: Falta en bola muerta. El jugador pierde su estatus como participante cuando entra al área del equipo mientras la bola está muerta, y debe cumplir con las reglas de sustitución. Penalidad: cinco yardas desde el próximo punto o 15 yardas desde el siguiente punto si se considera una violación de la Regla 9-2-2-b. (Reglas 3-5-2-d y 9-2-2-b). (Citado por 3-5-2-d, 9-2-2-b)*
- V. *Después de que la bola está lista para jugar y el umpire (o center judge) está en su posición normal, el Equipo A rápidamente intercambia algunos jugadores por sustitutos, permanecen detenidos un segundo y hacen el snap. El umpire (o center judge) intenta llegar a la bola para permitir la sustitución de la*

- defensa, pero no logra evitar el snap. **REGLA:** La jugada es interrumpida, el reloj de juego se detiene y la defensa es autorizada a realizar sustituciones en respuesta a las sustituciones finales del Equipo A. *El Equipo A es penalizado con cinco yardas por delay of game. El reloj de jugada será de 25 segundos y correrá en la señal de bola lista para jugar. El reloj de juego correrá en la señal o en el snap, dependiendo de las condiciones cuando la jugada fue interrumpida. (Ver también AR 9-2-3-l). (Citado por 3-5-2-e)*
- VI. Después de un down que resulta en primero y 10 en B-40, once jugadores del Equipo A, que juega ataque no-huddle, se mueven a sus diversas posiciones para alinearse para la siguiente jugada. La bola está lista para jugar cuando A22 entra al campo viniendo desde su área de equipo y, después de detenerse en la parte superior de los números, se da cuenta de que es el duodécimo jugador en campo. A22 entonces regresa a su área de equipo. El snap aún no ha ocurrido. **REGLA:** Falta en bola muerta por infracción de sustitución. Por interpretación, A22 se convirtió en jugador cuando entró al “huddle de facto” de su equipo y, por lo tanto, debe permanecer en el campo por lo menos una jugada. Penalidad de cinco yardas. El Equipo A tendrá primero y 15 en B-45 (Regla 2-27-9-b). (Citado por 2-27-9-b, 3-5-2-d)
- VII. Al final del primer periodo, el Equipo A no tiene más timeouts. Una jugada de pase en tercer down termina dentro de campo en B-25 sin alcanzar la línea necesaria, con el reloj de juego marcando 0:10. Con cuarto down y tres yardas por avanzar, el Equipo A inmediatamente envía al campo a su equipo de field goal. **REGLA:** El Equipo B debería anticipar el intento de field goal del Equipo A en esta situación y debe tener listo a su equipo defensivo de field goal. El umpire (o center judge) no debe colocarse sobre la bola, ya que no existe problema de que la defensa sepa cuál será la siguiente jugada. (Citado por 3-5-2-e)
- VIII. Al final del primer periodo, el Equipo A no tiene más timeouts. Una jugada de pase en tercer down termina dentro de campo en la línea B-25 sin alcanzar la línea necesaria, con el reloj de juego marcando 0:30. Con cuarto down y tres yardas por avanzar, el Equipo A no indica su siguiente jugada hasta que el reloj marca 0:10. Entonces corre con su equipo de field goal al campo, y el Equipo B corre para responder. **REGLA:** El referee inicia la mecánica del proceso de sustitución y el umpire (o center judge) se coloca sobre la bola para evitar el snap. El umpire (o center judge) se retirará de la bola cuando el referee determine que la defensa tuvo tiempo adecuado para completar sus sustituciones. Si el reloj de juego marca 0:00 antes del snap después de que el umpire (o center judge) se retire, el periodo termina. (Citado por 3-5-2-e)
- IX. Primera y 10 en A-25. Final del primer periodo, el acarreador de la bola A21 corre por fuera en dirección a su área de equipo y es golpeado por B54 en la línea A-30. A21 continúa avanzando y cae con su cuerpo en A-34: (a) dentro de campo; (b) fuera de campo en la franja blanca; (c) fuera de campo en el área de equipo, habiendo cruzado la lateral en A-34. No hay otras sustituciones para el Equipo A. **REGLA:** El Equipo A tendrá segunda y 1 en A-34. En (a), el reloj de juego no se detiene y el reloj de jugada correrá 40 segundos dentro de un segundo después de que la bola sea declarada muerta. El Equipo A puede hacer el snap cuando la bola esté lista para jugar. En (b), el reloj de juego se detiene y reinicia en la señal del referee. El reloj de jugada será de 40 segundos y correrá dentro de un segundo después de que la bola sea declarada muerta. En (c), si el referee considera que el snapper está en posición o cerca de ello en la línea de scrimmage, dará la señal de sustitución, iniciando la mecánica del proceso de sustitución, y el Equipo B recibirá la oportunidad de sustituir. Cuando los jugadores del Equipo A se acerquen a sus áreas de equipo después de la jugada, el referee debe considerar que se inició un proceso de sustitución y accionar la mecánica correspondiente. (Citado por 3-5-2-e)

Más de 11 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 una formación por más de tres segundos. Los árbitros deben detener la acción, independientemente de que el snap haya ocurrido o no.

PENALIDAD – Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto. (S22: SUB)

- b. El Equipo B tiene permitido mantener brevemente más de 11 jugadores en el campo para anticipar la formación del oponente, pero no puede tener más de 11 jugadores en el campo cuando la bola sea puesta en juego. Esta infracción se trata como falta en bola viva (AR 3-5-1-VII).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. (S22: SUB)

Después del aviso de los dos minutos de cualquier tiempo, si el Equipo B comete una falta por sustitución y 12 o más jugadores están en el campo y participan en la jugada, los árbitros penalizarán al Equipo B por la falta y, a opción del Equipo A, el reloj del juego se regresará al tiempo marcado en el snap. El reloj del juego correrá entonces en el próximo snap. Si el duodécimo defensor está intentando salir del campo, pero aún se encuentra en el campo en el momento del snap e influye en la jugada, se aplicará la penalidad normal por sustitución ilegal sin ajuste del reloj (AR 3-5-3-VIII a X).

- c. Cuando el Equipo A está en formación, el Equipo B no puede tener más de 11 jugadores en su formación. Si el reloj de jugada está en :00 (o en 0:05 o menos y el Equipo A solicita un timeout) y el Equipo B tiene más de 11 jugadores en el campo de juego, es falta contra el Equipo B.

PENALIDAD: Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto. (S22: SUB)

Approved Ruling 3-5-3

- I. A33, un sustituto que entra al campo, ingresa al huddle o asume una posición en la formación y: (a) después de aproximadamente dos segundos, A34 deja el huddle y sale del campo por su línea lateral; o (b) después de aproximadamente cuatro segundos, A34 deja el huddle y sale del campo por su línea lateral. **REGLA:** (a) Legal. (b) Falta. (NOTA: Un jugador que sale del huddle o de su posición dentro de tres segundos se considera que salió inmediatamente). (Citado por 3-5-3-b)
- II. 3/5 en B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en la formación y ningún jugador del Equipo B está intentando salir del campo mientras la bola está lista para jugar. El Equipo A ejecuta el snap y la carrera de A44 gana tres yardas. **REGLA:** Falta en bola viva. Equipo A 1/10 en B-30. (Citado por 3-5-3-b)
- III. El Equipo A tiene 11 jugadores en el huddle y A27 se aproxima a él (a menos de 10 yardas) cuando el huddle se rompe. **REGLA:** Falta en bola muerta. Penalidad: cinco yardas desde el próximo punto (Regla 2-27-9-a). (Citado por 3-5-3-b)
- IV. 3/5 en B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en la formación y B44 reconoce que es el jugador número 12 e intenta salir del campo. Cuando ocurre el snap: (a) B44 todavía está en el campo, pero su siguiente paso lo sacará del campo; o (b) B44 pisa fuera del campo justo antes del snap. El Equipo A ejecuta el snap y la carrera de A44 gana tres yardas. **REGLA:** (a) Falta en bola viva de B44. Equipo A 1/10 en B-30. (b) No hay falta de B44. Equipo A 4/2 en B-32. Para no ser contado como el duodécimo jugador, B44 debe estar fuera del campo.
- V. El Equipo A se alinea para intentar un field goal y el Equipo B tiene 11 jugadores en su formación. Justo antes del snap, un jugador número 12 del Equipo B entra al campo. El snap ocurre y el pateador convierte el intento. **REGLA:** Falta en bola viva. Penalidad de cinco yardas desde el punto anterior, o el Equipo A puede aceptar el resultado de la jugada. (Citado por 3-5-3-b)
- VI. El Equipo A se alinea para un intento de dos puntos en el try en B-3. El Equipo B tiene 11 jugadores en la formación defensiva. El jugador número 12 del Equipo B corre hacia el campo justo antes o durante el

snap. A22 recibe el handoff del quarterback y: (a) es derribado en B-1; (b) acarrea la bola dentro de la end zone. **REGLA:** Falta en bola viva contra el Equipo B por sustitución ilegal. (a) Penalizar al Equipo B con la mitad de la distancia al gol y repetir el try en B-1,5. (b) El Equipo A declina la penalidad por el try convertido.

- VII. 3/5 en B-35. El Equipo B tiene 12 jugadores en la formación y ninguno intenta salir del campo. La bola está lista para jugar, ambos equipos están formados y el snap es inminente. El quarterback A12, al final del reloj de jugada, tiene dificultad para leer la defensa y: (a) solicita timeout; o (b) deja que el reloj se agote. **REGLA:** Cuando los árbitros de fondo cuentan 12 jugadores del Equipo B con ambos equipos formados y sin intención de salir, y el snap es inminente: (a) los árbitros devolverán el timeout al Equipo A y penalizarán al Equipo B por sustitución ilegal. Equipo A 1/10 en B-30; (b) no hay falta por delay of game; se penaliza al Equipo B por sustitución ilegal. Equipo A 1/10 en B-30. (Citado por 3-5-3-b)

- VIII. 1/10 en B-25. El Equipo A ejecuta el snap con 12 segundos restantes en el 4.º período. El quarterback A12 no encuentra receptor libre y corre fuera de la tackle box para deshacerse de la bola más allá de la zona neutral, terminando la jugada con 6 segundos restantes. La defensa participa con 12 jugadores en el campo. **REGLA:** Falta del Equipo B por infracción de sustitución. Penalidad de cinco yardas desde el punto anterior. A opción del Equipo A, el reloj del juego puede ajustarse a 12 segundos y correrá en el snap. (Citado por 3-5-3-Penalidad)

- IX. 1/10 en B-25. El Equipo A ejecuta el snap con 12 segundos restantes en el 4.º período. El quarterback A12 no encuentra receptor libre y corre fuera de la tackle box para deshacerse de la bola más allá de la zona neutral, terminando la jugada con 6 segundos restantes. La defensa participa con 12 jugadores en el campo, pero B21 estaba intentando salir y logra hacerlo solo después del snap. **REGLA:** Falta del Equipo B por infracción de sustitución. Penalidad de cinco yardas desde el punto anterior. Si B21 no influyó en la jugada, no habrá ajuste del reloj. (Citado por 3-5-3-b-Penalidad)

- X. 1/10 en B-25. El Equipo A ejecuta el snap con 12 segundos restantes en el 4.º período. El quarterback A12 no encuentra receptor libre, corre fuera de la tackle box, avanza 10 yardas y es derribado dentro de campo, deteniéndose el reloj con 6 segundos restantes. La defensa participa con 12 jugadores en el campo. **REGLA:** Falta del Equipo B por infracción de sustitución. No es necesario aceptar la penalidad para obtener el ajuste del reloj. El Equipo A declina la penalidad y mantiene la opción de ajustar el reloj del juego a 12 segundos, el cual correrá en el snap. (Citado por 3-5-3-b-Penalidad)

REGLA 4

Bola en juego, Bola Muerta, Fuera de Campo

SECCIÓN 1. Bola en Juego–Bola Muerta

ARTÍCULO 1.

Después de que la bola muerta esté lista para jugar, se convierte en bola viva cuando es puesta en juego legalmente mediante un snap o legalmente pateada en un free kick. Una bola puesta en juego mediante un snap o pateada en un free kick antes de estar lista para jugar permanece muerta (AR 2-16-4-I, AR 4-1-4-I, II, AR 7-1-3-IV y AR 7-1-5-I, II).

La Bola Viva se Convierte en Muerta

ARTÍCULO 2.

- a. Una bola viva se convierte en muerta conforme a las reglas o cuando un árbitro hace sonar su silbato (incluso inadvertidamente) o de cualquier otra forma señala la bola como muerta (AR 4-2-1-II y AR 4-2-4-I).
- b. Si un árbitro hace sonar su silbato inadvertidamente o señala de cualquier otra forma la bola como muerta durante un down (Reglas 4-1-3-k, m, n) (AR 4-1-2-I–VI):
 1. Cuando la bola esté en posesión de un jugador, el equipo en posesión puede elegir poner la bola en juego en el punto donde fue declarada muerta o repetir el down.
 2. Cuando la bola esté suelta debido a un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, el equipo en posesión puede elegir entre poner la bola en juego desde el punto donde se perdió la posesión o repetir el down.

Excepciones:

- (1) Regla 12.
- (2) Si la bola sale fuera de campo en la acción continua inmediatamente después del silbato inadvertido, la bola pertenece al equipo que sufrió el fumble o realizó el pase, de acuerdo con la Regla 7-2-4.
- (3) Si hay una recepción, recuperación o interceptación clara de una bola suelta en la acción continua inmediatamente después del silbato inadvertido, la bola pertenece al equipo que la recuperó, en el punto de la recuperación, y cualquier avance es anulado ([Excepción: Regla 7-2-2-a–Excepciones](#)).
3. Durante un pase hacia adelante legal, un free kick o una patada de scrimmage, la bola regresa al punto anterior y el down se repite.

Excepciones:

- (1) Regla 12.

(2) Si en la acción continua inmediatamente después del silbato inadvertido, un pase hacia adelante legal es incompleto (Regla 7-3-7), un free kick sale fuera de campo (Regla 6-6-2) o toca el suelo en o detrás de la línea de gol del Equipo B (Regla 6-1-7), una patada de scrimmage sale fuera de campo (Reglas 6-3-7 o 6-3-8) o toca el suelo en o detrás de la línea de gol del Equipo B (Regla 6-3-9), entonces dichas reglas se aplican como si no hubiera ocurrido un silbato inadvertido.

(3) Si hay una recepción, recuperación o interceptación clara de una bola suelta en la acción continua inmediatamente después del silbato inadvertido, la bola pertenece al equipo que la recuperó, en el punto de la recuperación, y cualquier avance es anulado.

(4) Si una patada de scrimmage cruza la zona neutral, no es tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral, no se aplican las excepciones 1 a 3 anteriores y el punto del final de la patada (Regla 2-25-9) es conocido, la bola está muerta y pertenece al Equipo B en el punto del final de la patada. Si dicho punto está más allá de la zona neutral, la patada cruzó la zona neutral y, por lo tanto, se debe aplicar PSK si se cumplen las disposiciones de 10-2-3. En una tentativa de field goal, un field goal será anotado si se cumplen los requisitos de 8-4-1.

4. Después de que el Equipo B gane posesión en un try o durante un período extra, el try termina o la serie de posesión del período extra termina.
- c. Si ocurre una falta o violación durante una jugada en la cual hay un silbato inadvertido, la penalidad o el privilegio de la violación se aplicará como en cualquier otra situación de juego, siempre que no entre en conflicto con otras reglas. **Cualquier falta que ocurra después de un silbato inadvertido, pero durante la acción continua es tratada como falta en bola viva** (AR 4-1-2-I, II).
- d. **Las disposiciones de acción continua inmediata dejan de existir si la bola, sin estar en posesión de un jugador: (i) toca cualquier cosa dentro del campo que no sea un jugador, equipamiento de jugador, un árbitro, equipo de arbitraje o el suelo; (ii) se vuelve ilegal durante la jugada; o (iii) entra en posesión de un árbitro.**

Approved Ruling 4-1-2

- I. *El Equipo A hace un punt en cuarta para 15 desde A-30. B44 está en posición para recibir la patada. En el intento de recibir la bola, B44 hace muff en B-35. El back judge pita cuando parece que B44 está recibiendo la bola, pero esta cae al suelo después del muff. A88 persigue la bola y, en la acción continua inmediatamente después del silbato inadvertido, recupera la bola estando en el suelo en B-30. B22 recibe pañuelo por holding durante la patada. **REGLA:** Silbato inadvertido. Se aplica la Regla 4-1-2-b-3–Excepción 3. El Equipo A declina la penalidad y tendrá la bola en B-30, primera para 10. [Citado por 4-1-2-b, c]*
- II. *El Equipo A hace un punt en cuarta para 15 desde A-30. B44 está en posición para recibir la patada. En el intento de recibir la bola, B44 hace muff en B-35. El back judge pita cuando parece que B44 está recibiendo la bola, pero esta cae al suelo después del muff. La bola desaparece en una pila de jugadores. B22 recibe pañuelo por holding durante la patada. **REGLA:** Silbato inadvertido. Como no hay recuperación clara de la patada, la bola regresa al punto anterior y se aplica la penalidad de 10 yardas. El Equipo A mantiene la posesión y tendrá primera para 10 en A-40. [Citado por 4-1-2-b, c]*
- III. *Primera para 10 en B-45. El acarreador de la bola A22 es derribado y está cayendo al suelo cuando sufre un fumble. Un árbitro pita inadvertidamente. Jugadores de ambos equipos persiguen la bola y (a) B66 la recupera claramente en el suelo; (b) no queda claro quién la recuperó. **REGLA:** Silbato inadvertido. Se aplica la Regla 4-1-2-b-2–Excepción 3. (a) Si se determina que A22 perdió el control de la bola antes de*

- tocar el suelo, la bola pertenece al Equipo B en el punto de la recuperación de B66. (b) Si no es posible determinar quién recuperó la bola, el Equipo A mantiene la posesión en el punto donde la bola fue declarada muerta, o puede elegir repetir el down. [Citado por 4-1-2-b]
- IV. El Equipo A hace un punt en cuarta para 15 desde A-30. B44 está en posición para recibir la patada. En el intento de recibir la bola, B44 hace muff en B-35. El back judge pita cuando parece que B44 está recibiendo la bola, pero esta cae al suelo después del muff. A88 persigue la bola y, en la acción continua inmediata, recupera la bola estando en el suelo en B-30. **REGLA:** Silbato inadvertido. Se aplica la Regla 4-1-2-b-3–Excepción 3. El Equipo A tendrá la bola en B-30, primera para 10. [Citado por 4-1-2-b]
- V. El Equipo A hace un punt en cuarta para 15 desde A-30. B44 está en posición para recibir la patada. En el intento de recibir la bola, B44 hace muff en B-35. El back judge pita cuando parece que B44 está recibiendo la bola, pero esta cae al suelo después del muff. La bola desaparece en una pila de jugadores. **REGLA:** Silbato inadvertido. Como no hay recuperación clara de la patada, se mantiene la determinación de bola muerta. Se repite el down desde el punto anterior. [Citado por 4-1-2-b]
- VI. ¿Qué significa “señalar de otra forma la bola muerta” en la Regla 4-1-2-b? **REGLA:** Significa que un árbitro da una de las siguientes señales: parar el reloj (S3); touchdown/field goal (S5); safety (S6); bola muerta (S7); pase incompleto (S10). Tales señales interrumpidas antes de que los brazos del árbitro queden fijos o antes de llegar a la posición correcta no se consideran señales. Cualquier verbalización (por ejemplo, decir que la bola está muerta o algo similar) tampoco se considera señal a menos que esté precedida por un silbato. [Citado por 4-1-2-b]

Bola Declarada Muerta

ARTÍCULO 3.

Una bola viva se convierte en muerta y un árbitro debe hacer sonar su silbato o declararla muerta:

- a. Cuando sale fuera de campo, a menos que sea en un patada que anote un field goal después de tocar únicamente cualquiera de los postes; cuando un acarreador de la bola sale fuera de campo; o cuando un acarreador de la bola es sujetado de tal forma que su avance es detenido. En caso de duda, la bola está muerta (AR 4-2-1-II) (AR 4-1-3-IX-XI).
- b. Cuando cualquier parte del cuerpo del acarreador de la bola, excepto manos y pies, toca el suelo; o cuando el acarreador de la bola recibe un tackle o cae y pierde la posesión de la bola en el momento en que hace contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean manos o pies. (**Excepción:** la bola permanece viva cuando un jugador del ataque simula una patada, o en el snap está en posición de patear la bola sostenida por un compañero para un place kick. La bola puede ser pateada, pasada, **entregada** o avanzada conforme a la regla) (AR 4-1-3-I, II).
- c. Cuando ocurre un touchdown, touchback, safety, field goal o try exitoso; o cuando un free kick o una patada de scrimmage que no es tocado por el Equipo B más allá de la zona neutra toca el suelo en la end zone del Equipo B (Reglas 6-1-7, 6-3-9) (AR 6-3-9-I).
- d. Cuando, durante un try, se aplica una regla de bola muerta (Regla 8-3-2-d-5).
- e. Cuando un jugador del equipo de patada recibe o recupera cualquier free kick o patada de scrimmage que haya cruzado la zona neutra.
- f. Cuando un free kick, patada de scrimmage o cualquier otra bola suelta queda en reposo y ningún jugador intenta asegurar su posesión (AR 4-1-3-VI-VII).
- g. Cuando una patada de scrimmage o free kick es recibido o recuperado por cualquier jugador del Equipo B después de una señal de fair catch válida o inválida de un jugador del Equipo B; o

- cuando una señal de fair catch inválida es hecha después de una recepción o recuperación por el Equipo B (Reglas 2-8-1, 2-8-2, 2-8-3).
- h. Cuando hay un patada de retorno u ocurre una patada de scrimmage más allá de la zona neutra.
 - i. Cuando un pase es declarado incompleto.
 - j. Cuando, antes de un cambio de posesión del equipo en una cuarta oportunidad o try, un fumble del Equipo A es recibido o recuperado por un jugador del Equipo A que no sea quien perdió el fumble (Reglas 7-2-2-a, b y 8-3-2-d-5).
 - k. Cuando una bola viva que no está en posesión de un jugador toca cualquier cosa dentro del campo que no sea un jugador, equipamiento de un jugador, un árbitro, equipamiento de un árbitro o el suelo (se aplican las disposiciones de silbato inadvertido).
 - l. Cuando ocurre una recepción o recuperación simultánea de una bola viva.
 - m. Cuando la bola se vuelve ilegal mientras está en juego (se aplican las disposiciones de silbato inadvertido).
 - n. Cuando una bola viva queda en posesión de un árbitro (se aplican las disposiciones de silbato inadvertido).
 - o. Cuando el acarreador de la bola simula tocar su rodilla en el suelo.
 - p. Cuando un receptor de pase en el aire, de cualquier equipo, es sujetado e impedido de regresar inmediatamente al suelo (AR 7-3-6-III).
 - q. Cuando el casco del acarreador de la bola se sale completamente.
 - r. Cuando el acarreador de la bola inicia claramente, simula o finge un slide con los pies al frente (AR 4-1-3-III).
 - s. Cuando todos los jugadores en las inmediaciones de la bola dejan de jugar y/o creen que la bola está muerta (AR 4-1-3-V, VII-IX).

Approved Ruling 4-1-3

- I. *Mientras A1 sostiene la bola para un place kick, el Equipo B realiza una jugada sobre la bola al: (a) recuperar una bola suelta; (b) arrebatarla a A1; o (c) batearla de las manos de A1. REGLA: En (a), (b) y (c) la bola permanece viva. En (c), el bateo del Equipo B es legal y resulta en un fumble. [Citado por 2-11-1, 4-1-3-b]*
- II. *El Equipo A está en formación de intento de field goal. En el snap, A22 está en posición de ejecutar un place kick con la pierna derecha y A33 está en posición de holder. El snap va a A33, que tiene una rodilla en el suelo. Inmediatamente después del snap, A22 corre hacia su izquierda y en dirección a la zona neutra y A33, aún con la rodilla en el suelo, lanza un pase hacia adelante a A22, quien avanza la bola más allá de la línea necesaria antes de ser derribado. REGLA: Jugada legal porque, en el snap, A22 estaba en posición de intentar un place kick. Primera y 10 para el Equipo A. [Citado por 4-1-3-b]*
- III. *Tercera y 10 en A-35. El quarterback A11 corre hacia la derecha e inicia un slide con los pies al frente, desistiendo de la jugada. Cuando inicia el slide, el punto más adelantado de la bola es A-44, y cuando termina el avance, el punto más adelantado de la bola es A-46. REGLA: Cuarta y una en A-44. La bola está muerta en el punto más adelantado en el momento en que se inicia el slide. [Citado por 4-1-3-r]*
- IV. *3/10 en B-40. El QB A12 recibe el snap y corre hacia la derecha. Sin receptores libres, A12 avanza corriendo. Después de alcanzar la línea necesaria, A12 cambia el paso como si fuera a iniciar un slide con los pies al frente en B-27, pero continúa de pie y corre para touchdown. REGLA: La bola viva se convierte en muerta en el punto donde A12 simula o finge iniciar un slide con los pies al frente. Un árbitro debe hacer sonar el silbato y declarar la bola muerta. El Equipo A tendrá primera y 10 en B-27. Un false slide no es revisable bajo la Regla 12-2-2. [Citado por 4-1-3-r]*

- V. B23 recibe un patada, pero no avanza. Ningún jugador del Equipo A intenta derribar a B23. (a) B23 coloca la bola en el suelo y se aleja de ella; (b) lanza la bola a un árbitro; o (c) se detiene por un segundo y luego corre con la bola. **REGLA:** La bola está muerta cuando queda claro que B23 no va a avanzarla o cuando queda claro que el Equipo A cree que el retornador desistió (Regla 4-1-3-s). En (c), puede marcarse una falta por delay of game (Regla 3-4-2-b-1). [Citado por 4-1-3-s]
- VI. El Equipo A hace punt y ningún jugador del Equipo B intenta recibir o recuperar la patada. A40 toca la bola y la deja suelta, rodando, sin asegurar su posesión. A40 se aleja de la bola y ningún jugador del Equipo B, cercano a la bola, se mueve para recuperarla. **REGLA:** La bola está muerta cuando queda claro que los jugadores en las inmediaciones no demuestran interés en recuperarla (Regla 4-1-3-f). [Citado por 4-1-3-f]
- VII. El Equipo A hace punt y ningún jugador del Equipo B intenta recibir o recuperar la patada. A40 toca la bola y la deja suelta, rodando, sin asegurar su posesión. A40 se aleja de la bola y ningún jugador del Equipo B, cercano a la bola, se mueve para recuperarla. Después de dos segundos, B33 grita "¡la bola está viva!" y corre hacia la bola, la toma y la avanza. **REGLA:** La bola está muerta cuando queda claro que los jugadores en las inmediaciones no muestran interés en recuperarla. Las acciones de B33 ocurrieron después de que la bola se volvió muerta (Regla 4-1-3-f). [Citado por 4-1-3-f]
- VIII. Cuarta y 10 en B-15. El Equipo A intenta un field goal, pero la patada es parcialmente bloqueada. La bola rueda hasta detenerse en la yarda B-2, donde B15 la toma, pero no avanza. A24 se detiene cerca de B15, pero no lo derriba. Tras la pausa, B15 entrega la bola a A24, quien la avanza hasta la end zone. **REGLA:** La bola está muerta cuando queda claro que B15 no va a avanzarla. Entregar la bola al adversario demuestra que B15 cree que la bola está muerta. No derribar al adversario demuestra que A24 cree que la bola está muerta. Bola del Equipo B, primera y 10 en B-2 (Reglas 4-1-3-s y 5-1-1-e-1). [Citado por 4-1-3-s]
- IX. Cuarta y 10 en B-40. El punt del Equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutra. A84 recupera la bola detrás de la zona neutra, en la yarda A-45, pero no avanza. Jugadores del Equipo B comienzan a salir del campo. **REGLA:** La bola está muerta cuando queda claro que A84 no va a avanzarla. Bola del Equipo B, primera y 10 en A-45 (Reglas 4-1-3-s y 5-1-1-c). [Citado por 4-1-3-a, 4-1-3-s]
- X. El place kick de A2 es bajo y golpea el travesaño. La bola rebota y golpea el casco de B80, que está en su end zone. La bola rebota y entra en el gol. **REGLA:** Sin anotación. La bola está muerta cuando golpea el travesaño. Por interpretación, si continúa directamente al gol después de golpear el travesaño, la patada es convertida; pero en esta jugada el intento no es convertido porque la bola tocó otra cosa antes de cruzar al gol. [Citado por 4-1-3-a]
- XI. El place kick de A2 es bajo y golpea el travesaño. La bola sube y vuelve a golpear el travesaño antes de entrar al gol. **REGLA:** Field goal. Siempre que la bola no toque nada más que el travesaño o los postes antes de cruzar al gol, la anotación es válida. [Citado por 4-1-3-a]

Bola Lista para Jugar

ARTÍCULO 4.

Ningún jugador debe poner la bola en juego antes de que sea declarada lista para jugar (AR 4-1-4-I, II).

PENALIDAD: Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto [S7 y S19: IPR].

Approved Ruling 4-1-4

- I. La snapper A1 realiza el snap antes de que la bola esté lista para jugar. A2 hace muff del snap y B1 recupera la bola. **REGLA:** Falta en bola muerta. Delay of game del Equipo A. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto; bola del Equipo A. La bola no se vuelve viva y todas las acciones deben ser detenidas inmediatamente por los árbitros del juego. (Citado por 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b)

- II. *El pateador A1 ejecuta el kickoff antes de que el referee haya declarado que la bola está lista para jugar. **REGLA:** Falta en bola muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. La bola no se vuelve viva y todas las acciones deben ser detenidas inmediatamente por los árbitros del juego. (Citado por 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b)*

Conteo del Reloj de Jugada

ARTÍCULO 5.

La bola debe ponerse en juego dentro de 40 o 25 segundos después de ser declarada lista para jugar (Regla 3-2-4), a menos que, durante ese intervalo, el juego sea suspendido. Si el juego es suspendido, el conteo del reloj de jugada debe reiniciarse.

PENALIDAD: Falta en bola muerta por Delay of game. Cinco yardas desde el próximo punto [S21: DOG].

SECCIÓN 2. Fuera de Campo

Jugador Fuera de Campo

ARTÍCULO 1.

- a. Un jugador está fuera de campo cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa, que no sea otro jugador o árbitro, sobre o fuera de una línea delimitadora (Regla 2-27-15) (AR 4-2-1-I, II).
- b. Un jugador que está fuera de campo y se convierte en un jugador en el aire permanece fuera de campo hasta que toque el suelo dentro del campo de juego, sin estar simultáneamente fuera de campo.
- c. Un jugador que toca un pylon está fuera de campo.

Approved Ruling 4-2-1

- I. *Una acarreador de la bola dentro del campo de juego choca o es tocado por un jugador o árbitro que se encuentra sobre la línea lateral. **REGLA:** El acarreador de la bola no está fuera de campo. [Citado por 4-2-1-a]*
- II. *El acarreador de la bola A1 corre dentro del campo de juego cerca de la línea lateral y recibe contacto de un miembro del equipo del Equipo B que se encuentra sobre la línea lateral. **REGLA:** La Regla 4-2-1 establece que un jugador está fuera de campo cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa que no sea otro jugador o árbitro. Penalidad: 15 yardas u otra penalidad aplicable por actos injustos o interferencia en la administración del juego (Reglas 9-2-3 y 9-2-5). [Citado por 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a, 9-2-3-c]*
- III. *El Equipo A ejecuta un onside kick desde A-35. A33 corre cerca de la línea lateral y pisa fuera de campo en la yarda A-45. En la yarda A-47 salta y batea la bola hacia adelante; la bola rueda y sale de campo en la yarda A-49. **REGLA:** Falta contra el Equipo A por free kick fuera de campo en A-47. A33, estando en el aire, está fuera de campo cuando toca la bola, ya que no se reestableció dentro del campo de juego después de haber salido. No hay falta por batear la bola hacia adelante porque la bola se vuelve muerta en el momento en que A33 la toca (Regla 4-2-3-a). [Citado por 6-2-1]*

Bola en Posesión Fuera de Campo

ARTÍCULO 2.

Una bola en posesión de un jugador está fuera de campo cuando la bola o cualquier parte del acarreador de la bola toca el suelo o cualquier otra cosa que esté fuera de campo, o que esté sobre o fuera de una línea delimitadora, que no sea otro jugador o árbitro.

Bola Suelta Fuera de Campo

ARTÍCULO 3.

- a. Una bola que no esté bajo el control de un jugador, y que no sea una patada que puntúe un field goal, está fuera de campo cuando toca el suelo, un jugador, árbitro o cualquier otra cosa que esté fuera de campo, o que esté sobre o fuera de una línea delimitadora (AR 4-2-3-I).
- b. Una bola que toca un pylon está fuera de campo detrás de la línea de gol.
- c. Si una bola viva que no esté en posesión de un jugador cruza una línea delimitadora y es declarada fuera de campo, está fuera de campo en el punto donde cruzó dicha línea.

Approved Ruling 4-2-3

- I. *A88 está en el aire y asegura control firme del pase hacia adelante de A21. El pie derecho de A88 cae dentro del campo de juego y mantiene control firme de la bola cuando toca el suelo. B28, que está parado fuera de campo, toca la bola con su mano mientras A88 está en el aire y tiene control firme de la misma. REGLA: Pase hacia adelante completo.*

Fuera de Campo en el Punto de Mayor Avance

ARTÍCULO 4.

- a. Si una bola viva es declarada fuera de campo y la bola no cruza una línea delimitadora, está fuera de campo en el punto de mayor avance de la bola cuando fue declarada muerta (AR 4-2-4-I). (**Excepción:** Regla 8-5-1-a, (AR 8-5-1-I)).
- b. Se concede touchdown si la bola está dentro del campo de juego y cruza el plano de la línea de gol (Regla 2-12-2) antes o al mismo tiempo en que el acarreador de la bola sale de campo.
- c. Se concede un pase completo a un receptor que se encuentra en la end zone adversaria en contacto con el suelo y se estire hacia afuera de la línea lateral o línea de fondo mientras recibe un pase legal.
- d. El punto más avanzado de la bola cuando es declarada fuera de campo entre las líneas de gol es el punto de mayor avance (AR 8-2-1-I y AR 8-5-1-VII). (**Excepción:** Cuando el acarreador de la bola está en el aire al cruzar la línea lateral (incluyendo un jugador que salta), el punto de mayor avance se determina por la posición de la bola en el momento en que cruza la línea lateral (AR 7-2-4-II y AR 8-2-1-II, III, V-IX)).

Approved Ruling 4-2-4

- I. *Un jugador con un pie fuera de campo detrás de la línea de gol toca una bola suelta dentro del campo de juego. REGLA: La bola está fuera de campo y muerta en su punto de mayor avance dentro del campo de juego. Si la bola suelta era un free kick no tocado, es un free kick fuera de campo y una falta. Penalidad:*

Cinco yardas desde el punto anterior o bola del Equipo B 30 yardas más allá de la línea del free kick del Equipo A. [Citado por 4-1-2-a, 4-2-4-a]

REGLA 5

Series de Downs, Línea Necesaria

SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Interrumpida, Renovada

Cuando Conceder Series

ARTÍCULO 1.

- a. Se concederá una serie (Regla 2-24-1) de hasta cuatro downs consecutivos de scrimmage al equipo que ponga la bola en juego a continuación mediante un snap, después de un free kick, touchback, fair catch o un cambio de posesión de equipo, o al equipo ofensivo en la prórroga.
- b. Se concederá una nueva serie al Equipo A si tiene posesión legal de la bola en la línea necesaria o más allá de ella cuando la bola es declarada muerta.
- c. Se concederá una nueva serie al Equipo B si, después del cuarto down, el Equipo A no logra conquistar un primer down (AR 10-1-5-I).
- d. Se concederá una nueva serie al Equipo B si la patada de scrimmage del Equipo A sale fuera de campo o entra en reposo y ningún jugador intenta recuperarla (**Excepción:** Regla 8-5-1-a).
- e. Se concederá una nueva serie al equipo con posesión legal cuando la bola sea declarada muerta:
 1. Si ocurrió un cambio de posesión de equipo durante un down.
 2. Si una patada de scrimmage cruza la zona neutral (**Excepciones:** (1) cuando el down se repite; (2) Regla 6-3-7).
 3. Si una penalidad aceptada otorga la bola al equipo ofendido.
 4. Si una penalidad aceptada determina un primer down.
- f. Se concederá una nueva serie al Equipo B siempre que, después de una patada de scrimmage, el Equipo B decida quedarse con la bola en el punto de toque ilegal (**Excepción:** cuando el down se repite) (Reglas 6-3-2-a, b).

Línea Necesaria

ARTÍCULO 2.

- a. La línea necesaria para una serie debe establecerse a 10 yardas más allá del punto más adelantado de la bola; sin embargo, si esta línea se encuentra en la end zone adversaria, la línea de gol pasa a ser la línea necesaria.
- b. La línea necesaria se establece cuando la bola es declarada lista para jugar antes del primer down de la nueva serie.

Mayor Avance

ARTÍCULO 3.

- a. El punto más adelantado de la bola cuando es declarada muerta entre las líneas de fondo será el punto determinante para medir la distancia ganada o perdida por cualquier equipo durante cualquier down.

(Excepciones:

- 1. Regla 8-5-1 (AR 8-5-1-I).
- 2. Cuando un receptor de pase en el aire de cualquier equipo completa una recepción dentro de campo después de que el adversario le haya llevado hacia atrás y la bola es declarada muerta en el punto de la recepción, el mayor avance es el punto donde el jugador obtuvo y mantuvo control firme de la bola.

La bola debe colocarse siempre con su eje longitudinal paralelo a las laterales antes de la medición (Regla 4-1-3-p) (AR 5-1-3-I, III, IV, VI y AR 7-3-6-V)).

- b. Las distancias dudosas para un primer down deben medirse sin que haya solicitud. No deben concederse mediciones innecesarias para determinar primeros downs.
- c. No se atenderá ninguna solicitud de medición después de que la bola esté lista para jugar.

Approved Ruling 5-1-3

- I. *A88, en el aire, obtiene control firme de un pase hacia adelante legal una yarda dentro de la end zone adversaria. En el momento del control de la bola: (a) recibe contacto de B21 y A88 cae de rodillas en la yarda 1 manteniendo control firme de la bola; (b) recibe contacto de B21 y A88 cae de pie en la yarda 1 manteniendo control firme de la bola. REGLA: Touchdown en (a) y (b). (Reglas 5-1-3-a-2 y 8-2-1-b). (Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2, 8-2-1-b)*
- II. *El receptor A88 corre una ruta hacia la end zone del Equipo B, gira y regresa hacia el QB A12, quien lanza la bola hacia A88. Mientras regresa, A88 salta y obtiene control firme del pase hacia adelante legal una yarda dentro de la end zone del Equipo B. En el aire no es tocado y cae al suelo manteniendo control firme de la bola en la yarda 1 cayendo: (a) de rodillas; (b) de pie. Después de reequilibrarse, A88 corre y es derribada en la yarda 5 del Equipo B. REGLA: No es touchdown: (a) bola del Equipo A en B-1; (b) bola del Equipo A en B-5. (Citado por 2-9-2, 8-2-1-b)*
- III. *Receptor A2, en el aire, recibe un pase hacia adelante legal en la línea de yarda 35 del Equipo A. Inmediatamente recibe contacto de B1 y cae al suelo primero con la bola en la yarda 33 del Equipo A, donde la bola es declarada muerta. REGLA: Bola del Equipo A en la yarda 35. Este es el punto de mayor avance. (Citado por 2-9-2, 5-1-3-a)*
- IV. *A4, con la bola en posesión, cruza el plano de la línea de yarda 50 (la línea necesaria para un primer down). Es empujado hacia atrás hasta la yarda 49 del Equipo A, donde cualquier parte de su cuerpo, excepto mano o pie, toca el suelo. REGLA: Primer down en el punto de mayor avance (Regla 4-1-3-b). (Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2)*
- V. *A6 tiene posesión de la bola y no está controlada por un adversario cuando se lanza sobre la línea de yarda 50 (línea necesaria para un primer down), es empujado hacia atrás cruzando dicha línea y continúa corriendo hasta ser derribado en la yarda 49 del Equipo A. REGLA: No hay primer down. El punto de mayor avance es la yarda 49 del Equipo A. (Citado por 2-9-2)*
- VI. *A5, con la bola en posesión, cruza el plano de la línea de gol, se lanza sobre ella y es empujado hacia atrás hasta la yarda 1, donde cualquier parte de su cuerpo excepto mano o pie toca el suelo. REGLA: Touchdown. La bola está muerta cuando rompe el plano de la línea de gol en posesión de A5. (Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2)*

Continuidad de la Serie de Downs Interrumpida

ARTÍCULO 4.

La continuidad de una serie de downs de scrimmage se interrumpe cuando:

- a. La bola cambia de posesión de equipo durante un down.
- b. Una patada de scrimmage cruza la zona neutral.
- c. Una patada sale fuera de campo.
- d. Una patada entra en reposo y ninguna jugador intenta recuperarla.
- e. Al final de un down, el Equipo A conquista un primer down.
- f. Después del cuarto down, el Equipo A no logra conquistar un primer down.
- g. Una penalidad aceptada determina un primer down.
- h. Hay una anotación.
- i. Se concede un touchback a cualquier equipo.
- j. Termina el segundo período.
- k. Termina el cuarto período.

SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalidad

Falta Durante un Down de Free Kick

ARTÍCULO 1.

Cuando un down de scrimmage vaya a ocurrir después de una falta cometida durante un down de free kick, el down y la distancia establecidos por la penalidad deberán ser primer down con una nueva línea necesaria.

Penalidad que Resulta en una Nueva Serie

ARTÍCULO 2.

Es una nueva serie, con una nueva línea necesaria:

- a. Después de una penalidad que deje la bola en posesión del Equipo A en la línea necesaria o más allá de ella.
- b. Después de una penalidad que exija un primer down.

Falta Antes de un Cambio de Posesión de Equipo

ARTÍCULO 3.

- a. Si se acepta una penalidad por una falta que ocurra entre las líneas de gol antes de un cambio de posesión de equipo durante un down, la bola pertenece al Equipo A. El down debe repetirse, a menos que la penalidad también implique pérdida de down, determine un primer down o coloque la bola en la línea necesaria o más allá de ella (**Excepciones:** Reglas 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 y 10-2-5) (AR 10-2-3-I).

- b. Si una penalidad implica pérdida de down, el down debe contarse como uno de los cuatro de la serie.

Approved Ruling 5-2-3

- i. *El pase hacia adelante legal del Equipo A en cuarto down toca el suelo después de tocar a un jugador originalmente inelegible que se encuentra ilegalmente a tres yardas más allá de la zona neutral. **REGLA:** Falta, jugador inelegible más allá de la scrimmage. Penalidad: cinco yardas desde el punto anterior. Bola del Equipo B, primer down y 10 si la penalidad es declinada (Regla 7-3-10). (Citado por: 7-3-11).*

Falta Después de un Cambio de Posesión de Equipo

ARTÍCULO 4.

Si se acepta una penalidad por una falta que ocurra durante un down después de un cambio de posesión de equipo, la bola pertenece al equipo que tenía la posesión cuando ocurrió la falta. El down y la distancia establecidos por dicha penalidad en esta situación deberán ser primer down con una nueva línea necesaria (**Excepción:** Regla 10-2-5-a).

Penalidad Declinada

ARTÍCULO 5.

Si una penalidad es declinada, el número del siguiente down será el que habría sido si la falta no hubiera ocurrido.

Falta Entre Downs

ARTÍCULO 6.

Después de una penalidad de distancia ocurrida entre downs, el número del siguiente down debe ser el mismo establecido antes de que ocurriera la falta, a menos que la aplicación por una falta del Equipo B coloque la bola en la línea necesaria o más allá de ella, o que la penalidad determine un primer down (Reglas 9-1) (AR 5-2-6-I y AR 10-1-5-I–III).

Approved Ruling 5-2-6

- i. *Cuarta y 2 en la A-35. A1 recibe el snap y sufre un fumble en la A-38, con la bola saliendo fuera de campo (a) en la A-40 o (b) en la A-30. Inmediatamente después de que la bola sale fuera de campo, el Equipo A comete una falta personal. **REGLA:** (a) Bola del Equipo A, primer down y 10 en la A-23. El reloj corre a la señal de bola lista para jugar. (b) Bola del Equipo B, primer down y 10 en la A-15. El reloj corre en el momento del snap. (Citado por: 5-2-6)*

Falta Entre Series

ARTÍCULO 7.

- a. La penalidad por cualquier falta en bola muerta (incluidas faltas en bolas vivas tratadas como faltas en bola muerta) ocurrida después del final de una serie y antes de que la bola esté lista para jugar debe completarse antes de que se establezca la línea necesaria.

- b. La penalidad por cualquier falta en bola muerta ocurrida después de que la bola esté lista para jugar debe completarse después de que se establezca la línea necesaria (AR 5-2-7-I-IV).

Approved Ruling 5-2-7

- I. Tercero y 4 en la B-30. El acarreador de la bola A22 sale fuera de campo en la B-18. B88 comete una falta inmediatamente después de que la bola está fuera de campo. **REGLA:** Primer down y gol para el Equipo A en la B-9. El reloj corre a la señal de bola lista para jugar, excepto en los últimos dos minutos de cada período.
- II. Cuarto y 4 en la A-16. El acarreador de la bola A22 sale fuera de campo en la A-18. A77 comete una falta inmediatamente después. **REGLA:** Bola del Equipo B en la A-9, primer down y gol. Iniciar el reloj en el snap.
- III. En cuarta y 5, el Equipo A gana seis yardas y obtiene una nueva serie. Después de que la bola es declarada lista para jugar y antes del snap, A55 comete (a) una falta personal o (b) un false start. **REGLA:** (a) Primero y 25. (b) Primero y 15.
- IV. Bola del Equipo A, tercera y 4 en la yarda 50. Después de que la bola está lista para jugar y antes del snap, B60 cruza la zona neutral y hace contacto con la snapper A50. Luego A61 comete una falta personal contra B60. **REGLA:** Penalizar al Equipo B cinco yardas por offside, luego penalizar al Equipo A 15 yardas y ajustar las cadenas para indicar primero y 10 en la A-40.
- V. Después de que el Equipo A obtiene un primer down, el umpire coloca la bola en la B-30. El referee indica al umpire que se retire de la bola, pero antes de declararla lista para jugar, A55 hace el snap. **REGLA:** Falta en bola muerta del Equipo A por Delay of game. Penalidad de cinco yardas, primero y 10 en la B-35. **NOTA:** Esta es una falta entre series, ya que ocurre antes de que la bola esté lista para jugar para la siguiente serie. Por lo tanto, primera para 10 y no primera para 15 (Reglas 4-1-1 y 4-1-4). (Citado por 5-2-7-b)
- VI. El acarreador de la bola A22 es derribado violentamente por B44 en la B-5, resultando en un primer down. Después de la bola muerta, A22 se levanta y golpea a B44. **REGLA:** Penalidad de 15 yardas contra el Equipo A; A22 es descalificado. Después de la aplicación de la penalidad, el Equipo A tiene primero y 10 en la B-20.

Faltas de Ambos Equipos

ARTÍCULO 8.

Si faltas que se anulan ocurren durante un down, el down debe repetirse (Regla 10-1-4–Excepciones) (AR 10-1-4-III–VI–VII).

Decisión Final

ARTÍCULO 9.

Ninguna decisión de regla puede ser modificada después de que la bola haya sido legalmente puesta en juego mediante un snap legal, una patada de free kick legal, o después de que finalicen el segundo o cuarto períodos (Reglas 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 y 11-1-1). (**Excepción:** El número del down puede corregirse en cualquier momento dentro de esa serie de downs, o antes de que la bola sea legalmente puesta en juego después de dicha serie).

REGLA 6

Patadas

SECCIÓN 1. Free Kicks

Líneas Restrictivas

ARTÍCULO 1.

En cualquier formación de free kick, la línea restrictiva del equipo de patada será la línea de yarda que pasa por el punto más adelantado desde donde la bola debe ser pateada, y la línea restrictiva del equipo de retorno será la línea situada 10 yardas más allá de ese punto. Salvo que sea reposicionada por una penalidad, la línea restrictiva del equipo de patada en los kickoffs será la línea situada 15 yardas detrás de la línea de medio campo, y en un free kick después de un safety, será la línea de yarda 20.

Formación de Free Kick

ARTÍCULO 2.

- a. Desde una formación de free kick, la bola debe ser pateada legalmente desde cualquier punto de la línea restrictiva del Equipo A (**Excepción:** Regla 6-1-2-c-4), sobre o entre las hash marks. El referee debe declarar la bola lista para jugar cuando los árbitros estén en posición después de que el pateador haya recibido la bola. (AR 2-16-6-I)

Después de la señal de lista para jugar:

1. La bola solo puede ser reposicionada después de un timeout de equipo y antes de una patada. (S19: IFK) (AR 6-1-2-VIII)
2. Todos los jugadores del equipo de patada, excepto la pateadora en su movimiento de patada y la holder sosteniendo la bola, deben permanecer detrás de su línea restrictiva. (S18: OFK) (AR 6-1-2-IX)
3. Si un jugador del Equipo A intenta patear la bola y falla (intencional o accidentalmente), es falta en bola muerta por procedimiento ilegal. (S19: IFK)

PENALIDAD: Falta en bola muerta. Patada ilegal. Cinco yardas desde el próximo punto. [S7 y S18 o S19: IFK/OFK] (AR 6-1-2-I)

- b. Después de que la bola esté lista para jugar, todos los jugadores del equipo de patada, excepto el pateador, deben estar a no más de cinco yardas detrás de su línea restrictiva. Un jugador cumple este requisito cuando un pie está sobre o más allá de la línea situada cinco yardas detrás de la línea restrictiva. Si un jugador está a más de cinco yardas detrás de la línea restrictiva y otro jugador patea la bola, es falta por formación ilegal. [S19: IFK] (AR 6-1-2-VI)
- c. Cuando la bola es pateada (AR 6-1-2-I-IV):

1. Cada jugador del Equipo A, excepto el holder y el pateador en un place kick, debe estar detrás de la bola. [S18: OFK] (AR 6-1-2-V)
2. Todos los jugadores del Equipo A deben estar dentro del campo. [S19: IFK]
3. Al menos cuatro jugadores del Equipo A deben estar a cada lado del pateador. [S19: IFK] (AR 6-1-2-II–IV)
4. Después de un safety, cuando se use un punt o un drop kick, la bola puede ser pateada desde detrás de la línea restrictiva. Si una penalidad de yardas por falta en bola viva se aplica desde el punto anterior, la aplicación será desde la línea de yarda 20, a menos que la línea restrictiva del equipo de patada haya sido reposicionada por una penalidad previa. (S18 o la señal apropiada)
5. Todos los jugadores del Equipo A deben haber estado entre las marcas de nueve yardas después de la señal de lista para jugar. [S19: IFK]

PENALIDAD [b–c5]: Falta en bola viva. Cinco yardas del punto anterior, o cinco yardas desde el punto donde la subsiguiente bola muerta pertenece al Equipo B, o desde el punto donde la bola es posicionada después de un touchback. [S18 o S9: IFK/OFK] (AR 6-1-2-VI)

6. Todo el Equipo B debe estar dentro del campo. [S19: IFK]
7. Todo el Equipo B debe estar detrás de su línea restrictiva. [S18: OFK]

PENALIDAD [c6–c7]: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. [S18 o S19: IFK/OFK]

- d. Después de que la bola esté lista para jugar, si la bola se cae del tee por cualquier razón, el Equipo A no debe patear la bola y los árbitros deben pitar inmediatamente.

Approved Ruling 6-1-2

- I. *La bola es pateada mientras está ilegalmente en un tee, pateada en un punt durante un kickoff, o pateada desde un punto entre la hash mark y la línea lateral más cercana. **REGLA:** Patada ilegal. Falta en bola muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto (Regla 2-16-1-a). [Citado por 2-16-1-b, 6-1-2-c, 6-1-2–Penalidad]*
- II. *El pateador A11 posiciona la bola sobre el tee en el centro del campo para un free kick, con cuatro compañeros a la izquierda y seis a la derecha de la bola. La bola cae del tee. A55, que estaba alineado a la izquierda de la bola, sostiene la bola en el tee para el pateador A11 diestro. Ningún otro jugador del Equipo A se mueve. Cuando la bola es pateada por A11, A55 está a la derecha del pateador. **REGLA:** Falta del Equipo A por formación ilegal en la patada. Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior o cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B. [Citado por 6-1-2-c]*
- III. *El pateador de free kick A11 coloca la bola en el tee cerca de la hash mark de su derecha. Todos sus compañeros se alinean a su izquierda. En la señal de lista para jugar, cuatro jugadores del Equipo A que estaban a la izquierda de A11 corren hacia la derecha y se posicionan en el área a la derecha de A11 cuando él patea la bola. **REGLA:** Formación legal. [Citado por 6-1-c-3, 6-1-2-c]*
- IV. *A11 coloca la bola en el tee para un free kick en la línea de yarda A-35 en el centro del campo. A12 se alinea cerca de la bola. Tras la señal de bola lista para jugar, A11 comienza a moverse hacia adelante como si fuera a patear la bola y A12, inesperadamente, cruza delante de él y patea la bola. Cuando la bola es pateada, A11 está directamente detrás de la bola con tres compañeros de equipo en un lado de la bola. A12 coloca su pie de apoyo en el mismo lado de la bola que sus tres compañeros de equipo. **REGLA:** Falta del Equipo A por formación ilegal. Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior y nuevo free kick si así*

lo elige el Equipo B; o cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B. [Citado por 6-1-c-3, 6-1-2-c]

- V. El Equipo A está en offside durante su free kick. B27 recupera la patada con su rodilla tocando el suelo. **REGLA:** Falta del Equipo A por offside. La bola está muerta en el punto de la recuperación. Penalidad: El Equipo B puede elegir cinco yardas desde el punto anterior y otro free kick, o cinco yardas desde el punto de la bola muerta con una primera para 10. La recuperación de B27 comenzó una jugada de carrera que terminó inmediatamente. Este escenario también sería válido si B27 hubiera completado un fair catch. [Citado por 6-1-2-c-1]
- VI. El Equipo A está en offside en su free kick y B17 recibe la bola en la yarda B-15. B17 retorna la bola hasta su línea de yarda B-45 donde sufre un fumble. A67 recupera en B-47 y corre hasta B-35 donde sufre un fumble. B20 recupera el fumble en su línea de yarda B-33 mientras está en el suelo. **REGLA:** Falta del Equipo A por offside. El Equipo B puede elegir que el Equipo A pateee nuevamente tras una penalidad de cinco yardas desde el punto anterior, o puede tener una primera para 10 en su línea de yarda B-38. [Citado por 6-1-2-Penalidad]
- VII. El Equipo A está en formación de kickoff en la A-35. Dos jugadores, A33 y A66, se posicionan en cuatro apoyos con sus pies en la línea A-29 y sus manos en la línea A-31. La patada no tocada rebota en el suelo dentro de la end zone del Equipo B y es declarada muerta. **REGLA:** Touchback. Falta del Equipo A por formación ilegal. El Equipo B tiene dos opciones al aceptar la penalidad: Poner la bola en juego en la yarda B-30 tras penalidad de cinco yardas desde el punto (B-25) donde la bola muerta les pertenece, o Hacer que el Equipo A pateee nuevamente desde la A-30. (Regla 6-1-8) [Citado por 6-1-2-b]
- VIII. Cerca del final del juego, con el marcador empatado, el Equipo A se alinea para un free kick en la A-35. El pateador A10 posiciona la bola en la hash mark derecha para un aparente onside kick. Después de la señal del referee, A10 se acerca a la bola, la levanta del suelo, corre hacia la hash mark izquierda en la yarda A-35, posiciona la bola en el suelo y ejecuta una patada rápida. **REGLA:** Por interpretación, una vez que la bola ha sido posicionada entre las hash marks y tras la señal de bola lista para jugar, la bola solo puede ser reposicionada después de un timeout de equipo y antes de cualquier nueva patada. Falta en bola muerta. **Formación ilegal.** Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto.
- IX. Free kick en la A-35. Al final del juego, el equipo de patada perdiendo por 2 puntos, se alinean para un onside kick. El equipo de patada tiene seis jugadores a la izquierda del pateador y cuatro a la derecha. El pateador A90 está alineado para patear desde el lado izquierdo de la formación y, mientras se aproxima a la bola, se detiene repentinamente, pero los jugadores de su izquierda continúan y cruzan la línea restrictiva. Luego se detienen y regresan detrás de la línea restrictiva, y A90 gira rápidamente y patea hacia la derecha de la formación, con todos los jugadores detrás de la línea restrictiva. **REGLA:** Falta en bola muerta. Penalidad de cinco yardas desde el próximo punto. De acuerdo con la Regla 6-1-2-a-2, cada jugador del Equipo A, excepto el pateador y un holder, debe estar detrás de la bola cuando esta sea pateada. Si están más allá de la bola cuando es pateada, es una falta en bola viva por offside en el kickoff. Si un jugador del Equipo A cruza la línea restrictiva después de que la bola esté lista para jugar y regresa antes de que la bola sea pateada, es una falta en bola muerta por offside del equipo de patada. Esta interpretación no afecta situaciones en las que la bola cae del tee (Regla 6-1-2-d). Cuando la bola cae del tee, los árbitros deben pitir inmediatamente y reiniciar a ambos equipos. [Citado por 6-1-2-a-1] ^x

Toque y Recuperación de una Patada Libre; Toque Ilegal

ARTÍCULO 3.

- a. Ningún jugador del equipo A puede tocar una bola pateada en un free kick hasta que:
1. La bola toque a un jugador del equipo B (Excepción: Reglas 6-1-4 y 6-5-1-b);
 2. La bola rompa el plano y permanezca más allá de la línea restrictiva del equipo B (**Excepción:** Regla 6-4-1) (AR 2-12-5-l); o

3. La bola toque a cualquier jugador, el suelo, un árbitro o cualquier otra cosa más allá de la línea restrictiva del equipo B.
Después de esto, todos los jugadores del equipo A se vuelven elegibles para tocar, recuperar o recibir la patada.
- b. Cualquier otro toque del Equipo A es toque ilegal, una infracción que, cuando la bola se vuelve muerta, le da al equipo de retorno el privilegio de obtener la bola en el punto de la infracción.
- c. Si una penalidad por falta en bola viva de cualquiera de los equipos es aceptada, o si hay faltas que se anulan, el privilegio por toque ilegal queda cancelado (AR 6-1-3-I).
- d. El toque ilegal dentro de la end zone del Equipo A se ignora.

Approved Ruling 6-1-3

- I. *A33 toca ilegalmente un free kick; luego él mismo o A44 recuperan la patada ilegalmente. **REGLA:** Ambos son casos de toque ilegal. A menos que haya una penalidad aceptada o faltas que se anulan, el Equipo B puede elegir quedarse con la bola en el punto de cualquiera de los toques ilegales. [Citado por 6-1-3-c]*
- II. *El Equipo A ejecuta una onside free kick en A-35. La patada no tocada está en A-43 cuando A55 bloquea a B44 por encima de la cintura y de frente en la yarda A-46. A28 hace un muff de la bola en A-44 y luego, después de que la bola rueda hasta A-46, A88 bloquea a B22 en A-42. A20 recupera la bola en A-44. **REGLA:** El bloqueo de A55 es falta y el toque de A28 es ilegal porque el Equipo A no es elegible para tocar la bola, ya que no había recorrido 10 yardas ni había sido tocada por el Equipo B. El bloqueo de A88 es legal porque ocurre después de que la bola recorrió 10 yardas. El Equipo A tiene posesión legal de la bola cuando A20 la recupera en A-44. El Equipo B tiene dos opciones: (1) Declinar la penalidad por bloqueo ilegal y tomar la bola en la yarda A-44 mediante el privilegio por toque ilegal; o (2) Cancelar el privilegio por toque ilegal y hacer que el Equipo A repita la patada desde A-30 después de aplicar cinco yardas de penalidad por el bloqueo de A55. **NOTA:** El punto de bola muerta, A-44, no es punto de aplicación porque la bola no pertenece al Equipo B cuando la down termina. (Regla 6-1-12) [Citado por 6-1-12]*

Toque Forzado Desconsiderado

ARTÍCULO 4.

- a. Un jugador bloqueado por un adversario contra una bola pateada en un free kick tiene su toque de la bola, dentro de campo, desconsiderado. (AR 2-11-4-I)
- b. Un jugador dentro de campo tocado por una bola golpeada o ilegalmente pateada por un adversario tiene su toque de la bola desconsiderado. (Regla 2-11-4-c)

Patada Libre en Reposo

ARTÍCULO 5.

Si un free kick entra en reposo y ningún jugador intenta recuperarla, la bola se vuelve muerta y pertenece al equipo de retorno en el punto de la bola muerta.

Patada Libre Recibida o Recuperada

ARTÍCULO 6.

- a. Si un free kick es recibido o recuperado por el equipo de retorno, la bola continúa en juego (**Excepciones:** Reglas 4-1-3-g, 6-1-7 y 6-5-1-1, 2). Si es recibido o recuperado por un jugador del

equipo de patada, la bola se vuelve muerta. La bola pertenece al equipo de retorno en el punto de la bola muerta, a menos que el equipo de patada tenga posesión legal de la bola cuando sea declarada muerta. En este último caso, la bola pertenece al equipo de patada.

- b. Cuando jugadores adversarios, ambos elegibles para tocar la bola, recuperan simultáneamente una patada en el suelo o reciben un free kick, la posesión simultánea vuelve la bola muerta.
- c. Una patada declarada muerta en posesión conjunta se concede al equipo de retorno.

Bola Muerta en la End Zone

ARTÍCULO 7.

- a. Cuando un free kick no tocado por el Equipo B toca el suelo en o detrás de la línea de gol del Equipo B, la bola se vuelve muerta y pertenece al Equipo B.
- b. Si el resultado de un free kick es un touchback (Regla 8-6-1) para el Equipo B, este pondrá la bola en juego desde su línea de yarda 25.

Faltas del Equipo de Patada

ARTÍCULO 8.

Las penalidades por todas las faltas del equipo de patada durante una jugada de free kick, que no sean interferencia en la recepción de patada (Regla 6-4), pueden aplicarse desde el punto anterior con repetición de la down, o desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B, a opción del Equipo B.

Faltas Contra el Pateador

ARTÍCULO 9.

El pateador de un free kick no puede ser bloqueado hasta que haya avanzado cinco yardas más allá de su línea restrictiva o hasta que la patada haya sido tocada por un jugador, un árbitro o el suelo (Regla 9-1-16-c).

PENALIDAD: 15 yardas desde el punto anterior. [S40: PF-RFK]

Formación Ilegal de Wedge

ARTÍCULO 10.

- a. La definición de wedge es dos o más jugadores alineados hombro a hombro con menos de dos yardas entre ellos.
- b. Solo en un down de free kick: después de que la bola haya sido pateada, es ilegal que dos o más miembros del equipo de retorno formen intencionalmente una wedge con el propósito de bloquear para el acarreador de la bola. Esta es una falta en bola viva, haya o no contacto entre adversarios.

PENALIDAD: Falta sin contacto. 15 yardas desde el punto de la falta, o 15 yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenezca al Equipo B si ese punto está detrás del punto de la falta; 15 yardas desde el punto anterior con repetición del down si la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo A. [S27: IWK]

- c. La formación wedge no es ilegal cuando la patada proviene de una formación claramente de onside kick.
- d. No hay falta si la jugada resulta en touchback, falta por free kick fuera de campo o fair catch.

Jugador Fuera de Campo

ARTÍCULO 11.

Un jugador del Equipo A que salga de campo durante una jugada de free kick no puede regresar al campo durante ese down. (**Excepción:** Esto no se aplica a un jugador del Equipo A que haya sido bloqueado fuera de campo e intente regresar inmediatamente).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior; o cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenezca al Equipo B; o cinco yardas desde el punto donde la bola será colocada después de un touchback. [S19: OBK]

Elegibilidad para Bloquear

ARTÍCULO 12.

Ningún jugador del Equipo A puede bloquear a un adversario hasta que el Equipo A sea elegible para tocar una bola que haya sido pateada en un free kick. (AR 6-1-3-II)

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior; o cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenezca al Equipo B; o cinco yardas desde el punto donde la bola será colocada después de un touchback. [S19: IBK]

SECCIÓN 2. Free Kick Fuera de Campo

Equipo de Patada

ARTÍCULO 1.

Si un free kick sale de campo entre las líneas de gol sin ser tocado por ningún jugador del Equipo B que esté dentro de campo, es una falta (AR 6-2-1-I-II y 4-2-1-III).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior; o cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenezca al Equipo B; o el equipo de retorno puede poner la bola en juego 30 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A, en la hash mark. [S19: KOB]

Approved Ruling 6-2-1

- i. *Un kickoff desde A-35 sale de campo sin ser tocado por el Equipo B, y el Equipo A había tocado ilegalmente la patada. **REGLA:** El Equipo B tiene cuatro opciones: puede hacer el snap en el punto de la violación por toque ilegal; aceptar una penalidad de cinco yardas desde el punto anterior con el Equipo A pateando desde A-30; poner la bola en juego en la hash mark en su línea de yarda-35; o poner la bola en juego en la hash mark cinco yardas desde donde la bola salió de campo (Regla 6-1-8). [Citado por 6-2-1]*

- II. *El Equipo A está en offside o comete una infracción de sustitución, y el kickoff desde A-35 sale de campo después de haber sido tocado por el Equipo B. **REGLA:** Tanto para la falta de offside como para la de sustitución, el Equipo B puede elegir repetir la patada desde A-30, o hacer el snap de la bola en la hash mark cinco yardas desde donde la bola salió de campo (Regla 6-1-8). [Citado por 6-2-1]*

Equipo de Retorno

ARTÍCULO 2.

Si un free kick sale de campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo de retorno en la hash mark. Si un free kick sale de campo detrás de la línea de gol, la bola pertenece al equipo que defiende esa línea de gol (AR 6-2-2-I-IV, 6-5-3-II).

Approved Ruling 6-2-2

- I. *Un free kick desde A-35, no tocado por el Equipo B, sale de campo entre las líneas de gol y el Equipo A estaba en offside. **REGLA:** El Equipo B tiene estas opciones: aceptar una penalidad de cinco yardas desde el punto anterior con el Equipo A pateando nuevamente desde la línea de yarda-30; hacer el snap de la bola en su línea de yarda-35 en la hash mark; o hacer el snap de la bola cinco yardas desde donde la bola salió de campo. [Citado por 6-2-2]*
- II. *Un free kick desde A-35, no tocado por el Equipo B, sale de campo entre las líneas de gol y el Equipo A comete violencia innecesaria después de que la bola salió de campo. **REGLA:** El Equipo B tiene la opción de que el Equipo A patee nuevamente después de una penalidad de cinco yardas seguida de una penalidad de 15 yardas; o poner la bola en juego en la línea de yarda-50; o en la hash mark 20 yardas más allá del punto donde la bola salió de campo. [Citado por 6-2-2]*
- III. *Un free kick en vuelo golpea a un jugador del Equipo B que está dentro de su end zone, y luego la bola sale de campo en la línea de yarda-3. **REGLA:** Bola del Equipo B, primera para 10 en la línea de yarda-3. [Citado por 6-2-2]*
- IV. *Free kick desde A-35. B17 salta desde dentro de campo y es el primer jugador en tocar el free kick del Equipo A cuando recibe la bola estando en el aire. Luego aterriza fuera de campo con la bola bajo su control. **REGLA:** No es falta por free kick fuera de campo. B17 está dentro de campo cuando toca la patada. El Equipo B tendrá la bola en la línea de yarda donde B17 cruzó la línea lateral. (Regla 2-27-15) [Citado por 6-2-2]*

SECCIÓN 3. Patadas de Scrimmage

Detrás de la Zona Neutral

ARTÍCULO 1.

- a. Una patada de scrimmage que no cruza la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden recibir o recuperar la bola detrás de la zona neutral y avanzarla (AR 6-3-1-I-III).
- b. El bloqueo de una patada de scrimmage realizado por un adversario del equipo de patada que no esté a más de tres yardas de la zona neutral se considera ocurrido en o detrás de la zona neutral (Regla 2-11-5).

Approved Ruling 6-3-1

- I. *Después de que un punt viaja cinco yardas más allá de la zona neutral, B33 toca la bola. Luego la bola rebota hacia atrás de la zona neutral, donde A33 la recupera en el campo de juego. REGLA: La bola se vuelve muerta cuando es recuperada y no puede ser avanzada. Primer down para el Equipo A (Reglas 6-3-3 y 6-3-6-a). El reloj de juego corre al snap después de un down de patada legal. [Citado por 2-16-7-b, 6-3-1-a]*
- II. *Un punt o intento de field goal no tocado del Equipo A viaja más allá de la zona neutral en vuelo, es empujado de vuelta por el viento y toca por primera vez el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier otra cosa detrás de la zona neutral. REGLA: Por regla, la patada no se considera como que haya cruzado la zona neutral hasta que toca el suelo, un jugador, un árbitro o cualquier cosa más allá de esa zona. Cualquier patada desde la scrimmage puede ser avanzada después de ser recibida o recuperada por el Equipo B, o después de ser recibida o recuperada por el Equipo A en o detrás de la zona neutral si la patada no cruzó la zona neutral (Regla 2-16-7). [Citado por 2-16-7-b, 6-3-1-a]*
- III. *A1 interfiere con la oportunidad de B1 de recibir una patada cuando una patada de scrimmage no cruza la zona neutral. REGLA: La interferencia con la oportunidad de recibir una patada no se aplica (Regla 6-4-1), y todos los jugadores son elegibles para tocar, recuperar y avanzar la bola. De este modo, cualquier jugador puede empujar legalmente a un adversario en un intento real de alcanzar la bola (Regla 9-3-3-c-3); pero ningún jugador puede sujetar a un adversario para impedir su llegada a la bola o para permitir que un compañero de equipo la alcance (Reglas 9-1-5-Excepción 3 y 9-3-6-Excepción 3). [Citado por 6-3-1-a, 6-4-1-a]*
- IV. *El punt del Equipo A desde detrás de su propia línea de gol cruza la zona neutral hacia el campo de juego, golpea a un jugador del Equipo B y rebota de regreso detrás de la línea de gol del Equipo A, donde A32 lo recupera. REGLA: Safety. (Reglas 6-3-3, 6-3-6-a y 8-5-1-a). [Citado por 2-16-7-b, 6-3-6-a, 8-5-1-a]*

Más Allá de la Zona Neutral

ARTÍCULO 2.

- a. Ningún jugador del equipo de patada, que esté dentro de campo, puede tocar una patada de scrimmage que haya cruzado la zona neutral antes de que la bola toque a un adversario. Esto es toque ilegal, una violación que, cuando la bola se vuelve muerta, otorga al equipo de retorno el privilegio de poner la bola en juego en el punto de la violación (Excepción: Regla 6-3-4) (AR 2-12-2-I y AR 6-3-2-I).
- b. Este privilegio se cancela si se acepta una penalidad por falta en bola viva de cualquiera de los equipos (AR 6-3-2-I-IV y AR 6-3-11-I-III).
- c. El privilegio se cancela si hay faltas que se anulan.
- d. El toque ilegal dentro de la end zone del Equipo A se ignora.
- e. El toque ilegal en un try, si se acepta, resulta en la anulación de la anotación del Equipo A. El toque ilegal en un período extra, si se acepta, resulta en el final de la serie de posesión del equipo.

Approved Ruling 6-3-2

- I. *El Equipo A toca ilegalmente su patada; luego, después de que el Equipo B la toca, el Equipo A la recupera. REGLA: El toque del Equipo A después de que el Equipo B ha tocado la bola es legal; y, para obtener la bola, el Equipo B debe aceptarla en el punto donde el Equipo A tocó ilegalmente. A menos que el toque ilegal también sea una recuperación ilegal por el equipo de patada y no haya faltas involucradas, el equipo*

de retorno puede permitir que la jugada continúe con la seguridad de que luego podrá elegir tener la bola en cualquier punto de toque ilegal. [Citado por 6-3-2-a, 6-3-2-b]

- II. Durante una patada de scrimmage, A1 comete una violación de toque, después de la cual B1 recupera, avanza y sufre fumble. A2 recupera el fumble y, durante el avance, B2 comete holding, tripping o lanza un golpe. **REGLA:** El Equipo A puede tener la bola en el punto resultante de la aplicación de la penalidad por la falta del Equipo B; pero si el Equipo A declina la penalidad, el Equipo B tendrá la bola eligiendo la violación de toque. B2 debe ser descalificado si recibe pañuelo por pelea. [Citado por 6-3-2-b]
- III. El punt del Equipo A cruza la zona neutral y es tocado primero por A80, luego es recibido por B40, quien corre cinco yardas y sufre fumble. A20 recupera el fumble y anota. Durante la carrera de A20, B70 comete holding. **REGLA:** La anotación no cuenta. Las penalidades de cinco y diez yardas no se administran en el try ni en el kickoff siguiente. La penalidad por la falta del Equipo B se declina por regla porque no hay punto de aplicación. La bola pertenece al Equipo B en el punto del toque ilegal (Regla 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. El punt del Equipo A cruza la zona neutral y es tocado primero por A80, luego es recibido por B40, quien corre cinco yardas y sufre fumble. B70 comete holding durante la carrera de B40. A20 recupera el fumble y anota. **REGLA:** La anotación no cuenta. Las penalidades de cinco y diez yardas no se administran en el try ni en el kickoff siguiente. Como el toque ilegal crea un punto de aplicación, la penalidad por la falta del Equipo B puede aplicarse conforme a la Regla 5-2-4. La bola pertenece al Equipo B en el punto del toque ilegal si el Equipo A declina la penalidad; o en el punto resultante de la aplicación de la penalidad aceptada por A (Reglas 10-2-2 y 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]

Todos se Vuelven Elegibles

ARTÍCULO 3.

Cuando una patada de scrimmage que haya cruzado la zona neutral toca a un jugador del equipo de retorno que esté dentro de campo, cualquier jugador puede recibir o recuperar la bola (Regla 6-3-1-b) (**Excepciones:** Reglas 6-3-4 y 6-5-1-b) (AR 8-4-2-VIII).

Toque Forzado Desconsiderado

ARTÍCULO 4.

- a. Un jugador bloqueado por un adversario contra una patada de scrimmage que haya cruzado la zona neutral tiene su toque sobre la bola, mientras esté dentro de campo, desconsiderado (AR 6-3-4-I-V y 2-11-4-I).
- b. Un jugador dentro de campo tocado por una bola bateada o ilegalmente pateada por un adversario tiene su toque sobre la bola desconsiderado (Regla 2-11-4-c) (AR 6-3-4-II).

Approved Ruling 6-3-4

- I. El Equipo A ejecuta un punt desde su propia línea de yarda 30. La patada no tocada está rebotando en la línea de yarda 3 del Equipo B cuando A3 bloquea a B1 contra la bola, empujando la bola a través de la línea de fondo. **REGLA:** Touchback. Como A3 bloqueó a B1 contra la bola, se considera que B1 no tocó la bola (Regla 2-11-4). El ímpetu es de la patada, no del toque de B1 (Regla 8-7-1). [Citado por 6-3-4-a]
- II. El intento largo de field goal del Equipo A es tocado primero cuando A1 batea la bola rodando hacia atrás contra el jugador B1 que está cerca. **REGLA:** Toque ilegal de A1. Se considera que el Equipo B no tocó la bola (Reglas 2-11-4 y 8-4-2-b). [Citado por 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
- III. Durante una patada de scrimmage, la bola no tocada está en reposo en la yarda B-3 cuando B22 bloquea a A80 contra la bola, forzándola hacia la end zone, donde toca el suelo. **REGLA:** La bola se vuelve muerta

- cuando toca el suelo en la end zone. Touchback. Se ignora el toque de A80 (Regla 2-11-4). Por regla, ningún equipo tocó la bola pateada (Reglas 8-3-4-a, 8-6-1-b y 8-4-2-b-2). [Citado por 6-3-4-a, 8-6-1-b, 8-7-2-a]*
- IV. *Mientras un punt rueda por el suelo, el retornador B22 está bloqueando a A88 para evitar que mate la bola. Ambos jugadores siguen en contacto cuando la bola golpea la pierna de B22. A44 recupera en B-30. **REGLA:** Bola del Equipo A, primera para 10 en la yarda B-30. Esto no es toque forzado. Aunque B22 estaba en contacto con A88 cuando tocó la bola, el toque no fue causado por el bloqueo (Regla 2-11-4). El reloj de juego corre al snap. [Citado por 6-3-4-a]*
- V. *Mientras un punt rueda por el suelo, A44 bloquea a B33 contra la bola, que rebota y luego toca la pierna de B48. El Equipo A recupera. **REGLA:** Bola del Equipo A, primera para 10 en el punto de la recuperación. Aunque el toque de B33 fue forzado, el de B48 no lo es (Regla 2-11-4). El toque de B48 permite que el Equipo A recupere legalmente la bola (Regla 6-3-4-a). [Citado por 6-3-4-a]*

Recepción o Recuperación del Equipo de Retorno

ARTÍCULO 5.

Si un jugador del equipo de retorno recibe o recupera una patada de scrimmage, la bola continúa en juego (**Excepciones:** Reglas 4-1-3-g, 6-3-9 y 6-5-1, 2) (AR 8-4-2-V).

Recepción o Recuperación del Equipo de Patada

ARTÍCULO 6.

- a. Si un jugador del equipo de patada recibe o recupera una patada de scrimmage que haya cruzado la zona neutral, la bola se vuelve muerta (AR 6-3-1-IV). La bola pertenece al equipo de retorno en el punto de la bola muerta, a menos que el equipo de patada esté en posesión legal de la bola cuando sea declarada muerta. En este último caso, la bola pertenece al equipo de patada. (**Excepción:** Regla 8-4-2-b).
- b. Si jugadores adversarios, ambos elegibles para tocar la bola, reciben o recuperan simultáneamente una bola en el suelo o una patada de scrimmage, la posesión simultánea vuelve la bola muerta. La patada es declarada en posesión conjunta de jugadores adversarios y la posesión se concede al equipo de retorno (Reglas 2-4-4 y 4-1-3-I).

Fuera de Campo entre las Líneas de Gol o en Reposo Dentro de Campo

ARTÍCULO 7.

Si una patada de scrimmage sale de campo entre las líneas de gol, o entra en reposo dentro de campo y ningún jugador intenta recuperarla, la bola se vuelve muerta y pertenece al equipo de retorno en el punto de la bola muerta (**Excepción:** Regla 8-4-2-b). (AR 8-4-2-VII)

Fuera de Campo Detrás de la Línea de Gol

ARTÍCULO 8.

Si una patada de scrimmage (que no puntúe un field goal) sale de campo detrás de la línea de gol, la bola se vuelve muerta y pertenece al equipo que defiende esa línea de gol (Regla 8-4-2-b) (AR 8-4-2-VII).

Tocar el Suelo en o Detrás de la Línea de Gol

ARTÍCULO 9.

Si una patada de scrimmage no tocada por el Equipo B más allá de la zona neutral toca el suelo en o más allá de la línea de gol del Equipo B, la bola se vuelve muerta y pertenece al Equipo B (Regla 8-4-2-b) (AR 6-3-9-I-II).

Approved Ruling 6-3-9

- I. *A33 toca ilegalmente un punt y la bola rueda hacia la end zone del Equipo B, donde el Equipo B recupera y avanza la bola de regreso al campo de juego. **REGLA:** La bola está muerta cuando toca el suelo en la end zone. El Equipo B puede elegir el touchback o tener la bola en el punto del toque ilegal del Equipo A (Regla 4-1-3-c). [Citado por 4-1-3-c y 6-3-9.]*
- II. *Un punt entra en la end zone del Equipo B sin ser tocado por el Equipo B más allá de la zona neutral. (a) El Equipo A o (b) el Equipo B comete una falta personal después de que la bola toca el suelo en la end zone. **REGLA:** Touchback. Falta en bola muerta después del touchback. Bola del Equipo B, primera para 10 en (a) B-35 o (b) B-10 después de la aplicación de la penalidad desde B-20. [Citado por 6-3-9]*
- III. *Un jugador del Equipo B toca en vuelo una patada de scrimmage en la end zone del Equipo B, y el Equipo A obtiene posesión de la bola en la end zone. **REGLA:** Touchdown del Equipo A (Reglas 6-3-3 y 8-2-1-d). [Citado por 8-2-1-d]*

Patada Legal e Ilegal

ARTÍCULO 10.

- a. Una patada de scrimmage legal es un punt, drop kick o place kick ejecutado de conformidad con la regla.
- b. Una patada de retorno es una patada ilegal y es falta en bola viva que vuelve la bola muerta (Regla 2-16-8).

PENALIDAD: Por patada de retorno (falta en bola viva): Cinco yardas desde el punto de la falta [S31: KIK].

- c. Una patada de scrimmage realizada cuando todo el cuerpo del pateador y la bola están más allá de la zona neutral, o una patada realizada después de que la bola haya estado más allá de la zona neutral en posesión de un jugador del Equipo A, es una patada ilegal y una falta en bola viva que vuelve la bola muerta.

PENALIDAD: Por patada ilegal más allá de la zona neutral (o después de que la bola haya estado más allá de la zona neutral en posesión de un jugador del Equipo A) (falta en bola viva): Cinco yardas desde el punto anterior y pérdida del down [S31 y S9: KIK].

- d. Ningún dispositivo o material puede ser utilizado para marcar el punto de un place kick desde la scrimmage o para elevar la bola. Esto es una falta en bola viva en el momento del snap.

PENALIDAD: Cinco yardas desde el punto anterior [S19: KIK].

Bola suelta detrás de la línea de gol

ARTÍCULO 11.

Si una patada de scrimmage no tocada por el Equipo B después de cruzar la zona neutral es bateada en la end zone del Equipo B por un jugador del Equipo A, esto es una violación por toque ilegal (Regla 6-3-2). El punto de la violación es la línea de yarda 20 del Equipo B. Este es un caso especial de bola bateada en la end zone y no es una falta. (AR 6-3-11-I-V y AR 2-12-2-I).

Approved Ruling 6-3-11

- I. *El Equipo A hace el snap en la yarda 50 y ejecuta un punt. La patada no ha sido tocada más allá de la zona neutral cuando A88 se estira más allá de la línea de gol del Equipo B y bate la bola de regreso al campo de juego, rodando luego fuera de campo en la yarda B-4. **REGLA:** No es falta por batear la bola dentro de la end zone. Toque ilegal. El punto de la violación es B-20. Bola del Equipo B, primera para 10 en la yarda B-20. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b y 9-4-1-c]*
- II. *El Equipo A hace el snap en la yarda 50 y ejecuta un punt. La patada no ha sido tocada más allá de la zona neutral cuando A88 se estira más allá de la línea de gol del Equipo B y bate la bola de regreso al campo de juego. B22 recupera la bola en B-2 y avanza hasta B-12, donde es derribado por A66 mediante facemask. **REGLA:** No hay falta por batear la bola dentro de la end zone. Toque ilegal. El Equipo B puede aceptar la penalidad por facemask, lo que cancela el privilegio del toque ilegal, y tendrá primera para 10 en B-27. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b y 9-4-1-c]*
- III. *El Equipo A hace el snap en la yarda 50 y ejecuta un punt. La patada no ha sido tocada más allá de la zona neutral cuando A88 se estira más allá de la línea de gol del Equipo B y bate la bola de regreso al campo de juego. B22 hace muff en la yarda B-2 y A43 recupera la bola en B-6. Mientras la bola está suelta, B77 sujeta a A21 en la yarda B-10. **REGLA:** El Equipo A puede cancelar el privilegio del toque ilegal aceptando la penalidad por holding, la cual se aplica desde el punto anterior con primera automática. Las reglas de post scrimmage kick (PSK) no se aplican a la falta del Equipo B, ya que no será el siguiente equipo en poner la bola en juego (Regla 10-2-3). [Citado por 6-3-11 y 6-3-2-b]*
- IV. *El Equipo A hace el snap desde la yarda 50 y ejecuta un punt. Durante la patada, B77 comete clipping en la yarda B-25. La patada no tocada es bateada hacia atrás por el Equipo A, desde dentro de la end zone, y sale de campo en la yarda B-2. **REGLA:** No es falta por batear la bola dentro de la end zone. Toque ilegal. La falta por clipping de B77 se rige por las reglas de PSK (Regla 10-2-3). El Equipo A aceptará la penalidad, lo que cancela el privilegio del toque ilegal. La penalidad se aplica desde el punto de post scrimmage kick, B-20, mitad de la distancia a la línea de gol. Bola del Equipo B en B-10. [Citado por 6-3-11]*
- V. *El Equipo A hace el snap en la yarda 50 y ejecuta un punt. La patada no ha sido tocada más allá de la zona neutral cuando A88 se estira más allá de la línea de gol del Equipo B y bate la bola de regreso al campo de juego, saliendo luego fuera de campo en B-4. Durante la patada, A55 bloquea por debajo de la cintura. **REGLA:** No es falta por batear la bola dentro de la end zone. Toque ilegal. El punto de la violación es B-20. El Equipo B puede aceptar la penalidad por bloqueo por debajo de la cintura, que será aplicada desde B-4 o desde el punto anterior con repetición del down. Si el Equipo B declina la penalidad, el toque ilegal otorga la bola al Equipo B, primera para 10 en B-20. [Citado por 6-3-11]*

Jugador Fuera de Campo

ARTÍCULO 12.

Ningún jugador del Equipo A que salga de campo durante una jugada de patada de scrimmage puede regresar al campo durante el down (**Excepción:** Esto no se aplica a un jugador del Equipo A que sea bloqueado fuera de campo y trate de regresar inmediatamente).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior; o, si la patada de scrimmage cruza la zona neutral, cinco yardas desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B [S19: OBK].

Approved Ruling 6-3-12

- I. A88 corre cerca de la línea lateral para cubrir un punt cuando pisa fuera de campo y luego regresa al campo para continuar corriendo. Derriba al retornador en B-30. **REGLA:** Falta de A88 por regresar al campo durante un down de patada de scrimmage. Penalidad de cinco yardas. El Equipo B puede repetir el down después de la penalidad o poner la bola en juego en B-35.

Faltas del Equipo de Patada

ARTÍCULO 13.

Las penalidades por todas las faltas del equipo de patada, excepto interferencia en la recepción (Regla 6-4), durante una jugada de patada de scrimmage (excepto intentos de field goal) en la cual la bola cruza la zona neutral, pueden aplicarse, por regla: desde el punto anterior como punto básico, con repetición del down (**Excepción:** La opción de la penalidad es un safety para faltas en la end zone del Equipo A), o desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B, a elección del Equipo B. (AR 6-3-13-I–III).

Approved Ruling 6-3-13

- I. El Equipo A ejecuta un punt en cuarta para siete desde A-35. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada y sale fuera de campo en A-45. **REGLA:** Falta por formación ilegal. El Equipo B puede tener la bola, primera para 10 en A-40 después de la penalidad de cinco yardas aplicada en A-45 (punto de la bola muerta), o aplicar la penalidad desde el punto anterior y repetir el cuarto down en A-30. [Citado por 6-3-13]
- II. El Equipo A ejecuta un punt en cuarta para siete desde A-35. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada, no cruza la zona neutral y es retornada por B88 hasta la yarda A-28, donde es derribado. **REGLA:** El Equipo B puede declinar la penalidad y quedarse con la bola en A-28, o aplicar la penalidad desde el punto anterior y repetir el down en la yarda A-30. [Citado por 6-3-13]
- III. El Equipo A ejecuta un punt en cuarta para siete desde A-35. En el snap, el Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada, cruza la zona neutral, regresa detrás de la zona neutral y sale fuera de campo en A-32. **REGLA:** El Equipo B puede tener la bola, primera para 10 en la yarda A-27 después de la penalidad de cinco yardas aplicada en A-32 (punto de la bola muerta), o aplicar la penalidad desde el punto anterior con repetición del cuarto down desde A-30. [Citado por 6-3-13]
- IV. Cuarta para 15 en A-5. El punter A88 está en su end zone cuando patea la bola. El tackle A77 recibe pañuelo por holding en la end zone. El Equipo B retorna la bola hasta B-45. **REGLA:** El Equipo B tiene la opción de quedarse con la posesión de la bola después de la aplicación de la penalidad en B-45 o aceptar la penalidad que resulta en safety (Regla 10-2-4).

Jugadores de la Línea Defensiva en Patadas de Scrimmage

ARTÍCULO 14.

- a. Si el Equipo A está en una formación de patada de scrimmage en el snap, y el snapper no está en el extremo de la línea, cualquier jugador del Equipo B que se encuentre a menos de una yarda detrás de la línea de scrimmage debe estar alineado completamente fuera de la moldura corporal del snapper en el momento del snap. (AR 6-3-14-I, II).

- b. Si el Equipo A está en una formación para intentar un place kick (field goal o try), es ilegal que tres jugadores del Equipo B en su línea de scrimmage, dentro de la zona de bloqueo libre, se alineen hombro con hombro y avancen juntos después del snap haciendo contacto inicial contra un solo jugador del Equipo A. (AR 6-3-14-III, IV).

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. [S19: IFD]

Approved Ruling 6-3-14

- I. *Cuarta para 3 en B-25. El Equipo A está en una formación para intentar un field goal. B50 se alinea a menos de una yarda de la línea de scrimmage y en el gap entre el snapper y el guard. El hombro de B50 está alineado con el hombro del snapper. El intento de field goal es convertido. REGLA: Falta en bola viva de B50. El Equipo A puede mantener los tres puntos y declinar la penalidad, o aceptar la penalidad, sin anotación, y tener primera para 10 en B-20. [Citado por 6-3-14]*
- II. *Cuarta para 6 en A-24. El Equipo A está en una formación de patada de scrimmage y ejecuta un punt. B50 está alineado dentro de la moldura del snapper y a menos de una yarda de la línea de scrimmage. El punt rueda fuera de campo en B-40. REGLA: Falta en bola viva de B50. El Equipo A puede aceptar la penalidad y tener cuarta para 1 en A-29, o declinar la penalidad y otorgar la bola al Equipo B, primera para 10 en B-40. [Citado por 6-3-14-a]*
- III. *Cuarta para 7 en B-20. El Equipo A está en una formación para intentar un field goal. Los jugadores de la línea defensiva B55, B57 y B78 están alineados hombro con hombro. B57 está directamente frente al guard derecho A66, mientras que B55 y B78 están en los gaps del hombro izquierdo y derecho de A66, respectivamente. Después del snap, los tres avanzan juntos. (a) Los tres hacen el primer contacto con A66. (b) B55 y B57 hacen contacto con A66, y B78 carga contra el tackle ofensivo derecho. (c) B57 y B78 bloquean a A66, mientras que B55 salta para intentar bloquear la patada. REGLA: (a) Falta. Penalidad de cinco yardas. Si el Equipo A acepta la penalidad, tendrá cuarta para 2 en B-15. (b) y (c) No hay falta. La acción de los jugadores del Equipo B no implica contacto primario contra un solo jugador, por lo que la jugada es legal. [Citado por 6-3-14-b]*
- IV. *Cuarta para 7 en B-20. El Equipo A está en una formación para intentar un field goal. El Equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. Los jugadores de la línea defensiva B55, B57 y B78 están alineados hombro con hombro. B57 está directamente frente al guard derecho A66, mientras que B55 y B78 están en los gaps del hombro izquierdo y derecho de A66, respectivamente. Después del snap, los tres avanzan juntos y hacen el primer contacto con A66. El holder recibe el snap, se levanta y completa un pase al receptor elegible A88, quien es derribado en B-10. REGLA: Falta del Equipo A por formación ilegal. Falta del Equipo B por triple bloqueo contra un jugador de la línea ofensiva. Las faltas se anulan y el down se repite. [Citado por 6-3-14-b]*

SECCIÓN 4. Oportunidad de Recibir una Patada

Interferencia con la Oportunidad

ARTÍCULO 1.

- a. Si un jugador del equipo de retorno, dentro de campo, está posicionado de manera que podría recibir un free kick o una patada de scrimmage que esté más allá de la zona neutral, y existe intento de recepción, se le debe conceder una oportunidad limpia para recibir la patada (AR 6-3-1-III; AR 6-4-1-V, VI, IX).

- b. Es falta por interferencia si, antes de que el retornador toque la bola, un jugador del Equipo A entra en un área definida por el ancho de los hombros del retornador y extendida una yarda hacia el frente. Cuando exista duda, es falta. (AR 6-4-1-X-XIII).
- c. Esta protección termina cuando la patada toca el suelo (Excepción: free kick, Regla 6-4-1-f abajo); cuando cualquier jugador del Equipo B toca sin obtener posesión (muff) una patada de scrimmage más allá de la zona neutral; o cuando cualquier jugador del Equipo B toca sin obtener posesión (muff) un free kick en el campo de juego o en la end zone (**Excepción:** Regla 6-5-1-b). (AR 6-4-1-IV).
- d. Si la interferencia contra un receptor potencial es el resultado de que dicho jugador sea bloqueado por un adversario, no es falta.
- e. Es falta por interferencia si el equipo de patada hace contacto con un receptor potencial antes o al mismo tiempo que este toca la bola por primera vez (AR 6-4-1-II, III, VIII). Cuando exista duda, es falta por interferencia.
- f. Durante un free kick, un jugador del equipo de retorno en posición de recibir la bola tiene la misma protección que en un kick-catch y un fair catch, ya sea que la bola sea pateada directamente desde el tee hacia el aire o pateada directamente al suelo, rebotando una vez y elevándose como si hubiera sido pateada directamente hacia arriba.
- g. Si el contacto por un jugador del Equipo A es considerado falta por targeting (Reglas 9-1-3 y 9-1-4) o cualquier otra falta personal que interfiera con la oportunidad de recibir una patada, la falta se aplicará como interferencia, targeting o falta personal, según corresponda. La penalidad de 15 yardas se aplica desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B, o desde el punto de la falta, a elección del Equipo B.

PENALIDAD: Por falta entre las líneas de gol: Bola del equipo de retorno, primer down 15 yardas desde el punto de la falta por interferencia [S33: KCI]. Por falta en una jugada de free kick detrás de B-25 contra un jugador que haya dado una señal válida de fair catch: Penalizar desde B-25 [S33: KCI]. Por falta detrás de la línea de gol: Conceder touchback al Equipo B y penalizar 15 yardas desde el siguiente punto. Infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DQ].

Approved Ruling 6-4-1

- I. *Un jugador del Equipo A recibe un free kick muy cerca del receptor B25, impidiéndole realizar la recepción. **REGLA:** Interferencia en la recepción de la patada. Penalidad - 15 yardas desde el punto de la falta.*
- II. *Un jugador del Equipo B, a punto de recibir una patada de scrimmage, es derribado antes de que la bola llegue, pero recibe la patada mientras cae. **REGLA:** Interferencia en la recepción de la patada. Penalidad - 15 yardas desde el punto de la falta. Descalificación del jugador del Equipo A si el contacto es flagrante. Si la falta ocurre entre las líneas de gol, la aplicación es desde el punto de la falta y el Equipo B pone la bola en juego mediante un snap; si ocurre detrás de la línea de gol del Equipo B, se concede touchback y se penaliza desde el siguiente punto. El resultado es el mismo si hubiera habido muff o fumble de la patada. El resultado también es el mismo en un intento de field goal no convertido, ya que el Equipo B tocó la bola más allá de la zona neutral. [Citado por 6-4-1-e]*
- III. *Mientras la patada está en vuelo más allá de la zona neutral, A1 permanece detenido o corre entre la patada en vuelo y B1. (a) La bola golpea a A1 mientras B1 está en posición de recibir la patada. (b) B1, en un intento de recibir la bola, choca con A1. **REGLA:** En (a) y (b), interferencia en la recepción de la patada. Penalidad - 15 yardas desde el punto de la falta. [Citado por 6-4-1-e]*
- IV. *Un jugador del Equipo B, intentando recibir una patada (sin señal de fair catch), hace muff de la bola, la cual luego toca a un adversario que no estaba interfiriendo con la oportunidad del receptor cuando este*

- estaba en posición de recibir la patada. **REGLA:** No hay interferencia. En ausencia de una señal de fair catch, la protección contra interferencia con la oportunidad de recibir una patada termina cuando cualquier jugador del Equipo B hace muff en la bola. [Citado por 6-4-1-c]
- V. Un jugador del Equipo A más allá de la zona neutral es el primero en tocar o recibe una patada de scrimmage que ningún receptor podría recibir mientras la bola estaba en vuelo. **REGLA:** Toque ilegal, pero no interferencia. [Citado por 6-4-1-a]
- VI. B25 está detenido en B-35 en posición de recibir un punt. Mientras la bola desciende, A88 pasa corriendo muy cerca del costado de B25, obligando a B25 a ajustar su posición antes de recibir la bola. A88 no hace contacto y no entra en el área de una yarda directamente frente a B25. **REGLA:** Falta de A88 por interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Penalidad – 15 yardas desde el punto de la falta. Aunque B25 recibe la bola, la acción de A88 la obliga a salir de su posición original y, por lo tanto, interfiere con su oportunidad de recibir la patada. [Citado por 6-4-1-a]
- VII. B10 señala un fair catch, hace muff y luego completa la recepción. **REGLA:** Si B10 tiene oportunidad de recibir la bola después del muff, debe tener una oportunidad sin interferencia para completar la recepción. Si B10 recibe el muff de la patada, la bola se vuelve muerta en el punto donde fue tocada por primera vez por él. [Citado por 6-4-1-b]
- VIII. Cuarta para 10 en la línea de yarda 50. B17 está en la yarda 20 del Equipo B en posición de recibir una patada de scrimmage alta del Equipo A. Durante la caída de la bola, A37 hace contacto vigoroso y flagrante con B17 antes de que este toque la bola. A37 no reduce su velocidad ni hace intento alguno de evitar a B17. **REGLA:** Falta personal flagrante del Equipo A, interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Penalidad – 15 yardas desde el punto de la falta. A37 es descalificado. [Citado por 6-4-1-e]
- IX. Bola del Equipo A, cuarta para 10 en la línea de yarda 50. La patada de scrimmage del Equipo A, empujada por el viento, está descendiendo en la línea B-30. B18, partiendo desde B-20, debe desviar su trayectoria para evitar a A92 en la yarda 25 con el fin de realizar la recepción en la yarda 30. **REGLA:** Falta de A92 por interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Penalidad – 15 yardas desde el punto de la falta, que es la yarda 25. [Citado por 6-4-1-a]
- X. El retornador de punt B44 está detenido en B-30 en posición de recibir la patada. A11 corre cubriendo la patada y llega a un punto a menos de una yarda directamente frente a B44 mientras la bola desciende. B44 realiza la recepción sin necesidad de ajustar su posición ni la forma de recibir debido a la presencia de A11, que no deja espacio a B44. **REGLA:** Falta por interferencia con la oportunidad de recibir una patada. A11 entró en el área de una yarda directamente frente al retornador B44. Penalidad – 15 yardas. [Citado por 6-4-1-b]
- XI. El retornador de punt B22 está en B-30 esperando la patada mientras desciende, y su compañero B88 está tres yardas delante de él en B-33. Cubriendo la patada, A44 bloquea legalmente a B88 contra B22 en el momento en que la bola llega a B22. La bola golpea el hombro de B22 y se desvía. El Equipo A recupera en B-25. **REGLA:** Bola del Equipo A, primera para 10 en B-25. Esto no es interferencia con la oportunidad de recibir una patada. La acción de A44 es contra B88, quien no está en posición de recibir la patada, y no contra B22. Por lo tanto, no se considera que A44 haya interferido con la oportunidad de B22 de recibir la patada. El toque de la bola por B22 permite que el Equipo A recupere legalmente. [Citado por 6-4-1-b]
- XII. Cuarta para 5 en A-30. El retornador de punt B22 está en posición de recibir la patada en B-30. No da señal. A88 está a menos de una yarda del costado de B22, pero no hace contacto con él cuando B22 recibe la patada en B-30. B22 es derribado en la yarda B-32. La presencia de A88 no provoca ningún ajuste en la posición ni en la forma en que B22 recibe la patada. **REGLA:** Jugada legal, sin interferencia con la oportunidad de recibir una patada. A88 está a menos de una yarda de B22, pero no directamente frente a él y no afecta su oportunidad de recibir la patada. Bola del Equipo B, primera para 10 en B-32. [Citado por 6-4-1-b]
- XIII. B44 está en posición de recibir un punt en B-25. Mientras la bola aún está muy alta y mucho antes de llegar cerca de B44, A88 corre directamente frente a B44 y a menos de una yarda, pero no está cerca de él cuando la bola llega. B44 recibe el punt y es derribado. **REGLA:** No hay falta. Aunque A88 entra en el

área de una yarda directamente frente al retornador, esto ocurre tan temprano en la acción que no interfiere con la oportunidad de B44 de recibir la patada. [Citado por 6-4-1-b]

SECCIÓN 5. Fair Catch

Muerta donde es recibida

ARTÍCULO 1.

- a. Si un jugador del Equipo B realiza un fair catch, la bola se vuelve muerta donde es recibida y pertenece al Equipo B en ese punto. **(Excepción:** Si un jugador del Equipo B realiza un fair catch de un free kick detrás de la línea de yarda 25 del Equipo B, la bola pertenece al Equipo B en su propia yarda 25. El próximo snap debe realizarse entre las hashmarks, a menos que una posición diferente sobre o entre las hashmarks sea elegida por el equipo que va a poner la bola en juego antes de que el reloj de jugada llegue a 25 segundos o antes de cualquier señal subsecuente de bola lista para jugar. Después de que el reloj de jugada llegue a 25 segundos o de cualquier señal subsecuente de bola lista para jugar, la bola solo puede ser reposicionada después de un timeout de equipo, a menos que sea precedido por una falta del Equipo A o por faltas que se anulen).
- b. Si un jugador del Equipo B realiza una señal válida de fair catch, la oportunidad limpia de recibir el free kick o la patada de scrimmage continúa si ese jugador comete un muff y aún tiene la oportunidad de completar la recepción. Si él (u otro jugador del Equipo B) recibe la patada posteriormente, la bola pertenece al Equipo B en el punto donde el jugador que realizó la señal tocó la bola por primera vez. Esta protección termina cuando la patada toca el suelo. (AR 6-4-1-VII y 6-5-1-I–III)
- c. Las reglas pertinentes al fair catch se aplican únicamente cuando una patada de scrimmage cruza la zona neutral o durante free kicks.
- d. El objetivo de las reglas de fair catch es proteger al receptor que, al usar una señal de fair catch, acepta que él o un compañero no avanzará la bola después de la recepción. (AR 6-5-5-III)
- e. La bola debe ser puesta en juego mediante un snap del equipo de retorno en el punto de la recepción, si la bola es recibida. **(Excepciones:** Reglas 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-c y 8-6-1-b).

Approved Ruling 6-5-1

- I. *Después de una señal válida o inválida, B1 comete muff de un punt y B2, que no realizó señal, recibe la patada. **REGLA:** La bola está muerta cuando B2 la recibe y será colocada en el punto donde B1 la tocó por primera vez. [Citado por 6-5-1-b, 6-5-3-a]*
- II. *B1 tiene un pie fuera de campo cuando realiza una señal válida o inválida. Luego recibe la patada dentro del campo. **REGLA:** No existe ninguna regla que prohíba a un receptor salir del campo durante una patada. La recepción dentro del campo es legal y la bola está muerta. [Citado por 6-5-1-b]*
- III. *Durante un free kick, B21 realiza una señal de fair catch en B-5. B21 comete muff, pero inmediatamente después recupera la bola en B-5. **REGLAS:** No es un fair catch completado. Bola del Equipo B, primera oportunidad y diez en B-5.*

Sin avance

ARTÍCULO 2.

Ningún jugador del Equipo B debe acarrear la bola recibida o recuperada por más de dos pasos en cualquier dirección después de una señal válida o inválida de fair catch realizada por cualquier jugador del Equipo B. (AR 6-5-2-I-III)

PENALIDAD: Falta de bola muerta, delay of game. Cinco yardas desde el próximo punto. [S7 y S21: DOG]

Señales inválidas: Recepción o recuperación

ARTÍCULO 3.

- a. Una recepción después de un señal invalida no es un fair catch, y la bola está muerta donde es recibida o recuperada. (**Excepción:** Durante un free kick, si un receptor del Equipo B realiza cualquier señal con el brazo que no cumpla los requisitos de una señal válida de fair catch y luego recibe la bola detrás de la yarda B-25, la bola pertenece al Equipo B en su propia línea de yarda 25. (AR 6-5-3-VI).
- b. Si la señal ocurre después de la recepción o recuperación, la bola está muerta cuando la señal es dada por primera vez (AR 6-5-1-I).
- c. Las señales inválidas más allá de la zona neutra se aplican únicamente al Equipo B.
- d. Una señal inválida más allá de la zona neutra solo es posible cuando la bola ha cruzado la zona neutra (Regla 2-16-7) (AR 6-5-3-I).

Approved Ruling 6-5-3

- I. *A1 o B1 señala fair catch más allá de la zona neutra durante una patada que no cruza la zona neutra. REGLA: Cualquier señal del Equipo A es ignorada. El equipo B no puede hacer una señal de fair catch porque la bola no cruzó la zona neutra. Sin embargo, la bola está muerta cuando es recibida o recuperada (Reglas 2-8-1-a; 4-1-3-g). (Citado por 6-5-3-c)*
- II. *Durante un free kick, B17 hace una señal inválida de fair catch cerca de la línea lateral, comete muff y la patada sale fuera de campo. REGLA: Bola del Equipo B, primera para 10 en la hash mark. (Citado por 6-2-2)*
- III. *Una patada de scrimmage golpea el suelo más allá de la zona neutra, se eleva en el aire y B1 señala fair catch. REGLA: Señal inválida. La bola está muerta cuando es recuperada. (Citado por 2-8-3-b)*
- IV. *B1 recibe una patada de scrimmage más allá de la zona neutra y luego señala fair catch. REGLA: Señal inválida. La bola está muerta cuando la señal es dada por primera vez. (Citado por 2-8-3-b)*
- V. *La patada de scrimmage del Equipo A está rodando más allá de la zona neutra cuando B17 alerta a sus compañeros para que se alejen de la bola mediante una señal de "apártense". REGLA: Señal inválida. La bola está muerta por regla cuando cualquiera de los equipos la recupera. (Citado por 2-8-3-c)*
- VI. *Mientras un free kick está en el aire, B21 hace un movimiento con el brazo que no cumple los requisitos de una señal válida de fair catch. La bola es recibida por: (a) B21 en B-5; o (b) B44 en B-5. REGLA: La bola está muerta cuando es recibida. (a) Bola del equipo B, primera para 10 en B-25. (b) Bola del Equipo B, primera para 10 en B-5. (Citado por 6-5-3-a)*
- VII. *Mientras un free kick está en el aire, B21 hace una señal en forma de "T" indicando que no va a retornar la patada. La bola es recibida por: (a) B21 en B-5; o (b) B44 en B-5. REGLA: La bola está muerta cuando es recibida. (a) Bola del equipo B, primera para 10 en B-25. (b) Bola del equipo B, primera para 10 en B-5. (Citado por 2-8-3-b)*

Bloqueo o Contacto ilegal

ARTÍCULO 4.

Un jugador del Equipo B que haya realizado una señal válida o inválida de fair catch y que no toque la bola, no puede bloquear ni cometer falta contra un adversario durante ese mismo down (AR 6-5-4-I, II).

PENALIDAD - Free kick: Bola del equipo de retorno, 10 yardas desde el punto de la falta (S40: IBK). Patada de scrimmage: 10 yardas con aplicación post scrimmage kick “PSK” (S40: IBK). Si se comete una falta personal en conjunto con esta acción, la penalidad es de 15 yardas, y los infractores flagrantes deberán ser descalificados (S47: DSQ).

Approved Ruling 6-5-4

- I. *B1 realiza una señal válida o inválida de fair catch y no toca un punt. Mientras la bola no tocada está suelta en el campo de juego, bloquea a un adversario: (a) en el campo de juego, más allá de la zona neutra; o (b) en la end zone de B. REGLA: (a) Si la bola cruza la zona neutra y el equipo B tiene posesión cuando termina el down, el equipo B es penalizado con 10 yardas desde el post scrimmage kick. (b) Safety. El resultado es el mismo que en un intento de field goal no convertido. (Citado por 6-5-4)*
- II. *B1 señala fair catch en la línea de yarda 50 y no toca un punt. Mientras la bola está rodando en la línea B-45, B1 utiliza las manos para empujar a un adversario con el fin de llegar a la bola, y la bola es declarada muerta en posesión del equipo B. REGLA: Penalidad — 10 yardas, con aplicación post scrimmage kick. La bola pertenece al Equipo B (Regla 10-2-3). Citado por 6-5-4*

Sin tackle

ARTÍCULO 5.

Ningún jugador del equipo que patea puede realizar tackle ni bloquear a un adversario que haya completado un fair catch. Únicamente el jugador que realiza la señal de fair catch tiene esta protección (AR 6-5-5-I, III).

PENALIDAD: Falta en bola muerta. Bola del equipo de retorno, 15 yardas desde el próximo punto (S7 y S38: PF-UNR).

Approved Ruling 6-5-5

- I. *B1 y B2 realizan señales. B1 comete muff, y B2 está a punto de recibir la bola cuando A1 lo sujeta y lo derriba. REGLA: No es interferencia, sino holding. Penalidad - 10 yardas desde el punto anterior o desde el punto donde la bola muerta subsecuente pertenece al Equipo B. (Citado por 6-5-5)*
- II. *B22 realiza una señal de fair catch y recibe tackle antes de haber avanzado la bola más de dos pasos. REGLA: Falta del jugador que realizó el tackle. Penalidad - 15 yardas desde el próximo punto.*
- III. *B1 recibe el punt después de que B3 señalara un fair catch. REGLA: La bola está muerta cuando y donde es recibida. B1 no tiene derecho a protección en la recepción, pero sí tiene derecho a la misma protección que se concede después de cualquier bola muerta (Regla 6-5-1-d). (Citado por 6-5-1-d, 6-5-5)*

REGLA 7

Hacer el Snap y Pasar al Bola

SECCIÓN 1. El scrimmage

Comienza con un snap

ARTÍCULO 1.

- a. La bola debe ser puesta en juego mediante un snap legal, a menos que una regla exija un free kick legal.
- b. Ningún jugador debe poner la bola en juego antes de que esté lista para jugar (Regla 4-1-4) (AR 4-1-4-I, II).

PENALIDAD: [a-b] Falta en bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto. [S7 y S19: ISP/IPR].

- c. Un snap de la bola no puede ocurrir en una zona lateral (Regla 2-31-6). Si el punto inicial de cualquier down de scrimmage está en una zona lateral, la bola deberá ser trasladada a la hash mark más cercana.

Shifts y False Starts

ARTÍCULO 2

- a. *Shift*. Después de un huddle (Regla 2-14) o un shift (Regla 2-22-1), y antes del snap, todos los jugadores del Equipo A deben llegar a una pausa total y permanecer estacionarios en sus posiciones, sin movimiento de pies, cuerpo, cabeza o brazos, durante al menos un segundo completo antes del snap (AR 7-1-2-I).
- b. *False start*. Cada una de las siguientes acciones constituye un false start del Equipo A si ocurre antes del snap, después de que la bola esté lista para jugar, y cuando todos los jugadores estén en formación de scrimmage:
 - 1. Cualquier movimiento de uno o más jugadores que simule la acción del snap, incluyendo un cambio abrupto de posición de uno o más jugadores que simule el inicio de la jugada.
 - 2. Que el snapper se mueva hacia otra posición.
 - 3. Que un jugador de línea restringido (Regla 2-27-4) mueva su(s) mano(s) o realice cualquier movimiento súbito.

Excepciones:

- (a) No es false start si un jugador de línea del Equipo A reacciona inmediatamente cuando es amenazado por un jugador del Equipo B en la zona neutra (Regla 7-1-5-a-2) (AR 7-1-3-V).
- (b) No es false start si el snapper retira sus manos de la bola, siempre que no simule el inicio de una jugada (Regla 7-1-3-a-3).
- 4. Que un jugador ofensivo realice cualquier movimiento rápido y súbito antes del snap, incluyendo, pero no limitado a:

- (a) Un jugador de línea mover su pie, hombro, brazo, cuerpo o cabeza en un movimiento rápido y súbito en cualquier dirección.
- (b) El snapper mover o ajustar la bola, mover el pulgar o los dedos, flexionar los codos, sacudir la cabeza, o hundir los hombros o las caderas.
- (c) El quarterback realizar cualquier movimiento rápido y súbito que simule el inicio de la jugada.
- (d) Un back simula recibir la bola mediante cualquier movimiento rápido y súbito que simule el inicio de la jugada (AR 7-1-3-VI).
- 5. Que el equipo ofensivo no llegue a una pausa de un segundo antes del snap, después de que la bola esté lista para jugar (AR 7-1-2-IV). Esto constituye un shift ilegal que se convierte en false start.

Approved Ruling 7-1-2

- I. *Después de un huddle o un shift, todos los jugadores del Equipo A se detienen y permanecen estacionarios durante un segundo. Luego, antes del snap, dos o más jugadores cambian simultáneamente de posición. REGLA: Los 11 jugadores del Equipo A deben volver a detenerse durante un segundo completo antes del snap; de lo contrario, se comete una falta de bola viva en el momento del snap por shift ilegal. Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior (Regla 2-22-1). (Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-a)*
- II. *Diez jugadores del Equipo A se mueven mientras A1 permanece estacionario. Luego, A1 comienza a moverse hacia atrás antes de que haya transcurrido un segundo y ocurre el snap. REGLA: Si A1, que se movió, no se detuvo junto con los demás jugadores del Equipo A durante un segundo antes del snap, se comete una falta de bola muerta en el momento del snap por false start. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. (Citado por 2-22-1-a)*
- III. *Después de que los jugadores del Equipo A se detienen durante un segundo, el end A88 corre abierto y se detiene, y antes de que transcurra un segundo, el back A36 comienza a moverse hacia atrás. REGLA: Legal. Sin embargo, si el back A36 comienza a moverse antes de que el end A88 se haya detenido, el movimiento simultáneo de dos jugadores constituye un shift, y todos los jugadores del Equipo A deben permanecer estacionarios durante un segundo antes del snap (Regla 2-22-1). (Citado por 2-22-1-a)*
- IV. *El Equipo A está en una ofensiva no-huddle y se desplaza hacia la línea cuando la bola queda lista para jugar. Aunque algunos jugadores se establecen en sus posiciones y se detienen, al menos un jugador no se detiene y permanece en movimiento cuando la bola es puesta en juego mediante un snap. REGLA: Falta de bola muerta, shift ilegal que se convierte en false start. El Equipo A no cumplió con la regla del segundo antes del snap. El árbitro debe detener la jugada y penalizar al Equipo A con cinco yardas. (Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-b-5)*

Exigencias para el Equipo de Ataque (Ofensiva) – Antes del Snap

ARTÍCULO 3

Cada una de las siguientes situaciones (a–d) constituye una falta de bola muerta. Los árbitros deben hacer sonar el silbato y no permitir que la jugada continúe. Después de que la bola esté lista para jugar y antes del snap:

- a. *Snapper (Regla 2-27-8):*
 - 1. No puede moverse a una posición diferente, ni tener ninguna parte de su cuerpo en o más allá de la zona neutral;
 - 2. No puede levantar la bola, moverla más allá de la zona neutral ni simular el inicio de la jugada;

3. Puede quitar su(s) mano(s) de la bola, siempre que no simule el inicio de la jugada.
- b. *Marcas de Nueve Yardas:*
1. Cada sustituto del Equipo A debe haber estado entre las marcas de nueve yardas. Los jugadores del Equipo A que participaron en la jugada anterior deben haber estado entre las marcas de nueve yardas después de esa jugada y antes del siguiente snap (AR 3-3-4-I).
 2. Todos los jugadores del Equipo A deben haber estado entre las marcas de nueve yardas después de un timeout de equipo, timeout por lesión, timeout de medios o al final de un período.
- c. *Encroachment:*
- Una vez que el snapper esté establecido, ningún otro jugador del Equipo A puede estar en o más allá de la zona neutral. (**Excepciones:** (1) Sustitutos y jugadores que estén saliendo del campo; (2) Jugadores del equipo ofensivo en una formación de patada de scrimmage que rompan la zona neutral con su(s) mano(s) para señalar adversarios.
- d. *False Start:*
- Ningún jugador del Equipo A puede cometer un false start (Regla 7-1-2-b) ni hacer contacto con un adversario (AR 7-1-3-III).

PENALIDAD [a–d]: Falta de bola muerta - Cinco yardas desde el próximo punto. [S7 y S19: FST/ENC]

Approved Ruling 7-1-3

- I. *A21 está legalmente alineado en la punta de la línea de scrimmage junto a A88, que está en posición de tres apoyos. El Equipo A se detiene por un segundo mientras A21 y A88 permanecen en esas posiciones. A21 se mueve a una posición legal en el backfield y se detiene. Luego A88 se mueve a una posición más abierta en la línea. REGLA: Legal, siempre que tanto A21 como A88 estén estacionarias en el momento del snap (Reglas 2-22-1 y 7-1-4).*
- II. *A21 está legalmente en la punta de la línea de scrimmage junto a A88, que está en posición de jugador de línea restringido. El Equipo A se detiene por un segundo cuando A21 deja la línea y entra en motion hacia el backfield. A88 se mueve a una posición más abierta en la línea. REGLA: A88 puede romper su posición de tres apoyos, ya que ahora está en la punta de la línea de scrimmage, pero el Equipo A debe detenerse nuevamente por un segundo antes del snap para que la jugada sea legal (Regla 7-1-4). (Citado por: 2-22-1-a, 7-1-4-c)*
- III. *Antes del snap, 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, se mueve intencionalmente para hacer contacto con B71. REGLA: Falta del Equipo A, false start. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto.*
- IV. *El snapper A1 levanta o mueve la bola hacia adelante antes del movimiento hacia atrás del snap. B2 golpea la bola, que queda suelta, y B3 la recupera. REGLA: Falta del Equipo A, snap ilegal. La bola permanece muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto (Regla 4-1-1). (Citado por 4-1-1)*
- V. *A66, un jugador de línea restringido entre la snapper y el jugador de la punta de la línea, o A72, jugador restringido en la punta de la línea de scrimmage:*
 1. *Levanta una o ambas manos del suelo inmediatamente al ser amenazada por B1, que está en la zona neutral. REGLA: Sonar el silbato inmediatamente. Falta de bola muerta del Equipo B, offside. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto.*
 2. *Levanta una o ambas manos del suelo debido a un movimiento inicial de B1, que (a) no entra en la zona neutral, o (b) entra en la zona neutral pero no amenaza la posición de A66 o A72. REGLA: En*

ambos casos, sonar el silbato inmediatamente. Falta de bola muerta del Equipo A, false start. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto.

Nota: Antes del snap, un jugador del Equipo B que entra en la zona neutral puede amenazar como máximo a tres jugadores de la línea del Equipo A. Si entra directamente hacia un jugador de línea, ese jugador y los dos adyacentes son considerados amenazados. Si entra hacia un gap entre dos jugadores de línea, solo esos dos son considerados amenazados. Jugadores adyacentes son aquellos que están a dos yardas o menos entre sí.

- VI. *A80 en la punta de la línea, un jugador interior de la línea ofensiva no restringido o un back, se equivoca en la cuenta del snap y realiza un movimiento casual que no es abrupto, rápido ni brusco, y que no simula el inicio de la jugada. REGLA: No hay falta del Equipo A. (Citado por: 7-1-2-b-4-d)*

Exigencias para el Equipo de Ataque (Ofensiva) – En el Momento del Snap

ARTÍCULO 4.

La violación de cualquiera de las siguientes (a–c) es una falta con la bola viva; se permite que la jugada continúe.

- a. *Formación:* En el momento del snap, el Equipo A debe estar en una formación que cumpla las siguientes exigencias:
 1. Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.
 2. Todos los jugadores deben ser jugadores de línea o backs (Regla 2-27-4) (AR 7-1-4-IX).
 3. Al menos cinco jugadores de línea deben usar camisetas numeradas entre 50 y 79 (**Excepción:** cuando el snap es desde una formación de patada de scrimmage, ver el punto 5 abajo).
 4. No más de cuatro jugadores pueden ser backs (AR 7-1-4-III).
 5. En una formación de patada de scrimmage (Regla 2-16-10), en el momento del snap, el Equipo A puede tener menos de cinco jugadores de línea numerados entre 50 y 79, sujetos a las siguientes condiciones (AR 7-1-4-VII):
 - a) Todo jugador de línea que no esté numerado entre 50 y 79 y que sea inelegible por posición se convierte en excepción a la regla de numeración cuando la snapper está establecido.
 - b) Todo jugador en esta excepción a la regla de numeración debe estar en la línea y no puede estar en la punta de la línea. De lo contrario, el Equipo A comete una falta por formación ilegal.
 - c) Todo jugador en esta excepción a la regla de numeración permanece como excepción durante toda la down y permanece inelegible, a menos que se vuelva elegible de acuerdo con la Regla 7-3-5 (pase hacia adelante tocado por un árbitro o por un jugador del Equipo B).Las condiciones de 5(a) a 5(c) dejan de aplicarse si, antes del snap, termina un período o se concede un timeout a cualquier equipo o por el referee.
- b. *Jugador en Movimiento (Motion)*
 1. Un back puede estar en movimiento, pero no en dirección a la línea de gol adversaria (AR 7-1-4-I, II, X).

2. Un jugador en movimiento no puede comenzar desde la línea de scrimmage, a menos que primero se convierta en back y se detenga completamente.
 3. Un jugador en movimiento en el momento del snap debe haber cumplido la regla de un segundo; es decir, no puede comenzar su movimiento antes de que cualquier shift haya finalizado (Regla 2-22-1-c).
- c. Shift ilegal: En el momento del snap, el Equipo A no puede ejecutar un shift ilegal (Regla 7-1-2-a) (AR 7-1-3-I, II).

PENALIDAD [a-c]: Falta en bola viva - Cinco yardas desde el punto anterior [S19 o S20: ILF/ILM/ISH]. Para faltas en bola viva que ocurran en o después del inicio del snap durante jugadas de patadas de scrimmage que no sean field goals: Cinco yardas desde el punto anterior o, si la patada cruza la zona neutral, cinco yardas desde el punto donde la subsiguiente bola muerta pertenece al Equipo B.

Approved Ruling 7-1-4

- I. A30, alineado legalmente como back, inicia un motion legal. Luego gira de manera que sigue legalmente en motion, pero de frente a su línea de scrimmage usando un movimiento de “paso lateral”. En el momento del snap, A30 está ligeramente inclinado hacia adelante a la altura de la cintura y continúa su movimiento de “paso lateral” o está “corriendo en el lugar”. **REGLA:** Jugada legal.
- II. A30, alineado legalmente como back, inicia un motion legal. Luego gira de manera que sigue legalmente en motion, pero de frente a su línea de scrimmage usando un movimiento de “paso lateral”. En el momento del snap, A30, todavía detrás de la zona neutral, se está moviendo ligeramente hacia adelante desde la cintura hacia arriba, o su “paso lateral” se ha orientado levemente en dirección a la línea de scrimmage. **REGLA:** Falta en bola viva en el momento del snap por motion ilegal. Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior.
- III. La formación del Equipo A en el momento del snap incluye solamente 10 jugadores: cinco jugadores en la línea de scrimmage numerados entre 50 y 79, un jugador en la línea usando el número 82, y cuatro jugadores en el backfield. **REGLA:** La formación es legal, ya que el Equipo A no tiene más de cuatro jugadores en el backfield y tiene el número requerido de jugadores (cinco) en la línea usando números entre 50 y 79.
- IV. Equipo A, en cuarta para 8, envía dos sustitutos numerados 21 y 33 al campo de juego como excepción a la numeración obligatoria, y estos se posicionan legalmente en la línea de scrimmage entre los jugadores de las puntas de la línea. Después del snap de la bola, un jugador del Equipo A, ubicado 15 yardas detrás de la scrimmage en formación de patada, lanza un pase legal hacia adelante a un receptor elegible para una ganancia de 10 yardas. **REGLA:** Jugada legal. **NOTA:** La misma jugada en una formación de field goal es legal. [Citado por 1-1-1-b-2]
- V. A33, una excepción a la numeración obligatoria, asume posición en la línea de scrimmage al lado del end A88. Antes del snap, A88 se mueve a una posición en el backfield y el flanker del lado opuesto de la línea se mueve a una posición de end. **REGLA:** Formación ilegal. Dado que A33 ahora es un end, está en una posición ilegal en el momento del snap (falta con la bola viva). Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior. [Citado por 1-1-1-b-2]
- VI. A33, una excepción a la numeración obligatoria, asume una posición en la línea de scrimmage a la izquierda de la snapper A85, quien está en la punta de la línea. Todos los demás jugadores del Equipo A en la línea están a la izquierda de A33. Tras la pausa de un segundo, todos los jugadores en la línea, excepto A85, realizan legalmente un shift hacia el otro lado de la bola, quedando A33 ahora posicionado como end. **REGLA:** Si el snap ocurre con A33 en esta posición, hay falta por formación ilegal. A33 no puede

ser end (estar en la punta de la línea) en el momento del snap. Penalidad: Cinco yardas desde el punto anterior. [Citado por 1-1-1-b-2]

- VII. *En B-45, el Equipo A se alinea con la snapper A88 en la punta derecha de la línea. Los jugadores de línea a su izquierda están numerados 56, 63, 77, 22, 79 y 25. Hay cuatro jugadores en el backfield. A44 está a diez yardas detrás de la snapper, y los otros backs están delante de él, hacia la izquierda, a algunas yardas detrás de la scrimmage. No hay jugador en posición de holder para un place kick. Después del snap, A44 completa un pase a la snapper A88 para touchdown. Esto ocurre: a) en primer o segundo down; b) en tercer o cuarto down. **REGLA:** Como hay solo cuatro jugadores de línea numerados entre 50 y 79, la legalidad de la jugada depende de que el Equipo A esté en una formación de patada de scrimmage. Una de las exigencias para dicha formación es que “sea obvio que una patada puede ser intentada”. a) Formación ilegal: en primera y segunda down es muy improbable que un equipo intente un punt, por lo tanto, no es obvio que una patada será intentada. b) Jugada legal: touchdown. (Regla 2-16-10)*
- VIII. *En cuarta down, el Equipo A se alinea con A11 a diez yardas detrás de la snapper. Los otros tres backs están abiertos, todos fuera de la tackle box. Solo cuatro jugadores de línea del Equipo A usan uniformes con números entre 50 y 79. A11 recibe el pase hacia atrás del snapper con el Equipo A en esta formación. **REGLA:** Formación legal y formación de patada de scrimmage. El Equipo A puede colocar todos los backs en un lado del campo hacia donde el pateador pretende patear, si así lo desea (Regla 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a]*
- IX. *El Equipo A se alinea con seis jugadores en la línea de scrimmage, cinco de los cuales están numerados entre 50 y 79. Un séptimo jugador, A88, está en la posición normal de end, pero está alineado con pies y hombros a 45 grados respecto de la línea de scrimmage. Los otros cuatro jugadores están claramente en el backfield. El snap ocurre con el Equipo A en esta formación. **REGLA:** Falta con la bola viva, formación ilegal. Todos los jugadores del Equipo A deben ser jugadores de línea o backs; A88 no es ni uno ni otro.*
- X. *A30, alineado como back, inicia un motion en dirección a la línea de gol adversaria. Una yarda detrás de la línea de scrimmage gira y continúa en motion, pero de frente a la lateral, moviéndose paralelamente a la scrimmage. En el momento del snap, A30 está en motion una yarda detrás de la scrimmage. **REGLA:** Jugada legal. (Citado por: 7-1-4-b-1)*

Exigencias para el Equipo de Defensa

ARTÍCULO 5.

Las exigencias para el Equipo B (defensa) son las siguientes:

- a. Cada una de las siguientes (1–5) es una falta en bola muerta. Los Árbitros deben hacer sonar el silbato y no permitir que la jugada continúe. Después de que la bola esté lista para jugar y antes del snap:
 1. Ningún jugador puede tocar la bola, excepto cuando esta sea movida ilegalmente como se indica en la Regla 7-1-3-a-1, ni ningún jugador puede hacer contacto con un adversario o interferir de cualquier otra forma en sus acciones. (AR 7-1-5-I, II)
 2. Ningún jugador puede entrar en la zona neutral amenazando a un jugador de línea adversario y causando su reacción inmediata, ni cometer cualquier otro offside en bola muerta. (Reglas 2-18-2 y 7-1-2-b-3 – Excepciones) (AR 7-1-3-V y AR 7-1-5-III)
 3. Ningún jugador puede cruzar la zona neutral y, sin hacer contacto, continuar su avance contra cualquier back.

PENALIDAD [1–3]: Falta en bola muerta, offside. Cinco yardas desde el próximo punto. [S18: DOF]

4. Ningún jugador alineado a una yarda de la línea de scrimmage (en posición estacionaria o no) puede hacer movimientos rápidos, bruscos o acciones exageradas que simulen el snap y que no sean parte de los movimientos normales de un jugador defensivo, en una clara tentativa de provocar una falta del ataque (false start). (AR 7-1-5-IV)

5. Ninguna persona sujeta a las reglas puede usar palabras o señales que confundan a los adversarios mientras estos se preparan para poner la bola en juego. Ninguna persona sujeta a las reglas puede emitir señales defensivas que simulen el sonido o la cadencia del snap, o que interfieran con las señales de inicio del ataque. Los términos “move” y “stem” están reservados exclusivamente para la cadencia defensiva y no pueden ser utilizados por el ataque. El ataque puede usar una “palmada” (clap) como señal de inicio de la jugada, y esta señal no puede ser utilizada por la defensa. (AR 7-1-5-V)

PENALIDAD [4–5]: Falta en bola muerta, retraso de juego. Cinco yardas desde el próximo punto. [S21: DOD]

b. Cuando inicia el snap

1. Ningún jugador puede estar en o más allá de la zona neutral en el momento del snap.
2. Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.

PENALIDAD: Falta en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. [S18: DOF]

Approved Ruling 7-1-5

- I. La snapper A1 levanta la bola antes de pasarla hacia atrás. B2 golpea la bola y B3 la recupera. **REGLA:** Falta en bola muerta del Equipo A, snap ilegal. La bola permanece muerta porque no fue puesta en juego mediante un snap legal. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. El Equipo A mantiene la posesión de la bola. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. La snapper A1 inicia el snap legalmente, pero B2 golpea la bola antes de que A1 complete el snap, y B3 recupera la bola. **REGLA:** Falta del Equipo B y la bola permanece muerta. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. El Equipo B no puede tocar la bola hasta que esta haya sido puesta en juego mediante un snap legal. El Equipo A retiene la posesión. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Antes del snap, un jugador del Equipo B cruza la zona neutral y, sin hacer contacto, continúa su avance pasando por detrás de un jugador de línea del Equipo A y directamente en dirección a la quarterback o pateador. **REGLA:** Un jugador del Equipo B que se encuentra del lado del Equipo A de la zona neutral y se mueve en una ruta directa hacia la quarterback o pateador, mientras este está protegido por un jugador de la línea ofensiva, es considerado como interferencia con la formación del Equipo A. Penalidad: Falta del Equipo B, offside. Bola muerta. Cinco yardas desde el próximo punto. [Citado por 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. El linebacker B56 está estacionario a menos de una yarda más allá de la zona neutral. Mientras el ataque está cantando sus señales de snap, B56 simula un avance hacia la línea en un claro intento de inducir un false start del ataque. **REGLA:** Falta en bola muerta, delay of juego. Penalidad: Cinco yardas desde el próximo punto. [Citado por 7-1-5-a-4]
- V. 3.ª y 2 en B-45. El Equipo A está en formación y el snap es inminente. La quarterback está en shotgun y usa una palmada para dar la señal del snap. (a) Un jugador del Equipo B; (b) un entrenador del Equipo B, da una palmada, provocando que la snapper haga el snap. **REGLA:** Falta en bola muerta, retraso de juego por señales desconcertantes [S21] tanto en (a) como en (b). El Equipo A tendrá 1.ª y 10 en B-40. La regla cubre tanto a jugadores como a entrenadores que usen señales desconcertantes para provocar un false start del ataque. [Citado por 7-1-5-a-5]

Entregar la Bola hacia Adelante

ARTÍCULO 6.

Ningún jugador puede entregar la bola hacia adelante, excepto durante una down de scrimmage y **antes de que ocurra un cambio de posesión de equipo**, de acuerdo con lo siguiente:

- a. Un back del Equipo A puede entregar la bola hacia adelante a otro back únicamente si ambos están detrás de su línea de scrimmage y el jugador que entrega la bola hacia adelante no ha tenido todo su cuerpo más allá de la zona neutral mientras tenía posesión de la bola.
- b. Un back del Equipo A, estando detrás de su línea de scrimmage, puede entregar la bola hacia adelante a un compañero que estaba alineado en su línea de scrimmage en el momento del snap, siempre que dicho compañero: Haya abandonado su posición en la línea mediante un movimiento de ambos pies que lo coloque de frente a su propia línea de gol; y Se encuentre al menos dos yardas detrás de su línea de scrimmage en el momento de recibir la bola. (AR 7-1-6-l)

PENALIDAD: Cinco yardas desde el punto de la falta; además pérdida de down si la falta es del Equipo A y ocurre antes de un cambio de posesión durante una down de scrimmage. [S35 y S9: IFH]

Approved Ruling 7-1-6

- l. *El jugador elegible A83 está alineado en la punta de su línea de scrimmage, junto al snapper, en una formación "T" desequilibrada. El quarterback A10 recibe un snap mano a mano e inmediatamente entrega la bola a A83. **REGLA:** Si el movimiento de la bola es hacia adelante y esta deja la mano de A10 antes de ser tocada por A83, se trata de un pase legal hacia adelante. A83 puede haber girado lo suficiente como para recibir un pase hacia atrás o un handoff (legal); sin embargo, si la acción ocurre inmediatamente después del snap, es poco probable que un handoff haya tenido tiempo de cumplir con los requisitos de "giro" y "dos yardas detrás de la línea". [Citado por 7-1-6-b]*

Bola Soltada Intencionalmente

ARTÍCULO 7.

Un jugador del Equipo A no puede avanzar una bola que haya sido soltada intencionalmente en la proximidad de la snapper.

PENALIDAD Cinco yardas desde el punto anterior y pérdida de down. [S19 y S9: IPR]

SECCIÓN 2. Pase hacia Atrás y Fumble

Durante bola viva

ARTÍCULO 1.

Un portador de la bola puede entregar o pasar la bola hacia atrás en cualquier momento, excepto para lanzar la bola fuera del campo con el propósito de conservar tiempo.

PENALIDAD: Cinco yardas desde el punto de la falta; además pérdida de down si la falta es del Equipo A y ocurre antes de un cambio de posesión durante una down de scrimmage. (AR 3-4-3-III) [S35 y S9: IBP]

Recibido o Recuperado

ARTÍCULO 2.

- a. Cuando un pase hacia atrás o un fumble es recibido o recuperado por cualquier jugador dentro del campo, la bola permanece viva. (AR 2-23-1-I)

Excepciones:

1. Regla 8-3-2-d-5 (fumble del Equipo A durante el try).
 2. En cuarto down, antes de un cambio de posesión de equipo, cuando un fumble del Equipo A es recibido o recuperado por cualquier jugador del Equipo A distinto del que sufrió el fumble, la bola se vuelve muerta. Si la recepción o recuperación ocurre más allá del punto del fumble, la bola regresa al punto del fumble. Si ocurre detrás del punto del fumble, la bola queda en el punto de la recepción o recuperación.
- b. Cuando un pase hacia atrás o un fumble es recibido o recuperado simultáneamente por jugadores de equipos adversarios, la bola se vuelve muerta y pertenece al equipo que tenía la posesión por última vez. (Excepción: Regla 7-2-2-a- Excepciones)

Después del Snap de la Bola

ARTÍCULO 3.

Ningún jugador de línea del ataque puede recibir un snap mano a mano.

PENALIDAD: Falta con la bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior. [S19: IPR]

Fuera de Campo

ARTÍCULO 4.

- a. Cuando un pase hacia atrás o un fumble sale de campo entre las líneas de gol: (AR 7-2-4-II)
1. Más allá del punto del pase o del fumble: La bola pertenece al equipo que perdió la posesión, en el punto donde ocurrió el pase o fumble.
 2. Detrás del punto del pase o del fumble: La bola pertenece al equipo que perdió la posesión, en el punto donde la bola salió de campo.
- b. Detrás o más allá de la línea de gol: Cuando un fumble o pase hacia atrás sale de campo detrás o más allá de la línea de gol, el resultado es safety o touchback, dependiendo del ímpetu y la responsabilidad. (Reglas 8-5-1, 8-6-1 y 8-7) (AR 7-2-4-I, AR 8-6-1-I y AR 8-7-2-I)

Approved Ruling 7-2-4

- i. *B20 intercepta un pase hacia adelante legal: (a) en su end zone; (b) en su línea de yarda 3, y su momentum lo lleva a la end zone; o (c) en el campo de juego y retrocede a su end zone (sin momentum). En cada caso, B20 sufre un fumble en la end zone y la bola rueda hacia adelante y sale de campo en la*

línea de yarda 2 del Equipo B. REGLA: La bola pertenece al Equipo B en el punto del fumble (end zone del Equipo B): (a) touchback; (b) bola del Equipo B en la yarda 3; (c) safety. (Reglas 8-5-1 y 8-6-1) [Citado por 7-2-4-c, 8-5-1-a, 8-6-1-a]

- II. *En segundo down, A1 sufre un fumble y la bola rebota en el suelo. B2 recupera la bola mientras está en el aire y cae fuera de campo: (a) más allá del punto del fumble; o (b) detrás del punto del fumble. REGLA: (a) Bola del Equipo A en el punto del fumble. (b) Bola del Equipo A en el punto donde la bola cruzó la lateral (Reglas 4-2-4-d y 7-2-4). (Citado por 4-2-4-d, 7-2-4-a)*

En Reposo

ARTÍCULO 5.

Cuando un pase hacia atrás o un fumble queda en reposo dentro del campo de juego y ningún jugador intenta recuperarlo, la bola se vuelve muerta y se aplica lo siguiente:

- a. Si la bola queda más allá del punto del pase o del fumble, la bola pertenece al equipo que realizó el pase o sufrió el fumble, en el punto donde ocurrió el pase o el fumble.
- b. Si la bola queda detrás del punto del pase o del fumble, la bola pertenece al equipo que realizó el pase o sufrió el fumble, en el punto de la bola muerta.

SECCIÓN 3. Pase hacia Adelante

Pase hacia Adelante Legal

ARTÍCULO 1.

El Equipo A puede realizar un pase hacia adelante durante cada down de scrimmage, antes de que ocurra un cambio de posesión de equipo, siempre que el pase sea lanzado desde un punto en o detrás de la zona neutral.

Approved Ruling 7-3-1

- I. *1.ª y 10 en A-25. El QB A12 está en formación shotgun y el receptor A80, alineado del lado largo del campo, entra en motion en dirección a A12 antes del snap. En el snap, A80 corre hacia A12 para un jet sweep. A12 suelta la bola en el aire y A80 (a) recibe la bola mientras cruza por delante de A12 y avanza hasta salir del campo en A-40, o (b) hace un muff y deja caer la bola al suelo. REGLA: Esta acción de la bola por A12 se considera un pase hacia adelante legal, a menos que sea clara y obviamente hacia atrás: (a) Pase hacia adelante completo a A80 y la carrera resulta en primer down para el ataque. (b) Cuando la bola toca el suelo, se determina como pase hacia adelante incompleto y la jugada está muerta. [Citado por 7-3-1]*
- II. *1.ª y 10 en A-25. El QB A12 está en formación shotgun y el receptor A80, alineado del lado largo del campo, entra en motion en dirección a A12 antes del snap. En el snap, A80 corre hacia A12 para un jet sweep. A12 suelta la bola en el aire, pero es un fake jet sweep y A80 pasa sin tocar la bola. A12 recibe la bola y: (a) avanza por el campo hasta salir en A-40, o (b) lanza un pase hacia adelante a A88, que recibe la bola en A-40 y cae al suelo. REGLA: Esta acción de la bola por A12 se considera un pase hacia adelante legal, a menos que sea clara y obviamente hacia atrás: (a) La recepción del pase por A12 es legal y el avance resulta en primer down para el ataque. (b) La recepción del pase por A12 es legal, pero el pase de A12 a A88 es el segundo pase hacia adelante durante la misma jugada y es un pase hacia adelante ilegal según la Regla 7-3-2-d. [Citado por 7-3-1, 7-3-2-d]*

Pase hacia Adelante Ilegal

ARTÍCULO 2.

Un pase hacia adelante es ilegal si:

- a. Es lanzado por un jugador del Equipo A cuyo cuerpo completo esté más allá de la zona neutral cuando suelta la bola.
- b. Es lanzado por un jugador del Equipo B.
- c. Es lanzado por un jugador del Equipo A después de un cambio de posesión entre equipos durante la jugada.
- d. Es el segundo pase hacia adelante del Equipo A durante la misma jugada. (AR 7-3-1-II)
- e. Es lanzado desde o detrás de la zona neutral después de que la bola, en posesión de un jugador, haya estado más allá de la zona neutral.

PENALIDAD [a-e] – Cinco yardas desde el punto de la falta; además, pérdida de down si la falta es del Equipo A y ocurre antes de un cambio de posesión durante una jugada de scrimmage (AR 3-4-3-IV y AR 7-3-2-II) [S35 y S9: IFP].

- f. El pasador hacia adelante, para conservar tiempo, lanza la bola directamente al suelo (1) después de que la bola ya haya tocado el suelo; o (2) no inmediatamente después de obtener control de la bola.
- g. El pasador hacia adelante, para conservar tiempo, lanza la bola hacia adelante a un área donde no hay ningún receptor elegible del Equipo A (AR 7-3-2-II-VII).
- h. El pasador hacia adelante, para evitar pérdida de yardas, lanza la bola hacia adelante a un área donde no hay ningún receptor elegible del Equipo A (AR 7-3-2-I).

(Excepción: No es falta si el pasador hacia adelante está o estuvo fuera de la tackle box y lanza la bola de manera que cruce o aterrice más allá de la zona neutral o de la zona neutral extendida (Regla 2-19-3), o habría cruzado la zona neutral si no hubiera sido tocado por el Equipo B (AR 7-3-2-VIII-IX, XIII). Esto se aplica únicamente al jugador que recibió el snap o el pase hacia atrás resultante del snap, y que no intercambia la posesión con otro jugador antes de lanzar un pase hacia adelante).

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

Approved Ruling 7-3-2

- I. *El quarterback A10, que no está fuera de la tackle box y está intentando salvar yardas, intencionalmente lanza un pase desesperado hacia adelante que termina incompleto donde no hay ninguna jugador elegible del Equipo A. **REGLA:** Intentional grounding. Penalidad – Pérdida de down en el punto de la falta. El reloj corre en el snap (Regla 3-3-2-d-4), a menos que se aplique la Regla 3-4-4. [Citado por 7-3-2-h]*
- II. *Quedando más de un minuto para el final de cualquier período, A10 no logra localizar un receptor libre. Para conservar tiempo, lanza un pase hacia adelante que termina incompleto donde ningún jugador elegible del Equipo A tenía una oportunidad razonable de recibirlo. **REGLA:** Pase hacia adelante ilegal, intentional grounding. Penalidad – Pérdida de down en el punto de la falta. El reloj corre en la señal de bola lista para jugar (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- III. *En un tercer down cerca del final de cualquier tiempo, el posible holder del field goal A4 hace muff del snap y A4 o el posible pateador A3 recupera la bola e inmediatamente lo lanza hacia adelante al suelo. **REGLA:** Pase hacia adelante ilegal por intentional grounding; no es un intento válido de conservar tiempo.*

- Penalidad – Pérdida de down en el punto de la falta. Opción de sustracción de 10 segundos para el Equipo B (Regla 3-4-4). El reloj corre en la señal de bola lista para jugar (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3) si se acepta la sustracción. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- IV. *Un snap pasa por encima de la cabeza del quarterback A12, que está en formación shotgun. A12 recupera la bola e inmediatamente lo lanza hacia adelante al suelo. **REGLA:** Pase hacia adelante ilegal por intentional grounding; no es un intento válido de conservar tiempo. Penalidad –Pérdida de down en el punto de la falta. El reloj corre en la señal de bola lista para jugar (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- V. *En un tercer down cerca del final de cualquier tiempo, A1 hace muff del snap. A1 o A4 toma la bola, antes de que haya tocado el suelo, e inmediatamente lo lanza hacia adelante al suelo. **REGLA:** Jugada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- VI. *En una tercera oportunidad cerca del final de cualquier período, A1 —posicionado siete yardas detrás de la snapper— recibe el snap e inmediatamente lanza la bola hacia adelante al suelo. **REGLA:** Jugada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- VII. *Con segundos restantes en el segundo periodo y la bola lista para jugar, el Equipo A se alinea rápidamente y ejecuta el snap legal para el quarterback A12, quien lanza la bola hacia adelante directamente al suelo. La formación del Equipo A no era legal en el momento del snap. Cuando la bola se vuelve muerta, el reloj de juego tiene dos segundos. **REGLA:** Formación ilegal. Penalidad – Cinco yardas desde el punto previo. El reloj corre en el snap. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]*
- VIII. *El quarterback A10 corre hacia una banda y está fuera de la tackle box cuando lanza un pase hacia adelante legal que es tocado por un jugador de la línea defensiva y cae detrás de la zona neutral. **REGLA:** Jugada legal. Sin el toque, la bola habría aterrizado más allá de la zona neutral, por lo que A10 cumplió con el espíritu de la regla. [Citado por 7-3-2-h]*
- IX. *Tercera y 5 en A-40. El QB A12 retrocede para pasar. Bajo fuerte presión, lanza un pase hacia atrás al back A22, que lleva la bola fuera de la tackle box. A punto de ser derribado, A22 en la yarda A-35 lanza un pase hacia adelante que cruza la zona neutral y cae en un área a 20 yardas del receptor elegible del Equipo A más cercano. **REGLA:** Falta por intentional grounding. La excepción de la tackle box solo se aplica al jugador que controla el snap o el pase hacia atrás resultante del snap. Pérdida de down en el punto de la falta. Cuarta y 10 en A-35 (Regla 7-3-2-h-Excepción). [Citado por 7-3-2-h]*
- X. *El quarterback A12 está en shotgun. Hace muff del pase hacia atrás del snapper y la bola es recibida por A63 dentro de la tackle box. Bajo fuerte presión, A63 sale de la tackle box y lanza un pase hacia adelante incompleto más allá de la línea de scrimmage. **REGLA:** Jugada legal. A63 controló el pase hacia atrás resultante del snap (Regla 7-3-2-h-Excepción). [Citado por 7-3-2-h]*
- XI. *Segunda y 10 en A-40. En formación shotgun, A11 recibe el pase hacia atrás del snapper y entrega la bola al back A44. A44 avanza algunos pasos hacia la scrimmage y luego lanza un pase hacia atrás a A11, que todavía está dentro de la tackle box. Evitando tacleadas, A11 corre fuera de la tackle box y, al no poder encontrar un receptor libre, en A-35 lanza la bola a un área donde no hay ninguna elegible, y la bola cae fuera del campo más allá de la zona neutral. **REGLA:** Pase ilegal hacia adelante. Pérdida de down en A-35; tercera y 15. A11 pierde el derecho a deshacerse de la bola legalmente porque renunció a la posesión de la bola antes del pase.*
- XII. *Tercera y 10 en A-30. El quarterback A11 retrocede para pasar. A punto de ser derribado en A-20, lanza un pase hacia adelante a un área donde no hay receptor elegible. El tackle A77 recibe el pase en A-28 y es derribado en A-32. **REGLA:** Pase ilegal hacia adelante. Pérdida de down en el punto del pase. Cuarta y 20 en A-20. Esto es “intentional grounding” ya que A11 lanzó la bola a un área donde no había receptor elegible del Equipo A. Obsérvese que no es toque ilegal de A77 porque la regla de toque ilegal se aplica solo a pases hacia adelante legales (Regla 7-3-11).*
- XIII. *El quarterback A11 retrocede para pasar y corre fuera de la tackle box. Sufre un fumble y la bola golpea el suelo y regresa a su mano. Luego lanza un pase hacia adelante, y la bola cae más allá de la zona neutral*

en un área donde no hay receptor elegible con oportunidad de recibir el pase. **REGLA:** Jugada legal, ya que A11 no intercambié la posesión de la bola con otro jugador.

Elegibilidad para Tocar un Pase hacia Adelante Legal

ARTÍCULO 3.

- a. Las reglas de elegibilidad se aplican durante un down en la cual se lance un pase hacia adelante legal.
- b. Todos los jugadores del Equipo B son elegibles para tocar o recibir un pase.
- c. En el momento del snap, los siguientes jugadores del Equipo A son elegibles:
 1. Cada jugador de línea que esté en la punta de la línea de scrimmage y que no esté usando un número entre 50 y 79.
 2. Cada back, usando un número que no sea entre 50 y 79.
- d. Un jugador elegible del Equipo A pierde su elegibilidad cuando sale de campo. (Regla 7-3-4) (A.R. 7-3-9-III)

Elegibilidad Perdida por Salida de Campo

ARTÍCULO 4.

Ningún receptor elegible del Equipo A que salga de campo y regrese al campo durante un down puede tocar un pase hacia adelante legal dentro del campo de juego o en las end zones o mientras esté en el aire, hasta que el pase sea tocado por un adversario o por un árbitro (AR 7-3-4-I, II, IV). (**Excepción:** Esto no se aplica a un receptor originalmente elegible del Equipo A que regrese inmediatamente al campo después de haber sido forzado fuera de campo por contacto de un adversario (AR 7-3-4-III). Si toca un pase antes de regresar al campo, es un pase incompleto (Regla 7-3-7) y no es falta por toque ilegal).

PENALIDAD: Pérdida de down desde el punto anterior [S16 y S9: ITP].

Approved Ruling 7-3-4

- I. El jugador elegible A88 sale voluntariamente del campo, regresa y es el primer jugador en tocar un pase hacia adelante legal. Este toque de A88 ocurre en la end zone del Equipo B. **REGLA:** Toque ilegal. Penalidad – Pérdida de down en el punto anterior. [Citado por 7-3-4]
- II. El jugador elegible A88 sale voluntariamente del campo durante un down en la cual se lanza un pase hacia adelante legal. Regresa al campo de juego, pero no toca la bola y sufre holding por parte de un adversario antes de que la bola sea tocada por cualquier jugador. **REGLA:** No es interferencia de pase – A88 no es elegible para recibir un pase hacia adelante legal. Penalidad – 10 yardas desde el punto anterior y primer down automático. [Citado por 7-3-4]
- III. El wide receiver A88 es bloqueado fuera del campo por B1 y corre 20 yardas antes de regresar al campo de juego. A88 recibe un pase legal en la end zone del Equipo B. **REGLA:** Falta por toque ilegal debido a que A88 no regresó inmediatamente al campo. Penalidad – Pérdida de down en el punto anterior. [Citado por 7-3-4]
- IV. El receptor elegible A44 está corriendo una ruta de pase cerca de la lateral. Mientras un pase hacia adelante legal viene en su dirección, accidentalmente pisa la línea lateral, salta, hace muff del pase mientras está en el aire, regresa al suelo dentro del campo, asegura la bola y aterriza sobre sus rodillas

dentro del campo con la bola firmemente controlada. **REGLA:** Pase incompleto. A44 tocó la bola inicialmente mientras estaba en el aire y, por lo tanto, fuera de campo, ya que no se había restablecido dentro del campo (Regla 2-27-15). [Citado por 7-3-4]

Elegibilidad Ganada o Recuperada

ARTÍCULO 5.

Cuando un jugador del Equipo B o un referee toca un pase hacia adelante legal, todos los jugadores se vuelven elegibles (AR 7-3-5-I).

Approved Ruling 7-3-5

- I. *El Equipo B toca un pase hacia adelante legal cerca de la lateral mientras A1, originalmente un receptor elegible, está fuera de campo. A1 regresa al campo y toca el pase. REGLA: Jugada legal. El toque del Equipo B hizo que todos los jugadores fueran elegibles durante el resto del down. [Citado por 7-3-5]*

Pase Completo

ARTÍCULO 6.

Cualquier pase hacia adelante es completo cuando es recibido por un jugador del equipo que pasa que esté dentro del campo, y la bola continúa en juego a menos que el pase sea completado dentro de la end zone adversaria o que el pase sea recibido simultáneamente por jugadores adversarios. Si un pase hacia adelante es recibido simultáneamente por jugadores adversarios dentro del campo, la bola se vuelve muerta y pertenece al equipo que pasa (Reglas 2-4-3 y 2-4-4) (AR 2-4-3-III y AR 7-3-6-I-VIII).

Approved Ruling 7-3-6

- I. *Dos jugadores adversarios reciben un pase hacia adelante legal mientras ambos están en el aire, y ambos regresan al suelo dentro de campo al mismo tiempo. REGLA: Recepción simultánea; la bola se concede al equipo pasador (Regla 2-4-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]*
- II. *Dos jugadores adversarios reciben una bola mientras ambos están en el aire, y un jugador regresa al suelo dentro de campo antes que el otro. REGLA: No es recepción simultánea. El pase hacia adelante legal es completado o interceptado por el jugador que primero regresó al suelo (Regla 2-2-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]*
- III. *Un jugador dentro de campo y en el aire recibe un pase hacia adelante legal. Mientras aún está en el aire, sufre tackle de un adversario y es claramente sujetado por un momento antes de ser cargado en cualquier dirección. Luego cae dentro o fuera de campo con la bola. REGLA: Pase completado. La bola se vuelve muerta en la yarda donde el receptor/interceptor fue sujetado de manera que le impidió regresar inmediatamente al suelo (Regla 4-1-3-p). [Citado por 4-1-3-p, 7-3-6]*
- IV. *El receptor A80 en el aire recibe un pase hacia adelante legal en su línea de yarda 30. Mientras aún está en el aire, recibe tackle de B40 y es llevado hacia adelante hasta la línea de yarda 34 del Equipo A, donde es derribado. REGLA: Bola del Equipo A en su línea de yarda 34 (Regla 5-1-3-a). [Citado por 7-3-6]*
- V. *El receptor A80 en el aire recibe un pase hacia adelante legal en su línea de yarda 30. Mientras aún está en el aire, recibe tackle de B40 y es llevado hacia atrás hasta la línea de yarda 26 del Equipo A, donde la bola se vuelve muerta. REGLA: Bola del Equipo A en la línea de yarda 30 (Regla 5-1-3-a, Excepción). [Citado por 5-1-3-a-2, 7-3-6]*
- VI. *A86 es bloqueado legalmente fuera de campo por B18 en la línea de yarda 2 del Equipo B. A86, mientras intenta un retorno inmediato al campo de juego, salta desde fuera de campo y, en el aire, recibe el pase*

- hacia adelante legal de A16. Aterriza en la end zone del Equipo B completando la recepción. REGLA: Pase incompleto. A86 no se restableció dentro de campo antes de tocar el pase y, por lo tanto, estaba fuera de campo (Regla 2-27-15). [Citado por 7-3-6]*
- VII. *B33 salta desde dentro de campo y está en el aire cuando recibe el pase hacia adelante legal del Equipo A. Completa la interceptación cayendo (a) en el campo de juego o (b) en la end zone del Equipo B, y luego es derribado. REGLA: B33 es un portador de la bola hasta que pierda la posesión o la bola se vuelva muerta por regla. (a) Primera y 10 para el Equipo B. (b) Touchback (Reglas 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e y 7-3-4). [Citado por 7-3-6]*
- VIII. *Mientras está en el aire y dentro de campo, el receptor elegible A89 batea un pase hacia adelante que va en dirección a: (a) el receptor elegible A80, que recibe el pase; o (b) B27, que intercepta el pase. REGLA: Jugada legal, y la bola permanece viva tanto en (a) como en (b). A89 bateo un pase hacia adelante (Reglas 2-4-3, 2-11-3 y 9-4-1-a). [Citado por 7-3-6]*
- IX. *El receptor A85 en el aire atrapa un pase hacia adelante y, en el proceso de caer, toca el suelo primero con su pie izquierdo mientras cae al suelo dentro de campo. Inmediatamente después de tocar el suelo, la bola se vuelve suelta y toca el suelo. REGLA: Pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener control de la bola mientras cae al suelo en el proceso de completar la recepción.*
- X. *El receptor A85 en el aire atrapa un pase hacia adelante y, en el proceso de caer, entra en contacto con el suelo primero con su pie izquierdo mientras cae al suelo dentro de campo. Inmediatamente después de tocar el suelo, la bola se vuelve suelta, pero nunca toca el suelo antes de que él recupere el control. REGLA: Recepción. Si el receptor está dentro de campo y está cayendo al suelo y pierde control, mientras el jugador permanezca dentro de campo y la bola no toque el suelo, es un pase completado. (Citado por: 2-4-3-b)*
- XI. *El receptor A85 en el aire atrapa un pase hacia adelante y, en el proceso de caer, entra en contacto con el suelo primero con su pie izquierdo dentro de campo mientras cae al suelo fuera de campo. Inmediatamente después de tocar el suelo, la bola se vuelve suelta. REGLA: Pase incompleto independientemente de que la bola toque o no el suelo, debido a que el receptor está fuera de campo. (Citado por: 2-4-3-b)*
- XII. *El receptor A85 se estira en la línea de yarda 2 del Equipo B y atrapa un pase hacia adelante y va al suelo solo mientras intenta completar la recepción. Cuando A85 cae al suelo en la end zone, la bola inmediatamente se vuelve suelta y cae al suelo. REGLA: Pase incompleto. Cualquier receptor que caiga al suelo solo en el proceso de realizar una recepción debe mantener control de la bola cuando toca el suelo. (Citado por: 2-4-3-b)*
- XIII. *El receptor A85 está en el aire y dentro de campo en la end zone y atrapa un pase hacia adelante, pero mientras está en el aire es golpeado por un defensor, lo que provoca que A85 caiga al suelo. Inmediatamente al tocar el suelo, la bola se vuelve suelta y golpea el suelo. REGLA: Pase incompleto. Un receptor en el aire que recibe contacto antes de completar todos los requisitos de una recepción aún debe mantener control de la bola después de tocar el suelo. (Citado por: 2-4-3-b)*
- XIV. *El elegible A80 está en el aire cuando recibe un pase hacia adelante legal. Asegura la bola firmemente con sus manos y, al regresar al suelo, la punta de la bola toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. A80 mantiene control firme de la bola y esta no se mueve durante esa acción. Luego las rodillas de A80 tocan el suelo y él mantiene control de la bola. REGLA: Pase completo. (Citado por: 2-4-3-b)*
- XV. *El elegible A80 está en el aire cerca de la lateral cuando recibe un pase hacia adelante legal. Mientras va al suelo de frente al campo de juego, la punta de su pie (a) claramente arrastra en el suelo dentro de campo antes de que caiga fuera de campo; (b) toca el suelo dentro de campo y luego su talón desciende sobre la línea lateral en un acto continuo. Mantiene firme control de la bola en ambos casos. REGLA: (a) Pase completo. (b) Pase incompleto. El movimiento continuo de toque punta-talón es parte de un único proceso y, por interpretación, aterrizó fuera de campo, por lo tanto, no ejecutó una recepción. (Citado por: 2-4-3-b)*

Pase Incompleto

ARTÍCULO 7.

- a. Cualquier pase hacia adelante es incompleto si la bola está fuera de campo por regla (Regla 4-2-3) o toca el suelo sin ser firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador salta y recibe el pase, pero aterriza inicialmente sobre o fuera de una línea delimitadora, a menos que su avance haya sido impedido dentro del campo de juego o end zone (Regla 4-1-3-p) (AR 2-4-3-III y AR 7-3-7-I).
- b. Cuando un pase legal hacia adelante es incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto anterior.
- c. Cuando un pase ilegal hacia adelante es incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto del pase (**Excepción:** Si el Equipo B declina la penalidad por pase ilegal lanzado desde la end zone, la bola debe ponerse en juego en el punto anterior) (AR 7-3-7-II–III).

Approved Ruling 7-3-7

- I. *Un jugador toca un pase hacia adelante legal (a) mientras está en contacto con una línea delimitadora; (b) mientras está en el aire después de haber saltado desde fuera de campo. REGLA: En (a) y (b) la bola está fuera de campo, el pase es incompleto y el down cuenta. El jugador pierde su elegibilidad cuando sale de campo (Reglas 2-27-15, 4-2-3-a y 7-3-3). [Citado por 7-3-7-a]*
- II. *Cuarta y 9 en la línea de yarda 6 del Equipo A. A1 comete intentional grounding en un pase hacia adelante desde su end zone para evitar pérdida de yardas. REGLA: El Equipo B puede aceptar la penalidad por un safety. Si declina la penalidad, es bola del Equipo B, primera y gol en A-6. [Citado por 7-3-7-c]*
- III. *Tercera y 9 en la línea de yarda 6 del Equipo A. A1 lanza un segundo pase hacia adelante desde su end zone. B2 intercepta y es derribado en la línea de yarda 20. REGLA: El Equipo B puede aceptar la penalidad que resulta en un safety, o el resultado de la jugada, manteniendo la bola para un primer down en la línea de yarda 20 del Equipo A. [Citado por 7-3-7-c]*

Contacto Ilegal e Interferencia de Pase

ARTÍCULO 8.

- a. Durante una down en la cual un pase hacia adelante legal cruza la zona neutra, el contacto ilegal de jugadores del Equipo A y del Equipo B está prohibido desde el momento del snap hasta el momento en que la bola sea tocada por cualquier jugador o árbitro (AR 7-3-8-II).
- b. La interferencia de pase de ataque es el contacto de un jugador del Equipo A más allá de la zona neutra que interfiera con un jugador del Equipo B, durante una jugada de pase hacia adelante legal en la cual el pase hacia adelante cruza la zona neutra. Es responsabilidad del jugador ofensivo evitar a los adversarios. No es interferencia de pase de ataque (AR 7-3-8-IV-VI, X, XIII, XV, XVI):
 1. Cuando, después del snap, un jugador inelegible del Equipo A avanza inmediatamente y hace contacto con un adversario en un punto no más de una yarda más allá de la zona neutra y mantiene el contacto por no más de tres yardas más allá de la zona neutra (AR 7-3-10-II).
 2. Cuando dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y legítimo de alcanzar, recibir o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen derechos iguales a la bola (AR 7-3-8-IX).

3. Cuando el pase está en vuelo y dos o más jugadores elegibles están en el área donde pueden recibir o interceptar el pase y un jugador ofensivo en esa área impide a un adversario, y el pase no es atrapable.

PENALIDAD: 15 yardas desde el punto anterior [S33: OPI].

- c. La interferencia de pase de defensa es el contacto más allá de la zona neutra por un jugador del Equipo B cuya intención de impedir a un adversario elegible sea evidente y pueda impedir que el adversario tenga la oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable. En caso de duda, un pase hacia adelante legal es atrapable. La interferencia de pase de defensa ocurre solamente después de que se lance un pase hacia adelante legal (AR 7-3-8-VII, VIII, XI, XII).

No es interferencia de pase de defensa (AR 7-3-8-III y 7-3-9-III):

1. Cuando, después del snap, jugadores adversarios avanzan inmediatamente y establecen contacto entre sí en un punto dentro de una yarda más allá de la zona neutra.
2. Cuando dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y legítimo de alcanzar, recibir o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen derechos iguales a la bola (AR 7-3-8-IX).
3. Cuando un jugador del Equipo B hace contacto legal con un adversario antes de que el pase sea lanzado (AR 7-3-8-III, X).
4. Cuando durante una down en la cual un potencial pateador del Equipo A, en formación de patada de scrimmage, simula una patada de scrimmage lanzando la bola en un pase alto y largo y hay contacto de un jugador del Equipo B que normalmente sería interferencia de pase.

PENALIDAD: Bola del Equipo A en el punto de la falta, primer down, si la falta ocurre a menos de 15 yardas del punto anterior. Si la falta ocurre a 15 yardas o más del punto anterior, bola del Equipo A, primer down, 15 yardas desde el punto anterior [S33: DPI].

Quando el snap ocurre entre la línea de yarda B-17 y la línea de yarda B-2, y el punto de la falta es en o dentro de la línea de yarda 2, la penalidad desde el punto anterior debe colocar la bola en la línea de yarda 2, primer down (AR 7-3-8-XIV).

Ninguna aplicación de penalidad desde fuera de la línea de yarda 2 puede colocar la bola dentro de la línea de yarda 2 (Excepción: en el Try cuando el snap sea en o más allá de la línea de yarda 3, Regla 10-2-5-b).

Si el punto anterior es en o dentro de la línea de yarda 2, primer down en la mitad de la distancia entre el punto anterior y la línea de gol (Regla 10-2-6, Excepción)

Approved Ruling 7-3-8

- I. *B33, defendiendo un pase hacia adelante legal más allá de la zona neutra, está de espaldas a la bola y agita los brazos frente al rostro del elegible A88, pero no hace contacto. **REGLA:** Sin falta. No hay interferencia de pase de defensa si no hay contacto. [Citado por 7-3-9-f]*
- II. *El wide receiver A80, 15 yardas más allá de la zona neutra, da la espalda a la zona neutra. El pasador lanza la bola sobre las manos de A80, que están extendidas sobre su cabeza. La bola pasa por encima del receptor (pase no atrapable) cuando B2 hala a A80 de la facemask y lo derriba. **REGLA:** Falta personal (Regla 9-1-12-a), no es interferencia de pase. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior. Primera y 10 para el Equipo A. Los infractores flagrantes deben ser descalificados. [Citado por 7-3-8-a]*

- III. A83, un wide receiver a 10 yardas del jugador de línea interior más cercano, corre una ruta slant hacia el centro del campo. Antes de que la bola sea lanzada, B1 lo bloquea legalmente y lo derriba. **REGLA:** Legal, a menos que el bloqueo haya sido debajo de la cintura (Regla 9-1-6). [Citado por 7-3-8-c]
- IV. En el momento del snap, A88 está en el extremo de la línea de scrimmage a 10 yardas de la posición del tackle, y A44 está en el backfield, cuatro yardas hacia adentro. Justo antes de que el pasador del Equipo A suelte la bola, A88 hace contacto con B1 cinco yardas más allá de la zona neutra. El pase es lanzado a A44, quien se ha movido hacia adelante y hacia afuera del punto donde A88 hizo contacto con B1. **REGLA:** Falta del Equipo A, interferencia de pase de ataque. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior. [Citado por 7-3-8-b]
- V. Antes de que la bola sea lanzada, el wide receiver A88 se mueve cuatro yardas más allá de la zona neutra directamente frente a la defensora B1. En ese punto, B1 empuja a A88, quien usa sus manos para hacer contacto con B1. **REGLA:** Falta del Equipo A, interferencia de pase de ataque, si el pase hacia adelante legal cruza la zona neutra. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior. [Citado por 7-3-8-b]
- VI. Antes de que la bola sea lanzada, el wide receiver A88 corre un slant hacia adentro donde B1 intenta bloquearlo. A88 usa sus manos para empujar a B1 lejos. **REGLA:** Falta del Equipo A, interferencia de pase de ataque, si el pase hacia adelante legal cruza la zona neutra. Si el contacto inicial de B1 fue debajo de la cintura, el Equipo B también cometió falta y las faltas en bola viva se Cancelan.
- VII. A88, un receptor abierto, corre una ruta de 10 yardas y corta en ángulo de 90 grados hacia la línea lateral. Después de que la bola es lanzada, B2 hace contacto con A88 mediante tackle, bloqueo, agarre o empujón antes de que A88 toque la bola en un pase hacia adelante atrapable. **REGLA:** Falta del Equipo B, interferencia de pase de defensa. Penalidad – Punto de la falta y primer down. [Citado por 7-3-8-c]
- VIII. El tight end A80 corre 10 yardas hacia la secundaria y corta en dirección a los postes. B1 está un paso detrás y hacia el exterior cuando se recupera. Después de que el pase hacia adelante legal ha sido lanzado, B1 hace contacto con A80 mediante tackle, bloqueo, agarre o empujón mientras la bola pasa por encima de las manos extendidas de A80. **REGLA:** Falta del Equipo B por interferencia de pase de defensa. Penalidad – Punto de la falta y primera down si la infracción ocurrió a menos de 15 yardas del punto anterior; penalidad de 15 yardas desde el punto anterior y primera down si la falta ocurrió a 15 yardas o más más allá de la zona neutra. [Citado por 7-3-8-c]
- IX. A88 y B2 están corriendo cerca uno del otro antes o después de que la bola haya sido lanzada. A88 o B2, o ambos, caen cuando sus pies se enredan. Ningún jugador cometió tripping intencionalmente. **REGLA:** Sin falta. [Citado por 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. Antes de que el pase sea lanzado, el wide receiver A88 y la defensora B1 corren hombro a hombro y lado a lado 15 yardas más allá de la zona neutra. A88 está más cerca de la línea lateral y B1 más cerca de la hash mark. A88 corta hacia adentro. B1 no se mueve y A88 colisiona con él. **REGLA:** Sin falta porque la bola aún no ha sido lanzada. [Citado por 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. El wide receiver A88 y la defensora B1 corren hombro a hombro y lado a lado 15 yardas más allá de la zona neutra. A88 está más cerca de la línea lateral y B1 más cerca de la hash mark. Se lanza un pase hacia adelante legal en dirección a los postes. Mientras la bola está en el aire, A88 corta hacia adentro en dirección al pase atrapable. B1 no se mueve ni intenta ir hacia el pase, y A88 colisiona con él. **REGLA:** Falta del Equipo B, interferencia de pase de defensa. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior y primera down. [Citado por 7-3-8-c]
- XII. El slot back A44 corre una ruta 25 yardas más allá de la zona neutra en dirección al pylon de la línea de gol. La safety B1 está posicionado entre A44 y el pylon cuando la bola es lanzada. B1 claramente reduce su velocidad y colisiona con A44 antes de que el pase atrapable toque el suelo. **REGLA:** Falta del Equipo B, interferencia de pase de defensa. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior y primera down. [Citado por 7-3-8-c]
- XIII. El tight end A80 cruza la formación en una ruta de pase a una profundidad de 25 yardas donde hace contacto con el safety B1 antes o después de que la bola haya sido lanzada. El wide receiver A88, alineado en el lado opuesto del tight end en el momento del snap, cruza detrás del contacto entre A80 y B1 y recibe

- el pase hacia adelante legal. **REGLA:** Falta del Equipo A, interferencia de pase de ataque. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior.*
- XIV. *Cuarta y gol para el Equipo A en la línea de yarda 5 del Equipo B. El pase hacia adelante legal del Equipo A resulta incompleto, pero el Equipo B comete interferencia de pase en su línea de yarda 1 o en su end zone. **REGLA:** Primera y gol para el Equipo A en la línea de yarda 2 del Equipo B. [Citado por 7-3-8-Penalidad]*
- XV. *A80 y B60 intentan recibir un pase hacia adelante lanzado hacia la posición de A80, quien está más allá de la zona neutra. El pase es alto y determinado como no atrapable. Mientras la bola pasa sobre su cabeza, A80 empuja a B60 en el pecho. **REGLA:** No es interferencia de pase de ataque. [Citado por 7-3-8-b]*
- XVI. *En un pase hacia adelante legal más allá de la zona neutra, A80 y B60 intentan recibir el pase lanzado hacia la posición de A80. A14, quien no está intentando recibir el pase, bloquea a B65 más allá de la zona neutra antes de que el pase haya sido lanzado o mientras el pase no atrapable está en vuelo. **REGLA:** Falta del Equipo A, interferencia de pase de ataque. Penalidad – 15 yardas desde el punto anterior. [Citado por 7-3-8-b]*

Interferencia de Pase – Resumen

ARTÍCULO 9.

- a. Tanto el Equipo A como el Equipo B pueden interferir legalmente con adversarios detrás de la zona neutra.
- b. Los jugadores de cualquier equipo pueden interferir legalmente con adversarios más allá de la zona neutra después de que el pase haya sido tocado (AR 7-3-9-I).
- c. Los jugadores defensivos pueden hacer contacto legal con adversarios que hayan cruzado la zona neutra si dichos adversarios no están en posición de recibir un pase hacia adelante atrapable.
 1. Las infracciones que ocurren durante un down en la cual un pase hacia adelante cruza la zona neutra son interferencia de pase únicamente si el receptor tiene oportunidad de recibir un pase hacia adelante atrapable.
 2. Las infracciones que ocurren durante un down en la cual un pase hacia adelante no cruza la zona neutra son infracciones de la Regla 9-3-4 y se penalizan desde el punto anterior.
- d. Las reglas de interferencia de pase se aplican solamente durante una down en la cual un pase hacia adelante legal cruza la zona neutra (Reglas 2-19-3 y 7-3-8) (AR 7-3-9-II).
- e. El contacto del Equipo B con un receptor elegible que implique una falta personal que interfiera con la recepción de un pase atrapable puede considerarse tanto como interferencia de pase como falta personal con penalidad de 15 yardas, aplicada desde el punto anterior. La Regla 7-3-8 es específica sobre contactos durante un pase. Sin embargo, si la interferencia involucra un acto que normalmente resultaría en descalificación, el jugador que cometió la falta será descalificado del juego.
- f. Es necesario que haya contacto físico para establecer la interferencia (AR 7-3-8-I).
- g. Cada jugador tiene derechos territoriales, y el contacto accidental se considera “intento de alcanzar (...) el pase” según la Regla 7-3-8. Si adversarios que están más allá de la línea colisionan mientras se mueven hacia el pase, habrá falta por uno o ambos jugadores solamente si existe intención evidente de impedir al adversario. Es interferencia de pase únicamente si está involucrado un pase hacia adelante atrapable.

- h. Las reglas de interferencia de pase no se aplican después de que el pase haya sido tocado en cualquier lugar dentro del campo por un jugador en el campo, o haya tocado a un árbitro. Si un adversario sufre falta, la penalidad será por la falta y no por interferencia de pase (AR 7-3-9-I).
- i. Después de que el pase haya sido tocado, cualquier jugador puede ejecutar un bloqueo legal durante el resto del vuelo del pase.
- j. Hacer tackle o sujetar a un receptor, o cualquier otro contacto intencional antes de que toque el pase, es evidencia de que el adversario está ignorando la bola y, por lo tanto, es ilegal.
- k. Hacer tackle o atropellar a un receptor cuando un pase hacia adelante es claramente demasiado corto o demasiado largo es ignorar la bola y es ilegal. Esto no es interferencia de pase, sino una infracción de la Regla 9-1-12-a, que tiene penalidad de 15 yardas desde el punto anterior más primer down. Los infractores flagrantes deben ser descalificados.

Approved Ruling 7-3-9

- I. *Se produce un muff o toque, por cualquier equipo, de un pase hacia adelante legal más allá de la zona neutra, o el pase toca a un árbitro. Luego, mientras el pase aún está en vuelo, el Equipo A o el Equipo B sujeta o de otra manera comete una falta contra un adversario elegible que está más allá de la zona neutra. REGLA: Las reglas de interferencia no se aplican después de que el pase haya sido tocado. Penalizar como falta ocurrida durante bola suelta. Penalidad – 10 o 15 yardas desde el punto anterior (Regla 9-3-4). [Citado por 7-3-9-b, h]*
- II. *En un pase hacia adelante legal detrás de la zona neutra, el elegible A1 tiene posición sobre B1 y está a punto de tocar el pase cuando B1 empuja a A1 y el pase resulta incompleto. REGLA: Legal. Las reglas de interferencia no se aplican detrás de la zona neutra (Reglas 7-3-9-d, 9-1-5 Excepción 4 y 9-3-6 Excepción 5).*
- III. *Corriendo una ruta cerca de la línea lateral, A88 pisa la línea lateral inmediatamente antes de que el defensor salte hacia él y golpee la bola hacia el suelo. REGLA: No es interferencia de pase. A88 se volvió inelegible cuando salió de campo (Regla 7-3-3). [Citado por 7-3-3-d, 7-3-8-c]*

Inelegible Más Allá de la Zona Neutra

ARTÍCULO 10. Ningún jugador originalmente inelegible puede estar o haber estado más de tres yardas más allá de la zona neutra hasta que un pase hacia adelante legal que cruce la zona neutra haya sido lanzado. Un jugador infringe esta regla si cualquier parte de su cuerpo está más allá del límite de tres yardas (**Excepción:** Si el pasador está deshaciéndose legalmente de la bola y esta cae cerca o más allá de la línea lateral). (AR 7-3-10-I-II).

PENALIDAD: Cinco yardas desde el punto anterior [S37: IDP].

Approved Ruling 7-3-10

- I. *El liniero inelegible A70 corre más de tres yardas más allá de la zona neutra y no hace contacto con ningún adversario. Rodea el flanco y regresa a través de la zona neutra antes de que A10 lance un pase hacia adelante legal que cruza la zona neutra. REGLA: Inelegible más allá de la scrimmage. Penalidad – Cinco yardas desde el punto anterior. [Citado por 7-3-10]*
- II. *El liniero inelegible A70 hace contacto con un adversario a menos de una yarda de la zona neutra. A70 lleva a B4 a más de tres yardas más allá de la zona neutra y luego regresa a través de la zona neutra antes de que A1 lance un pase hacia adelante legal que cruza la zona neutra. REGLA: Falta del Equipo A, inelegible más allá de la scrimmage o interferencia de pase de ataque. Penalidad – Cinco yardas desde el punto anterior o 15 yardas desde el punto anterior (Regla 7-3-8-b). [Citado por 7-3-8-b-1]*

- III. *Primera y 10 en A-37. El inelegible A70 evita al defensor después del snap y avanza campo adelante. Cuando el pasador suelta la bola, la parte superior del casco de A70 está rompiendo el plano de A-40. El pase cruza la zona neutra y cae incompleto en B-39. **REGLA:** Falta, inelegible más allá de la zona neutra. Alguna parte del cuerpo de A70 estaba más de tres yardas más allá de la zona neutra cuando el pase fue lanzado. [Citado por 7-3-10]*

Toque Ilegal

ARTÍCULO 11. Ningún jugador originalmente inelegible puede, mientras esté en el campo, tocar intencionalmente un pase hacia adelante legal hasta que este haya tocado a un adversario o a un árbitro (AR 5-2-3-I, AR 7-3-2-XII y AR 7-3-11-I-II).

PENALIDAD: Cinco yardas desde el punto anterior, pérdida de down [S16 y S9: ITP].

Approved Ruling 7-3-11

- I. *Al final de un tiempo, el quarterback A10, que no ha salido de la tackle box, lanza un pase desesperado para salvar yardas intencionalmente, que cae incompleto después de que el inelegible A58 toca la bola en un intento de recibir el pase. **REGLA:** Falta por intentional grounding. No hay falta por toque ilegal, ya que el pase es ilegal. Penalidad – Pérdida de down en el punto del pase. El reloj inicia al snap (Reglas 3-3-2-d-4 y 7-3-2-h). La Regla 3-4-4 se aplica si hay menos de dos minutos en el reloj del juego. Si el período termina, no se extiende. [Citado por 7-3-11]*
- II. *El Equipo A hace snap en A-10. A10 retrocede y lanza un pase hacia adelante al inelegible A70 que, mientras está en su end zone: (a) toca la bola intentando recibir el pase y este resulta incompleto; (b) recibe el pase y es derribado en la end zone; o (c) recibe el pase y es derribado después de avanzar hasta su línea de yarda 3. **REGLA:** (a) El Equipo B puede aceptar la penalidad de cinco yardas desde el punto anterior, que incluye pérdida de down. (b) La bola queda muerta en la end zone con ímpetu del Equipo A, y el Equipo B puede elegir el safety o la penalidad desde el punto anterior con pérdida de down. (c) Cinco yardas desde el punto anterior con pérdida de down. El down cuenta si la penalidad es rechazada y el punto de bola muerta es más ventajoso para el Equipo B que la penalidad. **[NOTA:** (a), (b) y (c) pueden constituir intentional grounding dependiendo de la ubicación de un jugador elegible del Equipo A o de la posición de A10 cuando la bola fue lanzada] (Regla 10-1-1-b). Si se concede intentional grounding, no hay toque ilegal. [Citado por 7-3-11]*

Faltas Personales y Conducta Antideportiva del Equipo B Durante una Jugada de Pase Hacia Adelante Legal

ARTÍCULO 12.

Las penalidades por falta personal y conducta antideportiva del Equipo B cometidas durante una jugada de pase hacia adelante legal completo se aplican desde el final de la última carrera cuando esta termine más allá de la zona neutra. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hay cambio de posesión durante el down, la penalidad se aplica desde el punto anterior (Regla 9-1-Penalidad) (AR 7-3-12-I, AR 9-1-2-III).

Approved Ruling 7-3-12

- I. *A11 lanza un pase hacia adelante en dirección a A88. Durante la jugada, el defensive end B88 recibe pañuelo por golpear la cabeza de A79. El pase a A88 es: (a) completo para ganancia de 10 yardas hasta A-30, donde A88 es derribado; (b) incompleto o interceptado. **REGLA:** (a) La penalidad se aplica desde A-*

- 30; primera y 10 para el Equipo A en A-45. (b) La penalidad se aplica desde el punto anterior; primera y 10 para el Equipo A en A-35. (Regla 9-1-Penalidad) [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]
- II. Segunda y diez en A-20. A11 lanza un pase hacia adelante buscando a A88. Durante el pase, el defensive end B88 comete conducta antideportiva. El pase a A88 es: (a) completo para 10 yardas hasta A-30, donde A88 es derribado; (b) incompleto o interceptado. **REGLA:** (a) La penalidad se aplica desde el final de la carrera, que es en A-30, otorgando primera y 10 para el Equipo A en A-45; (b) La penalidad se aplica desde el punto anterior, otorgando primera y 10 para el Equipo A en A-35. (Regla 9-2-1-Penalidad)

REGLA 8

Anotación

SECCIÓN 1. Valores de las Anotaciones

Jugadas de Anotación

ARTÍCULO 1.

El valor de la puntuación en las jugadas de anotación será: (AR 8-3-2-IX)

Touchdown	6 puntos
Field goal	3 puntos
Safety (puntos otorgados al equipo adversario)	2 puntos
Touchdown durante try	2 puntos
Field goal durante try	1 punto
Safety durante try (puntos otorgados al adversario)	1 punto

Juegos Abandonados

ARTÍCULO 2.

El marcador de un juego abandonado, o un juego suspendido que posteriormente resulte en abandono, será: Equipo Ofendido – 1, Adversario – 0. Si el equipo ofendido está adelante en el momento del abandono, el marcador se mantiene (Reglas 3-3-3-a, b, 9-2-3).

SECCIÓN 2. Touchdown

Cómo Anotar

ARTÍCULO 1.

Se anotará un touchdown cuando:

- Un portador de la bola, proveniente del campo de juego, tiene posesión de un balón vivo cuando la bola penetra el plano de la línea de gol adversaria. Este plano se extiende más allá de los Pylons únicamente para un jugador que toque el suelo en la end zone o un pylon. (AR 2-23-1-I y AR 8-2-1-I-IX).
- Un jugador recibe un pase hacia adelante dentro de la end zone adversaria (AR 5-1-3-I, II).
- Un fumble o pase hacia atrás es recuperado, recibido, interceptado o concedido dentro de la end zone adversaria (**Excepciones:** Reglas 7-2-2-a Excepción 2, 7-2-5 y 8-3-2-d-5) (AR 8-2-1-X).
- Un free kick o patada de scrimmage es legalmente recibido o recuperado dentro de la end zone adversaria (AR 6-3-9-III).

- e. El referee concede un touchdown conforme a la Penalidad de la Regla 9-2-3.

Approved Ruling 8-2-1

- I. El portador A1, mientras intenta anotar, golpea su pie contra el pylon ubicado en la intersección derecha de la línea de gol con la lateral. Lleva la bola en su brazo derecho, que está extendido sobre la línea lateral. **REGLA:** Que se anote o no touchdown depende del mayor avance de la bola con respecto a la línea de gol cuando la bola quede muerta por regla (Reglas 4-2-4-d y 5-1-3-a). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- II. El portador A1, avanzando en el campo de juego, salta en el aire en la yarda 2. Su primer contacto con el suelo es fuera de campo tres yardas más allá de la línea de gol. La bola, en su posesión, pasó sobre el pylon. **REGLA:** Touchdown (Regla 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- III. La bola, en posesión del portador A21 en el aire, cruza la línea lateral por encima de la yarda 1, continúa sobre el pylon y luego es declarado muerto fuera de campo en posesión de A21. **REGLA:** La bola es declarado fuera de campo en la yarda 1 (Reglas 2-12-1 y 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. El quarterback A12 completa un pase hacia adelante a un compañero que está de pie en la end zone del Equipo B. (a) A12 está más allá de la zona neutra cuando suelta la bola. (b) El receptor usa uniforme con número 73. **REGLA:** En (a) y (b) el resultado de la jugada es touchdown. La penalidad se administra conforme a las opciones del Equipo B. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. El portador A22 se lanza desde B-1 hacia la línea de gol. La bola en su posesión: (a) toca el pylon; (b) pasa sobre el pylon; (c) cruza la línea de gol por dentro del pylon. A22 luego toca primero el suelo fuera de campo tres yardas más allá de la línea de gol. **REGLA:** (a), (b) y (c) Touchdown en los tres casos. La bola en posesión de A22 rompió el plano de la línea de gol en los tres escenarios. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. El portador A22 corre hacia el pylon del lado derecho de la línea de gol. En B-2 se lanza o es impulsado al aire por un adversario. La bola, en su mano derecha, cruza la línea lateral en B-1 y pasa por fuera del pylon, y luego A22: (a) toca el pylon con su pie o mano izquierda; (b) toca primero el suelo fuera de campo tres yardas más allá de la línea de gol. **REGLA:** (a) Touchdown. El plano de la línea de gol se extiende una vez que A22 tocó el pylon. (b) No es touchdown. El plano de la línea de gol no se extiende porque A22 no tocó ni el pylon ni el suelo dentro de la end zone. La bola se determina fuera de campo en B-1. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. El portador A22 corre hacia el pylon derecho. La bola, en su mano derecha, cruza la extensión de la línea de gol por fuera (a la derecha) del pylon, y luego A22 pisa: (a) en la línea de gol; (b) en la lateral a centímetros de la línea de gol. **REGLA:** (a) Touchdown. El plano de la línea de gol se extiende porque A22 tocó el suelo dentro de la end zone. (b) No es touchdown. El plano de la línea de gol no se extiende. La bola se determina fuera de campo en el punto donde cruzó la lateral. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. El portador A22 corre hacia el pylon derecho. La bola está en su mano derecha. Su pie golpea el pylon poco antes de que la bola cruce: (a) el pylon; (b) la extensión de la línea de gol a la derecha (fuera) del pylon. **REGLA:** (a) y (b) No es touchdown en ninguno de los casos. Como el pylon está fuera de campo, la bola queda muerta cuando el pie de A22 lo golpea. Por lo tanto, en ambos casos la bola está muerta antes de cruzar la línea de gol. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. El portador A1 es contactado y su avance es detenido dentro del campo cerca de la línea de gol, junto a la lateral derecha. Cuando es detenido, tiene la bola en su mano derecha extendida más allá de la línea de gol: (a) por dentro del pylon; (b) por fuera del pylon. **REGLA:** (a) Touchdown. La bola queda muerta cuando se extendió más allá del plano de la línea de gol. (b) No es touchdown, porque ninguna parte de su cuerpo tocó un pylon ni la end zone. En este caso, el plano de la línea de gol no se extiende. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. El portador A33 corre hacia la línea de gol de B. Deja caer la bola en la yarda 1, da la vuelta en la end zone y corre hacia su área de equipo creyendo que anotó touchdown. No hay señal de touchdown por parte de los árbitros. El fumble toca el suelo poco antes o sobre la línea de gol, rueda dentro de la end zone y es declarado muerto allí, donde la bola queda en reposo sin que ningún jugador intente recuperarlo. **REGLA:**

Cuando un fumble queda en reposo dentro del campo y ningún jugador intenta recuperarlo más allá del punto del fumble, la bola pertenece al equipo que perdió el fumble en el punto del fumble. Balón del Equipo A en la yarda 1. [Citado por 8-2-1-c]

SECCIÓN 3. Down de Try

Cómo Marcar

ARTÍCULO 1.

Si el try resulta en lo que sería un touchdown, safety o field goal, de acuerdo con las reglas que rigen el juego en otros momentos, el punto o puntos deben ser marcados de acuerdo con los valores de anotación en la Regla 8-1-1 (AR 8-3-1-I-II; AR 8-3-2-I-III, VI; y AR 10-2-5-X, XII-XV).

Approved Ruling 8-3-1

- I. *Durante un try, después de haber obtenido posesión, el Equipo B sufre fumble y el Equipo A recupera en la end zone del Equipo B. **REGLA:** El Equipo B puede sufrir fumble después de haber interceptado un pase, recibir o recuperar un fumble o recuperar un pase hacia atrás. Touchdown. Conceder dos puntos al Equipo A (Regla 8-3-2-d-1). [Citado por 8-3-1]*
- II. *B19 es el primer jugador más allá de la zona neutra en tocar la patada bloqueada del Equipo A cuando comete muff de la patada en el aire, en la end zone. A66 recupera en la end zone. **REGLA:** Conceder dos puntos al Equipo A. [Citado por 8-3-1]*

Oportunidad de Anotar

ARTÍCULO 2.

Un try es una oportunidad para ambos equipos anotar uno o dos puntos mientras el reloj del juego está detenido después de un touchdown o en el tercer o subsecuente período extra. Es un intervalo especial en el juego que, únicamente para fines de aplicación de penalidad, incluye el down y el período “listo” que lo preceden.

- a. La bola debe ser puesta en juego por el equipo que anotó un touchdown de seis puntos. Si el touchdown es anotado durante un down en el cual el tiempo del cuarto período termina, o en la segunda serie de posesión de un período extra, el try no debe ser intentado a menos que los puntos afecten el resultado final del juego.

Excepciones:

1. Si el equipo que anota está adelante por uno o dos puntos, tiene la opción de renunciar al try.
2. El try no debe ser intentado si el cuarto período termina por causa del reloj corrido antes del snap de la bola.
- b. El try, que es un down de scrimmage, comienza cuando la bola es declarada lista para jugar.
- c. El snap debe ser en el medio, entre las hash marks, en la línea de yarda-3 del adversario, o de cualquier punto en o entre las hash marks, en o detrás de la línea de yarda-3 adversaria, si la posición de la bola es escogida por el equipo que va a ponerla en juego antes de que el reloj de

jugada llegue a 25 segundos o de cualquier señal de lista para jugar. La bola puede ser reposicionada después de una falta del Equipo B o un timeout cobrado por cualquier equipo, a menos que el timeout sea precedido por una falta del Equipo A o faltas que se anulan (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1). (AR 3-2-4-IV)

d. El try termina cuando:

1. Cualquier equipo anota.
2. La bola está muerta por regla (AR 8-3-2-IV-VI),
3. Una penalidad aceptada resulta en anotación.
4. Una penalidad de pérdida de down del Equipo A es aceptada (Regla 8-3-3-c-2).
5. Antes de un cambio de posesión de equipos, un jugador del Equipo A sufre un fumble y la bola es recibida o recuperada por cualquier jugador del Equipo A, que no sea el que sufrió el fumble. No hay anotación del Equipo A (AR 8-3-2-VIII).

Approved Ruling 8-3-2

- I. *En un intento de try, B2 adiciona nuevo ímpetu al fumble del Equipo A que es recuperado en la end zone del Equipo B por el Equipo B. **REGLA:** Safety, conceder un punto al Equipo A (Reglas 8-3-1 y 8-5-1). [Citado por 8-3-1]*
- II. *En un intento de try, B2 patea un fumble del Equipo A hacia dentro de la end zone del Equipo B y el Equipo B lo recupera mientras está en el suelo. **REGLA:** Safety, un punto para el Equipo A, o el Equipo A puede aceptar la penalidad por patear ilegalmente la bola (Reglas 8-3-1 y 8-3-3-b-1) y repetir el down. [Citado por 8-3-1, 8-3-3-b-1]*
- III. *En un intento de try de un punto, B2 bloquea la patada de A1. La bola, que no cruzó la zona neutra, es atrapada por A2 que avanza la bola a través de la línea de gol del Equipo B. **REGLA:** Conceder dos puntos al Equipo A (Regla 8-3-1). [Citado por 8-3-1]*
- IV. *En un intento de try de un punto, la patada del Equipo A es bloqueada. A2 atrapa la bola más allá de la zona neutra en el campo de juego. **REGLA:** La bola está muerta donde fue atrapada por A2. El try termina. [Citado por 8-3-2-d-2]*
- V. *En un intento de try de un punto, la patada del Equipo A es bloqueada. La bola, no tocada más allá de la zona neutra, (a) es recuperada por B3 en su línea de yarda-1 o (b) golpea el suelo en la end zone del Equipo B. **REGLA:** (a) B3 puede avanzar la bola. (b) La bola está muerta y el try termina (Regla 8-3-1).*
- VI. *En un intento de try de un punto, la patada del Equipo A es bloqueada. La bola es recuperada por B3 y avanzada a través de la línea de gol del Equipo A. Durante la corrida de B3, B4 comete clipping. **REGLA:** Sin anotación, el try termina, y la penalidad es aplicada en el kickoff siguiente (Regla 10-2-7-a, b). [Citado por 8-3-1, 8-3-2-d-2]*
- VII. *En un intento de try, B1 intercepta el pase hacia adelante legal del Equipo A en su end zone. Corre con la bola a través de la línea de gol del Equipo A, y (a) no hay faltas durante la corrida, (b) B3 comete clipping durante la corrida o (c) A2 comete falta durante la corrida. **REGLA:** (a) Conceder dos puntos al Equipo B. (b) Sin anotación, el try termina, y la penalidad es aplicada en el kickoff siguiente. (c) Conceder dos puntos al Equipo B, y la penalidad es aplicada en el kickoff siguiente (Reglas 8-3-1, 10-2-7-a, b). [Citado por 10-2-7-b]*
- VIII. *En un intento de try, A1 comete muff del snap mano a mano y la bola es recuperada por A2, que corre con ella hacia dentro de la end zone de B. **REGLA:** Conceder dos puntos al Equipo A (Regla 2-11-2). [Citado por 8-3-2-d-5]*
- IX. *En un intento de try de un punto, la patada del Equipo A es bloqueada y B75 la recupera en la línea de yarda-2. Cuando B75 intenta avanzar, sufre fumble y la bola rueda hacia dentro de la end zone, donde B61 recupera y es derribado. **REGLA:** Safety. Conceder un punto al Equipo A (Regla 8-1-1).*

Faltas Durante un Try Antes de Cambio de Posesión de Equipos

ARTÍCULO 3.

- a. *Faltas que se anulan:* Si ambos equipos cometen falta durante el down y la falta del Equipo B es antes de un cambio de posesión, las faltas se anulan y el down es repetido, incluso si más faltas ocurren después del cambio de posesión. Cualquier repetición de down después de faltas que se anulan debe ser desde el punto anterior (AR 8-3-3-II, IV-V y AR 10-2-5-IX-X).
- b. *Faltas del Equipo B en un try:*
 1. Cuando un try es exitoso, el Equipo A debe tener la opción de declinar la anotación y repetir el try después de la aplicación, o declinar la(s) penalidad(es) y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con penalidades por falta personal y conducta antideportiva aplicadas en el kickoff siguiente o desde el próximo punto en períodos extra (AR 3-2-3-VI; AR 8-3-2-II; AR 8-3-3-I; y AR 10-2-5-IX-X).
 2. Una repetición de down después de penalidad contra el Equipo B puede ser desde cualquier punto en o entre las hash marks, en o detrás de la línea de yarda donde la penalidad deje la bola. (A.R.8-3-3-III)
- c. *Faltas del Equipo A en un try:*
 1. Después de una falta del Equipo A en un try convertido, la bola debe ser colocada en el punto donde la penalidad la deje (AR 8-3-3-I).
 2. Si el Equipo A comete una falta para la cual la penalidad incluye pérdida de down, el try termina, y la anotación es cancelada, y ninguna penalidad de yardas es aplicada en el kickoff siguiente.
 3. Si, antes de un cambio de posesión de equipo, el Equipo A comete una falta que no sea anulada, y durante el down no haya ningún otro cambio de posesión de equipo, ni anotación, la penalidad es declinada por regla.
- d. *Aplicación en bola muerta:*
 1. Penalidades por faltas ocurridas después de que la bola esté lista para jugar y antes del snap son aplicadas antes del próximo snap.
 2. Penalidades por faltas en bola viva tratadas como faltas en bola muerta ocurridas durante un down de try, son aplicadas en el kickoff siguiente o desde el próximo punto en períodos extra. Si el try es repetido, estas penalidades son aplicadas en la repetición (Regla 10-1-6) (AR 3-2-3-VII).
- e. *Violencia o contacto contra el pateador o holder:* Violencia o contacto contra el pateador o holder es una falta en bola viva.
- f. *Interferencia en la recepción de patada:* La penalidad por interferencia en la recepción de una patada es declinada por regla. Cualquier anotación del Equipo A es cancelada.

Approved Ruling 8-3-3

- i. *Durante un intento de try, la patada legal del Equipo A, no tocada y en el aire, había cruzado la zona neutra cuando una falta ocurrió. REGLA:* Si la falta es del Equipo A, el try no es convertido y el Equipo B no obtuvo posesión, el try termina. Si la falta es del Equipo A y el try es convertido, la penalidad es desde el punto anterior. Si la falta es del Equipo B y el try es convertido, marcar el punto a menos que el Equipo A

escoja aceptar la penalidad e intentar una jugada de dos puntos. El try está exento de aplicación de punto posterior a patada de scrimmage. Penalidad por faltas personales del Equipo B en un try convertido pueden ser aplicadas en el kickoff subsecuente o en el próximo punto en períodos extra. Si el try no es convertido, el Equipo A puede aceptar la penalidad y el down será jugado nuevamente. [Citado por 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]

- II. *Ambos equipos cometen falta durante un try después de que el tiempo de juego haya terminado, y el Equipo B no obtuvo posesión. **REGLA:** Repetir la jugada desde el punto anterior. [Citado por 8-3-3-a]*
- III. *Alineado para el try en B-3, el Equipo A comete false start y es penalizado hasta B-8. El intento de patada es bloqueado, pero B77 estaba en la zona neutra en el momento del snap. La penalidad lleva la bola hasta B-4 para la repetición del down. El Equipo A pide que la bola sea posicionada en la hash mark derecha. **REGLA:** Los árbitros permiten el cambio de la posición de la bola y declaran la bola lista para jugar en B-4 en la hash mark derecha. [Citado por 8-3-3-b-2]*
- IV. *Durante un try, ambos equipos cometen falta antes de que el Equipo B intercepte un pase hacia adelante. Durante el retorno, (a) B23 comete clipping o (b) A18 hace el tackle al acarreador de la bola torciendo su facemask. **REGLA:** (a) y (b) Las faltas se anulan y el down es repetido.*
- V. *Durante un try, B79 está en la zona neutra en el momento del snap. B20 intercepta un pase hacia adelante y A55 hace el tackle tirando de la facemask. **REGLA:** Las faltas se anulan y el down es repetido.*

Faltas Durante un Try Después de Cambio de Posesión de Equipos

ARTÍCULO 4.

Faltas después de cambio de posesión de equipo son tratadas especialmente (Regla 10-2-7) (AR 8-3-4-I-IV).

Approved Ruling 8-3-4

- I. *B15 intercepta el pase hacia adelante legal del Equipo A y está corriendo en el medio del campo cuando es derribado por A19, que sostiene y tira de su facemask. **REGLA:** La penalidad es aplicada en el kickoff siguiente (Regla 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]*
- II. *B1 intercepta el pase hacia adelante legal del Equipo A y corre hasta el medio del campo. Durante la corrida de la intercepción, B2 comete clipping en la end zone del Equipo B. **REGLA:** La penalidad es aplicada en el kickoff siguiente (Regla 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]*
- III. *Durante un intento de conversión de dos puntos, el Equipo A comete falta de shift ilegal. B21 recupera un fumble y durante el retorno, B45 comete clipping y A80 golpea a un adversario. B21 cruza la línea de gol acarreando la bola. **REGLA:** La anotación no cuenta, las faltas se anulan, el down no es repetido y el try termina. A80 es descalificado.*
- IV. *Durante un intento de conversión de dos puntos, el Equipo A comete falta de shift ilegal. B21 recupera un fumble y durante el retorno, A80 golpea a un adversario. B21 cruza la línea de gol acarreando la bola. **REGLA:** La anotación cuenta y la penalidad por la falta flagrante de A80 es aplicada en el kickoff siguiente o en el próximo punto en períodos extra. A80 es descalificado.*

Faltas Después de un Try

ARTÍCULO 5.

Penalizaciones por faltas ocurridas después de un try son aplicadas en el kickoff siguiente o próximo punto en períodos extra. Sin embargo, si el try es repetido, estas penalidades son aplicadas antes de la repetición (Regla 10-1-6) (AR 10-2-5-XIII-XV y AR 3-2-3-VII).

Próxima Jugada

ARTÍCULO 6.

Después de un try, la bola debe ser puesta en juego por un kickoff o en el próximo punto en períodos extra. El equipo que anotó el touchdown de seis puntos debe patear el kickoff.

SECCIÓN 4. Field Goal

Cómo Marcar

ARTÍCULO 1.

- a. Un field goal debe ser marcado si una patada de scrimmage, que puede ser drop kick o place kick, pasa por encima del travesaño horizontal y entre los travesaños verticales del gol del equipo de retorno, antes de tocar a un jugador del equipo de patada o el suelo.
- b. Si un intento legal de field goal pasa por encima del travesaño horizontal y entre los travesaños verticales y está muerta más allá de la línea de fondo, o es soplada de regreso, pero no pasa por encima del travesaño horizontal y está muerta en cualquier lugar, se debe marcar un field goal. Los travesaños son tratados como línea, no como plano, para determinar el avance de la bola.

Próxima Jugada

ARTÍCULO 2.

- a. *Field goal convertido.* Después de que un field goal es anotado, la bola debe ser puesta en juego por un kickoff, o en el próximo punto en períodos extra. El equipo que anotó el field goal debe patear el kickoff.
- b. *Field goal no convertido.*
 1. Cuando la bola es declarada muerta y no fue tocada por el Equipo B después de haber cruzado la zona neutra, pertenece al Equipo B. Excepto en períodos extra, el Equipo B debe hacer el snap desde el punto anterior, la línea de yarda-20 o el punto de la bola muerta (lo que sea más ventajoso para el Equipo B).
 - (a) El snap desde la línea de yarda-20 debe ser hecho desde el medio de las hash marks, a menos que un punto diferente, en o entre las hash marks, sea escogido por el Equipo B antes de la señal de bola lista para jugar.
 - (b) Después de la señal de bola lista para jugar, la bola puede ser reposicionada después de un timeout cargado a equipo, a menos que precedido por falta del Equipo A o faltas que se anulan.
 2. Si la bola no cruza la zona neutra, o si el Equipo B toca la bola después de que ella cruza la zona neutra, todas las reglas relativas a patadas de scrimmage se aplican (AR 6-3-4-II, AR 8-4-2-I-VIII y AR 10-2-3-V).

Approved Ruling 8-4-2

- I. Cuarta y 8 en la línea de yarda-40 del Equipo B. La tentativa de field goal del Equipo A no tocada termina muerta en la línea de yarda-7 del Equipo B. **REGLA:** Bola del Equipo B en la línea de yarda-40. [Citado por 8-4-2-b-2]
- II. Cuarta y 8 en la línea de yarda-40 del Equipo B. La tentativa de field goal del Equipo A toca a B1 en la línea de yarda-10 y sale fuera de límites en la línea de yarda-5. **REGLA:** Bola del Equipo B en la línea de yarda-5 del Equipo B. [Citado por 8-4-2-b-2]
- III. Cuarta y 8 en la línea de yarda-40 del Equipo B. La tentativa de field goal del Equipo A golpea el suelo en la línea de yarda-3 y va hacia dentro de la end zone, donde es recibida en el aire y luego es declarada muerta en posesión de un jugador del Equipo B. **REGLA:** Touchback (Regla 8-6-1-b). Bola del Equipo B en la línea de yarda-20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- IV. Cuarta y 8 en B-18. La tentativa no convertida de field goal del Equipo A sale por la end zone. **REGLA:** Bola del Equipo B en la línea de yarda-20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- V. La tentativa no convertida de field goal del Equipo A golpea el suelo más allá de la zona neutra y vuelve detrás de la zona neutra, donde es recuperada por B1 y avanzada hacia dentro de la end zone. **REGLA:** Touchdown (Regla 6-3-5). [Citado por 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Cuarta y 6 en B-18. La tentativa no convertida de field goal del Equipo A golpea el suelo más allá de la zona neutra y vuelve detrás de la zona neutra hasta la línea de yarda-28 del Equipo B, donde sale fuera de límites o es recuperada por cualquier equipo y la jugada termina. La patada no fue tocada más allá de la zona neutra **REGLA:** Bola del Equipo B, primera y 10 en la línea de yarda-28 del Equipo B (Reglas 6-3-6, 6-3-7 y 8-4-2-b). [Citado por 8-4-2-b-2]
- VII. El Equipo A hace el snap de la bola en B-15 en una tentativa de field goal. La patada es bloqueada, cruza la zona neutra y cae en B-12. Antes de que cualquier jugador toque la bola más allá de la zona neutra, la bola vuelve detrás de la zona neutra y sale fuera de límites en (a) B-17; (b) B-25. **REGLA:** (a) Bola del Equipo B, primera y 10 en B-20; (b) Bola del Equipo B, primera y 10 en B-25. (Reglas 6-3-7 y 8-4-2-b)
- VIII. Cuarta y gol en B-10. La tentativa de field goal es bloqueada y golpea el suelo en B-7. Luego vuelve a B-13, donde B44 comete un muff. A44 recupera en B-11. **REGLA:** Primera y 10 para el Equipo A en B-11. El Equipo B tocó una patada de scrimmage que cruzó la zona neutra (Regla 6-3-3).

SECCIÓN 5. Safety

Cómo Marcar

ARTÍCULO 1.

Es un safety cuando:

- a. La bola se vuelve muerta fuera de límites detrás de la línea de gol, excepto por un pase hacia adelante incompleto; o se vuelve muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol; o se vuelve muerta por regla, y el equipo que defiende esa línea de gol es responsable de que la bola esté allí (AR 6-3-1-IV; 7-2-4-I; 8-5-1-I-II, IV, VI-XII; 8-7-2-II, 9-4-1-VIII). En caso de duda, es un touchback, no un safety.

Excepciones: No es safety cuando un jugador entre su línea de yarda-5 y su línea de gol:

- (a) Intercepta un pase o fumble; o recupera un fumble o pase hacia atrás del equipo adversario; o recibe o recupera una patada; y
- (b) Su momentum original lo lleva hacia dentro de su propia end zone; y

(c) La bola permanece detrás de la línea de gol de su equipo y es declarada muerta en posesión de su equipo allí. Esto incluye un fumble que vaya de la end zone hacia el campo de juego y hacia fuera de límites (AR 7-2-4-b-1) o quede en reposo y ningún jugador intente recuperarla (Regla 7-2-5).

Si las condiciones (a)-(c) arriba son satisfechas, la bola pertenece al equipo de ese jugador en el punto donde obtuvo posesión.

- b. Una penalidad aceptada por una falta deja la bola en o detrás de la línea de gol del equipo que cometió la falta (**Excepciones:** Reglas 10-2-7-c y 10-2-7-a) (AR 8-5-1-III, V, 10-2-2-VI).

Approved Ruling 8-5-1

- I. A10, después de recibir el snap en su propia end zone, es derribado con la bola sobre su línea de gol, con el punto más adelantado en el campo de juego. **REGLA:** Safety. Una parte de la bola muerta está en la línea de gol del acarreador de la bola. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a-1, 8-5-1-a]
- II. Una patada de scrimmage no cruza la zona neutra, o cruza la zona neutra y es primero tocado por el Equipo B o no es tocado, y luego vuelve hacia dentro de la end zone de A, donde es declarado muerto en posesión del Equipo A. **REGLA:** Safety (Regla 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. B1 intercepta un pase hacia adelante legal (no en un try) en el fondo de su end zone y avanza, pero no sale de la end zone, donde es derribado. Durante la carrera, B2 comete clipping contra A1 en la end zone. **REGLA:** Safety, ya que la penalidad deja la bola en posesión del Equipo B en la end zone. [Citado por 8-5-1-b]
- IV. B1 intercepta un pase o fumble o recibe una patada de scrimmage o free kick entre su línea de yarda-5 y la línea de gol, y su momentum lo lleva hacia dentro de la end zone. La bola permanece en la end zone, y es declarada muerta allí, en posesión del Equipo B. **REGLA:** Bola del Equipo B en el punto donde el pase o fumble fue interceptado, o la patada fue recibida. El resultado es el mismo si B1 hubiera recuperado un fumble, un pase hacia atrás o una patada bajo las mismas circunstancias. [Citado por 8-5-1-a]
- V. B1 intercepta un pase o fumble o recibe una patada de scrimmage o free kick entre su línea de yarda-5 y la línea de gol, y su momentum lo lleva hacia dentro de la end zone. Antes de que la bola sea declarada muerta, B2 comete clipping en la end zone. B1 no sale de la end zone, y la bola es declarada muerta. **REGLA:** Safety por penalidad. El punto básico es el final de la carrera donde B1 ganó posesión entre la línea de yarda-5 y la línea de gol, y la falta es detrás del punto básico.
- VI. El fumble o pase hacia atrás del Equipo A golpea el suelo. El Equipo B comete muff en un intento de recuperarla, pero cruza la línea de gol del Equipo A, donde el Equipo A cae sobre la bola o la bola sale de límites por la end zone. **REGLA:** Safety. El ímpetu vino del fumble o pase (Regla 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- VII. A36 va a patear un punt desde detrás de su línea de gol, pero comete muff de la bola. Después de que A36 la recupera, golpea el pylon en la intersección de la línea lateral y la línea de gol. **REGLA:** Safety, a menos que la bola entera esté más allá de la línea de gol cuando el acarreador de la bola toca la línea lateral o el pylon. La bola está muerta en su punto de mayor avance cuando A36 toca el pylon o la línea lateral (Reglas 2-31-3-c y 4-2-4-d). [Citado por 2-31-3-c, 4-2-4-d, 8-5-1-a]
- VIII. B40 intercepta un pase en la línea de yarda-4 del Equipo B. Su momentum lo está llevando hacia dentro de la end zone cuando sufre fumble en la línea de yarda-1 y (a) B40, que sufrió el fumble, recupera el fumble en la end zone, o (b) B45 recupera el fumble en la end zone. **REGLA:** Safety tanto en (a) como en (b). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- IX. B47 intercepta un pase en B-3. Su momentum lo lleva hacia la end zone, donde sufre fumble. La bola rueda hacia el campo de juego. A33 recupera en B-2 pero es golpeado y sufre fumble. La bola rueda hacia la end zone y hacia fuera por la línea de fondo. **REGLA:** Touchback. Bola del Equipo B, primera y 10 en B-20. La

regla del momentum se aplica solo si la bola permanece en la end zone y es declarada muerta allí (Regla 8-6-1). [Citado por 8-5-1-a]

- X. *Tercera y 5 en B-20. Defensive back B44 intercepta un pase hacia adelante en su end zone. Mientras está en la end zone, sufre fumble. La bola rueda hacia el campo de juego y, en el intento de recuperarla, vuelve hacia la end zone (a) donde B44 recupera mientras está en el suelo; (b) y rueda por la línea de fondo. **REGLA:** (a) y (b) Safety, dos puntos para el Equipo A. El ímpetu para que la bola entre en la end zone por segunda vez es del fumble de B44. El intento de recuperar la bola no añade nuevo ímpetu. La regla del momentum no se aplica cuando la bola no permanece en la end zone. (Regla 8-7-2). [Citado por 8-5-1-a]*
- XI. *4/Gol en B-8. Corredor A44 es golpeado y sufre fumble en B-5. B54 bate la bola suelta en el suelo en B-3 y la bola entra en la end zone de B. A88 recupera la bola suelta en la end zone. **REGLA:** Safety, marcar 2 puntos para el Equipo A. El golpe es legal ya que B54 está bateando la bola hacia atrás (Regla 9-4-1-c), pero B54 añade nuevo ímpetu a la bola y es responsable de que esté en la end zone de B (Regla 8-7-2-b-1). Cuando A88 recupera la bola, es declarada muerta basada en la regla de fumble en cuarta down (Regla 7-2-2-a-Excepción 2). La marcación es de safety porque la bola se volvió muerta por regla en la end zone de B, y B54 es responsable de que la bola esté allí (Regla 8-5-1-a). La regla de safety y de fumble en cuarta down parecen estar en conflicto aquí, pero el espíritu e intención de la regla de safety es extremadamente específico para esta jugada y prevalece sobre la regla de fumble en cuarta down, que describe genéricamente cómo las recuperaciones por el Equipo A en cuarta down son tratadas.*
- XII. *Después de un safety, el free kick del Equipo A es usando un punt desde su yarda 20 contra un viento fuerte. El viento sopla el punt de regreso por encima de la cabeza del pateador y la bola pica en A-15. La patada rueda hacia la end zone de A y queda en reposo. En la confusión, ningún jugador intenta recuperar la bola, y es declarada muerta. **REGLA:** Safety. Regla 8-5-1-a prevalece sobre cualquier intento de aplicar la Regla 8-2-1-c. [Citado por 8-5-1-a]*

Patada Después de Safety

ARTÍCULO 2.

Después de que un safety es marcado, la bola pertenece al equipo que sufrió los puntos, en su propia línea de yarda-20, y este equipo debe poner la bola en juego en o entre las hash marks por un free kick que puede ser un punt, drop kick o place kick (**Excepción:** Reglas de período extra y de try).

SECCIÓN 6. Touchback

Cuando es Declarado

ARTÍCULO 1.

Es un touchback cuando:

- La bola se vuelve muerta fuera de límites detrás de la línea de gol, excepto por pase hacia adelante incompleto; o se vuelve muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo que ataca tal línea de gol es responsable de que la bola esté allí (Regla 7-2-4-c) (AR 7-2-4-I, AR 8-6-1-I-III).
- Una patada se vuelve muerta por regla detrás de la línea de gol del equipo de defensa y el equipo de ataque es responsable de que la bola esté allí (**Excepción:** Regla 8-4-2-b) (AR 6-3-4-III).

Approved Ruling 8-6-1

- I. *El fumble del Equipo A golpea el pylon en la intersección de la línea de gol del Equipo B y la línea lateral. **REGLA:** Touchback. Bola del Equipo B en B-20 (Reglas 7-2-4-b, 4-2-3-b). [Citado por 2-31-3-c, 7-2-4-c, 8-6-1-a]*
- II. *B1 intercepta el pase hacia adelante legal del Equipo A en su propia end zone. Después de eso, A1 arrebató la bola de sus manos mientras está dentro de la end zone del Equipo B. **REGLA:** Touchdown. La bola no está automáticamente muerta cuando es interceptada, pero se vuelve muerta cuando A1 obtiene posesión. Sin embargo, si a juicio de un árbitro hubo tiempo perceptible durante el cual el jugador del Equipo B no hizo ningún intento de avanzar después de la intercepción, se justifica declarar un touchback. [Citado por 8-6-1-a]*
- III. *Tercera y 5 en B-20. Defensive back B44 intercepta un pase hacia adelante en su end zone. Mientras está en la end zone, sufre fumble. La bola rueda hacia el campo de juego y, en el intento de recuperarla, A33 pateó la bola hacia la end zone y por la línea de fondo. **REGLA:** Primera y 10 en B-30. El resultado de la jugada es touchback y, por lo tanto, el punto básico de aplicación de las 10 yardas de penalidad por patear ilegalmente la bola es la yarda B-20. El resultado es touchback debido al nuevo ímpetu dado por A33 al patear la bola. (Reglas 2-16-1-1, 8-5-1, 8-7-1, 10-2-2-d-2(a)) [Citado por 8-6-1-a]*

Snap Después del Touchback

ARTÍCULO 2.

Después de que un touchback es declarado, la bola pertenece al equipo de defensa en su yarda-20, a menos que el touchback sea resultado de un free kick. En ese caso, la bola pertenece al Equipo B en su línea de yarda-25. La bola debe ser puesta en juego en o entre las hash marks por un snap (**Excepción:** Reglas de período extra). El snap debe ser hecho desde el medio de las hash marks en la línea de yarda-20, a menos que un punto diferente, en o entre las hash marks, sea escogido por el Equipo B antes de que el reloj de jugada llegue a 25 segundos o de cualquier señal de bola lista para jugar. Después de la señal de bola lista para jugar, la bola puede ser reposicionada después de un timeout cargado a equipo, a menos que precedido por una falta del Equipo A o faltas que se anulan.

SECCIÓN 7. Responsabilidad e Ímpetu

Responsabilidad

ARTÍCULO 1.

El equipo responsable de que la bola esté fuera del campo detrás de una línea de gol o esté muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de una línea de gol es el equipo cuyo jugador acarrea la bola o da el ímpetu que fuerza la bola en, sobre o a través de la línea de gol, o es responsable de que una bola suelta esté en, sobre o detrás de la línea de gol.

Ímpetu Inicial

ARTÍCULO 2.

- a. El ímpetu dado por un jugador que pateó, pasó, hizo el snap o sufrió el fumble de la bola debe considerarse responsable del avance de la bola en cualquier dirección, aun cuando su

trayectoria sea desviada o invertida después de tocar el suelo, un árbitro o un jugador de cualquier equipo (AR 6-3-4-III; AR 8-5-1-II, VI, VIII; y AR 8-7-2-I-IV).

- b. El ímpetu inicial se considera terminado, y la responsabilidad del avance de la bola se atribuye a un jugador:
 1. Si patear una bola que no esté en posesión de un jugador o batea una bola suelta después de que haya tocado el suelo.
 2. Si la bola llega a reposo y da nuevo ímpetu al hacer cualquier contacto con la bola que no sea por un toque forzado (Regla 2-11-4-c).
- c. Una bola suelta mantiene su estatus original cuando hay un nuevo ímpetu.

Approved Ruling 8-7-2

- I. *Acarreador de la bola A1, avanzando hacia la línea de gol del Equipo B, sufre fumble cuando B1 golpea la bola de sus manos o la derriba por detrás. En cualquier caso, A1 pierde posesión de la bola cerca de la línea de gol, y la bola entra en la zona de anotación del Equipo B, donde el Equipo B la recupera. **REGLA:** Touchback. El ímpetu se atribuye al fumble del Equipo A (Regla 8-6-1-a). [Citado por 7-2-4-c, 8-7-2-a]*
- II. *Cualquier patada del Equipo A golpea el suelo y un jugador del Equipo B batea la bola por encima de la línea de gol del Equipo B, donde el Equipo B la recupera mientras está en el suelo o sale fuera del campo. **REGLA:** Nuevo ímpetu es dado por el Equipo B. Safety, dos puntos para el Equipo A. Se considera que batear la patada destruye el ímpetu de la patada y da un nuevo ímpetu. Sin embargo, meramente tocar o desviar la patada, o ser golpeado por ella, no destruye el ímpetu de la patada (Regla 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]*
- III. *El Equipo A hace punt. La bola es tocada por el Equipo B (sin nuevo ímpetu) y cruza la línea de gol del Equipo B. El Equipo B luego cae sobre la bola o esta sale fuera del campo por la zona de anotación. **REGLA:** Touchback. La misma regla se aplica si una patada en vuelo golpea al Equipo B o es meramente desviada en un intento de recepción. El Equipo B puede recuperar y avanzar, y es touchback si un jugador del Equipo B es derribado en la zona de anotación o sale fuera del campo detrás de la línea de gol (Regla 8-6-1-a). [Citado por 8-7-2-a]*
- IV. *El Equipo A hace un free kick desde su línea de yarda-35. La bola está rodando en el suelo en la línea de yarda-3 del Equipo B cuando B10 patear la bola fuera del campo por la zona de anotación. **REGLA:** Safety debido al nuevo ímpetu de B10. Falta por patear ilegalmente la bola. Si la penalidad (10 yardas) es aceptada, el down será repetido con el free kick en A-45 (Reglas 9-4-4 y 10-2-2-d-4). [Citado por 8-7-2-a, 9-4-4]*

REGLA 9

Conducta de Jugadores y Otros Sujetos a las Reglas

SECCIÓN 1. Faltas Personales

Todas las faltas en esta sección (a menos que se indique lo contrario) y cualquier otro acto de violencia innecesaria son faltas personales. Para faltas personales flagrantes que requieran revisión por parte de la organización de la competencia, ver Regla 9-6. Excepto cuando se especifique de otra manera, las penalizaciones para todas las faltas personales son las siguientes:

PENALIDAD: Falta personal. 15 yardas. Para faltas en bola muerta, 15 yardas desde el próximo punto. Primera oportunidad automática para faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Las penalizaciones por faltas personales en bola viva del Equipo A detrás de la zona neutral se aplican desde el punto anterior. Safety si la falta en bola viva ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 o S46: PF-*]. Infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DQ].

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

Para faltas personales del Equipo B durante una jugada de pase hacia adelante legal (Regla 7-3-12 y 10-2-2-e): la aplicación es desde el final de la última carrera cuando esta termina más allá de la zona neutral y no hubo cambio de posesión durante el down. Si el pase es incompleto o interceptado, o si hubo cambio de posesión durante el down, la aplicación es desde el punto anterior.

Faltas Flagrantes

ARTÍCULO 1.

Antes del juego, durante el juego y entre períodos, todas las faltas personales flagrantes (Regla 2-10-3) requieren descalificación. Faltas personales flagrantes del Equipo B requieren primera oportunidad automática si no entran en conflicto con otras reglas.

Faltas por Golpear y Tripping

ARTÍCULO 2.

- a. Nadie sujeto a las reglas debe golpear a un adversario con la rodilla; golpear el casco de un adversario (incluyendo la facemask), cuello, rostro o cualquier otra parte del cuerpo con el brazo

extendido, codo, puños cerrados, palma, muñeca, o parte lateral, trasera o talón de la mano abierta; o atacar los ojos de un adversario (AR 9-1-2-II, IV).

- b. Nadie sujeto a las reglas debe golpear a un adversario con su pie o cualquier parte de su pierna por debajo de la rodilla.
- c. No debe haber tripping (zancadilla). Tripping es usar intencionalmente la parte inferior de la pierna o el pie para obstruir a un adversario por debajo de sus rodillas (Regla 2-28).

Approved Ruling 9-1-2

- I. *Un jugador de la defensa extiende su pie y hace tripping a un adversario. (a) El adversario es un wide receiver corriendo una ruta de pase. (b) Es el portador de la bola. REGLA: (a) y (b) Falta personal, tripping. Penalidad de 15 yardas, primera oportunidad automática. [Citado por 9-1-2-a]*
- II. *A1, portador de la bola, golpea al tackleador B6 con su brazo extendido justo antes de recibir el tackle. REGLA: Falta personal. Penalidad – 15 yardas. Aplicar desde el punto anterior si la falta ocurre detrás de la zona neutral. Descalificación si es flagrante. Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A.*
- III. *A11 completa un pase hacia adelante a A88 en el campo de juego más allá de la zona neutral. Durante la jugada, el defensivo end B88 es penalizado por falta personal contra A79. REGLA: La penalidad de 15 yardas se aplica desde el punto donde A88 es derribado (Reglas 7-3-12 y 9-1-Penalidad). [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]*
- IV. *1ª y 10 en A-25. El defensivo B21 está en cobertura por presión (press coverage) y, en el snap, golpea la facemask de A88, interfiriendo su ruta. A12 recibe un sack perdiendo 7 yardas. REGLA: Falta personal de B21 por golpear a A88. El Equipo A tendrá 1ª y 10 en A-40. En este tipo de acción no es necesario que haya contacto continuo con el rostro, casco (incluyendo la facemask) o cuello del adversario para que sea falta de acuerdo con la Regla 9-1-8-a. (Citado por 9-1-2-a)*

Targeting y Hacer Contacto Violento Usando la Corona del Casco

ARTÍCULO 3.

Ningún jugador debe apuntar y hacer contacto violento contra un adversario usando la parte superior de su casco (corona). La parte superior del casco es el segmento superior del casco, específicamente el área circular con un radio de 6 pulgadas (15 cm) desde el ápice (parte más alta) del casco. Esta falta requiere que exista al menos uno de los indicadores de apuntar (Ver Regla 2-35) (A.R. 9-1-3-I).

PENALIDAD – Falta flagrante. Además de la penalidad de 15 yardas, descalificación automática. La penalidad de 15 yardas no se aplica si el Árbitro de video revierte la descalificación. [S38, S24 y S47: PF-TGC/DSQ]

Approved Ruling 9-1-3

- I. *El pasador hacia adelante A12 está dentro de la tackle box buscando un receptor libre. Antes o justo cuando lanza la bola, A12 es golpeado de lado en las costillas, muslo o rodilla por B79, quien se lanza hacia adelante y lidera el contacto con la parte superior de su casco. REGLA: Falta de B79 por Targeting a su adversario y hacer contacto violento usando la parte superior de su casco. 15 yardas, primera oportunidad. B79 es descalificado automáticamente. [Citado por 9-1-3]*

Targeting y Hacer Contacto Violento con el Área de la Cabeza o del Cuello de un Jugador Indefenso

ARTÍCULO 4.

Ningún jugador debe apuntar y hacer contacto violento contra el área de la cabeza o del cuello de un adversario indefenso (Regla 2-27-14) con el casco, brazo, mano, puño, codo u hombro. Esta falta exige que esté presente al menos uno de los indicadores de targeting (ver Regla 2-35). (A.R. 9-1-4-I-VI).

PENALIDAD – Falta flagrante. Además de la penalidad de 15 yardas, descalificación automática. La penalidad de 15 yardas no se aplica si el Árbitro de video revierte la descalificación. [S38, S24 y S47: PF-TGD/DSQ]

Approved Ruling 9-1-4

- I. *El receptor A83 acaba de saltar y recibe un pase hacia adelante. Cuando A83 está por recuperar su equilibrio, B45 se lanza y golpea a A83 por encima del área de los hombros con su casco u hombro. **REGLA:** Falta de B45 por targeting y hacer contacto violento contra un adversario indefenso por encima de los hombros. 15 yardas, primera down automática. B45 es descalificado automáticamente. [Citado por 9-1-4]*
- II. *Cuando el acarreador de la bola A20 ejecuta un sweep por fuera del jugador del extremo de la línea e inicia el avance, baja su cabeza y (a) hace contacto no intencional; o (b) ataca intencionalmente al defensive end B89 que intenta derribarlo. B89 está con la cabeza levantada y el contacto es casco contra casco. **REGLA:** Sin falta. Ni A20 ni B89 son jugadores indefensos y ninguno realizó targeting contra su adversario en el sentido de la Regla 9-1-3. [Citado por 9-1-4]*
- III. *A44 está cubriendo el free kick que abre el segundo tiempo. Durante el retorno, mientras A44 corre en la yarda B-45, B66 apunta y se lanza contra A44 por el costado, en un bloqueo ciego. B66 inicia el contacto con su brazo en el (a) cuello; (b) hombro de A44. **REGLA:** (a) Falta de B66 por bloqueo ciego con targeting contra un jugador indefenso y contacto violento en el área de la cabeza o del cuello. 15 yardas desde el final de la carrera. B66 es descalificado automáticamente. (b) Falta por bloqueo ciego ilegal. No es falta por targeting porque el contacto de B66 no es en el área de la cabeza o del cuello (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]*
- IV. *A12, que normalmente juega como quarterback, está alineado como wide receiver en el backfield, y A33 está cinco yardas detrás del snapper en formación shotgun. El pase de A33 a A12 es interceptado. Durante el retorno de la intercepción, B55 apunta y se lanza contra A33, golpeándolo en el costado del casco. **REGLA:** Falta de B55 por targeting y contacto violento contra la cabeza de un jugador indefenso. Para los efectos de la Regla 2-27-14, A33 es un jugador indefenso, ya que desempeñó el rol de quarterback en esa down. [Citado por 9-1-4]*
- V. *El end A81 está muy abierto a la izquierda de la formación, por fuera del defensive end B89. En un sweep hacia su lado, B89 se desplaza hacia su izquierda concentrado en el acarreador de la bola, perdiendo de vista a A81. A81 corta hacia el interior del campo, apunta y se lanza contra B89, haciendo contacto fuerte con su brazo en el cuello de B89. **REGLA:** Falta por bloqueo ciego ilegal con targeting. Conforme a la Regla 9-1-4, penalidad de 15 yardas, A81 es descalificado. B89 es un jugador indefenso porque fue objeto de un bloqueo ciego (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]*
- VI. *El acarreador de la bola A33 ha ganado varias yardas y está bajo el control de dos defensores. Su avance ha sido detenido y está siendo empujado hacia atrás, pero la bola no ha sido declarada muerta. El linebacker B55 baja y luego se lanza hacia adelante, golpeando con su brazo el costado del casco de A33. **REGLA:** Falta por targeting de B55. Penalidad de 15 yardas, B55 es descalificado. A33 es un jugador indefenso, ya que estaba bajo control de adversarios y su avance había sido detenido (Regla 2-27-14). [Citado por 9-1-4]*
- VII. *El receptor A88 acaba de recibir la bola cuando el defensor B55 se lanza y golpea su hombro y brazo en la parte superior del cuerpo de A88. El back judge lanza su pañuelo por targeting y contacto violento en el*

área de la cabeza o del cuello por parte de B55, y este es descalificado. El referee anuncia la falta por targeting y la jugada es enviada a revisión. **REGLA:** Tras la revisión, el árbitro de video determina que no hubo contacto violento en el área de la cabeza o del cuello y revierte la descalificación de B55. El referee anuncia que B55 no fue descalificado y que no hay penalidad de 15 yardas.

- VIII. El receptor de punt B44 está en posición para recibir un punt. A88 corre por el campo y se lanza contra B44, golpeando el costado de su casco y hombro en la parte superior del cuerpo de B44 poco antes de que llegue la bola. El side judge y el field judge lanzan sus pañuelos e informan al referee que A88 cometió interferencia con la oportunidad de recibir la patada con targeting y contacto en el área de la cabeza o del cuello. El referee anuncia la interferencia con la oportunidad de recibir la patada con targeting y la jugada es enviada a revisión. **REGLA:** Tras la revisión, el árbitro de video determina que no hubo contacto violento en el área de la cabeza o del cuello y revierte la descalificación de A88. El referee anuncia que A88 no fue descalificado y que la penalidad de 15 yardas por interferencia con la oportunidad de recibir una patada será aplicada.
- IX. En un retorno de punt, B44 se lanza contra A66 en su punto ciego y lo golpea con su hombro. La fuerza del contacto es lateral y por debajo del hombro de A66. **REGLA:** Falta por bloqueo ciego ilegal. A66 es un jugador indefenso porque B44 ejecuta un bloqueo ciego. Sin embargo, no es falta por targeting porque el contacto violento no es en el área de la cabeza o del cuello.

Clipping

ARTÍCULO 5.

No debe haber clipping (Regla 2-5).

Excepciones:

1. Los jugadores de ataque que estén en la línea de scrimmage en el momento del snap, dentro de la zona de bloqueo libre (Regla 2-3-6), pueden hacer clipping legalmente dentro de la zona de bloqueo libre, sujetos a las siguientes restricciones:
 - (a) Un jugador dentro de la zona de bloqueo libre no puede bloquear a un adversario con la fuerza del contacto inicial por detrás y en o por debajo de las rodillas.
 - (b) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo libre no puede salir de la zona, regresar y hacer clipping legal.
 - (c) Ningún jugador debe violar la Regla 9-1-6 (bloqueo por debajo de la cintura).

Nota: La zona de bloqueo libre se desintegra cuando la bola sale de la zona (Regla 2-3-6).

2. Cuando un jugador gira la espalda a un posible bloqueador que está comprometido con intención y dirección de movimiento.
3. Cuando un jugador intenta alcanzar a un corredor o intenta legalmente recuperar o recibir un fumble, pase hacia atrás, patada o un pase hacia adelante tocado, puede empujar a un adversario por debajo de la cintura a la altura de las nalgas (Regla 9-3-6 Excepción 3).
4. Cuando un jugador elegible detrás de la zona neutral empuja a un adversario por debajo de la cintura a la altura de las nalgas para alcanzar un pase hacia adelante (Regla 9-3-6 Excepción 5).
5. Está permitido el clipping contra el corredor o quien simula ser el corredor.

Bloqueo por Debajo de la Cintura

ARTÍCULO 6.

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

1. Jugadores de línea con posición inicial completamente dentro de la tackle box pueden bloquear legalmente por debajo de la cintura en su movimiento inicial de bloqueo. Un bloqueo iniciado hasta 1 yarda más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box. Después del movimiento inicial de bloqueo, estos jugadores de línea pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la bola salga de la tackle box y solo si la fuerza del contacto inicial del bloqueo es directamente desde el frente. (AR 9-1-6-VIII, IX, XII, XIII)
2. Backs estacionarios alineados con cualquier parte de su cuerpo dentro de la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la bola salga de la tackle box y solo si la fuerza del contacto inicial del bloqueo es directamente desde el frente. Un bloqueo iniciado hasta 1 yarda más allá de la zona neutral se considera como dentro de la tackle box (AR 9-1-6-I-III, V, VI, X, XIII).

“Directamente desde el frente” significa que el bloqueo proviene de un área, como en un reloj, entre las 10 en punto y las 2 en punto al frente del área de enfoque y atención del jugador que está siendo bloqueado. Una vez que un jugador sale de la tackle box durante una jugada, se considera fuera de la tackle box por el resto del down.

3. Todos los demás jugadores del Equipo A tienen prohibido bloquear por debajo de la cintura.

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

1. Jugadores estacionarios posicionados hasta 1 yarda de la línea de scrimmage dentro de la extensión de la tackle box pueden bloquear legalmente por debajo de la cintura dentro de la tackle box en su movimiento inicial de bloqueo. (AR 9-1-6-VI)
2. Todos los demás jugadores del Equipo B tienen prohibido bloquear por debajo de la cintura. (AR 9-1-6-VII)

c. *Patadas*

Durante un down en el cual haya un free kick o patada de scrimmage, el bloqueo por debajo de la cintura por cualquier jugador es ilegal, excepto contra un corredor o quien simula ser el corredor.

d. *Después de cambio de posesión de equipo*

Después de cualquier cambio de posesión de equipo, el bloqueo por debajo de la cintura por cualquier jugador es ilegal, excepto contra un corredor o quien simula ser el corredor.

e. *Clipping. Ningún jugador debe violar la Regla 9-1-5 (clipping).*

Approved Ruling 9-1-6

- I. 1ª y 10 en A-40. El back A44 está alineado bien detrás del RT y tiene su pie izquierdo dentro del pie exterior del RT. En el snap, A44 cruza la formación y bloquea a B77 por debajo de la cintura por el costado. B77 está dentro de la tackle box y 1 yarda dentro del backfield ofensivo en el momento del

- bloqueo. **REGLA:** Bloqueo ilegal porque no es directamente desde el frente. Los backs estacionarios alineados dentro de la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la bola salga de la tackle box, pero solo si el bloqueo es directamente desde el frente. Penalidad de 15 yardas desde el punto anterior. El Equipo A tendrá 1ª y 25 en A-25.
- II. 1ª y 10 en A-40. El back A44 está estacionario y alineado 4 yardas detrás del RG. En el snap, el QB A12 retrocede profundamente y permanece en la tackle box buscando un receptor. El linebacker B55 hace blitz entre LG y LT, y A44 cruza la formación para bloquear a B55 por debajo de la cintura en A-36. El bloqueo es directamente desde el frente. Después del bloqueo, A12 completa un pase a A88 para una ganancia de 15 yardas. **REGLA:** No hay falta. El bloqueo de A44 es legal porque los backs estacionarios alineados dentro de la tackle box pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box hasta que la bola salga de la tackle box, siempre que el bloqueo sea directamente desde el frente. El Equipo A tendrá 1ª y 10 en B-45.
- III. El back A41 está estacionario en el snap directamente detrás del tackle derecho en formación equilibrada. El quarterback entrega la bola al back A22 que corre hacia adelante. A41 bloquea a B2, quien entra en el backfield ofensivo intentando alcanzar a A22 en la línea de scrimmage. El bloqueo es por debajo de la cintura y claramente de lado. **REGLA:** Bloqueo ilegal. A41 solo puede bloquear por debajo de la cintura directamente desde el frente.
- IV. El defensive end B88 está alineado en el hombro exterior del tackle A45. En su movimiento inicial de bloqueo, B88 bloquea a A75 por debajo de la cintura por el costado, dentro de la tackle box. **REGLA:** Sin falta por bloqueo ilegal por debajo de la cintura.
- V. El back A22 está estacionario dentro de la tackle box en el snap. Después del snap avanza entre tackle y guard y bloquea a B55 por debajo de la cintura por el frente. El contacto inicial ocurre tres yardas más allá de la zona neutral. **REGLA:** Falta por bloqueo ilegal por debajo de la cintura. El bloqueo es directamente desde el frente, pero ocurre más allá de la zona neutral, por lo tanto, fuera de la tackle box.
- VI. 3ª y 7 en A-30. La bola está en la hash mark izquierda. El back A22 está completamente abierto por fuera de la moldura del tackle izquierdo y B40 se abre para cubrirlo. El handoff es al back A44 que ejecuta un sweep por el lado derecho. Mientras la jugada se desarrolla, B40 sigue la jugada y A22 la sigue. En A-34, más allá de la hash mark derecha, A22 supera a B40 y lo bloquea por debajo de la cintura claramente desde el frente (10-2). A44 es derribado en B-45. **REGLA:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. La posición inicial de A22 está fuera de la tackle box, por lo tanto, no puede bloquear por debajo de la cintura.
- VII. 1ª y 10 en A-40. A12 recibe el snap e inicia una sweep hacia su derecha. El guard A66 hace pull y lidera la jugada. Mientras la jugada se desarrolla, el linebacker B55 bloquea a A66 por el frente en su muslo en la yarda A-39. A12 es forzado fuera del campo en la yarda A-48. **REGLA:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. B55 no estaba estacionario a menos de 1 yarda de la línea de scrimmage y, por lo tanto, no puede bloquear por debajo de la cintura.
- VIII. En el snap, el tight end A85 está alineado a seis yardas del jugador central de la línea. Antes de que la bola salga de la tackle box, A85 bloquea a B77 por debajo de la cintura y de lado. **REGLA:** Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. La posición inicial de A85 está fuera de la tackle box en el snap, por lo tanto, no puede bloquear por debajo de la cintura. Penalidad de 15 yardas.
- IX. 1ª y 10 en A-45. El guard A66 está cerca al snapper. Inmediatamente después del snap, A66 bloquea (a) al nose guard B55 en A-46; o (b) al linebacker B33 en A-48. En ambos casos, el bloqueo es por debajo de la cintura y de lado. **REGLA:** (a) Bloqueo legal. A66 salió de la tackle box, pero el bloqueo se inicia una yarda más allá de la zona neutral y se considera dentro de la tackle box. (b) Falta, bloqueo ilegal por debajo de la cintura. En este caso, A66 salió de la tackle box hacia el segundo nivel para efectuar el bloqueo bajo. Para ser legal, ese bloqueo no puede ser por debajo de la cintura.
- X. 3ª y 10 en A-25. El back A21 está estacionario y alineado en la tackle box. Poco después del snap, A21 sale de la tackle box. El QB A12 está en el pocket para pasar y A21 ve a un linebacker entrando en

*blitz. A21 regresa a la tackle box y, antes del pase de A12, bloquea a B54 por debajo de la cintura dentro de la tackle box y el bloqueo es desde el frente. **REGLA:** Falta de A21 por bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Una vez que un jugador sale de la tackle box durante una jugada, se considera fuera de la tackle box hasta el final del down. [Citado por 9-1-6-a-2]*

- XI. *3ª y 10 en A-25. El tackle izquierdo A77 está alineado dentro de la tackle box y el defensivo B55 es un edge rusher alineado cerca de la scrimmage justo por fuera de A77. En el snap, A77 retrocede en protección de pase y B55 avanza para presionar al pasador. Durante el avance inicial de B55, A77 bloquea a B55 por debajo de la cintura por el costado detrás de la zona neutral. A77 tiene un pie dentro de la tackle box cuando se inicia el bloqueo. **REGLA:** Bloqueo legal de A77. Esta acción se considera parte del inicio de la presión y A77 puede bloquear por debajo de la cintura sin estar restringido a hacerlo solo desde el frente. Después del inicio de la presión, y si claramente es una segunda acción, entonces A77 queda restringido y solo puede bloquear por debajo de la cintura dentro de la tackle box y el bloqueo debe ser desde el frente. [Citado por 9-1-6-a-1]*
- XII. *3ª y 10 en A-25. El tackle izquierdo A77 está alineado dentro de la tackle box y B60 está alineado cerca de la scrimmage por dentro de A77, frente al guard. La jugada es un toss sweep hacia la derecha y mientras B60 (en su presión inicial) inicia la persecución, A77 se mueve hacia la derecha y bloquea a B60 por debajo de la cintura por el costado. **REGLA:** Bloqueo legal de A77. Esta acción se considera parte del inicio de la presión y A77 puede bloquear por debajo de la cintura sin estar restringido a hacerlo solo desde el frente. No existe un conteo de pasos para la presión inicial, solo el juicio de si la acción se convirtió en un segundo acto. Después del inicio de la presión, y si claramente es una segunda acción, entonces el bloqueo por debajo de la cintura de A77 dentro de la tackle box debe ser desde el frente. [Citado por 9-1-6-a-1]*
- XIII. *3ª y 10 en A-25. El back A21 está estacionario dentro de la tackle box. Inmediatamente después del snap, A21 avanza para bloquear a un linebacker 1 yarda más allá de la zona neutral. El bloqueo es por debajo de la cintura y desde el frente. **REGLA:** Bloqueo legal de A21. Un bloqueo iniciado hasta 1 yarda más allá de la zona neutral se considera dentro de la tackle box para jugadores de línea y backs, siempre que el bloqueo cumpla con todos los demás requisitos para un bloqueo legal por debajo de la cintura. [Citado por 9-1-6-a-2]*

Golpe Tardío, Acciones Fuera del Campo

ARTÍCULO 7.

- a. Está prohibido amontonarse, caer sobre o lanzarse sobre un adversario después de que la bola se haya vuelto muerta (AR 9-1-7-I).
- b. Ningún adversario debe hacer tackle o bloquear al corredor cuando esté claramente fuera del campo ni lanzarlo al suelo después de que la bola se haya vuelto muerta.
- c. Es ilegal que cualquier jugador que esté claramente fuera del campo inicie un bloqueo contra un adversario que también esté fuera del campo. El punto de la falta es el punto en la línea lateral más cercano a donde ocurre el contacto (AR 9-1-7-II).

Approved Ruling 9-1-7

- I. *Después de que la bola se vuelve muerta, un jugador se lanza sobre un adversario que está en el suelo. **REGLA:** Falta personal. Penalidad – 15 yardas desde el próximo punto y primer down si la falta es cometida por un jugador del Equipo B y no entra en conflicto con otras reglas. “Amontonamiento” se aplica al portador de la bola o a cualquier otro adversario que esté caído cuando la bola se vuelve muerta. [Citado por 9-1-7-a]*
- II. *En un sweep hacia la lateral, el linebacker B55 sale del campo para evitar un bloqueo. El guard A66 está liderando la jugada y, al pisar la línea lateral con su pie delantero, usa su hombro para hacer contacto de*

frente, a la altura de la cintura de B55, quien permanece fuera del campo. **REGLA:** Bloqueo legal. A66 no tenía ambos pies fuera del campo.

Faltas con el Casco y la Facemask

ARTÍCULO 8.

- a. Ningún jugador debe hacer contacto continuo con el rostro, casco (incluyendo la facemask) o cuello de un adversario usando mano(s) o brazo(s). (Excepción: por o contra el portador de la bola). [S26: PF-HTF]
- b. Ningún jugador debe agarrar y luego torcer, girar o jalar la facemask, la correa del mentón o cualquier abertura del casco de un adversario. No es falta si la facemask, correa del mentón o abertura del casco no es agarrada y luego torcida, girada o jalada. En caso de duda, es falta.

Violencia contra el Pasador

ARTÍCULO 9.

- a. Ningún jugador defensivo debe usar violencia innecesaria contra un pasador (pase hacia adelante) cuando es evidente que la bola ya fue lanzada. Las acciones ilegales incluyen, pero no se limitan a:

1. Faltas por targeting, conforme a 9-1-3 y 9-1-4.
2. Contacto violento en el área de la cabeza o del cuello que no cumpla los requisitos de la Regla 9-1-4 (también referenciada en la Regla 9-1-2).
3. Contacto violento que pueda evitarse después de que sea evidente que la bola dejó la mano del pasador hacia adelante (AR 9-1-9-I). (**Excepción:** Un jugador defensivo que sea bloqueado por jugador(es) del Equipo A con tal fuerza que no pueda evitar el contacto con el pasador. Sin embargo, esto no lo exime de responsabilidad por faltas personales descritas en otra parte de esta sección).
4. Lanzar violentamente al pasador hacia adelante contra el suelo y caer sobre él como acción de castigo.
5. Cualquier acción que constituya falta personal descrita en otra parte de esta sección.

NOTA: En los incisos 1, 2 y 4 anteriores, esto incluye a un jugador ofensivo en postura de pasador.

- b. Cuando un jugador ofensivo esté en postura de pasador con uno o ambos pies en el suelo, ningún defensor, avanzando a máxima velocidad hacia él, puede golpearlo violentamente en el área de la rodilla o por debajo de ella. El defensor tampoco puede rodar o lanzarse hacia el área de las rodillas o por debajo, golpeando violentamente a dicho adversario. (AR 9-1-9-II, III)

Excepciones:

1. No es falta si el jugador ofensivo es un corredor que no está en postura de pasador, ya sea dentro o fuera de la tackle box.
2. No es falta si el defensor sujeta o agarra al adversario en un intento de realizar un tackle convencional sin contacto violento con la cabeza o el hombro.
3. No es falta si el defensor ha sido desacelerado en su camino hacia el adversario, ya sea bloqueado o por haber sufrido falta de un adversario.

PENALIDAD: La penalidad de 15 yardas se aplica desde el final de la última carrera cuando esta termine más allá de la zona neutral y no haya cambio de posesión durante el down. (A.R. 9-1-9-II-III)

Approved Ruling 9-1-9

- I. Después de que el pasador A17 lanza la bola hacia adelante, B68 da dos pasos y golpea a A17, sin mostrar intención alguna de evitar el contacto. **REGLA:** Violencia contra el pasador. El pasador es un jugador indefenso que está vulnerable a lesión y debe estar completamente protegido. Después de dar dos pasos, B68 debe estar consciente de que A17 había soltado la bola y en capacidad de evitar el contacto con él.
- II. El quarterback A11 retrocede dentro del pocket y se posiciona para pasar. Tan pronto lanza la bola, es golpeado por el end B88, quien entra con su hombro en la rodilla de A11. El pase es (a) incompleto; (b) recibido por A44, quien es derribado para una ganancia de 12 yardas en B-40. **REGLA:** Falta de B88 por golpear violentamente las rodillas del pasador, en violación de la Regla 9-1-9-b. Primer down automático y penalidad de 15 yardas aplicada (a) desde el punto anterior; (b) desde B-40, el final de la carrera de A44. [Citado por 9-1-9-Penalidad]
- III. El quarterback A11 retrocede dentro del pocket y se posiciona para pasar. Corre hacia la derecha, se vuelve a posicionar para pasar, cuando es golpeado por B88, quien entra con su hombro en la rodilla de A11. A11 entonces atrae la bola hacia sí y cae al suelo siendo derribado por B88. **REGLA:** Falta de B88, violación de la Regla 9-1-9-b. Aunque A11 no es técnicamente un pasador porque no lanzó la bola, la acción de B88 es falta bajo 9-1-9-b debido a la vulnerabilidad de A11 como potencial pasador en postura de pase. [Citado por 9-1-9-Penalidad]

Chop Block

ARTÍCULO 10.

No debe haber chop block (Regla 2-3-3) (AR 9-1-10-I-V).

Approved Ruling 9-1-10

- I. En una jugada de pase hacia adelante, A75 está bloqueando a B66 a la altura de la cintura detrás de la zona neutral. Mientras A75 mantiene el contacto, A47 posteriormente bloquea a B66 en su muslo. **REGLA:** Chop block, 15 yardas desde el punto anterior. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- II. Con el flujo de la jugada hacia la izquierda, el tackle derecho A77 está desenganchándose de su bloqueo por encima del muslo sobre B50 cuando A27 bloquea a B50 en la rodilla. **REGLA:** Chop block, 15 yardas. Aplicación desde el punto anterior si la falta ocurre detrás de la zona neutral. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- III. Inmediatamente después del snap, el guard izquierdo A65 y el tackle izquierdo A79 bloquean simultáneamente a B66, quien está en la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son en el muslo. (b) Un contacto es a la cintura y el otro en la rodilla. **REGLA:** (a) Bloqueos legales por combinación bajo-bajo. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- IV. El tight end A87 y el wingback A43 están liderando la jugada cuando ambos bloquean simultáneamente al linebacker B17, quien está tres yardas más allá de la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son por encima de la cintura. (b) Un bloqueo es por encima de la cintura y el otro en la rodilla. **REGLA:** (a) Bloqueos legales. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- V. Después de realizar el snap, el snapper A54 pasa junto a la nose guard B62 haciendo contacto con él, en su camino para bloquear a un linebacker. A54 hace contacto breve con B62, o B62 extiende la mano y usa el brazo para iniciar el contacto con A54. Mientras B62 y A54 están en contacto, el guard derecho A68 bloquea a B62 en la rodilla por el frente. **REGLA:** Legal. A54 no está bloqueando a B62. El contacto incidental o el contacto iniciado por B62 no constituye parte de una combinación de bloqueo y, por lo tanto, no hay chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]

Leverage y Leaping

ARTÍCULO 11.

- a. Ningún jugador defensivo, en un intento de obtener ventaja, puede pisar, saltar sobre o subirse a un adversario.
- b. Es falta si un jugador defensivo se mueve hacia adelante e intenta bloquear un field goal o try aparente levantando ambos pies del suelo y saltando en un plano directamente sobre el moldura corporal de un adversario. No es falta si el jugador está alineado y estacionario en una posición hasta una yarda detrás de la línea de scrimmage cuando ocurre el snap.
- c. Es falta si un jugador defensivo que esté dentro de la tackle box intenta bloquear un punt o aparente punt levantando ambos pies del suelo y saltando en un plano directamente sobre el marco corporal de un adversario.
 - 1. No es falta si el jugador intenta bloquear el punt saltando verticalmente sin intentar saltar sobre el adversario.
 - 2. No es falta si el jugador salta por o sobre un gap entre jugadores.
- d. Ningún jugador defensivo, en un intento de bloquear, batear o recibir una patada o aparente patada, puede:
 - 1. Pisar, saltar o pararse sobre un compañero de equipo.
 - 2. Colocar las manos sobre un compañero de equipo para impulsarse y obtener mayor altura.
 - 3. Ser levantado por un compañero de equipo, lanzado o empujado hacia arriba.

PENALIDAD: 15 yardas desde el punto anterior y primer down automático. [S38: PF-LEA]

- e. Ningún jugador puede posicionarse con sus pies sobre la espalda u hombros de un compañero antes del snap. Esto es conducta antideportiva.

PENALIDAD: Falta con la bola muerta. 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático para faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. [S27: UNS]

Contacto con un Adversario Fuera de la Jugada

ARTÍCULO 12.

- a. Ningún jugador debe hacer tackle o cargar contra un receptor cuando un pase hacia adelante dirigido a ese receptor es obviamente inalcanzable. Esto es falta personal y no interferencia de pase.
- b. Ningún jugador debe cargar contra o lanzarse sobre un adversario que esté obviamente fuera de la jugada, tanto antes como después de que la bola se vuelva muerta.

Hurdling (Salto Sobre Jugadores)

ARTÍCULO 13.

No debe haber saltos del tipo hurdling sobre otros jugadores. (**Excepción:** El portador de la bola puede saltar sobre un adversario).

Contacto con el Snapper

ARTÍCULO 14.

Cuando un equipo esté en formación de patada de scrimmage y el snapper no esté en el extremo de la línea, un jugador defensivo no puede iniciar contacto con el snapper hasta que haya transcurrido un segundo después del snap (AR 9-1-14-I-III).

Approved Ruling 9-1-14

- I. A10 está en formación shotgun a 5 1/2 yardas detrás del snapper, quien tiene la cabeza hacia abajo y está mirando hacia atrás entre sus piernas. Inmediatamente después del snap, el nose guard B55 carga directamente contra el snapper y lo empuja hacia atrás. **REGLA:** Legal. No se otorga protección especial al snapper porque el Equipo A no está en formación de patada de scrimmage, ya que A10 no está al menos a 7 yardas del snapper (Regla 2-16-10). El snapper tiene la protección normal contra cualquier falta personal por violencia innecesaria. [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]
- II. El Equipo A está en una formación evidente de patada de scrimmage con el punter a 15 yardas detrás de la línea de scrimmage. Inmediatamente después del snap, la nose guard B55 carga directamente contra el snapper y lo empuja hacia atrás. El snap va hacia un upback tres yardas detrás de la línea de scrimmage o hacia el pateador potencial que, en vez de patear, corre o pasa la bola. **REGLA:** Falta. Penalidad – 15 yardas y primer down automático. Solo puede haber contacto con el snapper un segundo después del snap cuando el Equipo A está en formación de patada de scrimmage. [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]
- III. Inmediatamente después del snap, con el Equipo A en formación de patada de scrimmage, B71 está alineado a menos de una yarda de la línea de scrimmage y fuera del marco corporal del snapper. B71 intenta penetrar por el gap entre el snapper y el jugador de línea adyacente. El contacto inicial legal de B71 es con el jugador de línea al lado del snapper. **REGLA:** Legal. El contacto incidental con el snapper después de ese contacto inicial legal no es falta (Regla 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]

Horse Collar Tackle

ARTÍCULO 15.

Todos los jugadores tienen prohibido agarrar la parte trasera o lateral de la porción superior del protector de hombros o del jersey, el área del nombre en la camiseta o por encima de ella, y tirar bruscamente hacia abajo al portador de la bola o corredor en dirección al suelo. Esta regla se aplica a cualquier portador de la bola o corredor, incluyendo a un potencial pasador, esté o no dentro de la tackle box (Regla 2-34) (AR 9-1-15-I).

NOTA: No es necesario que el jugador tire completamente al adversario al suelo para que el acto sea ilegal. Si las rodillas del jugador se doblan como resultado de la acción del defensor, es falta, aunque no sea completamente derribado al suelo.

Approved Ruling 9-1-15

- I. Mientras el acarreador de la bola A20 corre más allá de la zona neutral cerca de la lateral, el defensor B56 lo agarra por detrás por la parte posterior del jersey en el cuello o por la parte interna del protector de hombros. B56 mantiene ese contacto por varias yardas, pero A20 solo cae al suelo después de recibir tackle de otro defensor. **REGLA:** Jugada legal. B56 no cometió falta porque no tiró bruscamente hacia abajo a A20.
- II. El acarreador de la bola A20 está corriendo por el campo de juego. El defensor B56 se aproxima por el costado, sujeta a A20 por la parte trasera del jersey a la altura del cuello o por el cuello del protector de

hombros. B56 tira abruptamente a A20 hacia el suelo y hacia el lado, o en la dirección en la que A20 estaba avanzando. Las rodillas de A20 se doblan lateralmente por la acción del tirón. REGLA: Sin falta. Solo es falta si el tirón es hacia abajo y en contra de la dirección en la que el corredor estaba avanzando. Tirar hacia el lado o hacia adelante no es falta. [Citado por RA 3]

Violencia o Contacto contra el Pateador o Holder

ARTÍCULO 16.

- a. Cuando sea evidente que se realizará una patada de scrimmage, ningún adversario debe contactar o cometer violencia contra el pateador o el holder de un place kick (AR 9-1-16-I, III, VI).
 1. Violencia es una falta personal en bola viva que pone en riesgo al pateador o al holder.
 2. Contacto contra el pateador o holder es una falta con bola viva que ocurre cuando el pateador o holder es desplazado de su posición de pateo o sujeción, pero no sufre violencia (AR 9-1-16-II).
 3. El contacto incidental con el pateador o holder no es falta.
 4. La protección del pateador bajo esta regla termina:
 - (a) Cuando haya tenido tiempo razonable para restablecer su equilibrio (AR 9-1-16-IV); o
 - (b) Cuando acarree o tenga posesión de la bola fuera de la tackle box (Regla 2-34) antes de patear; o
 - (c) Cuando acarree o tenga la bola a más de cinco yardas detrás de su posición inicial al momento del snap en una formación de patada de scrimmage.
 5. Cuando el contacto de un defensor contra el pateador o holder sea causado por un bloqueo de un adversario (legal o ilegal), no hay falta por violencia o contacto contra el pateador.
 6. Un jugador que hace contacto con el pateador o holder después de haber tocado la patada no comete falta de violencia o contacto.
 7. Cuando un jugador que no sea quien bloquea una patada de scrimmage comete contacto o violencia contra el pateador o holder, es falta.
 8. En caso de duda entre *contacto o violencia*, la falta es *violencia*.

PENALIDAD: Violencia u otra falta personal contra el pateador en el acto de patear o inmediatamente después de patear la bola; o violencia contra el holder: 15 yardas desde el punto anterior y primer down automático si no entra en conflicto con otras reglas [S38 y S30: PF-RTK/PF-RTH]. Contacto contra el pateador o holder: 5 yardas desde el punto anterior [S30: RNK/RNH].

- b. Un pateador o holder que simule haber sufrido violencia o contacto por parte de un defensor comete conducta antideportiva (AR 9-1-16-V).

PENALIDAD: 15 yardas desde el punto anterior o, si la patada de scrimmage cruza la zona neutral, puede aplicarse desde el punto donde la bola muerta subsecuente pertenece al Equipo B [S27: UNS-SBR].

- c. El pateador de un free kick no puede ser bloqueado hasta que haya avanzado cinco yardas más allá de su línea restrictiva o hasta que la patada haya tocado a un jugador, un árbitro o el suelo.

PENALIDAD: 15 yardas desde el punto anterior [S40: PF-RFK].

Approved Ruling 9-1-16

- I. A1 recibe un snap largo y se dispone a patear un punt detrás de su línea de scrimmage, pero falla el balón, que cae al suelo. Luego A1 recibe contacto de B1. **REGLA:** Fumble del Equipo A. Sin falta. No hay pateador hasta que la bola haya sido pateada. [Citado por 9-1-16-a]
- II. A1 patea la bola y luego B1, incapaz de detener su intento de bloquear la patada, hace contacto con el pateador o holder. **REGLA:** Esta acción puede ser "Violencia" o "contacto contra" el pateador o holder. En caso de duda, debe marcarse "Violencia", que conlleva penalidad de 15 yardas y primera down automática. [Citado por 9-1-16-a-2]
- III. A1, desde una formación que no es de patada de scrimmage, realiza una patada rápida e inesperado, de tal manera que B1 no puede evitar el contacto. **REGLA:** No es violencia ni contacto contra el pateador, ya que la regla se aplica solo cuando es razonablemente obvio que se realizará una patada. [Citado por 9-1-16-a]
- IV. B1 contacta contra A1 después de que este había pateado la bola y había tenido tiempo razonable para recuperar su equilibrio. **REGLA:** No es falta de B1, a menos que se juzgue como contacto o lanzarse contra un adversario obviamente fuera de la jugada (Regla 9-1-12). [Citado por 9-1-16-a-4]
- V. Después de que B1 contacta contra el pateador, A25 simula haber sufrido violencia. **REGLA:** Faltas que se cancelan, pero la falta de A25 cuenta como una de las dos faltas antideportivas que A25 puede cometer en el partido. [Citado por 9-1-16-b]
- VI. El Equipo A está en formación de patada de scrimmage. El punter A1 se desplaza lateralmente dos o tres pasos para recuperar un snap defectuoso, o recupera un snap que pasó sobre su cabeza y luego patea la bola. Recibe contacto de B2 en un intento fallido de bloquear la patada. **REGLA:** A1 no pierde automáticamente su protección en ninguno de los casos, a menos que acarree o tenga posesión de la bola fuera de la tackle box, o haya retrocedido más de cinco yardas detrás de su posición inicial para recuperar la bola. Mientras permanezca en la tackle box, A1 tiene derecho a protección. Cuando se vuelve evidente que A1 tiene intención de patear en una posición normal de punt, los defensores deben evitarlo. [Citado por 9-1-16-a]
- VII. El punter A22 está a 15 yardas detrás de la zona neutral cuando recibe el snap, corre hacia su derecha en ángulo hacia la línea de scrimmage y sale de la tackle box. Luego se detiene y patea un punt, y (a) es inmediatamente golpeado por B89 que se lanza en un clavado; o (b) es inmediatamente golpeado por B89, quien comete targeting. **REGLA:** (a) Jugada legal, sin falta de B89. A22 pierde su protección contra violencia o contacto al llevar la bola fuera de la tackle box. (b) Aunque el pateador esté fuera de la tackle box, el targeting es falta personal y la penalidad se aplica desde el punto anterior.

Participación Continua Sin Casco

ARTÍCULO 17.

Un jugador cuyo casco se salga completamente durante un down no puede continuar participando en la jugada, realizando una acción distinta de aquella en la que ya estaba involucrado, haya o no vuelto a colocarse el casco durante el down. (AR 9-1-7-I)

Approved Ruling 9-1-17

- I. Durante un down, el casco de B55 se sale sin que haya falta del Equipo A contra el casco. B55 inmediatamente recoge su casco, se lo vuelve a colocar y continúa persiguiendo al acarreador de la bola. **REGLA:** Falta personal de B55 por participación continua después de perder su casco. El reloj se detiene al final del down y B55 debe salir del juego por el siguiente down (Regla 3-3-9). [Citado por 9-1-17]

Bloqueo Ciego (Blind Side Block)

ARTÍCULO 18.

Ningún jugador puede realizar un bloqueo ciego atacando a un adversario con contacto violento.

Excepciones:

1. **Contra** un corredor.
2. **Contra** un receptor en el acto de intentar una recepción.

NOTA: Si además la acción cumple con los elementos de targeting, es un bloqueo ciego con targeting (Reglas 9-1-3 y 9-1-4). (AR 9-1-18-I)

Approved Ruling 9-1-18

- I. *B44 intercepta un pase de A12 en B-20 y gira hacia adelante en el campo para retornar. Durante el retorno, B21 se aproxima a A88 por el punto ciego en el medio del campo y bloquea a A88: (a) con las manos extendidas; (b) con un bloqueo tipo screen (deteniéndose en el camino del adversario); (c) atacando con contacto violento con su hombro en el pecho de A88; (d) atacando con contacto violento con su hombro en la cabeza de A88. B44 retorna la intercepción hasta A-20. **REGLA:** (a) Sin falta. (b) Sin falta. (c) Falta personal, bloqueo ciego ilegal. Penalidad de 15 yardas desde el punto de la falta. (d) Falta personal, bloqueo ciego con targeting. Penalidad de 15 yardas desde el punto de la falta y B21 es descalificado.*

SECCIÓN 2. Faltas por Conducta Antideportiva

Actos Antideportivos

ARTÍCULO 1.

No debe haber conducta antideportiva ni ningún acto que interfiera con la administración ordenada del juego por parte de jugadores, sustitutos, técnicos, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las reglas, antes del juego, durante el juego o entre períodos. Las infracciones de estos actos por jugadores se administran como faltas con bola viva o con bola muerta, dependiendo de cuándo ocurran (AR 9-2-1-I-X).

a. Actos y conductas específicamente prohibidos incluyen:

1. Ningún jugador, sustituto, técnico u otra persona sujeta a las reglas puede usar lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, ni realizar actos que provoquen animosidad o que sean degradantes para un adversario, para los árbitros o para la imagen del juego, incluyendo, pero no limitado a:
 - a) Señalar con dedo(s), mano(s), brazo(s) o la bola en dirección a adversarios o imitar el gesto de cortar la garganta.
 - b) Provocar, insultar o ridiculizar verbalmente a un adversario.
 - c) Provocar a un adversario o a espectadores de cualquier forma, como simular tener o disparar un arma o llevar la mano al oído solicitando reconocimiento.
 - d) Cualquier acto tardío, excesivo, prolongado o coreografiado de un jugador (o jugadores) con la intención de llamar la atención sobre sí mismo.

- e) Un portador de la bola no amenazado que altere obviamente su zancada al aproximarse a la zona de anotación adversaria o que se lance dentro de la zona de anotación.
- f) Un jugador que se quite el casco después de que la bola se haya vuelto muerta y antes de estar dentro del área de equipo. (**Excepciones:** tiempo fuera de equipo, tiempo fuera de medios, lesión; ajuste de equipamiento; por causa de acciones ocurridas durante una jugada; entre períodos; y durante una medición para primera down).
- g) Golpear su propio pecho o cruzar los brazos frente al pecho mientras permanece de pie sobre un jugador caído.
- h) Ir hacia las gradas para interactuar con espectadores, o inclinarse en señal de agradecimiento después de una buena jugada, como si estuviera recibiendo reconocimiento por una presentación. (AR 9-2-1-IX)
- i) Quitarse el casco intencionalmente mientras la bola esté viva.
- j) Falta con bola muerta que involucre contacto como empujar, golpear, etc., que ocurra claramente después de que la bola esté muerta y que no forme parte de la acción del juego (AR 9-2-1-X).
- k) Después de que la bola esté muerta, usar contacto violento para empujar o jalar a un adversario en un amontonamiento de jugadores (AR 9-2-1-XI).
- l) Fingir una lesión.
- m) Solicitar el uso de revisión de video cuando no esté permitido por regla (Regla 12-2-1-b).

PENALIDAD: Conducta antideportiva. Faltas en bola viva cometidas por jugadores: 15 yardas [S7 y S27: UC-*]. Faltas en bola viva cometidas por no jugadores y todas las faltas en bola muerta: 15 yardas desde el próximo punto [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático para faltas del Equipo B si no entra en conflicto con otras reglas. Infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DQ].

Para faltas del Equipo A durante un free kick o patada de scrimmage: La aplicación puede ser desde el punto anterior o, si la patada de scrimmage cruza la zona neutral, desde el punto donde la bola muerta subsecuente pertenece al Equipo B (con excepción de jugadas de field goal) (Reglas 6-1-8 y 6-3-13).

Para faltas por conducta antideportiva del Equipo B durante una jugada de pase hacia adelante legal (Reglas 7-3-12 y 10-2-2-e): La aplicación es desde el final de la última carrera cuando esta termine más allá de la zona neutral y no haya cambio de posesión de equipo durante el down. Si el pase es incompleto, interceptado o hay cambio de posesión de equipo durante el down, la penalidad se aplica desde el punto anterior.

2. Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión debe inmediatamente devolver la bola a un árbitro o dejarla próxima al punto de la bola muerta. Esto prohíbe:
 - a) Patear, lanzar, girar o acarrear (incluyendo fuera del campo) la bola por cualquier distancia que exija que un árbitro vaya a recuperarla.
 - b) Lanzar la bola al suelo (spike) [Excepción: Un pase hacia adelante para conservar tiempo (Regla 7-3-2-f)].
 - c) Lanzar la bola alto hacia arriba.
 - d) Cualquier otro acto o acción antideportiva que retrase el juego.

PENALIDAD: Conducta antideportiva. Falta en bola muerta. 15 yardas del próximo punto [S7 y S27: UC-*]. Primer down automática para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. Infractores flagrante deben ser descalificados [S47: DQ].

b. Otros actos prohibidos incluyen:

1. Durante el juego, técnicos, personal de equipo y ayudantes autorizados dentro del área de equipo no deben estar en el campo de juego o más allá de las líneas de 20 yardas para reclamar una decisión de los árbitros o comunicarse con jugadores o árbitros sin permiso del referee, a menos que estén entrando o saliendo legalmente del campo (**Excepciones:** Regla 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c, 3-5-1). (AR 9-2-1-XII)
2. Ninguna persona descalificada debe estar visible desde el campo de juego (Regla 9-2-6).
3. Ninguna persona o mascota sujeta a las reglas, excepto jugadores, árbitros y sustitutos elegibles, debe estar en el campo de juego o end zones durante cualquier período sin permiso del referee. Si un jugador está lesionado, asistentes pueden entrar al campo para asistirlo, pero deben obtener autorización de los árbitros.
4. Ningún sustituto puede entrar en el campo de juego o end zones para otro objetivo que no sea sustituir a un jugador o llenar una vacante de jugador. Esto incluye celebraciones después de jugadas (AR 9-2-1-I).
5. Personas sujetas a las reglas, incluyendo bandas y operadores de sistema de audio/video/iluminación, no deben crear ruido o distracción que impida a un equipo escuchar sus señales o que obstruya el juego (Regla 1-1-6).

PENALIDAD: [1-4] Conducta antideportiva. Falta en bola muerta. 15 yardas del próximo punto [S7 y S27: UC-*]. Primer down automático para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. Infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DQ].

[5] Conducta antideportiva. Referee puede tomar la decisión que considere justa, lo que incluye determinar que el down sea repetido, aplicar penalidad de 15 yardas, conceder anotación, o suspender o terminar el juego [S27: UFA].

Approved Ruling 9-2-1

- I. *El Equipo B anota un touchdown en un retorno de kickoff, y sustitutos desde el área del Equipo B, sin intención de entrar en el juego, corren hacia la end zone para felicitar al corredor. **REGLA:** Acto antideportivo. Penalidad – 15 yardas, aplicadas en el try, en el kickoff siguiente o en el próximo punto en períodos extras. los árbitros deben anotar los números de los jugadores infractores, para una posible descalificación en el transcurso del juego debido a una segunda falta por conducta antideportiva (9-2-1-b Penalidad). [Citado por 9-2-1]*
- II. *Tercera para 15 en B-20. Elegible A88 recibe un pase en B-18 y va en dirección a la línea de gol. En B-10 entra en un "goose step" y continúa esta acción mientras cruza la línea de gol. **REGLA:** Falta en bola viva por conducta antideportiva. Penalidad de quince yardas aplicada en el punto de la falta, que es la línea de yarda 10 del Equipo B, y repetir tercer down. Tercera para 20 de B-25. [Citado por 9-2-1]*
- III. *Segunda para 5 en B-40. Back A22 toma un pase hacia atrás del quarterback, circula por la punta derecha, y va en dirección a la línea de gol. Guard A66, que hizo pull para liderar la jugada, bloquea legalmente a B90 al suelo y luego permanece de pie a su lado en la línea de yarda 30 del Equipo B insultando y gritando obscenidades. Esto establece un pañuelo del head line judge, cuando A22 está en B-10 antes de continuar hacia la end zone. **REGLA:** Falta en bola viva por conducta antideportiva. Penalidad de 15 yardas aplicada en el punto de la falta, que es B 30, y repetir segundo down. Segunda para 10 de B-45. [Citado por 9-2-1]*

- IV. Tercera para 15 en B-20. Elegible A88 recibe un pase en B-18 va en dirección a la línea de gol. Muy cerca de la línea de gol se lanza en la end zone, sin ningún jugador del Equipo B a menos de 10 yardas de él. Field judge no está seguro del punto exacto donde A88 comenzó su salto. **REGLA:** Falta por conducta antideportiva. Administrar como una falta en bola muerta. El touchdown cuenta y la penalidad es aplicada en el try, en el kickoff siguiente o en el próximo punto en períodos extras. [Citado por 9-2-1]
- V. Segunda para 7 en B-30. Nose guard B55 está alineado en la zona neutra en el momento del snap. Back A22 toma la bola en una jugada rápida por el medio, explota en campo abierto, y en B-10 se gira hacia atrás y entra en la end zone exhibiéndose. Head line judge y line judge lanzan pañuelos por la falta de offside, y back judge lanza su pañuelo por la acción de A22. **REGLA:** Faltas que se cancelan, repetir el down. Segunda para 7 en B-30. [Citado por 9-2-1]
- VI. Primera para 10 en la yarda 50. Quarterback lanza un pitch para running back A44 que corre por la derecha y en dirección a la línea de gol. Line judge, siguiendo la jugada, lanza pañuelo a linebacker B57 por gritar obscenidades hacia él, reclamando que sufrió holding del tight end. A44 anota un touchdown. **REGLA:** Conducta antideportiva en bola viva contra B57. La penalidad es aplicada en el try o en el kickoff, a criterio del Equipo A. [Citado por 9-2-1]
- VII. Tercera para 15 en A-45. A12 retrocede para pasar y sufre sack del tackle B77 para pérdida de 10 yardas. B77 se levanta, golpea el pecho, permanece sobre A12 provocando, y hace de todo para atraer la atención del público, causando pañuelos del referee y line judge. **REGLA:** Conducta antideportiva en bola muerta de B77. Penalidad de quince yardas en el punto de bola muerta más primer down automático. Primera para 10 para el Equipo A en la línea de yarda 50. [Citado por 9-2-1]
- VIII. Safety B33 intercepta un pase en B-10 y retorna para touchdown. Mientras está retrocediendo por la lateral cubriendo la jugada, line judge lanza su pañuelo después de chocar con el técnico principal del Equipo B, que está en el campo de juego cerca de la línea B-40. **REGLA:** Aunque esta sea una falta que ocurre mientras la bola está viva, es tratada como una falta en bola muerta porque es cometida por una persona no jugador. El touchdown cuenta y la penalidad de 15 yardas es aplicada en el try, en el kickoff siguiente o en el próximo punto en períodos extras. [Citado por 9-2-1]
- IX. Segunda para 5 en A-45. Acarreador de la bola A33 alcanza el campo abierto y tiene camino libre hacia la línea de gol. En B-2 de repente hace un giro brusco y pasa a trotar por la línea B-2 mientras los jugadores del Equipo B comienzan a alcanzarlo. Luego lleva la bola hacia dentro de la end zone. A33 entonces corre hacia la tribuna y comienza a saludar a aficionados. **REGLA:** Touchdown. A33 puede consumir tiempo retrasando su touchdown siempre que no esté celebrando o provocando. Pero A33 es penalizado por la conducta antideportiva de correr hacia el público. Falta en bola muerta. Equipo B puede elegir que la penalidad sea aplicada en el try o en el kickoff siguiente. [Citado por 9-2-1, 9-2-1-a-1-h]
- X. Después de que el acarreador de la bola es derribado, A55 y B73 inician un empujón de tal forma que los árbitros necesitan intervenir y lanzar pañuelos. Ambos A55 y B73 son penalizados por antideportivas en bola muerta. **REGLA:** Faltas en bola muerta que se cancelan. La penalidad de la falta por conducta antideportiva contará para las dos conductas antideportivas que descalifican a un jugador. Referee anuncia si esta falta es la primera o segunda por conducta antideportiva de A55 y de B73. [Citado por 9-2-1]
- XI. Durante la jugada, el acarreador de la bola sufre un fumble y varios jugadores se lanzan hacia la bola. B55 sujeta a A33 y lo saca del amontonamiento. **REGLA:** B55 penalizado con falta por conducta antideportiva. 15 yardas y primer down automático. Referee anuncia si esta es la primera o segunda conducta antideportiva contra B55. Si es la segunda, B55 está descalificado del juego. [Citado por 9-2-1-a-1-k]
- XII. Durante el tiempo de bola muerta, un técnico o asistente recibe pañuelo por entrar al campo hasta los números, gritando hacia los árbitros de forma agresiva y abusiva. **REGLA:** los árbitros marcan falta del técnico o asistente por conducta antideportiva. Referee anuncia si esta es la primera o segunda conducta antideportiva del técnico en cuestión. Si es la segunda, el técnico en cuestión está descalificado del juego.

Tácticas Injustas

ARTÍCULO 2.

- a. Ningún jugador debe ocultar la bola dentro o por debajo de su ropa o equipamiento o sustituir cualquier otro artículo por la bola.
- b. Simulaciones de sustituciones o sustitutos no pueden ser usadas para confundir oponentes. Ninguna táctica asociada a sustitutos o al proceso de sustitución puede ser usada para confundir adversarios (Regla 3-5-2-e) (AR 3-5-2-IV,9-2-2-I-VI). Esto incluye cualquier técnica de esconderse con o sin una sustitución.
- c. Ningún equipamiento puede ser usado para confundir adversarios (Regla 1-4-2-d).
- d. Ninguna acción o verbalización inusual puede ser usada por el Equipo A para confundir a un adversario haciéndole creer que el snap o free kick no es inminente. El Equipo A no puede avanzar la bola ni consumir más de 3 segundos habiendo indicado al adversario que no pretende avanzar la bola (jugada de arrodillarse).
- e. Ninguna acción que simule una lesión puede ser usada para confundir a un adversario o árbitro.

PENALIDAD: [a-e] Conducta antideportiva del equipo. Falta en bola viva. 15 yardas del punto anterior [S27: UFT]. Primer down automático para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. Infractores flagrantes deben ser descalificados [S47: DQ].

- f. No puede haber más de un jugador usando el mismo número de camiseta (**Excepción:** Juegos amistosos). (AR 9-2-2-VII)

PENALIDAD: Conducta antideportiva contra el técnico principal, y los jugadores deben corregir inmediatamente la numeración y reportar el cambio. Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas [S27: UC-2PN].

Approved Ruling 9-2-2

- I. *Después de la bola lista para jugar, el Equipo A entra en formación con dos jugadores abiertos a ambos lados del snapper y otros dos jugadores de línea adyacentes al snapper. No más de cuatro jugadores están legalmente en el backfield. El Equipo A envía al campo dos sustitutos, que toman posiciones en la línea de scrimmage adyacentes a los dos jugadores de línea alineados en el lado opuesto del banco del Equipo A. Esto deja al Equipo A con nueve jugadores en la línea de scrimmage y cuatro jugadores en el backfield, todos legalmente en posición. Inmediatamente, y antes del snap, los dos jugadores de línea del Equipo A más próximos al banco de su equipo dejan el campo de juego y están fuera en el momento del snap. Siete jugadores están en la línea de scrimmage, cinco de los cuales son jugadores de línea numerados de 50 a 79. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas del punto anterior. Esto es una simulación de sustitución de un jugador para confundir a los adversarios. [Citado por 9-2-2-b]*
- II. *En cuarto down en B-12, A1 entra en el campo de juego con un calzado de pateo mientras sus 11 compañeros de equipo están en el huddle. A1 se arrodilla y mide la distancia de la zona neutra hasta el punto de pateo. Mientras sus compañeros de equipo están saliendo del huddle, A1 deja el campo de juego con el calzado. El Equipo A rápidamente ejecuta una jugada de scrimmage. **REGLA:** Falta del Equipo A por conducta antideportiva. Penalidad – 15 yardas del punto anterior. No debe haber simulación de sustitución de un jugador para confundir a los adversarios, y un jugador que se comunica debe permanecer en el juego por una down. [Citado por 9-2-2-b]*

- III. *A1 deja el campo de juego durante un down. El Equipo A hace el huddle con 10 jugadores. Sustituto A12 entra, y A2 simula dejar el campo, pero se posiciona próximo a la línea lateral para un pase “escondido”. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas del punto anterior. Esto es una sustitución simulada de un jugador para confundir adversarios. [Citado por 9-2-2-b]*
- IV. *Con el equipo legalmente alineado para intentar un field goal, el posible holder va en dirección a su área de equipo pidiendo un calzado. Un calzado es lanzado al campo y el jugador, en movimiento en dirección a su área de equipo, se gira hacia la línea de gol. La bola es puesta en juego a través de un snap para el jugador en posición de pateo, que lanza un pase al jugador que había ido a pedir un calzado. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas del punto anterior. [Citado por 9-2-2-b]*
- V. *El Equipo A está alineado en una formación de patada de scrimmage y está detenido por un segundo. Uno de los backs grita a A40 salir del campo, y se mueve en su dirección como bloqueador en el lado derecho. En el momento del snap, A40 está legalmente en movimiento hacia su línea lateral. A40 se gira hacia la zona neutra y se convierte en receptor de pase. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas del punto anterior. Esto es una táctica asociada con el proceso de sustitución para engañar a adversarios. [Citado por 9-2-2-b]*
- VI. *Después de terminado el down, el Equipo A envía tres sustitutos, y tres jugadores comienzan a dejar el campo. A88, que participó en la jugada anterior, acompaña a los tres jugadores sustituidos en dirección a la lateral. Los tres jugadores sustituidos dejan el campo y entran en el área de equipo, pero A88 se detiene y se alinea en la línea de scrimmage, muy cerca de la lateral. Después del snap, A88 corre su ruta y recibe un pase hacia adelante. **REGLA:** El Equipo A, en el snap, es culpable por conducta antideportiva por tácticas injustas: usar el proceso de sustitución para engañar a los adversarios. Falta en bola viva. Penalidad de 15 yardas del punto anterior. [Citado por 9-2-2-b]*
- VII. *4/10 en A-35. Mientras el Equipo A sustituye para un posible punt, se descubre que el Equipo A tiene tres jugadores usando el número 2. **REGLA:** Conducta antideportiva contra el técnico principal. Después de la aplicación, 4/25 en A-20. Esta falta cuenta contra las dos conductas antideportivas que llevan a la descalificación automática.*
- VIII. *4/1 en B-40. QB A12 va de formación shotgun hacia debajo del center y grita señales en un intento frustrado de forzar un offside del Equipo B. Con 10 segundos restantes en el reloj de jugada, A12 retrocede y va en dirección a la lateral balanceando sus brazos hacia el área de equipo. Mientras A12 se aproxima a la lateral, ocurre el snap directo a A44 justo antes de que el reloj de jugada llegue a cero y corre hasta B-38. **REGLA:** Equipo A, 4/16 en A-45. Conducta antideportiva de A12. Penalizar al Equipo A con 15 yardas desde el punto anterior. La acción de A12 va en contra del espíritu de la Regla 9-2-2-b. Esta falta cuenta contra las dos conductas antideportivas que llevan a la descalificación automática.*

Actos Injustos

ARTÍCULO 3.

Los siguientes son actos injustos:

- a. Un equipo negarse a jugar dentro de dos minutos después de ser ordenado a hacerlo por el referee.
- b. Un equipo repetidamente cometer faltas que pueden ser penalizadas solamente con mitad de la distancia a la línea de gol.
- c. Un acto obviamente injusto no específicamente cubierto por las reglas ocurrir durante el juego. Esto incluye sustitutos, técnicos o cualquier otra persona sujeta a las reglas, que no jugadores o árbitros, interfiriendo de cualquier forma con la bola o con un jugador mientras la bola está en juego (AR 4-2-II y 9-2-3-I-IV).

PENALIDAD: Conducta antideportiva. El Referee puede tomar la decisión que considere justa, lo que incluye determinar que el down sea repetido, aplicar penalidad de 15 yardas, conceder anotación, o suspender o terminar el juego [S27: UFA].

Approved Ruling 9-2-3

- I. Después de la bola lista para jugar y el umpire (o center judge) en su posición normal, el Equipo A rápidamente sustituye algunos jugadores, se detienen por un segundo, y hacen el snap. El umpire (o center judge) está intentando llegar a la bola para permitir que la defensa iguale las sustituciones, pero no consigue evitar el snap. **REGLA:** La jugada es detenida, el reloj del juego es detenido y la defensa puede sustituir en respuesta a las sustituciones tardías del Equipo A. *El Equipo A será penalizado con 5 yardas por delay of game.* El reloj de jugada es de 25 segundos y corre a la señal de bola lista para jugar. El reloj del juego corre a la señal de bola lista para jugar o en el snap, dependiendo de la condición del reloj cuando la jugada fue detenida. ^x (ver también AR 3-5-2-V) [Citado por 9-2-3-c]
- II. El Equipo A, perdiendo por 9 puntos, tiene primera para 10 en B-22 con 35 segundos para el final del juego. En el snap, B21, B40 y B44 cometen holding claro, abrazando a los receptores adversarios y derribándolos. Quarterback A12 no tiene receptores en ruta y corre para deshacerse de la bola legalmente. Después de la jugada, el reloj marca 26 segundos para el final. Back judge, field judge y side judge tienen pañuelos por holding en la jugada. **REGLA:** Este es un obvio acto injusto hecho para consumir tiempo. El referee convertirá las faltas de holding en conductas antideportivas. Penalizar mitad de la distancia a la línea de gol. El Equipo A tendrá 1ª para 10 en B-11. El reloj del juego es reajustado a 35 segundos y correrá en el snap. B21, B40 y B44 ahora tienen una UNS en la cuenta de cada uno (y si es la segunda de cualquiera de ellos, está descalificado).
- III. El Equipo A, ganando por 4 puntos, tiene 4ª para 10 en A-30 con 14 segundos para el final del juego. En formación shotgun, A12 recibe el snap, retrocede hasta su línea de gol y sale de la tackle box. En el snap, cada jugador de línea del Equipo A obviamente sujeta a un adversario, evitando que los defensores presionen al quarterback. Cuando la presión se aproxima a A12, lanza la bola tan alto que cae más allá de la línea de scrimmage, fuera del campo. Cuando el pase cae al suelo, el reloj está en cero. Umpire, center judge y referee cada uno tienen pañuelos por holding del Equipo A. **REGLA:** Este es un obvio acto injusto hecho para consumir tiempo. El referee convertirá las faltas de holding en conductas antideportivas. Penalizar 15 yardas del punto anterior. El Equipo A tendrá 4ª para 25 en A-15. El reloj del juego es reajustado a 14 segundos y corre en el snap. Cada jugador del Equipo A culpable de holding ahora tiene una UNS en la cuenta (y si es la segunda de cualquiera de ellos, está descalificado).
- IV. 1/10 en A-25 con 1 segundo para el final del juego y el Equipo A perdiendo por 5 puntos. A12 lanza un pase completo a A88 en el medio del campo. Después de la recepción de A88, una serie de pases hacia atrás ocurre, manteniendo la bola viva en posesión del Equipo A. Eventualmente, A21 hace un pase hacia atrás a A44 y la bola cae al suelo sin ser recuperada. El banco del Equipo B, pensando que la bola está muerta, corre hacia el campo y varios miembros del equipo están en el campo. A44 recupera la bola y comienza a correr encontrando tráfico de miembros del Equipo B en el campo, cambia de dirección y es finalmente derribado por B50 en B-30. **REGLA:** Ningún sustituto, técnico o cualquier persona sujeta a las reglas, que no sea un jugador o árbitro, puede interferir de cualquier forma con la bola o un jugador mientras la bola está viva. Este acto injusto será penalizado con 15 yardas en bola viva. El referee puede aplicar cualquier penalidad que considere justa, incluyendo conceder una anotación. [Citado por 9-2-3-c]

Contacto con un Árbitro

ARTÍCULO 4.

Personas sujetas a las reglas (1-1-6) no deben hacer contacto violento intencional con un árbitro durante el juego.

PENALIDAD: Conducta antideportiva. Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas del próximo punto y descalificación automática. Primero down automático para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas [S7, S27 y S47: UC-FCO/DSQ].

Administración del juego e interferencia de la línea lateral

ARTÍCULO 5.

Mientras la bola esté en juego, y durante la acción continuada después de que la bola sea declarada muerta:

- a. técnicos, sustitutos y asistentes autorizados en el área de equipo deben estar detrás de la coaching line. (AR 9-2-5-III)

PENALIDAD: Administrar como una falta en bola muerta.

Primera infracción: Aviso por interferencia de la lateral. Sin penalidad de yardas. [S15: SLW]

Segunda y tercera infracciones: Delay of game por interferencia de la lateral; 5 yardas del próximo punto. [S21 y S29: SLM]

Cuarta y subsecuentes infracciones: Conducta antideportiva del equipo por interferencia de la lateral; 15 yardas del próximo punto. Primer down automático para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. [S27 y S29: SLI]

- b. Interferir físicamente con un árbitro es una falta [por conducta antideportiva contra el equipo, a menos que la persona responsable por la falta pueda ser fácilmente identificada](#). (AR 9-2-1-VIII y AR 9-2-5-I, II).

PENALIDAD: [Conducta antideportiva del equipo a menos que la persona responsable por la falta pueda ser fácilmente identificada](#). Administrar como falta en bola muerta. 15 yardas del próximo punto. Primer down automático para faltas cometidas por el Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. [S27: UNS]

Approved Ruling 9-2-5

- I. *En el kickoff de apertura, B22 recibe la patada en su línea de gol y retorna la bola por la lateral en el lado del campo de B. Mientras avanza por la lateral cubriendo la jugada, el side judge atropella o necesita desviarse de un técnico o miembro del Equipo B dentro del área restringida (borde blanco). B22 es empujado fuera del campo en A-20. **REGLA:** Cualquiera de las situaciones es interferencia física con un árbitro durante la jugada. Sin aviso. [Falta por conducta antideportiva administrada como falta en bola muerta. Si la persona del Equipo B es fácilmente identificada, la conducta antideportiva es marcada contra él](#). Después de la penalidad de 15 yardas, el Equipo B tiene 1ª para 10 en A-35. [Citado por 9-2-5-b]*
- II. *Durante un retorno largo de kickoff, el side judge necesita detenerse y correr alrededor del head coach, que está fuera de la coaching box en el área restringida, o en el campo de juego cerca de la lateral. **REGLA:** [Administrar como falta en bola muerta. Penalizar 15 yardas del próximo punto. Falta contra el técnico principal y esta conducta antideportiva contará para una posible segunda falta por conducta antideportiva que resulte en descalificación](#). [Citado por 9-2-5-b]*
- III. *Durante un retorno largo de kickoff, el técnico principal y/u otros técnicos están fuera de la coaching box, en el área restringida o en el campo de juego cerca de la lateral. No hay interferencia física con ningún árbitro durante la jugada. **REGLA:** Administrar como falta en bola muerta. Primera infracción: Aviso de interferencia de la lateral. Sin penalidad de yardas. Segunda y tercera infracciones: Delay of game por interferencia de la lateral, cinco yardas del próximo punto. Cuarta y demás infracciones: Conducta*

antideportiva del equipo por interferencia de lateral, a menos que la persona responsable por la falta sea fácilmente identificada. Administrar como falta en bola muerta. Penalizar 15 yardas del próximo punto. Esta falta es del equipo, y no cuenta como conducta antideportiva de ningún técnico.

Jugadores y Técnicos Descalificados

ARTÍCULO 6.

- a. Cualquier técnico, jugador o miembro de equipo uniformado que cometa dos faltas por conducta antideportiva en el mismo juego debe ser descalificado. (AR 9-2-6-I, II)
- b. Un jugador descalificado (2-27-12) debe dejar el área del juego (2-31-5) escoltado por un miembro del equipo, en un tiempo razonable después de su descalificación. Debe permanecer fuera de la vista del campo de juego bajo supervisión del equipo por el resto del juego.
- c. Un técnico descalificado del juego debe dejar el área del juego en un tiempo razonable después de la descalificación, y debe permanecer fuera de la vista del campo de juego por el resto del juego.
- d. Un técnico principal descalificado del juego puede designar un nuevo técnico principal. (AR 9-2-6-I)

Approved Ruling 9-2-6

- I. *Durante un retorno largo de kickoff, el técnico principal del equipo de patada entra en el campo reclamando vigorosamente, protestando que debería haber habido pañuelo por holding del equipo de retorno. **REGLA:** Conducta antideportiva contra el técnico principal. Administrar como falta en bola muerta. Penalizar 15 yardas del próximo punto. Esta cuenta como una falta por conducta antideportiva del técnico principal en el juego. Si es su segunda, debe ser descalificado del juego. Un técnico principal descalificado puede designar un nuevo técnico principal.*
- II. *Durante el primer tiempo, el jugador A18 es penalizado por (a) marcar ilegalmente una bola; (b) entrar al juego sin reportar al referee su cambio de número de camiseta; o (c) simular sufrir violencia. En el segundo tiempo, A18 es penalizado nuevamente, esta vez por provocar a un adversario. **REGLA:** En cada caso, A18 es descalificado por cometer dos faltas de conducta antideportiva en el mismo juego. Las faltas que cuentan para esto son todas penalidades de 15 yardas por conducta antideportiva en las Reglas 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-11-e, 9-1-16-b y 9-2. Esto no incluye faltas por conducta antideportiva de equipo especificadas en las Reglas 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e y 9-2. [Citado por 9-2-6-a]*

Remoción de Personas del Área del Juego

ARTÍCULO 7.

El Referee puede exigir que la organización del partido retire cualquier persona del área del juego (Regla 2-31-5), si él cree que esa persona amenaza la seguridad de las personas sujetas a las reglas o los árbitros, o cuyo comportamiento es perjudicial para la conducción ordenada del juego. El referee puede suspender el juego (Regla 3-3-3-a) mientras esto ocurre. (AR 9-2-7-I)

Approved Ruling 9-2-7

- I. *Durante el juego, (a) un jugador; (b) un técnico; (c) miembro del equipo en el área de equipo es observado estando obviamente intoxicado (por drogas incluyendo alcohol). **REGLA:** En cada caso, el referee puede exigir que la administración del juego remueva a la persona del área del juego. [Citado por 9-2-7]*

SECCIÓN 3. Bloqueo, Uso de las Manos o Brazos

Quién Puede Bloquear

ARTÍCULO 1.

Jugadores de cualquier Equipo pueden bloquear adversarios, siempre que no sea interferencia de pase, interferencia con oportunidad de recibir una patada o una falta personal (**Excepción:** Reglas 6-1-12 y 6-5-4).

Interferencia Para o Ayuda al Corredor o Pasador

ARTÍCULO 2.

- a. El acarreador de la bola o pasador puede usar su mano o brazo para evitar o empujar adversarios.
- b. El acarreador de la bola no puede sujetar a un compañero de Equipo; y ningún otro jugador de su Equipo puede sujetar, tirar o levantar al acarreador de la bola para ayudarlo en su avance. (AR 9-3-2:I)
- c. Compañeros de Equipo del acarreador de la bola o del pasador pueden interferir con adversarios bloqueando, pero no pueden usar interferencia entrelazada, que es sujetar o abrazar a un compañero de Equipo mientras hacen contacto con un adversario (wedge).

PENALIDAD: 5 yardas [S44: ATR].

Approved Ruling 9-3-2

- I. *En un Intento de ganar yardas, el acarreador de la bola A44 es frenado por un defensivo que intenta hacer el tackle. Back A22 (a) coloca sus manos en las nalgas de A44 y lo empuja hacia adelante; (b) empuja la pila de compañeros que comienza a rodear a A44; (c) sujeta el brazo de A44 e intenta tirarlo hacia adelante para más yardas. **REGLA:** (a) y (b) Jugada legal. No es falta empujar al portador de la bola o la pila. (c) Falta por ayuda al corredor. Penalidad de 5 yardas con aplicación tres-y-uno. (Regla 9-3-2-b) [Citado por 9-3-2-b]*

Holding y Uso de las Manos o Brazos: Ataque

ARTÍCULO 3.

a. *Uso de las Manos*

Un compañero de Equipo del acarreador de la bola o del pasador puede bloquear legalmente con sus hombros, sus manos o la superficie externa de sus brazos o cualquier otra parte de su cuerpo bajo las siguientes provisiones:

1. Las manos deben estar:
 - (a) Al frente de los codos.
 - (b) Dentro de la moldura del adversario (**Excepción:** Cuando el adversario gira la espalda al bloqueador) (AR 9-3-3-V, VII).
 - (c) En o debajo de los hombros del bloqueador y del adversario (**Excepción:** Cuando el adversario se agacha, baja o se zambulle).
 - (d) Separadas y nunca en una posición trabada.

2. Las manos deben estar con las palmas abiertas hacia la moldura del adversario o cerradas o en forma de concha, sin que las palmas estén orientadas hacia el adversario (AR 9-3-3-I-IV, VI-VIII).

b. *Holding*

Las manos o los brazos no deben ser usados para agarrar, tirar, enganchar o abrazar de cualquier forma que impida u obstruya ilegalmente a un adversario.

PENALIDAD: 10 yardas. Penalidades para faltas del Equipo A detrás de la zona neutral son aplicadas desde el punto anterior. Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A [S42: IUH/OFH].

c. *Equipo de Patada*

Un jugador del Equipo de patada puede:

1. Durante una jugada de patada de scrimmage, usar sus manos y/o brazos para evitar un intento de bloqueo de un adversario cuando él está más allá de la zona neutral.
2. Durante una jugada de free kick, usar sus manos y/o brazos para evitar un intento de bloqueo de un adversario.
3. Durante una jugada de patada de scrimmage o de free kick, cuando sea elegible para tocar la bola, legalmente usar sus manos y/o brazos para empujar a un adversario en un intento de alcanzar una bola suelta.

d. *Equipo de Pase*

Un jugador elegible del Equipo de pase puede legalmente usar sus manos y/o brazos para evitar o empujar a un adversario en un intento de alcanzar una bola suelta después de que un pase hacia adelante legal haya sido tocado por cualquier jugador o árbitro (Reglas 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9, 7-3-11).

Approved Ruling 9-3-3

- I. *A6 está avanzando la bola. Durante la carrera, A12 bloquea vigorosamente a B2 con un empujón fuerte, de brazos extendidos, en la espalda arriba de la cintura. REGLA: Bloqueo ilegal por la espalda. Penalidad – 10 yardas. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2, 9-3-6]*
- II. *Un compañero de Equipo del pasador o acarreador de la bola, mientras cruza la zona neutral, entra en contacto con un adversario con sus manos y brazos no paralelos al suelo o sus manos en forma de concha o cerradas, pero con las palmas no orientadas hacia el adversario. REGLA: Uso legal de las manos. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]*
- III. *Un compañero de Equipo del pasador o acarreador de la bola, detrás de la zona neutral, tiene sus brazos paralelos al suelo y entra en contacto con un adversario arriba de los hombros. REGLA: Uso ilegal de las manos. Penalidad – 10 yardas o 15 yardas por falta personal, aplicadas desde el punto anterior. Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]*
- IV. *Un compañero de Equipo del pasador o acarreador de la bola asesta un golpe con la(s) mano(s) cerrada(s) debajo de los hombros de un adversario. REGLA: Falta personal. Penalidad – 15 yardas. Aplicar desde el punto anterior si la falta ocurre detrás de la zona neutral. Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]*
- V. *Las manos de A2 hacen contacto con el defensor B2 en un bloqueo legal. B2 gira para evitar al bloqueador A2, cuyas manos entonces entran en contacto con la espalda de B2. REGLA: Bloqueo legal. [Citado por 2-3-4-a]*

- VI. *Las manos de A2 hacen contacto con la espalda del defensor B2 cuando B2 gira para evitar a A2. A2 mantiene sus manos en la espalda de B2 mientras B2 avanza en dirección al pasador. **REGLA:** Bloqueo legal. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]*
- VII. *Las manos de A2 hacen contacto con el defensor B2 cuando B2 gira para evitar al bloqueador A2, cuyas manos entonces entran en contacto con la espalda de B2. Después de que las manos de A2 pierden contacto con B2, A2 avanza y empuja a B2 en la espalda. **REGLA:** Bloqueo ilegal por la espalda. Penalidad – 10 yardas. Aplicar desde el punto anterior si la falta ocurre detrás de la zona neutral (Regla 2-3-4). Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2, 9-3-6]*
- VIII. *A1 en, más allá o detrás de la zona neutral entra en contacto con un adversario con una mano abierta o con las manos cerradas o en forma de concha y las palmas no orientadas hacia el adversario. **REGLA:** Bloqueo legal. [Citado por 9-3-3-a-2]*
- IX. *A12 recibe el snap y retrocede para pasar. Defensive end B95 pasa por el tackle A75 y está a punto de tacklear a A12, que aún está dentro de la tackle box. A75 empuja a B95 en la espalda para evitar que haga el tackle. A12 completa su pase para touchdown. **REGLA:** Falta por bloqueo ilegal por la espalda. Penalidad de 10 yardas. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-6]*

Holding y Uso de las Manos o Brazos: Defensa

ARTÍCULO 4.

- a. Jugadores de defensa pueden usar sus manos y brazos para empujar, tirar, evitar o levantar jugadores de ataque:
 - 1. Cuando intentan alcanzar al corredor.
 - 2. Que estén obviamente intentando bloquearlos.
- b. Un jugador de defensa puede legalmente usar sus manos o brazos para evitar o bloquear a un adversario en un intento de alcanzar una bola suelta (Regla 9-1-5-Excepciones 3, 4 y Regla 9-3-5-Excepciones 3, 5):
 - 1. Durante un pase hacia atrás, fumble o patada para la cual él sea elegible para tocar.
 - 2. Durante cualquier pase hacia adelante que cruce la zona neutral y haya sido tocado por cualquier jugador o árbitro.
- c. Cuando no estén intentando alcanzar la bola, al acarreador de la bola o quien simula serlo, los jugadores de defensa deben cumplir con las Reglas 9-3-3-a y 9-3-3-b arriba.
- d. Jugadores de defensa no pueden usar manos y brazos para hacer tackle, sujetar o de otra forma obstruir ilegalmente a un adversario que no sea un acarreador o quien simula serlo. (AR 9-3-4-II-IV)
- e. Jugadores de defensa pueden evitar o legalmente bloquear a un receptor elegible de pase hasta que este jugador ocupe la misma línea de yarda que el defensor, o hasta que el adversario ya no pueda bloquearlo. Contacto continuo es ilegal (AR 9-3-4-I).

PENALIDAD: [c-e] 10 yardas y primer down automático si no está en conflicto con otras reglas [S42: IUH/DEH].

Approved Ruling 9-3-4

- I. Antes de que un pase hacia adelante legal que cruza la zona neutral sea lanzado, el Equipo B comete holding sobre el jugador elegible A1, que está más allá de la zona neutral. **REGLA:** Falta

- del Equipo B, holding. Penalidad – 10 yardas y primer down, aplicación desde el punto anterior. [Citado por 9-3-4-e]
- II. 3/15 en B-45. QB A12 retrocede y busca a A88 que es el receptor primario, pero B21 está sujetando a A88 en la yarda B-35. A12 lanza un pase hacia adelante a su checkdown A44, pero la bola cae incompleta en B-46. **REGLA:** Equipo A, 1/10 en B-35, snap. La penalidad por el holding de B21 es de 10 yardas desde el punto anterior y primer down automático. Holding de defensa conlleva primer down automático.
- III. 4/12 en A-35. El Equipo A se alinea en formación de patada de scrimmage y pretende hacer un punt. Inmediatamente después del snap, B55 sujeta a A77 y lo tira hacia el lado para que B21 entre en el gap intentando bloquear la patada. El punter logra patear y la bola queda muerta en B-35. **REGLA:** Holding de B55. Esta falta ocurre antes de la patada y la penalidad no es gobernada por PSK. La penalidad de 10 yardas es aplicada desde el punto anterior e incluye primer down automático. El Equipo A tendrá 1/10 en A-45. [Citado por 9-3-4-d]
- IV. 4/12 en A-35. El Equipo A se alinea en formación de patada de scrimmage con gunner A88 abierto del lado derecho de la formación. Después del snap, B21 bloquea a A88 y lo sujeta mientras él intenta liberarse del bloqueo para cubrir la patada. El punt queda muerto en B-35. **REGLA:** Holding de B21. La penalidad por esta falta es gobernada por PSK y el punto del fin de la patada sirve como punto básico para aplicación. La penalidad de 10 yardas es aplicada desde el fin de la patada. El Equipo B tendrá 1/10 en B-25. [Citado por 9-3-4-d]

Bloqueo por la Espalda

ARTÍCULO 5.

Un bloqueo por la espalda (que no sea contra el acarreador de la bola) es ilegal (AR 9-3-3-I, VII, IX; AR 10-2-2-XII).

Excepciones:

1. Jugadores de ataque que estén en la línea de scrimmage en el momento del snap dentro de la zona de bloqueo libre (Regla 2-3-6) pueden bloquear legalmente en la espalda, dentro de la zona de bloqueo libre, sujetos a las siguientes restricciones: (a) Un jugador en la línea de scrimmage dentro de esa zona de bloqueo libre no puede dejar la zona y regresar a ella y bloquear legalmente en la espalda. (b) La zona de bloqueo libre se desintegra cuando la bola deja esa zona (Regla 2-3-6).
2. Cuando un jugador gira la espalda a un posible bloqueador que esté comprometido con intención y dirección del movimiento.
3. Cuando un jugador intenta alcanzar a un corredor o legalmente intenta recuperar o recibir un fumble, muff, pase hacia atrás, patada o pase hacia adelante tocado, él puede empujar a un adversario en la espalda arriba de la cintura (Regla 9-1-5 Excepción 3).
4. Cuando un adversario gira la espalda al bloqueador conforme a la Regla 9-3-3-a-1-(b).
5. Cuando un jugador elegible detrás de la zona neutral empuja a un adversario en la espalda arriba de la cintura para alcanzar un pase hacia adelante (Regla 9-1-5 Excepción 4).

PENALIDAD: 10 yardas. Penalidades para faltas del Equipo A detrás de la zona neutral se aplican desde el punto anterior. Safety si la falta ocurre detrás de la línea de gol del Equipo A [S43: IBB].

SECCIÓN 4. Batear y Patear

Batear una Bola Suelta

ARTÍCULO 1

- a. Mientras un pase está en vuelo, solo un jugador que sea elegible para tocar la bola puede batearla en cualquier dirección (**Excepción:** Regla 9-4-2).
- b. Cualquier jugador puede bloquear una patada de scrimmage en el campo de juego o en la end zone.
- c. Ningún jugador debe batear otras bolas sueltas hacia adelante en el campo de juego, o en cualquier dirección si la bola está en la end zone (Regla 2-2-3-a) (**Excepción:** Regla 6-3-11) (AR 6-3-11-I, AR 9-4-1-I-X y AR 10-2-2-II).

PENALIDAD: 10 yardas y pérdida de down para faltas del Equipo A, si no está en conflicto con otras reglas [S31 y S9: BAT] [Excepción: No hay pérdida de down si la falta ocurre cuando una patada de scrimmage legal ha cruzado la zona neutral].

Approved Ruling 9-4-1

- I. *El Equipo A intenta un field goal desde B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone salta, extiende la mano sobre el travesaño del gol y batea la bola en vuelo. La bola va hacia dentro de la end zone y es recuperada por el Equipo A. **REGLA:** Falta por batear la bola en la end zone. El resultado de la jugada es touchdown. [Citado por 9-4-1-c]*
- II. *El Equipo A intenta un field goal desde B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone salta, extiende la mano sobre el travesaño del gol y batea la bola en vuelo. La bola va hacia dentro de la end zone y es recuperada por el Equipo B. **REGLA:** Falta por batear la bola en la end zone. El resultado de la jugada es touchback. Safety si la penalidad es aceptada. [Citado por 9-4-1-c]*
- III. *El Equipo A intenta un field goal desde B-30. Un jugador del Equipo B en la end zone salta, extiende la mano sobre el travesaño del gol y batea la bola en vuelo. La bola va hacia dentro del campo de juego. **REGLA:** Falta por batear la bola en la end zone. Durante el tiempo reglamentario, la aplicación es en el punto de post scrimmage kick que da un safety por la penalidad. La bola permanece viva, y las reglas normales de patada de scrimmage se aplican. El Equipo A puede optar por el resultado de la jugada. Si el Equipo A recupera la bola, no anota y acepta la penalidad, o si la jugada ocurre en un período extra, la aplicación es desde el punto anterior. [Citado por 9-4-1-c]*
- IV. *El Equipo A intenta un place kick en el try. Un jugador del Equipo B en la end zone salta, extiende la mano sobre el travesaño del gol y batea la bola en vuelo. La bola sale fuera del campo en la end zone. **REGLA:** Falta por batear la bola en la end zone. Penalidad – Mitad de la distancia desde el punto anterior. Reglas de post scrimmage kick no se aplican en el try (Regla 10-2-3). [Citado por 9-4-1-c]*
- V. *El Equipo A intenta un place kick en el try. Un jugador del Equipo B en la end zone salta, extiende la mano sobre el travesaño del gol y golpea la bola en vuelo. La bola va hacia dentro de la end zone y es recuperada por el Equipo A. **REGLA:** Falta por batear la bola en la end zone. El Equipo A puede declinar la penalidad y anotar dos puntos. [Citado por 9-4-1-c]*
- VI. *El Equipo A intenta un field goal y B23, en la end zone, salta, extiende la mano por encima del travesaño del gol y recibe la bola. **REGLA:** Jugada legal. [Citado por 9-4-1-c]*
- VII. *El fumble del Equipo A en vuelo es bateado hacia adelante por B1, y la bola sale fuera de campo detrás de la línea de gol del Equipo A. **REGLA:** Safety. batear un fumble en vuelo no añade nuevo ímpetu (Regla 8-7-2-b). Falta del Equipo B. Penalidad – 10 yardas. [Citado por 9-4-1-c]*

- VIII. *El pase hacia atrás del Equipo A en vuelo es bateado por B1 y la bola sale fuera de campo detrás de la línea de gol del Equipo A. **REGLA:** Safety. Un pase puede ser bateado en cualquier dirección y el ímpetu es considerado como del pase del Equipo A. (Regla 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 9-4-1-c]*
- IX. *Un jugador del Equipo B comete muff de un free kick en vuelo en su end zone. Mientras la bola está suelta en la end zone, un jugador del Equipo B batea la bola hacia fuera de la end zone. **REGLA:** El resultado de la jugada es touchback. Falta del Equipo B por bateo ilegal en una bola en la end zone. Penalidad – 10 yardas desde el punto anterior. [Citado por 9-4-1-c]*
- X. *Después de interceptar un pase hacia adelante legal en B-20, B1 comete un fumble en B-38 y B2 ilegalmente batea la bola suelta en B-30. La bola va hacia adelante y fuera de campo. **REGLA:** Falta del Equipo B. Penalidad – 10 yardas desde el punto de la falta. Bola del Equipo B, primera y 10 en la línea de yarda-20. No se incluye una pérdida de down en la penalidad ya que se concede una nueva serie al Equipo B después de la aplicación de la penalidad (Regla 5-1-1-e-1). [Citado por 9-4-1-c]*
- XI. *El Equipo A está preparado para el kickoff. La bola está en el tee y el referee ha señalado bola lista para jugar. Mientras el pateador comienza su movimiento de patada, la bola comienza a caer del tee. El pateador continúa y patea la bola que está cayendo del tee o cerca del tee. **REGLA:** Sin falta. Esta no es una violación de 9-4-4 o 9-2-1-a-2-a. Los árbitros deben detener la jugada y alinear a los Equipos para un nuevo kickoff. Si las condiciones meteorológicas lo requieren, el Equipo A debe tener un jugador sosteniendo la bola en el tee. [Citado por 9-4-4]*

Batear un Pase hacia Atrás en Vuelo

ARTÍCULO 2.

Un pase hacia atrás en vuelo no puede ser bateado hacia adelante por el Equipo de pase.

PENALIDAD: 10 yardas [S31: BAT].

Batear una Bola en Posesión

ARTÍCULO 3.

Una bola en posesión de un jugador no puede ser bateada hacia adelante por un jugador de ese Equipo.

PENALIDAD – 10 yardas [S31: BAT].

Patear Ilegalmente la Bola

ARTÍCULO 4.

Un jugador no puede patear una bola suelta, un pase hacia adelante o una bola siendo sostenida para un place kick por un adversario. Estos actos ilegales no cambian el estatus de la bola suelta o pase hacia adelante; pero si el jugador sosteniendo la bola para un place kick pierde la posesión durante un down de scrimmage, es un fumble y la bola está suelta; si es durante un free kick, la bola permanece muerta (AR 8-7-2-IV, 9-4-1-XI, 9-4-4-I).

PENALIDAD: 10 yardas, más pérdida de down para faltas del Equipo A, si no está en conflicto con otras reglas [S31 y S9: IKB] (Excepción: No hay pérdida de down si la falta ocurre cuando una patada de scrimmage legal está más allá de la zona neutral).

Approved Ruling 9-4-4

- I. *Cuarta y ocho en A-48. Desde una formación de patada de scrimmage, A32 hace punt hasta B-7, donde la bola toca la pierna de B25. Mientras rueda por el suelo, B25 patea la bola en B-4 para evitar que el Equipo A la recupere. La bola golpea la end zone del Equipo B y sale por la línea de fondo. **REGLA:** El resultado de la jugada es safety, porque la patada de B25 da nuevo ímpetu a la bola. Falta de B25 por patada ilegal. El Equipo A puede declinar la penalidad y aceptar los dos puntos, o aceptar la penalidad. La falta de B25 es gobernada por la regla de post patada de scrimmage entonces, la penalidad aceptada daría la bola al Equipo B en B-2, primera y 10. (Reglas 8-5-1-a; 8-7-2-b)*

SECCIÓN 5. Pelea

ARTÍCULO 1.

- a. Antes, durante y después del juego, incluyendo el intervalo del halftime, miembros de Equipo uniformizados o técnicos no pueden participar en una pelea (Regla 2-32-1).

PENALIDAD: 15 yardas. Para faltas en bola muerta, 15 yardas desde el próximo punto. Primer down automático para faltas del Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. Descalificación por el resto del juego [S7, S27 o S38, y S47: FGT/DQ].

- b. Durante cualquier medio, técnicos o sustitutos no deben dejar sus áreas de Equipo para participar en una pelea, ni deben participar en peleas en sus áreas de Equipo.

PENALIDAD – 15 yardas desde el próximo punto. Primer down automático para faltas del Equipo B si no está en conflicto con otras reglas. Descalificación por el resto del juego y del próximo juego [S7, S27 o S38, y S47: FGT/DQ].

ARTÍCULO 2.

Referee notificará (por escrito) a la organización de arbitraje todas las descalificaciones por peleas. La organización se convierte en responsable por la aplicación de la penalidad.

SECCIÓN 6. Faltas Personales Flagrantes

Descalificación de Jugador

ARTÍCULO 1. Cuando un jugador sea descalificado del juego debido a una falta personal flagrante (Regla 2-10-3), o conducta antideportiva flagrante, la organización de la competencia deberá iniciar inmediatamente una revisión por video para posibles sanciones adicionales antes del próximo juego.

Falta No Marcada

ARTÍCULO 2.

Si una revisión posterior de un juego por parte de la organización de la competencia revela jugadas que involucren faltas personales o conductas antideportivas flagrantes que los árbitros del juego no marcaron, la organización podrá imponer sanciones al infractor antes del próximo juego.

REGLA 10

Aplicación de Penalidades

SECCIÓN 1. Penalidades Completadas

Cómo y Cuándo se Completa

ARTÍCULO 1.

- a. Una penalidad se completa cuando es aceptada, declinada, anulada o cancelada de acuerdo con la regla, o cuando la elección es obvia para el referee.
- b. Cualquier penalidad puede ser declinada, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego, ya sea que la penalidad sea aceptada o declinada (Regla 2-27-12).
- c. Cuando se comete una falta, la penalidad debe completarse antes de que la bola sea declarada lista para jugar para la siguiente down.
- d. Las penalidades, conforme se describen, no se aplican si están en conflicto con otras reglas.

Simultánea al Snap

ARTÍCULO 2.

Una falta que ocurra simultáneamente al snap o al free kick se considera como ocurrida durante ese down (Excepción: Regla 3-5-2-e).

Faltas en Bola Viva por el Mismo Equipo

ARTÍCULO 3.

Cuando dos o más faltas en bola viva de un mismo Equipo son reportadas al referee, el Equipo ofendido puede escoger solo una de esas penalidades. Cualquier jugador que cometa una falta que exija descalificación debe abandonar el juego.

Faltas que se Cancelan

ARTÍCULO 4.

Si faltas en bola viva de ambos Equipos son reportadas al referee, las faltas se cancelan y el down se repite (AR 10-1-4-I, VII). Cualquier jugador que cometa una falta que exija descalificación debe abandonar el juego.

Excepciones:

1. Cuando haya cambio de posesión de Equipo durante un down, y el último Equipo en obtener posesión de la bola no haya cometido falta antes de obtener la última posesión, puede declinar la cancelación de las faltas y, de esta forma, mantener la posesión después de que se complete la penalidad por su falta (AR 10-1-4-II-VII).

2. Cuando todas las faltas del Equipo B que ocurran antes del cambio de posesión se apliquen según las reglas de post scrimmage kick, el Equipo B puede declinar la anulación de las faltas y aceptar la aplicación PSK.
3. Regla 10-2-7-c (durante un try o período extra después de la posesión del Equipo B).

Approved Ruling 10-1-4

- I. *En un kickoff del Equipo A, el Equipo B comete falta antes de que la bola salga del campo entre las líneas de gol sin haber sido tocada. **REGLA:** Las faltas se anulan. El Equipo A pateo nuevamente desde el punto anterior. [Citado por 10-1-4]*
- II. *En un kickoff del Equipo A desde su yarda 35, el Equipo B comete falta personal después de que la bola, sin ser tocada, salga del campo entre las líneas de gol. **REGLA:** El Equipo B puede elegir repetir el free kick del Equipo A desde A-45. Si el Equipo B mantiene la bola, será en su yarda 20, después de la penalidad de 15 yardas desde su yarda 35, o 15 yardas atrás del punto donde la penalidad de cinco yardas contra el Equipo A dejó la bola (Reglas 6-1-8 y 10-1-6). [Citado por 10-1-4-Excepción 1]*
- III. *El Equipo A está en formación ilegal en el momento del snap. El pase hacia adelante de A1 es interceptado por B1, quien avanza cinco yardas y es derribado. El Equipo B comete clipping durante la carrera de B1. **REGLA:** El Equipo B tiene la opción de aceptar la cancelación de las faltas y repetir el down o declinar la cancelación de las faltas para mantener la posesión de la bola después de que se complete su penalidad. En este último caso, el Equipo A puede aceptar la penalidad por la falta de clipping del Equipo B. [Citado por 10-1-4-Excepción 1, 5-2-8]*
- IV. *A1 lanza un pase hacia adelante ilegal y el Equipo B está en la zona neutra en el snap. B23 intercepta el pase y B10 comete clipping durante el retorno. B23 es derribado en el campo de juego. **REGLA:** Sin opción. Las faltas se cancelan y el down se repite. El Equipo B no puede declinar la cancelación de las faltas porque había cometido falta antes de obtener posesión de la bola. [Citado por 10-1-4-Excepción 1, 5-2-8]*
- V. *El pase hacia adelante de A1 es interceptado por B1, quien avanza y sufre fumble. B2 recupera la bola y retorna cinco yardas adicionales. El Equipo A comete una falta durante o después del down, y el Equipo B comete una falta durante el retorno de B2 o durante el fumble. **REGLA:** Si la falta del Equipo A fue en bola viva, el Equipo B puede elegir cancelar las faltas y repetir el down o escoger la opción de mantener la bola después de completar su penalidad. Si la falta del Equipo A fue en bola muerta, el Equipo B mantiene la bola después de la aplicación de ambas penalidades. [Citado por 10-1-4-Excepción 1, 5-2-8]*
- VI. *El pase hacia adelante legal del Equipo A es interceptado por B45, quien avanza varias yardas. Durante el retorno, B23 comete clipping y A78 hace el tackle a B45 jalando y girando la rejilla de su casco. **REGLA:** Como el Equipo B no había cometido falta antes del cambio de posesión de la bola, puede declinar la cancelación de las penalidades y mantener la posesión de la bola después de completar la penalidad por clipping. [Citado por 10-1-4-Excepción 1, 5-2-8]*
- VII. *A1 recibe el snap con el pie en la línea de fondo. El Equipo B estaba offside en el snap. **REGLA:** La falta del Equipo A, fuera del campo en el momento del snap, se cancela con el offside del Equipo B y el down se repite. [Nota: Si el Equipo B no hubiese estado offside, podría elegir la falta del Equipo A o un safety (Regla 8-5-1-a)]. [Citado por 10-1-4-Excepción 1, 5-2-8]*

Faltas en Bola Muerta

ARTÍCULO 5.

Las penalidades por faltas en bola muerta se administran separadamente y en orden de ocurrencia (AR 10-1-5-I-III) [**Excepción:** Cuando faltas por conducta antideportiva en bola muerta o faltas personales en bola muerta de ambos Equipos son reportadas al referee y ninguna de las penalidades ha sido completada, las faltas se anulan y el número o tipo de down establecido antes de que

ocurrieran las faltas no se altera. Las penalidades son canceladas, excepto la descalificación de un jugador, que debe abandonar el juego (Regla 5-2-6 y 10-2-2-a)].

Approved Ruling 10-1-5

- I. *Con cuarta y 8, el Equipo A gana cuatro yardas y la bola es declarada muerta, después de lo cual se marca falta de B1 por amontonamiento. **REGLA:** Falta personal del Equipo B. Penalidad – 15 yardas desde el próximo punto. Primera y 10 para el Equipo B (Regla 5-1-1-c). El reloj inicia en el snap. [Citado por 10-1-5, 5-1-1-c, 5-2-6]*
- II. *Una falta personal ocurre durante la acción posterior a una infracción del snap que se había producido antes de que la bola fuera declarada lista para jugar. **REGLA:** Debe hacerse todo esfuerzo para evitar cualquier snap prematuro y la acción resultante del mismo, pero si tal falta ocurre, sucede entre downs. Ambas penalidades se aplican. Si la falta personal es del Equipo B, hay una ganancia neta probable de 10 yardas para el Equipo A. La penalidad por la falta del Equipo B incluye primer down automático. [Citado por 10-1-5, 5-2-6]*
- III. *Segunda y gol en la yarda 3. El acarreador de la bola A14 es derribado en la yarda 1 y entonces B67 hace amontonamiento. A14 responde golpeando varias veces a B67. **REGLA:** Las penalidades se cancelan ya que ninguna fue completada. A14 es descalificado por pelea. Tercera y gol (Regla 10-1-1). [Citado por 10-1-5, 5-2-6]*

Faltas en Bola Viva – Bola Muerta

ARTÍCULO 6.

- a. Las faltas en bola viva no anulan faltas en bola muerta.
- b. Cuando una falta en bola viva de un Equipo es seguida por una o más faltas en bola muerta (incluyendo faltas en bola viva tratadas como faltas en bola muerta) del adversario o del mismo Equipo, las penalidades se administran separadamente y en orden de ocurrencia (AR 10-1-6-I-VI).

Approved Ruling 10-1-6

- I. *El Equipo A pateo un punt y comete un motion ilegal en el snap. La bola, sin ser tocada, sale del campo entre las líneas de gol y, después de eso, el Equipo B comete una falta personal. **REGLA:** Opciones posibles: (1) Si el Equipo B opta por repetir el down, el Equipo A será penalizado cinco yardas desde el punto anterior, seguido por la penalidad de 15 yardas contra el Equipo B, que incluye primer down automático. (2) El Equipo B puede declinar el motion ilegal del Equipo A y obtener la bola, primera y 10 después de la penalidad de 15 yardas desde el punto donde la bola salió del campo. (3) El Equipo B puede aceptar la penalidad de cinco yardas aplicada en el punto donde la bola salió del campo (Regla 6-3-13), seguida por la penalidad de 15 yardas contra el Equipo B. En todas las opciones, el reloj inicia en el snap (Regla 3-3-2-d-8). [Citado por 10-1-6-b]*
- II. *El acarreador de la bola B17 está en A-11 burlándose de A55 que lo persigue, antes de anotar un touchdown después de un pase interceptado. Después de que B17 cruza la línea de gol, es derribado por A55 cinco yardas dentro de la end zone. **REGLA:** Conducta antideportiva de B17 y A55. Ambas penalidades se aplican. La penalidad por la falta en bola viva de B17 se aplica desde A-11 y la penalidad por la falta en bola muerta de A55 se aplica desde el próximo punto. Primera y 10 para el Equipo B en la yarda 13 del Equipo A. [Citado por 10-1-6-b]*
- III. *B1 comete falta durante un down antes de que B2 intercepte un pase hacia adelante legal. Después de que la bola es declarada muerta, A1 hace amontonamiento. **REGLA:** El Equipo A mantiene la bola después*

- de que se aplique la penalidad contra el Equipo B. Luego el Equipo A es penalizado por la falta en bola muerta (Regla 5-2-3). [Citado por 10-1-6-b]
- IV. El Equipo B está offside en el snap desde su yarda 3 (no es un try), y el Equipo A lanza un pase hacia adelante legal 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 comete clipping. **REGLA:** Repetir el down con el Equipo A poniendo la bola en juego en la yarda 16 1/2 del Equipo B. [Citado por 10-1-6-b]
- V. No había ocurrido falta cuando el Equipo B intercepta el pase hacia adelante legal del Equipo A. Durante el retorno, un jugador del Equipo B comete clipping. Cuando la bola se vuelve muerta, un jugador del Equipo A comete amontonamiento. **REGLA:** El Equipo B mantiene la posesión. Penalizar al Equipo B por la falta de clipping, seguido por la penalidad por la falta en bola muerta del Equipo A. Las yardas se cancelarán a menos que un punto de aplicación esté dentro de la yarda 30 y la aplicación sea hacia esa línea de gol. [Citado por 10-1-6-b]
- VI. El Equipo A patea un punt y comete una violación por toque. B1 comete clipping durante el retorno del punt, que resulta en fumble de B2. A1 recupera el fumble y A2 comete falta después de bola muerta. **REGLA:** El Equipo A tiene la primera opción porque el Equipo B cometió falta durante la bola viva. Si el Equipo A declina la penalidad por la falta del Equipo B, el Equipo B tendrá la bola en el punto de la violación, junto con la opción de aceptar la aplicación de la penalidad por la falta en bola muerta del Equipo A. Si el Equipo A acepta la penalidad por la falta del Equipo B, la bola pertenece al Equipo B después de la aplicación de la penalidad por su falta en bola viva, seguida por la penalidad contra el Equipo A por la falta en bola muerta. [Citado por 10-1-6-b]

Faltas en Intervalo

ARTÍCULO 7.

Las penalidades por faltas ocurridas entre el final del cuarto período y el inicio del período extra de prórroga; entre series de posesión durante un período extra; y entre períodos extras, se aplican desde la línea de yarda apropiada, el punto de la próxima serie de posesión (**Excepción:** Regla 10-2-5).

SECCIÓN 2. Procedimientos de Aplicación

Puntos de Aplicación

ARTÍCULO 1.

- Para muchas faltas, el punto de aplicación está especificado en la descripción de la penalidad. Cuando el punto de aplicación no esté especificado en la descripción de la penalidad, el punto de aplicación será determinado por el Principio Tres-y-Uno (Reglas 2-33 y 10-2-2-c).
- Son posibles puntos de aplicación: el punto anterior, el punto de la falta, el próximo punto, el punto donde la carrera termina, y — solamente para patadas de scrimmage — el punto de post scrimmage kick (PSK).

Determinando el Punto de Aplicación

ARTÍCULO 2.

- a. Faltas en bola muerta. El punto de aplicación para una falta cometida cuando la bola está muerta es el próximo punto.
- b. Faltas del Equipo A detrás de la zona neutra. Para las siguientes faltas cometidas por el Equipo A detrás de la zona neutra, la penalidad se aplica desde el punto anterior: uso ilegal de las manos, holding, bloqueo ilegal, faltas personales y conductas antideportivas (**Excepción:** Si la falta ocurre en la end zone del Equipo A, la penalidad es un safety). Sin embargo, ver Regla 6-3-13 para faltas del equipo de patada durante jugadas de patada de scrimmage.
- c. El Principio Tres-y-Uno (Regla 2-33) es el siguiente:
 1. Cuando el equipo con posesión comete una falta *detrás* del punto básico, la penalidad se aplica desde el punto de la falta.
 2. Cuando el equipo con posesión comete una falta *más allá* del punto básico, la penalidad se aplica desde el punto básico.
 3. Cuando el equipo sin posesión comete una falta tanto *detrás* como *más allá* del punto básico, la penalidad se aplica desde el punto básico.
- d. Los puntos básicos para las varias categorías de jugadas son los siguientes:
 1. *Jugadas de Carrera.*
 - (a) *Punto anterior*, cuando la referida carrera termine detrás de la zona neutra.
 - (b) *Final de la referida carrera*, cuando la referida carrera termine más allá de la zona neutra.
 - (c) *Final de la referida carrera*, en jugadas de carrera que no tienen zona neutra.
 2. *Jugadas de carrera cuando la carrera termina en la end zone después de cambio de posesión de Equipo* (excepto en un try).
 - (a) *Próximo punto*, cuando una falta ocurre después de un cambio de posesión de Equipo en la end zone y el resultado de la jugada es un touchback.
 - (b) *Línea de gol*, cuando una falta ocurre después de un cambio de posesión de Equipo en el campo de juego y la referida carrera termina en la end zone (Excepción: Regla 8-5-1-Excepciones).
 - (c) *Línea de gol*, cuando una falta ocurre después de un cambio de posesión de Equipo en la end zone, la referida carrera termina en la end zone y el resultado de la jugada no es un touchback.
 3. *Jugadas de Pase.*
 - Punto anterior*, en jugadas de pase hacia adelante legal.
 4. *Jugadas de Patada.*
 - (a) *Punto anterior*, en jugadas de patada legal, a menos que la falta esté regida por las reglas de post scrimmage kick.
 - (b) *Punto de post scrimmage kick*, si la falta está regida por las reglas de post scrimmage kick.
- e. Para faltas del Equipo B durante una jugada de pase hacia adelante legal: la aplicación de penalidades por falta personal y conducta antideportiva del Equipo B es desde el final de la última carrera cuando termine más allá de la zona neutra y no haya cambio de posesión de Equipo durante el down (7-3-12) (AR 7-3-12-I y 9-1-2-III).

Approved Ruling 10-2-2

- I. *Un kickoff no tocado por el Equipo B sale del campo después de un toque ilegal del Equipo A. El Equipo A comete una falta personal o holding durante la patada. **REGLA:** El Equipo B tiene estas opciones: puede hacer el snap en el punto del toque ilegal; aceptar una penalidad de 5, 10 o 15 yardas desde el punto anterior con el Equipo A pateando nuevamente; hacer el snap de la bola 5, 10 o 15 yardas más allá del punto donde la bola salió del campo; o hacer el snap de la bola 30 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A.*
- II. *Un fumble o pase hacia atrás del Equipo A está suelto en la end zone del Equipo A, donde A33 patea o batea la bola. **REGLA:** Penalidad – Safety (Regla 8-5-1-b). [Citado por 9-4-1-c]*
- III. *A55 comete clipping en la end zone del Equipo B durante una patada de scrimmage que toca a B44 en el campo de juego. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas. La aplicación es desde el punto anterior (el Equipo A mantiene la posesión de la bola) o desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B.*
- IV. *El punt del Equipo A desde dentro de su end zone es retornado hasta A-30. A23 comete clipping contra B23 en la end zone del Equipo A durante el retorno. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera (A-30). Bola del Equipo B, primera y 10.*
- V. *El punt del Equipo A desde dentro de su end zone es retornado hasta A-30 donde ocurre un fumble. A23 comete clipping contra B23 en la end zone del Equipo A durante la bola suelta del fumble. La bola es recuperada en el campo de juego. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde el punto básico, que es el punto del fumble (A-30). Bola del Equipo B, primera y 10.*
- VI. *El punt del Equipo A desde dentro de su end zone sale del campo en A-40 sin ser tocado. A2, en su end zone, comete clipping contra el Equipo B antes de que la bola sea pateada. **REGLA:** Penalidad – Safety (Regla 9-1-2 Penalidad) o el Equipo B puede hacer el snap desde A-25 después de la aplicación de la penalidad desde donde la bola salió del campo. [Citado por 8-5-1-b]*
- VII. *El Equipo A hace el snap en su yarda 1 y el acarreador de la bola A1 es derribado en su yarda 5. El Equipo B comete falta personal en la end zone mientras la bola está en juego. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde el punto básico (línea de yarda 5).*
- VIII. *Durante un punt, B1 sujeta a A2 detrás o más allá de la zona neutra después de que la patada ha cruzado la zona neutra y antes de ser tocada por el Equipo B. **REGLA:** Penalidad – 10 yardas. Sujeto a la aplicación de post scrimmage kick si el Equipo B es el siguiente en poner la bola en juego.*
- IX. *Durante la carrera de A1, B25 comete una falta 10 yardas más allá de la zona neutra. Después de avanzar 30 yardas, A1 sufre fumble y la bola es recuperada por B48, quien lleva la bola a través de la línea de gol del Equipo A. **REGLA:** Penalizar al Equipo B desde el punto básico, que es el punto del fumble. El Equipo A mantiene la posesión de la bola (Regla 5-2-3).*
- X. *Primera y 10 en A-30. A1 avanza la bola hasta B-40, donde es derribado. Durante la carrera, B1 comete clipping en la línea de yarda A-45. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde B-40, que es el punto básico. Primera y 10 en B-25.*
- XI. *Primera y 10 en A-40. A1 avanza hasta B-40, donde sufre fumble. Durante la carrera de A1 o durante el fumble, B2 comete una falta personal en la línea de yarda 50. B1 recupera y retorna la bola a través de la línea de gol del Equipo A. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde el punto básico, que es el final de la carrera referida (B-40) y primera down para el Equipo A.*
- XII. *Durante el retorno de una patada de scrimmage, B40 bloquea a A80 por la espalda arriba de la cintura en B-25. El acarreador de la bola del Equipo B es derribado con la bola en su posesión en B-40. **REGLA:** Falta del Equipo B, bloqueo ilegal por la espalda. Penalidad – 10 yardas desde el punto de la falta. Bola del Equipo B, primera y 10, desde su línea de yarda 15. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-6]*
- XIII. *El Equipo B intercepta un pase hacia adelante legal y el jugador que lanzó el pase sufre falta durante el retorno. **REGLA:** Bola del Equipo B, primera down y 10, después de la aplicación de la penalidad (Reglas 2-27-5, 5-2-4 y 9-1).*

- XIV. *B1 intercepta un pase hacia adelante legal (no es un try) en el fondo de su end zone y no logra salir de la end zone, donde es derribado. Durante la carrera, B2 comete clipping contra A1 (a) en B-25; (b) en B-14; (c) en la end zone. **REGLA:** El punto básico es B-20. (a) Primera y 10 en B-10. (b) Primera y 10 en B-7. (c) Safety. (Reglas 8-5-1-b, 8-6-1 y 10-2-2-d-2-a).*
- XV. *B17 intercepta un pase hacia adelante legal (no es un try) en el fondo de su end zone y, mientras intenta correr con la bola fuera de la end zone, A19 comete clipping en la end zone. Después de la falta y antes de que B17 salga de la end zone, sufre fumble con recuperación de A26 en la línea de yarda 2. **REGLA:** Penalidad – 15 yardas desde la línea de gol. Bola del Equipo B, primera y 10 en su línea de yarda 15 (Regla 10-2-2-d-2-c).*
- XVI. *Después de un safety, el Equipo A patea un punt desde A-20. La bola sale del campo sin ser tocada por el Equipo B. **REGLA:** El capitán del Equipo B tiene la opción de que el Equipo A patee nuevamente desde A-15 o poner la bola en juego en la línea de yarda 50 o cinco yardas desde el punto en que la bola salió del campo.*
- XVII. *Segunda y 10 en B-40. A4 recibe el snap y corre hacia la derecha, saliendo del campo en B-12. Durante la jugada, A73 bloquea a B95 por la espalda en B-24 para evitar que haga el tackle. **REGLA:** Penalidad de 10 yardas aplicada desde el punto de la falta. Segunda y 4 en B-34.*

Aplicación Post scrimmage kick (PSK):

ARTÍCULO 3.

- a. Bajo las reglas de aplicación de post scrimmage kick, las faltas del Equipo B que satisfagan las condiciones del párrafo b (abajo) son tratadas como si el Equipo B estuviera en posesión en el momento en que la falta fue cometida, aunque por la Regla 2-4-1-b-3 la posesión de la bola no hubiera cambiado.
- b. La aplicación post scrimmage kick se aplica *solamente* a faltas del Equipo B durante una patada de scrimmage y *solo* bajo las siguientes condiciones:
 1. La patada no es durante un try, un field goal convertido o un período extra. (AR 10-2-3-IV).
 2. La bola cruza la zona neutra.
 3. La falta fue cometida antes del fin de la patada (AR 10-2-3-I, II, V).
 4. El Equipo B es el siguiente en poner la bola en juego.

Si todas estas condiciones se cumplen, la penalidad se aplica de acuerdo con el Principio Tres-y-Uno. Se trata al Equipo B como el equipo con posesión de la bola, siendo el punto de post scrimmage kick el punto básico (Regla 10-2-2-c). Ver Regla 2-25-11 para el punto de post scrimmage kick. (AR 10-2-3-I-VII)

Approved Ruling 10-2-3

- I. *Cualquier equipo comete falta durante una patada de scrimmage después de que la bola haya sido tocada más allá de la zona neutra. La falta es más allá de la zona neutra y el Equipo B pondrá la bola en juego a continuación. **REGLA:** Para faltas del Equipo B, la aplicación de la penalidad será conforme el Principio Tres-y-Uno, siendo el punto de post scrimmage kick el punto básico (Regla 2-25-11). Bola del Equipo B, primera y 10. Para faltas del Equipo A, la aplicación de la penalidad es desde el punto anterior o desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B (Regla 6-3-13). [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]*
- II. *El punt del Equipo A es bloqueado, cruza la zona neutra y no es tocado por el Equipo B más allá de la zona neutra. Rebota hacia atrás de la zona neutra antes de que ocurra un clipping o holding del Equipo B. La bola está suelta en el momento de la falta. **REGLA:** La falta es durante la patada. Si el Equipo B es el*

siguiente en hacer el snap de la bola, la aplicación es de acuerdo con las reglas de post scrimmage kick. [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]

- III. *El punt del Equipo A es bloqueado detrás de la zona neutra antes de que ocurra un clipping o holding del Equipo B más allá de la zona neutra. La bola nunca cruza la zona neutra durante la jugada. **REGLA:** La Regla 10-2-3 se aplica solamente cuando una patada de scrimmage cruza la zona neutra. El Equipo A mantiene la posesión de la bola después de la aplicación de la penalidad desde el punto anterior. [Citado por 10-2-3-b-4]*
- IV. *El Equipo A convierte un field goal cuyo snap fue desde B-30 y un jugador del Equipo B comete falta en la yarda B-20 durante la patada. **REGLA:** El Equipo A puede declinar la penalidad y aceptar la anotación o cancelar la anotación y que el Equipo B sea penalizado desde el punto anterior (Regla 10-2-5-d). [Citado por 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]*
- V. *El intento de field goal no convertido y no tocado del Equipo A tuvo su snap en B-30. El Equipo B comete falta en B-15 durante la patada. **REGLA:** Bola del Equipo B. El punto de post scrimmage kick es B-30 y la aplicación es desde B-15, el punto de la falta, sin la posibilidad de repetir la jugada (Regla 2-25-11 y 8-4-2-b). [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]*
- VI. *El punt del Equipo A cruza la zona neutra. Durante la patada, B79 sujeta a A55 una yarda más allá de la zona neutra. B44 recibe la patada en B-25 y retorna hasta B-40 donde es derribado. **REGLA:** Falta de B79 cubierta por la aplicación post scrimmage kick. La penalidad de 10 yardas se aplica desde el final de la patada, que es B-25. Primera y 10 para el Equipo B en B-15. [Citado por 10-2-3-b-4]*
- VII. *El Equipo A hace el snap desde A-35 en cuarta y 12. Inmediatamente después del snap, el jugador de línea B77 sujeta al guardia A66 y lo jala hacia un lado, permitiendo que el linebacker B43 entre en el gap e intente bloquear la patada. B44 recibe la patada en B-25 y retorna hasta B-40 donde es derribado. **REGLA:** La falta de B77 no está cubierta por la aplicación post scrimmage kick ya que ocurrió antes de la patada. La penalidad de 10 yardas se aplica desde el punto anterior. La penalidad de yardaje por sí sola no da al Equipo A primera down, pero el holding defensivo incluye primera down automática, por lo tanto, primera y 10 para el Equipo A en la yarda A-45. [Citado por 10-2-3-b-4]*

Faltas del Equipo A Durante Patadas

ARTÍCULO 4.

Las penalidades para todas las faltas entre las líneas de gol del equipo de patada, excepto interferencia con la oportunidad de recibir una patada (Regla 6-4), durante una jugada de free kick o de patada de scrimmage en la cual la bola cruza la zona neutra (excepto intentos de field goal) se aplican, por regla, desde el punto anterior como punto básico (**Excepción:** La opción de penalidad es un safety para faltas en la end zone del Equipo A), o desde el punto donde la subsecuente bola muerta pertenece al Equipo B, a elección del Equipo B. (Reglas 6-1-8 y 6-3-13)

Faltas Durante o Después de un Touchdown, Field Goal o Try:

ARTÍCULO 5.

- a. Faltas del equipo que no anotó durante un down que termina en un touchdown (excepto en el try).
 - 1. Penalidades de quince yardas por faltas personales y faltas por conducta antideportiva se aplican en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra, a elección del equipo que anotó. Si no hay kickoff, la penalidad aceptada se aplica en el try.

2. Penalidades de cinco o diez yardas por todas las otras faltas no se aplican en el try o en el siguiente kickoff. Tales penalidades son declinadas por regla a menos que la aplicación sea posible por toque ilegal de una patada durante la down (AR 6-3-2-III, IV).
- b. Penalidades por interferencia de pase defensivo en un try desde la línea de yarda 3 o desde dentro se aplican con mitad de la distancia a la línea de gol. Si el try es convertido, la penalidad es declinada por regla.
- c. Cuando faltas ocurren después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugar en el try, o haya una falta en bola viva tratada como falta en bola muerta en la jugada del touchdown, la aplicación es en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra, a elección del equipo ofendido (AR 3-2-3-V).
- d. Penalidades para faltas en bola viva durante jugadas de field goal son administradas conforme la regla. Cuando el field goal es convertido, el Equipo A puede tener la opción de cancelar la anotación y que la penalidad se aplique desde el punto anterior, o declinar la(s) penalidad(es) y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación con penalidades por faltas personales y conductas antideportivas aplicadas en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra. Penalidades por faltas en bola viva tratadas como en bola muerta y por faltas en bola muerta después de una down de field goal se aplican desde el próximo punto.
- e. Penalidades para faltas durante y después de un try son administradas conforme las Reglas 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 y 10-2-5-b (AR 3-2-3-VI-VII).
- f. Penalidades de distancia para faltas de cualquier equipo no pueden extender la línea restrictiva de un equipo en free kick más allá de su línea de yarda 5. Penalidades que, de otro modo, colocarían la línea restrictiva de un equipo detrás de su línea de yarda 5 se aplican desde el próximo punto siguiente.

Approved Ruling 10-2-5

Faltas durante un touchdown o field goal del Equipo A:

- I. *Durante una carrera para touchdown, el Equipo B comete clipping en el campo de juego o en la end zone. **REGLA:** El Equipo A tiene la opción de que la penalidad sea aplicada en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra (Regla 10-2-5-a-1). [Citado por 10-1-7]*
- II. *El Equipo B comete una falta personal durante una down en la que el Equipo A anota un touchdown y luego el Equipo A comete falta después de anotar y antes de la señal de listo para juego en el try. **REGLA:** Permitir la anotación. El Equipo A tiene la opción de aplicación en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. El Equipo B entonces también tiene la opción de que el Equipo A sea penalizado en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. Las yardas de las faltas en bola viva/bola muerta pueden cancelarse (Regla 10-2-5). [Citado por 10-1-7]*
- III. *El Equipo B comete holding durante la carrera para touchdown del Equipo A. El Equipo A comete falta después de la anotación. **REGLA:** Permitir la anotación. La penalidad por el holding del Equipo B es declinada por regla. El Equipo B tiene la opción de penalizar al Equipo A en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra (Reglas 10-2-5-a-2 y 10-2-5-c). [Citado por 10-1-7]*
- IV. *Un jugador del Equipo B golpea a un adversario durante o después de la carrera para touchdown del Equipo A. El Equipo B está offside en el try convertido. **REGLA:** Permitir el touchdown. Descalificar al jugador del Equipo B por pelea. El Equipo A tiene la opción de una penalidad contra el Equipo B en el try o en el siguiente kickoff. Después del try convertido, el Equipo A tiene la opción de repetir el try con la aplicación de la penalidad en el try (Reglas 10-2-5 y 8-3-5-b). [Citado por 10-1-7]*

- V. El Equipo B comete rudeza contra el pasador durante una jugada de pase para touchdown. **REGLA:** Permitir el touchdown. El Equipo A tiene la opción de aplicación en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. [Citado por 10-1-7]
- VI. El Equipo B está offside durante un down de field goal convertido. **REGLA:** El Equipo A tiene la opción de aceptar la penalidad en el punto anterior y repetir el down o mantener los puntos al declinar la penalidad. [Citado por 10-1-7]
- VII. El Equipo B comete falta en un field goal convertido. **REGLA:** El Equipo A tiene la opción de cancelar la anotación y aceptar la penalidad aplicada desde el punto anterior o de declinar la penalidad y aceptar la anotación. El Equipo A puede aceptar la anotación y que las penalidades por faltas personales o conductas antideportivas se apliquen en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. [Citado por 10-1-7]

Faltas después de un touchdown del Equipo A:

- VIII. El Equipo A comete falta después de anotar un touchdown y el Equipo B comete falta en el try convertido. **REGLA:** Permitir el touchdown. El Equipo B tiene la opción de que el Equipo A sea penalizado en el try o en el siguiente kickoff. El Equipo A entonces tiene la opción de que el Equipo B sea penalizado en una repetición del try. Penalidades por faltas personales del Equipo B pueden aplicarse en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. Las yardas aplicadas en el siguiente kickoff pueden cancelarse. [Citado por 10-1-7]
- IX. El Equipo A comete falta después de anotar un touchdown y el Equipo B comete falta después del try convertido. **REGLA:** Permitir la anotación. El Equipo B tiene la opción de que el Equipo A sea penalizado en el try, en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra. Por la falta después del try, el Equipo B es penalizado en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra. [Citado por 10-1-7, 8-3-3-b-1]

Faltas durante un try sin cambio de posesión de bola de Equipo (esto no incluye faltas en bola viva tratadas como faltas en bola muerta o faltas con pérdida de down):

- X. El Equipo B comete falta durante un try convertido. **REGLA:** Repetir el down después de la aplicación, o la penalidad es declinada por regla. Penalidades por faltas personales y conductas antideportivas pueden aplicarse en el siguiente kickoff o en el próximo punto en períodos extra (Regla 8-3-3-b-1). [Citado por 10-1-7, 8-3-3-b-1]
- XI. Ambos Equipos cometen faltas durante un try. **REGLA:** El try es repetido desde el punto anterior (Regla 8-3-3). [Citado por 8-3-3-a]
- XII. Durante una patada de try convertida desde la línea de yarda 3, el Equipo B está en offside. Después de que la bola está muerta, el Equipo B comete una falta personal. **REGLA:** Si el Equipo A opta por jugar nuevamente el try, ambas penalidades contra el Equipo B se aplican antes del snap (Regla 10-1-6). Si el Equipo A declina la penalidad por el offside y acepta el punto, la penalidad por la falta en bola muerta del Equipo B se aplica entonces en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra. [Citado por 10-1-7, 8-3-1]
- XIII. Durante una patada de try no convertida desde la línea de yarda 3, el Equipo A comete una falta de motion ilegal. Después de que la bola se convierte en muerta, el Equipo B comete una falta personal. **REGLA:** El Equipo B obviamente rechazará la penalidad por la falta del Equipo A. El Equipo B es penalizado en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

Faltas después de un try y antes del siguiente kickoff:

- XIV. Cualquiera de los Equipos comete falta. **REGLA:** Aplicar la penalidad en el kickoff a menos que el try sea el último down del juego. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Ambos Equipos cometen falta antes de que cualquiera de las penalidades sea completada. **REGLA:** Las faltas se cancelan. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

XVI. *La penalidad por la falta del Equipo B después de un try convertido es aceptada y será aplicada en el free kick; entonces:*

1. *El Equipo A comete falta después del try. **REGLA:** Aplicar las penalidades en el orden de ocurrencia en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra.*
2. *El Equipo B comete falta después del try. **REGLA:** Aplicar ambas penalidades del Equipo B en el orden de ocurrencia en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra.*
3. *Ambos Equipos cometen falta antes de que cualquier falta sea completada. **REGLA:** Estas faltas se cancelan. La penalidad por la falta original del Equipo B se aplica en el kickoff o en el próximo punto en períodos extra.*

Procedimiento de Aplicación de Mitad de la Distancia

ARTÍCULO 6.

Ninguna penalidad de distancia, incluyendo un try desde la línea de yarda 3 o menos, puede exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación hasta la línea de gol del equipo que cometió la falta [**Excepciones:** (1) Interferencia de pase defensiva en downs de scrimmage que no sean try (Reglas 7-3-8 y 10-2-5-b); y (2) en el try, interferencia de pase defensiva cuando el snap fue desde fuera de la línea de yarda 3].

Aplicación Especial de Faltas Después de Cambio de Posesión

ARTÍCULO 7.

En períodos extra o durante un try, las faltas después de un cambio de posesión de equipo tienen aplicación especial.

- a. Las penalidades contra cualquier equipo son declinadas por regla (**Excepción:** Las penalidades por faltas personales, faltas por conducta antideportiva, faltas personales en bola muerta y faltas en bola viva tratadas como en bola muerta se aplican desde el próximo punto).
- b. Una anotación del equipo que cometió la falta durante el down es cancelada (**Excepción:** Falta en bola viva tratada como falta en bola muerta). (AR 8-3-2-VII)
- c. Si ambos equipos cometen falta durante un down, y el Equipo B no cometió falta antes del cambio de posesión de equipo, las faltas se cancelan y el down no se repite. En un try, el try termina (**Excepción:** Penalidades por faltas personales, conductas antideportivas, faltas personales en bola muerta y faltas en bola viva tratadas como en bola muerta se aplican en la siguiente jugada. Ver Regla 8-3-5). (AR 8-3-4-III-IV)

REGLA 11

Los Árbitros: Jurisdicción y Deberes

SECCIÓN 1. Jurisdicción

ARTÍCULO 1.

La jurisdicción de los árbitros comienza 60 minutos antes de la hora programada para el kickoff y termina cuando el referee declara el marcador final [S14].

SECCIÓN 2. Responsabilidades

ARTÍCULO 1.

El juego debe ser jugado bajo la supervisión de cuatro, cinco, seis, siete u ocho árbitros. El juego podrá ser disputado bajo la supervisión de tres árbitros en circunstancias excepcionales, tales como lesión o retraso en el viaje.

ARTÍCULO 2.

Las responsabilidades y mecánicas de los árbitros están especificadas en la edición vigente del *Manual de Mecánicas de Arbitraje*, publicado por IAFOA. Los árbitros son responsables de conocer y aplicar el material contenido en el Manual.

- a. Es esencial el uso de sistemas de mecánica que abarquen equipos de 3 hasta equipos de 8 árbitros. El uso de manuales que solo especifiquen un subconjunto de las mecánicas está prohibido en la competición internacional.
- b. Se alienta a las federaciones nacionales y a los organismos de los árbitros a utilizar mecánicas estándar en los juegos disputados bajo su jurisdicción, con el fin de facilitar que sus árbitros puedan alternar entre juegos nacionales e internacionales.
- c. A partir de 2028, solo los árbitros que utilicen regularmente las mecánicas aprobadas más recientes serán considerados para torneos internacionales. Se entenderá como la edición más nueva del Manual de Mecánicas de Arbitraje, o la edición anterior hasta un máximo de 12 meses después de su sustitución.
- d. **Excepciones a b y c:** EE. UU., Canadá, México y Japón.

REGLA 12

Revisión de Video

SECCIÓN 1. Alcance de la Revisión de Video

Solicitando una Revisión

ARTÍCULO 1.

- a. A sugerencia de cualquier árbitro (incluyendo el árbitro de video), el referee puede solicitar una revisión de cualquier jugada dentro de su jurisdicción.
- b. Un técnico principal puede solicitar una revisión pidiendo un timeout antes de que la bola sea puesta legalmente en juego para la siguiente jugada.
 1. Después de completada la revisión:
 - (a) Si la decisión en el campo es cambiada, el timeout no se carga al equipo.
 - (b) Si la decisión en el campo no es cambiada, el timeout se carga al equipo y el privilegio de ese equipo para solicitar revisión queda revocado por el resto del juego.
 2. Si la jugada en cuestión no es revisable (ver Regla 12-1-2), el timeout se carga, pero el equipo mantiene el privilegio de solicitar revisión.
 3. Un entrenador principal no puede solicitar una revisión si su equipo ha utilizado todos sus timeouts o si estos no están disponibles en ese tiempo o en ese período extra.
 4. Una solicitud de revisión debe ser ignorada cuando el privilegio haya sido revocado o si el equipo ha utilizado todos sus timeouts o estos no están disponibles.
 5. Un equipo no puede desafiar una decisión que ya haya detenido el juego y haya sido revisada por el árbitro de video. Sin embargo, hasta que la bola esté lista para jugar, un equipo puede desafiar un aspecto de la misma jugada si ese componente no fue considerado por el árbitro de video como parte de su revisión inicial.
 6. Si un equipo desafía una decisión específica pero otra decisión es modificada, el equipo no perderá un timeout ni el privilegio de solicitar revisión.

Approved Ruling 12-1-1

- I. *Un equipo solicita revisión de un aspecto específico de la jugada anterior. Ese aspecto está “fuera del encuadre del video” y no puede verse en el replay. (a) Ningún otro aspecto de la jugada anterior es modificado. (b) Otro aspecto de la jugada anterior es modificado. **REGLA:** (a) El equipo pierde su timeout y pierde el privilegio de solicitar revisión. (b) El equipo no pierde su timeout ni el privilegio de solicitar revisión. La Regla 12-1-1-b fue redactada para evitar una situación en la cual un equipo pueda obtener ventaja solicitando revisiones repetidas de aspectos de la jugada que no pueden verse en el video.*
- II. *Un técnico principal solicita una revisión sin que su equipo tenga timeouts disponibles. **REGLA:** La solicitud es ignorada. Esto no constituye una infracción de la Regla 9-2-1-a-1-m, ya que la solicitud está permitida, aunque no sea concedida.*

Jugadas Revisables

ARTÍCULO 2

- a. Una revisión solamente puede utilizarse en una jugada en la que exista duda sobre:
 1. una anotación;
 2. la posición de la bola con relación a la línea de gol;
 3. un cambio de posesión de equipo;
 4. una falta incluida en la lista de faltas explícitamente revisables (Regla 12-1-3) (una falta puede ser creada o cancelada);
 5. una descalificación;
 6. el estado de la bola (por ejemplo, viva/muerta, tocada/no tocada), incluyendo cuándo y/o dónde la bola o un jugador está fuera del campo o en una zona de anotación, qué jugador tiene posesión de la bola, si un pase es hacia adelante o hacia atrás, si fue pase o fumble, o si un pase hacia adelante es completo o incompleto;
 7. si el jugador que recibió o recuperó un fumble fue el mismo que lo perdió;
 8. si se realizó una señal de fair catch o si el jugador del equipo de retorno avanzó la bola después de una señal de fair catch (una falta puede ser creada o cancelada);
 9. la ubicación de un jugador con relación a sustituciones, pases ilegales (incluyendo intentional grounding), patadas ilegales y entrega de bola (una falta puede ser creada o cancelada);
 10. la ubicación de la bola con relación a la línea por alcanzar para primer down;
 11. el número de la down dentro de una serie o antes de la siguiente serie;
 12. el estado del reloj **y el tiempo restante en el período**;
 13. errores obvios que puedan tener un impacto significativo en el resultado del juego.
- b. Una revisión también puede utilizarse para determinar si una acción revisable ocurrió o no.
- c. Al revisar un aspecto particular de una jugada, otros aspectos también pueden ser observados y revisados. Una revisión puede considerar cualquier aspecto revisable de una jugada para la cual el juego haya sido detenido.

Approved Ruling 12-1-2

- I. *Al revisar una jugada para determinar si un pase fue completo o incompleto, el árbitro de video observa una falta personal de A88. **REGLA:** Falta de A88. El Equipo B puede aceptar o declinar la penalidad una vez determinado si el pase fue completo o incompleto.*
- II. *Durante una revisión, el árbitro de video ve evidencia clara de que el acarreador de la bola fue tackleado y que su avance fue detenido antes del fumble. **REGLA:** La jugada será cambiada a bola muerta en el punto donde el acarreador de la bola tuvo su avance detenido. A diferencia de otros códigos de fútbol americano, la determinación sobre el mayor avance (o la falta de este) es revisable.*

Faltas Explícitamente Revisables

ARTÍCULO 3.

Las siguientes jugadas son explícitamente revisables y el árbitro de video puede crear una falta cuando no haya sido marcada o cancelar una falta señalada por los árbitros en el campo:

- a. Una falta que normalmente conlleve penalidad de 15 yardas, incluyendo interferencia de pase.
- b. Cualquier falta en una jugada en cualquier momento después del aviso de los dos minutos finales del juego o durante un período extra.
- c. Un jugador que lanza un pase hacia adelante o realiza un handoff hacia adelante cuando su cuerpo y la bola están o hayan estado más allá de la zona neutra o después de un cambio de posesión de equipo.
- d. Un jugador más allá de la zona neutra al patear la bola.
- e. Bloqueo de un jugador del Equipo A antes de que sea elegible para tocar la bola en un onside kick.
- f. El número de jugadores en el campo para cualquier equipo durante una bola viva o cuando haya pañuelo por sustitución ilegal.
- g. Toque ilegal de un pase hacia adelante por un receptor originalmente elegible que haya salido del campo o toque de un pase hacia adelante por un jugador originalmente inelegible.
- h. Un jugador del Equipo A que sale del campo durante una jugada de patada y regresa al campo durante la down, y si dicho jugador fue bloqueado hacia fuera del campo.
- i. Un jugador que está fuera del campo tocando un free kick que no había sido tocado dentro del campo.
- j. Un pase hacia adelante que se convierte en ilegal por ser el segundo pase después de que una decisión de pase hacia atrás haya sido revertida.

Approved Ruling 12-1-3

- i. *Después del aviso de los dos últimos minutos del cuarto período o durante un período extra, el árbitro de video revisa una jugada y observa evidencia clara de un false start antes del snap. (a) Un jugador del Equipo A avanza la bola 3 yardas. (b) Un jugador del Equipo A pierde la bola en un fumble y el Equipo B la recupera. **REGLA:** Tanto en (a) como en (b), después de la revisión, la jugada será modificada. Se aplicará la penalidad de 5 yardas y el Equipo A mantendrá la posesión de la bola.*

Jugadores Lesionados

ARTÍCULO 4.

El árbitro de video puede declarar un timeout por lesión si observa a un participante lesionado que los árbitros en el campo no hayan advertido (Regla 3-3-5).

Otras Decisiones

ARTÍCULO 5.

- a. Si se determina que un pasador hacia adelante estaba en el suelo o fuera del campo antes de lanzar un pase y el árbitro de video tiene evidencia irrefutable de que la bola fue lanzada antes de que se decretara bola muerta, la revisión puede tomar decisiones sobre la acción continua inmediatamente posterior. Si el pase es recibido por cualquier equipo, ese equipo obtiene posesión en ese punto, sin avance. Si el pase es incompleto, el down cuenta.
- b. Las faltas que conllevan penalidades de 5 y 10 yardas no se aplican si la decisión es cambiada y dichas faltas pasan a considerarse faltas en bola muerta.
- c. Las penalidades por faltas personales y por conductas antideportivas siempre se aplican, independientemente del resultado de la revisión de video.

SECCIÓN 2. Procedimientos

Equipamiento y personal

ARTÍCULO 1.

- a. El árbitro de video podrá utilizar cualquier equipamiento de video que esté razonablemente disponible. Las fuentes de video que se utilizarán serán determinadas por el árbitro de video antes del juego. Esto puede incluir cámaras corporales.
- b. Cuando una repetición sea mostrada en la pantalla del estadio, los árbitros en el campo podrán observarla durante una revisión y utilizar evidencia clara de la misma para modificar una decisión. Esto puede incluir situaciones en las que no haya árbitro de video, pero el referee tenga la facultad de solicitar que se muestre una repetición.
- c. No se utilizará la revisión si no hay árbitro de video y la decisión sobre qué jugadas mostrar en la pantalla del estadio está bajo el control exclusivo de un solo equipo.
- d. Si no hay árbitro de video, pero existe la posibilidad de utilizar equipamiento de video cerca del campo de juego, el referee asumirá las funciones del árbitro de video siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
 1. El equipamiento que se utilizará en la revisión estará ubicado fuera de las líneas delimitadoras, en la línea lateral o en la línea de fondo, y deberá encontrarse completamente fuera del área de equipo. Será un lugar separado y seguro, alejado de los espectadores y del personal de la línea lateral. Idealmente, estará dentro de una carpa u otra estructura que lo proteja de la lluvia y de la luz solar directa sobre el equipo de visualización.
 2. Las fuentes de video que se utilizarán serán determinadas por el referee antes del juego, y este deberá acordar que la calidad del video obtenible de cada fuente es suficiente para que la repetición pueda utilizarse de manera eficaz.
 3. El referee deberá acordar que el tamaño y la resolución del equipo de visualización que se utilizará en la línea lateral son suficientes para que la repetición pueda emplearse de manera eficaz.
 4. Las federaciones nacionales podrán implementar un proceso mediante el cual la administración del juego deba solicitar aprobación previa del equipamiento de video en la línea lateral antes de que pueda utilizarse en un juego competitivo.

Iniciando una Revisión

ARTÍCULO 2.

- a. Una revisión puede iniciarse deteniendo el juego en cualquier momento antes de que la bola sea legalmente puesta en juego para la siguiente jugada. Esto incluye situaciones en las que un árbitro tenga la intención de iniciar una revisión, pero el silbato o la señal de revisión se produzcan después de que la bola haya sido puesta en juego mediante un snap o un free kick.
- b. Una revisión puede iniciarse cuando un árbitro considere que:
 1. Existen evidencias razonables para creer que se cometió un error en la decisión inicial en el campo.

2. La jugada es revisable.
 3. El resultado de la revisión puede tener un impacto competitivo directo en el juego. La revisión no debe utilizarse cuando no exista impacto competitivo en el juego, incluyendo cuando la mercy rule esté en efecto (Regla 3-3-2).
- c. Un árbitro no debe iniciar una revisión en una situación en la que ello otorgue ventaja a un equipo con respecto al tiempo del reloj de juego o del reloj de jugada.
 - d. No existe límite en el número de revisiones iniciadas por los árbitros, ni hay un límite de tiempo para tales revisiones. Sin embargo, los árbitros deben velar por la duración del juego y no instigar revisiones que tengan poco impacto en el mismo.
 - e. Las descalificaciones pueden ser revisadas en cualquier momento, ya que el impacto normalmente incluye la posibilidad de que un jugador participe en el siguiente juego.

Criterios para Revertir una Decisión de Campo

ARTÍCULO 3.

- a. Si existen pruebas **claras e irrefutables** de que una decisión en el campo fue incorrecta, o de que algo dentro de la jurisdicción de la revisión ocurrió y no fue observado por los árbitros en el campo, el árbitro de video aconsejará a los árbitros en el campo que reviertan su decisión.
- b. Si existen otras pruebas (por ejemplo, **claras e irrefutables**), el árbitro de video deberá informar a los árbitros en el campo sobre las pruebas disponibles y darles la oportunidad de revisar la decisión cuando dichas pruebas se combinen con sus propias observaciones. El árbitro de video no puede sobreponerse a la decisión de ningún árbitro en el campo, pero puede asesorarlos. La decisión final sobre los hechos debe permanecer en los árbitros en el campo.
- c. Un árbitro (normalmente el referee) puede hablar en nombre de cualquier otro árbitro en el campo que no tenga posibilidad de comunicarse con el árbitro de video.
- d. Cuando, a juicio del árbitro de video, debió haberse marcado una falta, el referee puede desestimar ese criterio si considera que las acciones descritas no constituirían falta de haber sido observadas por los árbitros en el campo. El árbitro de video está sujeto a las mismas interpretaciones y filosofías de arbitraje que los árbitros en el campo.

Suministro de Información

ARTÍCULO 4.

- a. El árbitro correspondiente deberá repetir la información que le proporcione el árbitro de video para asegurar que ambos hayan comprendido correctamente la comunicación.
 - b. Normalmente, un árbitro en el campo (o el referee en su nombre) solicitará al árbitro de video que responda una pregunta específica o que proporcione información sobre un hecho concreto.
 - c. Si una decisión es revertida, el árbitro de video deberá proporcionar al referee toda la información pertinente y necesaria (siguiente down, distancia, línea de yarda, posición de la bola, estado/ajuste del reloj) para que el juego se reanude en condiciones correctas.
1. Si el árbitro de video no conoce la información exacta, podrá utilizarse una estimación.

2. Si el reloj de juego estaba corriendo y fue detenido únicamente para la revisión, deberá ajustarse de modo que no hayan transcurrido más de 40 segundos desde el final de la jugada anterior.
 3. En cualquier momento después del aviso de los dos minutos del segundo o cuarto tiempo, si una decisión correcta no hubiera detenido el reloj, este deberá reiniciarse al tiempo en que la bola fue declarada muerta por el árbitro de video. El referee restará 10 segundos del reloj de juego, y este se pondrá en marcha a la señal de bola lista para jugar. Cualquier equipo podrá utilizar un timeout para evitar la resta de los 10 segundos.
 4. Si el tiempo expira al final de un tiempo y el reloj debía ponerse en marcha a la señal del referee después de la revisión, deberá haber al menos 3 segundos en el momento en que la bola debió ser declarada muerta para que se reponga tiempo en el reloj. Con 2 o 1 segundo restante, el tiempo termina, a menos que el Equipo A utilice un timeout restante. (Esto no afecta situaciones en las que el reloj se detiene y debe permanecer detenido hasta el snap, como en un pase incompleto o cuando el acarreador de la bola sale fuera del campo).
 5. Si el reloj de juego llega a cero al final de cualquier período, ya sea durante un down en el que el tiempo debería detenerse por regla cuando la bola se vuelve muerta, o después del down por solicitud de un timeout de equipo, el árbitro de video puede reponer tiempo en el reloj. En el cuarto período, esto solo se aplica si la diferencia en el marcador es de ocho puntos o menos (después de un touchdown, deben considerarse todos los posibles resultados del try).
- d. Después de completarse una revisión, el referee deberá anunciar que:
1. la decisión en el campo fue **confirmada**, si las evidencias de video confirman la decisión en el campo;
 2. la decisión en el campo se **mantiene**, si las evidencias de video son inconclusas;
 3. la decisión en el campo fue **revertida**, indicando la razón y el impacto de la decisión, si las evidencias de video demuestran que se cometió un error.

SUMÁRIO DE PENALIDADES

“O” Se refiere al numero de la señal de arbitraje (Ver Señales de Arbitraje de Fútbol Americano); “R” es el numero de la regla; “S” es el numero de la sección; “A” es el número del artículo. Donde este marcado con un * el referee debe hacer también la señal 9.

PÉRDIDA DE DOWN

	O	R	S	A
1 Patada ilegal de scrimmage	31*	6	3	10
2 Entregar la bola ilegalmente hacia adelante	35*	7	1	6
3 Jugada planeada de bola suelta	19*	7	1	7
4 Lanzar intencionalmente un pase hacia atrás fuera del campo	35*	7	2	1
5 Pase ilegal hacia adelante del Equipo A	35*	7	3	2
6 Intentional grounding en pase hacia adelante	36*	7	3	2
7 Pase hacia adelante tocado ilegalmente por jugador fuera del campo	16*	7	3	4
8 Pase hacia adelante tocado ilegalmente	16*	7	3	11
9 Batida ilegal a la bola	31*	9	4	1
10 Patear ilegalmente la bola	31*	9	4	4

PERDIDA DE 5 YARDAS

	O	R	S	A
1 Alteración de la superficie de juego para obtener ventaja	27	1	2	9
2 Numeración impropia	23	1	4	2
3 Infracciones en el cara o cruz	19	3	1	1
4 Retraso ilegal del juego	21	3	4	2
5 Avanzar una bola muerta	21	3	4	2
6 Interferir con las señales del equipo de ataque	21	3	4	2
7 Infracciones a las reglas de sustitución	22	3	5	2
8 Retraso del juego “Delay of game” (sustituciones)	21	3	5	2
9 Más de once jugadores en formación o durante la jugada (Equipo A)	22	3	5	3
10 Más de once jugadores en formación o durante la jugada (Equipo B)	22	3	5	3
11 Más de once jugadores cuando el reloj expira	22	3	5	3
12 Poner la bola en juego antes de que esté lista	19	4	1	4
13 Exceder la cuenta del reloj de jugada (delay of game)	21	4	1	5
14 Infracción en formación de free kick	19	6	1	2
15 Jugador fuera del campo cuando la bola es pateada en un free kick	19	6	1	2
16 Jugador del Equipo A sale del campo ilegalmente (free kick)	19	6	1	11
17 Bloqueo del Equipo A durante un free kick	19	6	2	12

18	Free kick fuera del campo [u opción de 30 yardas]	19	6	2	1
19	Patada de retorno	31	6	3	10
20	Patada ilegal de scrimmage [también pérdida de down]	31*	6	3	10
21	Marcar el punto del place kick	19	6	3	10
22	Jugador del Equipo A sale de campo ilegalmente (patada de scrimmage)	19	6	3	12
23	Jugadores de la línea defensiva en formación de field goal	19	6	3	14
24	Dar más de dos pasos después de un fair catch	21	6	5	2
25	Snap ilegal	19	7	1	1
26	Posicionamiento del snapper y ajuste de la bola	19	7	1	3
27	Equipo A no está dentro de las nueve yardas después de señal de bola lista para jugar	19	7	1	3
28	Encroachment (ataque) en el momento del snap	19	7	1	3
29	False start o simular el inicio de una jugada	19	7	1	3
30	Jugador fuera del campo cuando ocurre el snap	19	7	1	4
31	Motion ilegal en el momento del snap	19	7	1	4
32	Formación ilegal	19	7	1	4
33	Formación ilegal por excepción de numeración	19	7	1	4
34	Shift ilegal	20	7	1	4
35	Interferencia contra el adversario o la bola	18	7	1	5
36	Jugador de defensa con camino libre hacia un back antes del snap	18	7	1	5
37	Acciones abruptas de la defensa	21	7	1	5
38	Offside (defensa)	18	7	1	5
39	Jugador de defensa fuera del campo en el momento del snap	19	7	1	5
40	Entregar la bola ilegalmente hacia adelante [también pérdida de down]	35*	7	1	6
41	Jugada planeada de bola suelta [también pérdida de down]	19*	7	1	7
42	Lanzar intencionalmente un pase hacia atrás fuera del campo [también pérdida de down]	35*	7	2	1
43	Jugador de la línea de scrimmage recibe el snap	19	7	2	3
44	Pase ilegal hacia adelante del Equipo A [también pérdida de down]	35*	7	3	2
45	Jugador inelegible más allá de la zona neutral	37	7	3	10
46	Pase hacia adelante tocado ilegalmente [también pérdida de down]	16*	7	3	11
47	Contacto contra el pateador o holder	30	9	1	6
48	Interferencia con la administración del juego [también 15 yardas]	29	9	2	5
49	Interferencia interlock o ayuda al acarreador de la bola	44	9	3	2

PERDIDA DE 10 YARDAS

		O	R	S	A
1	Retraso del equipo local	21	3	4	1
2	Bloqueo ilegal despues de una señal de fair catch	40	6	5	4
3	Uso ilegal de las manos o brazos (ataque)	42	9	3	3
4	Holding u obstrucción (ataque)	42	9	3	3

5	Manos en posición trabada	42	9	3	3
6	Uso ilegal de las manos (defensa) [también primer down]	42	9	3	4
7	Holding u obstrucción (defensa) [también primer down]	42	9	3	4
8	Bloqueo ilegal por la espalda (ataque)	43	9	3	5
9	Batida ilegal de una bola suelta [también pérdida de down]	31*	9	4	1
10	Batida ilegal de un pase hacia atrás	31	9	4	2
11	Batida de la bola en posesión por el jugador en posesión	31	9	4	3
12	Patear ilegalmente la bola [también pérdida de down]	31*	9	4	4

PERDIDA DE 15 YARDAS

		O	R	S	A
1	Marcar la bola	27	1	3	3
2	Cambiar de número [también descalificación]	27	1	4	2
3	Colores inadecuados	27	1	4	5
4	Dispositivos de señales ilegales [también descalificación]	27	1	4	10
5	Eavesdropping [también descalificación]	27	1	4	13
6	Equipo no está listo para jugar al inicio de cualquier medio	21	3	4	1
7	Bloquear al pateador en un free kick	40	6	1	9
8	Formación ilegal de wedge	27	6	1	10
9	Interferencia con la oportunidad de recibir una patada (kick-catch)	33	6	4	1
10	Sustitución rápida en perjuicio del adversario	21	3	5	2
11	Tacklear o bloquear al jugador que señaló fair catch	38	6	5	5
12	Interferencia de pase del ataque	33	7	3	8
13	Interferencia de pase de la defensa [primer down]	33	7	3	8
14	Falta personal [primer down]	38	9	1	2
15	Golpear a un adversario [primer down]	38	9	1	2
16	Tripping [primer down]	46	9	1	2
17	Targeting y contacto violento con la corona del casco [primer down] [también descalificación]	24	9	1	3
18	Targeting y contacto violento con cabeza o cuello de un jugador indefenso [primer down] [también descalificación]	24	9	1	4
19	Clipping [primer down]	39	9	1	5
20	Bloqueo por debajo de la cintura [primer down]	40	9	1	6
21	Golpe Tardío (Late hit) [primer down]	38	9	1	7
22	Acción fuera del campo [primer down]	38	9	1	7
23	Falta de casco/facemask [primer down]	38	9	1	8
24	Violencia al pasador [primer down]	34	9	1	9
25	Chop block [primer down]	41	9	1	10
26	Leverage/Leaping [primer down]	38	9	1	11
27	Restricciones del equipo en defensa	27	9	1	11
28	Falta contra un jugador claramente fuera de la jugada [primer down]	38	9	1	12
29	Hurdling (Salto sobre jugadores) [primer down]	38	9	1	13

30	Contacto ilegal con el snapper [primera down]	38	9	1	14
31	Horse collar tackle [primer down]	25	9	1	15
32	Violencia al pateador o holder [primer down]	30	9	1	16
33	Pateador simular haber sido golpea o contactado	27	9	1	16
34	Bloquear al pateador en un free kick	40	9	1	16
35	Participación continua sin casco [primer down]	38	9	1	17
36	Bloqueo ciego ilegal (Blind-Side) [primer down]	38	9	1	18
37	Conducta antideportiva [primer down]	27	9	2	1
38	Lenguaje obsceno o vulgar	27	9	2	1
39	Personas ilegalmente en el campo	27	9	2	1
40	Provocar hostilidad	27	9	2	1
41	Jugador no retorna la bola a los árbitros	27	9	2	1
42	Personas que salen del área de equipo	27	9	2	1
43	Ruido de personas sujetas a las reglas	27	9	2	1
44	Ocultar la bola	27	9	2	2
45	Simular sustituciones o sustitutos	27	9	2	2
46	Usar equipamiento para confundir al equipo adversario	27	9	2	2
47	Actos o sonidos inusuales para confundir al equipo adversario	27	9	2	2
48	Simular una lesión para confundir al equipo adversario o a los árbitros	27	9	2	2
49	Más de un jugador con el mismo número	27	9	2	2
50	Hacer contacto intencional con un árbitro [también descalificación]	27	9	2	4
51	Interferencia con la administración del juego [también 5 yardas]	29	9	2	5
52	Interferir físicamente con un árbitro	27	9	2	5
53	Pelear [primer down] [también descalificación]	27	9	5	1

PÉRDIDA DE LA MITAD DE LA DISTANCIA HASTA LA LÍNEA DE GOL

		O	R	S	A
1	Si la penalidad de distancia excede la mitad de la distancia (excepto en interferencia de pase defensiva)		10	2	6

BOLA DEL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DE LA FALTA

1	Interferencia de pase defensiva (si la penalidad es menor de 15 yardas) [primer down]	33	7	3	8
---	---	----	---	---	---

TIEMPO CARGADO POR VIOLACIÓN

1	Número ilegal de camiseta	27	1	4	5
2	No usar el equipamiento obligatorio	23	1	4	8
3	Usar equipamiento ilegal	23	1	4	8
4	Conferencia del técnico principal	21	3	3	4

5	Desafío del técnico principal	21	12	2	1
---	-------------------------------	----	----	---	---

VIOLACIÓN

		O	R	S	A
1	Toque ilegal del equipo de patada en free kick	16	6	1	3
2	Toque ilegal del equipo de patada en patada de scrimmage	16	6	3	2
3	Excepción de bateo de bola en patada de scrimmage	16	6	3	11

DESCALIFICACIÓN

1	Dispositivos de señales prohibidos	47	1	4	10
2	Eavesdropping	47	1	4	13
3	Faltas flagrantes	47	9	1	1
4	Targeting y contacto violento usando la corona del casco	38	9	1	3
5	Targeting y contacto violento con el área de la cabeza o cuello de un jugador indefenso	38	9	1	4
6	Contacto intencional con un árbitro	47	0	2	4
7	Dos faltas por conducta antideportiva	47	9	2	6
8	Pelear	47	9	5	1

PRIMER DOWN AUTOMATICO (FALTAS DEL EQUIPO DE DEFENSA)

		O	R	S	A
1	Interferencia de pase defensiva	33	7	3	8
2	Interferencia de pase defensiva (si la penalidad es menor de 15 yardas)	33	7	3	8
3	Falta personal	38	9	1	
4	Golpear a un adversario	38	9	1	2
5	Tripping	46	9	1	2
6	Targeting y contacto violento con la parte superior del casco [también descalificación]	24	9	1	3
7	Targeting y contacto violento con el área de la cabeza/cuello de un jugador [también descalificación]	24	9	1	4
8	Clipping	39	9	1	5
9	Bloqueo por debajo de la cintura	40	9	1	6
10	Golpe Tardío (Late hit)	38	9	1	7
11	Acciones fuera del campo	38	9	1	7
12	Faltas de casco/facemask	38	9	1	8
13	Violencia contra el pasador	34	9	1	9
14	Chop block	41	9	1	10
15	Leverage y Leaping	38	9	1	11
16	Falta contra un adversario claramente fuera de la jugada	38	9	1	12

17	Hurdling	38	9	1	13
18	Contacto ilegal contra el snapper	38	9	1	14
19	Horse collar tackle	25	9	1	15
20	Violencia contra el pateador o holder	30	9	1	16
21	Participación continua sin casco	38	9	1	17
22	Bloqueo ciego ilegal	38	9	1	18
23	Conducta Antideportiva	27	9	2	1
24	Holding u Obstrucción (Defensa)	42	9	3	4
25	Contacto ilegal contra un receptor elegible	38	9	3	4
26	Pelear [también descalificación]	27	9	5	1

A CRITERIO DEL REFEREE

1	Penalidad por actos injustos	-	9	2	3
---	------------------------------	---	---	---	---

REGLAS EN CASO DE DUDA

1	Bloqueo por debajo de la cintura	-	2	3	2
2	Bloqueo por la espalda	-	2	3	4
3	Recepción, recuperación o interceptación no completada	-	2	4	3
4	Bola accidentalmente tocada en vez de bateada	-	2	11	3
5	Bola no tocada en patada o pase hacia adelante	-	2	11	4
6	Bola accidentalmente pateada (tocada)	-	2	16	1
7	Pase hacia adelante en vez de pase hacia atrás	-	2	19	2
8	Pase hacia adelante y no fumble	-	2	19	2
9	El pase hacia adelante es atrapable	-	2	19	4
10	Un jugador es indefenso	-	2	27	14
11	Detener el reloj por jugador lesionado	-	3	3	5
12	Avance del acarreador de la bola detenido (máximo avance)	-	4	1	3
13	Interferencia con la oportunidad de recibir una patada (kick-catch)	-	6	4	1
14	El pase hacia adelante es atrapable	-	7	3	8
15	Touchback en vez de safety	-	8	5	1
16	Torcer, girar o tirar de la facemask (abertura del casco)	-	9	1	8
17	Violencia en vez de contacto contra el pateador	-	9	1	16

Sumario de códigos de faltas

Por orden alfabético de código:

Código	Falta
APS	Alterar la superficie de juego
ATR	Ayuda al corredor
BAT	Batida ilegal
DEH	Holding defensivo
DOD	Delay of game defensivo
DOF	Offside defensivo
DOG	Delay of game ofensivo
DPI-AB	Interferencia de pase defensiva, sujetar un brazo
DPI-CO	Interferencia de pase defensiva, corte
DPI-GR	Interferencia de pase defensiva, sujetar y restringir
DPI-HT	Interferencia de pase defensiva, enganchar y girar
DPI-NPB	Interferencia de pase defensiva, no jugar la bola
DPI-PTO	Interferencia de pase defensiva, atropellar a un adversario
DSH	Delay of game al inicio del tiempo
DSQ	Descalificación
ENC	Encroachment (ataque)
FGT	Pelear
FST	False start
IBB	Bloqueo ilegal por la espalda
IBK	Bloqueo ilegal durante patada
IBP	Pase hacia atrás ilegal
IDP	Inelegible más allá de la scrimmage en pase
IFD	Formación ilegal defensiva
IFH	Handoff hacia adelante ilegal
IFK	Formación ilegal de free kick
IFP	Pase hacia adelante ilegal
IKB	Patear ilegalmente la bola
ILF	Formación ilegal
ILM	Motion ilegal
ING	Intentional grounding
IPN	Numeración indebida
IPR	Procedimiento ilegal
ISH	Shift ilegal
ISP	Snap ilegal
ITP	Toque ilegal de pase hacia adelante
IUH	Uso ilegal de las manos
IWK	Wedge ilegal en kickoff
KCI	Interferencia kick catch

KIK	Patada ilegal
KOB	Free kick fuera del campo
OBK	Fuera del campo durante una patada
OFH-GR	Holding ofensivo, sujetar y restringir
OFH-HR	Holding ofensivo, enganchar y restringir
OFH-TD	Holding ofensivo, derribo
OFK	Offside en free kick
OPI-BK	Interferencia de pase ofensiva, bloqueo
OPI-DT	Interferencia de pase ofensiva, atropellar
OPI-PK	Interferencia de pase ofensiva, pick
OPI-PO	Interferencia de pase ofensiva, empujar
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera del campo
PF-BSB	Falta personal, bloqueo ciego ilegal
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza
PF-CHB	Falta personal, chop block
PF-CLP	Falta personal, clipping
PF-FMM	Falta personal, facemask
PF-HCT	Falta personal, horse collar tackle
PF-HDR	Falta personal, golpear receptor indefenso
PF-HTF	Falta personal, manos al rostro
PF-HUR	Falta personal, hurdling
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal con snapper
PF-LEA	Falta personal, Leaping
PF-LHP	Falta personal, Golpe Tardío/amontonamiento
PF-LTO	Falta personal, Golpe Tardío fuera del campo
PF-OTH	Falta personal, otras
PF-RFK	Falta personal, violencia contra el pateador en free kick
PF-RTH	Falta personal, violencia contra el holder
PF-RTK	Falta personal, violencia contra el pateador
PF-RTP	Falta personal, violencia contra el pasador
PF-SKE	Falta personal, golpe/rodillazo/codazo
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambos 9-1-3 y 9-1-4)
PF-TGC	Falta personal, targeting (parte superior del casco)
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
RNH	Contacto contra el holder
RNK	Contacto contra el pateador
SLI	Interferencia de lateral, 5 yardas
SLM	Interferencia de lateral, 15 yardas
SLW	Interferencia de lateral, aviso
SUB	Sustitución ilegal

UC-2PN	Conducta antideportiva, dos jugadores con el mismo número
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo
UC-BCH	Conducta antideportiva, banco
UC-DEA	Conducta antideportiva, acto tardío/excesivo
UC-FCO	Conducta antideportiva, contacto violento con un árbitro
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco
UC-SBR	Conducta antideportiva, fingir sufrir violencia
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/jugar la bola
UC-TAU	Conducta antideportiva, provocación
UC-UNS	Conducta antideportiva, otras
UFA	Actos injustos
UFT	Tácticas injustas

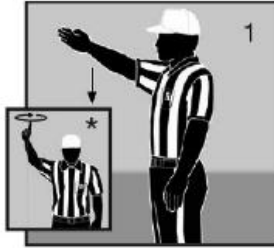
Por orden alfabético de falta:

UFA	Actos injustos
APS	Alterar la superficie de juego
ATR	Ayuda al corredor
BAT	Batida ilegal
IBK	Bloqueo ilegal durante patada
IBB	Bloqueo ilegal por la espalda
UC-DEA	Conducta antideportiva, acto tardío/excesivo
UC-BCH	Conducta antideportiva, banco
UC-FCO	Conducta antideportiva, contacto violento con un árbitro
UC-2PN	Conducta antideportiva, dos jugadores con el mismo número
UC-SBR	Conducta antideportiva, fingir sufrir violencia
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo
UC-UNS	Conducta antideportiva, otras
UC-TAU	Conducta antideportiva, provocación
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/jugar la bola
DSH	Delay of game al inicio del tiempo
DOD	Delay of game defensivo
DOG	Delay of game ofensivo
DSQ	Descalificación
ENC	Encroachment (ataque)
FST	False start
PF-BSB	Falta personal, bloqueo ciego ilegal
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera del campo
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-CHB	Falta personal, chop block
PF-CLP	Falta personal, clipping
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal con snapper
PF-FMM	Falta personal, facemask
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza
PF-SKE	Falta personal, golpe/rodillazo/codazo
PF-HDR	Falta personal, golpear receptor indefenso
PF-HCT	Falta personal, horse collar tackle
PF-HUR	Falta personal, hurdling
PF-LTO	Falta personal, Golpe Tardío fuera del campo
PF-LHP	Falta personal, Golpe Tardío /amontonamiento
PF-HTF	Falta personal, manos al rostro
PF-OTH	Falta personal, otras
PF-LEA	Falta personal, Leaping
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambos 9-1-3 y 9-1-4)
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)

PF-TGC	Falta personal, targeting (parte superior del casco)
PF-TRP	Falta personal, tripping
PF-RTH	Falta personal, violencia contra el holder
PF-RTP	Falta personal, violencia contra el pasador
PF-RTK	Falta personal, violencia contra el pateador
PF-RFK	Falta personal, violencia contra el pateador en free kick
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria
ILF	Formación ilegal
IFK	Formación ilegal de free kick
IFD	Formación ilegal defensiva
KOB	Free kick fuera del campo
OBK	Fuera del campo durante patada
IFH	Handoff hacia adelante ilegal
DEH	Holding defensivo
OFH-TD	Holding ofensivo, derribo
OFH-HR	Holding ofensivo, enganchar y restringir
OFH-GR	Holding ofensivo, sujetar y restringir
IDP	Inelegible más allá de la scrimmage en pase
ING	Intentional grounding
SLM	Interferencia de lateral, 15 yardas
SLI	Interferencia de lateral, 5 yardas
SLW	Interferencia de lateral, aviso
DPI-PTO	Interferencia de pase defensiva, atropellar a un adversario
DPI-CO	Interferencia de pase defensiva, corte
DPI-HT	Interferencia de pase defensiva, enganchar y girar
DPI-NPB	Interferencia de pase defensiva, no jugar la bola
DPI-AB	Interferencia de pase defensiva, sujetar un brazo
DPI-GR	Interferencia de pase defensiva, sujetar y restringir
OPI-DT	Interferencia de pase ofensiva, atropellar
OPI-BK	Interferencia de pase ofensiva, bloqueo
OPI-PO	Interferencia de pase ofensiva, empujar
OPI-PK	Interferencia de pase ofensiva, pick
KCI	Interferencia kick catch
RNH	Contacto contra el holder
RNK	Contacto contra el pateador
ILM	Motion ilegal
IPN	Numeración indebida
DOF	Offside defensivo
OFK	Offside en free kick
IFP	Pase hacia adelante ilegal
IBP	Pase hacia atrás ilegal
KIK	Patada ilegal
IKB	Patear ilegalmente la bola

FGT	Pelear
IPR	Procedimiento ilegal
ISH	Shift ilegal
ISP	Snap ilegal
SUB	Sustitución ilegal
UFT	Tácticas injustas
ITP	Toque ilegal de pase hacia adelante
IUH	Uso ilegal de las manos
IWK	Wedge ilegal en kickoff

Señales de Arbitraje de Fútbol Americano



Lista para jugar
Down sin tiempo



Inicia del reloj



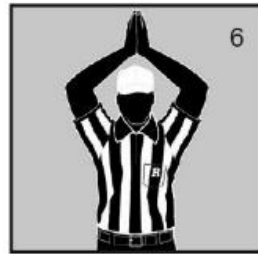
Parar el reloj



Timeout TV/Radios



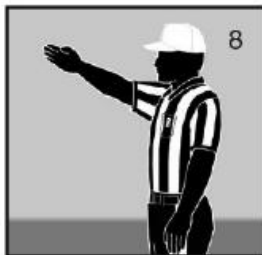
Touchdown
Field Goal



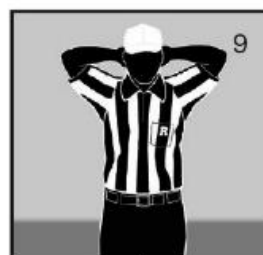
Safety



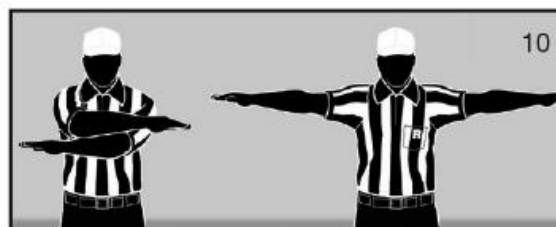
Falta en bola muerta
Touchback (mover de
un lado para el otro)



Primer down



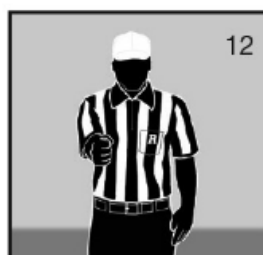
Perdida del down



Pase incompleto / Try o field goal no convertido
/ Penalidad declinada / Diferir elección en el
cara o cruz



Toque legal



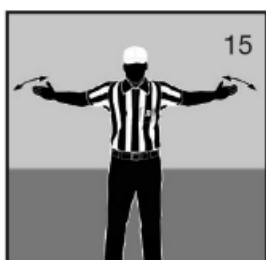
Silbato inadvertido



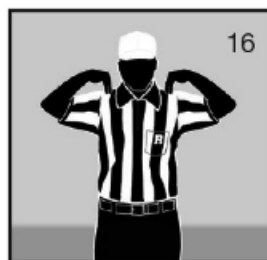
Desconsiderar el flag



Fin del periodo



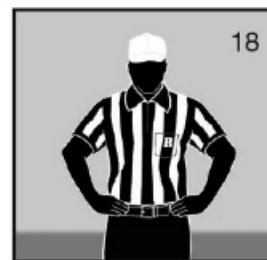
Aviso a la lateral



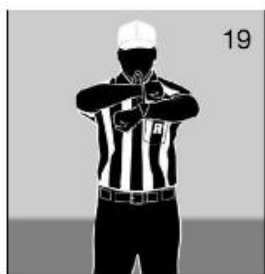
Toque ilegal



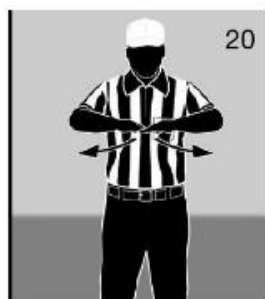
Pase inatrapable



Offside B / Offside A o
B en kickoff



False start /
Encroachment A /
Formación ilegal



Motion ilegal (1 mano)
Shift ilegal (2 manos)



Retraso de juego



Infracción de
sustitución



Violación de
equipamiento



Targeting



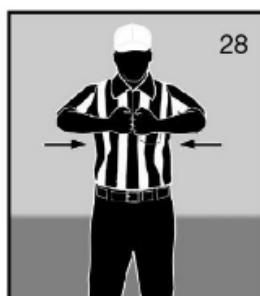
Horse collar tackle



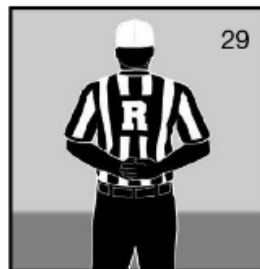
Manos al rostro



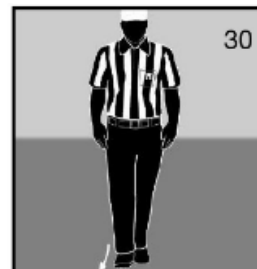
Conducta antideportiva



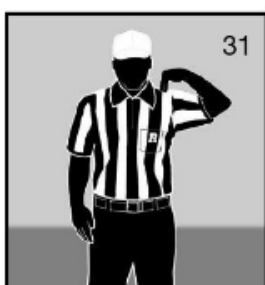
Bloqueo por el lado ciego



Interferencia de la lateral
Nota: Mirando para la cabina



Violencia o contacto contra el pateador o holder



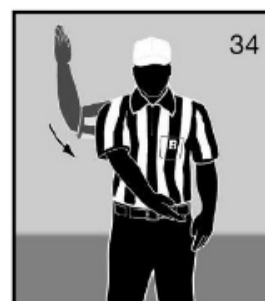
Batear o patear (apuntando para el pie) ilegalmente la bola



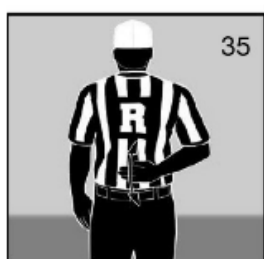
Señal ilegal de fair catch



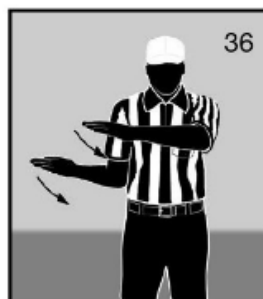
Interferencia de pase
Interferencia kick catch



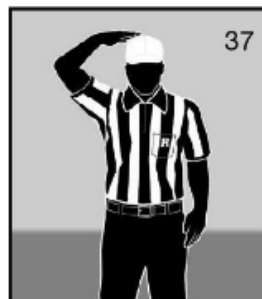
Violencia contra el pasador



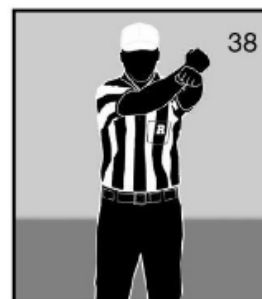
Pase o handoff para el frente ilegal



Intentional grounding



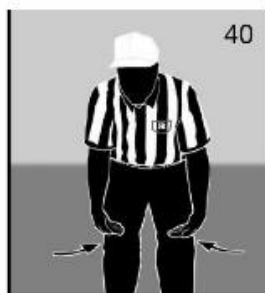
Inelegible más allá de la scrimmage



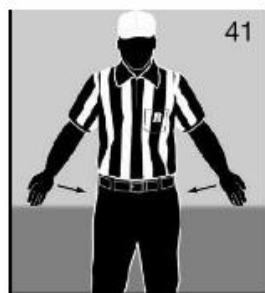
Falta personal



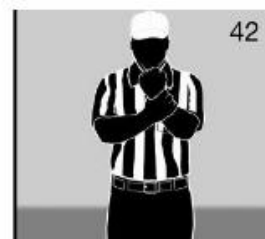
Clipping



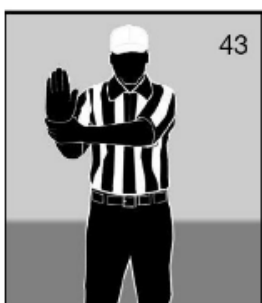
Bloqueo debajo de la cintura



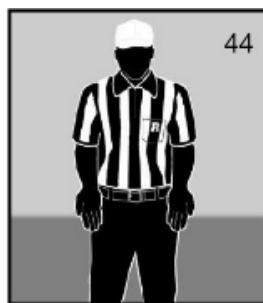
Chop block



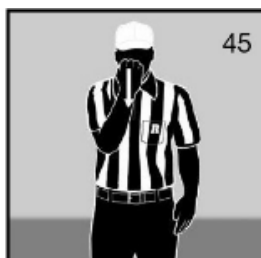
Holding / Uso ilegal de las manos o brazos



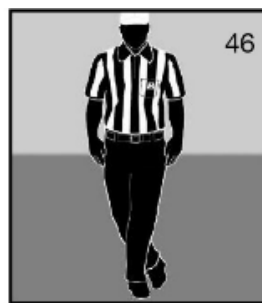
Bloqueo ilegal por la espalda



Ayuda al corredor



Agarrar el facemask o cualquier abertura del casco



Tripping



Descalificación

Apéndice A – Guía de Arbitraje para Uso Durante Lesiones Graves en Campo

1. Los jugadores y técnicos deben ir y permanecer en el área del equipo. Instruya a los jugadores y técnicos de esa forma. Siempre garantice líneas de visión adecuadas entre equipos médicos y personal de emergencia disponible.
2. Intente mantener a los jugadores a una distancia significativa del/los jugador(es) gravemente lesionado(s).
3. No permita que un jugador gire a un jugador lesionado.
4. No permita que los jugadores presten asistencia a un compañero de equipo que esté tendido en el campo; ej. retirar el casco o las correas del mentón, o intentar ayudar a la respiración elevando la cintura.
5. No permita que los jugadores retiren a un compañero de equipo o adversario lesionado de una pila.
6. Tan pronto como el equipo médico comience a prestar asistencia a un jugador lesionado, todo el equipo de los árbitros debe controlar todo el entorno del campo de juego y el personal del equipo, y permitir que el equipo médico preste servicio sin interrupción o interferencia.
7. Los jugadores y técnicos deben ser apropiadamente controlados para evitar que den opiniones sobre los servicios médicos, o tomen el tiempo del personal médico en la prestación de dichos servicios.

NOTA: Los árbitros deben tener un conocimiento razonable de la ubicación del equipo personal de emergencia en todos los estadios.

(El Comité de Reglas agradece a la National Football League por el desarrollo de esta guía)

Apéndice B – Guía de Arbitraje y Administración del Juego para Uso en Tormentas Eléctricas

El objetivo de este apéndice es proporcionar información a los responsables de tomar decisiones sobre suspender y reiniciar juegos basado en la presencia de rayos.

El rayo es el peligro más consistente y significativo que puede afectar un deporte al aire libre. Incluso si la probabilidad de ser alcanzado por un rayo es pequeña, aumenta considerablemente cuando una tormenta está en el área y no se toman precauciones de seguridad.

La educación y la prevención son las claves para la seguridad contra rayos. Las autoridades deben iniciar la prevención mucho antes de cualquier evento deportivo, siendo proactivas y creando un plan de seguridad contra rayos. Los siguientes pasos son recomendados para disminuir el peligro de rayos:

1. Nombrar una persona para monitorear el clima y tomar la decisión de retirar un equipo o personas del entorno del evento. Un plan de seguridad contra rayos debe incluir instrucciones para participantes y espectadoras, señalización de advertencia y de lugares seguros para refugio.
2. Monitorear el pronóstico del clima local cada día antes del evento o entrenamiento. Estar consciente de posibles tormentas eléctricas que puedan ocurrir durante el calendario de la competencia y entrenamientos. El pronóstico del clima se encuentra de varias formas por TV, internet, apps de smartphones o por los servicios nacionales de meteorología.
3. Verificar si hay avisos meteorológicos de tormentas en el área o señales de tormenta en formación, como viento fuerte y cielo oscureciéndose.
4. Saber dónde está la estructura de refugio seguro más cercana al campo, y saber cuánto tiempo y cómo llegar hasta allí. Una estructura segura es:
 - a) Cualquier construcción normalmente ocupada por personas (ej. edificio con plomería o instalación eléctrica que funcionen como tierra). Evite usar la ducha o estructuras de plomería o eléctricas durante una tormenta eléctrica.
 - b) En ausencia de una construcción robusta y frecuentemente habitada, cualquier vehículo con techo de metal (automóviles convertibles o carrito de golf no) con las ventanas cerradas sirve como protección. El techo de metal y los neumáticos de goma son lo que protege a los ocupantes disipando la corriente eléctrica por el vehículo y no por los ocupantes. Es importante no tocar la estructura de metal del vehículo.
5. La atención a los rayos debe intensificarse al primer destello de rayo, sonido de trueno y/u otro criterio tal como aumento del viento u oscurecimiento del cielo, sin importar la distancia. Este tipo de actividad debe ser tratada como advertencia para el personal del evento. Especialistas en seguridad contra rayos sugieren que, si usted escucha un trueno, comience la preparación

para evacuar; si usted ve un rayo, considere suspender las actividades y dirigirse a los lugares seguros.

Las siguientes guías de seguridad contra rayos fueron desarrolladas con la ayuda de especialistas en rayos. Cree su plan de rayos considerando las necesidades locales de seguridad, patrones meteorológicos y tipos de tormentas.

- a) Como mínimo, especialistas en rayos recomiendan fuertemente que cuando el monitor observe 30 segundos entre el destello del rayo y el sonido del trueno, todas las personas ya hayan abandonado el lugar del juego y llegado a una estructura segura.
- b) Recuerde que puede ser difícil escuchar truenos dependiendo del tamaño del público involucrado en eventos deportivos. Cree su plan teniendo esto en cuenta.
- c) La existencia de cielo azul y falta de lluvia no son garantía de que no habrá rayos. Al menos 10% de los rayos caen cuando no hay lluvia y el cielo está azul en algún lugar, especialmente en tormentas de verano. El rayo puede, y cae, a 16 km o más del punto de lluvia.
- d) Evite usar teléfonos fijos a menos que en situaciones de emergencia. Hay casos de muerte de personas usando teléfonos fijos durante una tormenta eléctrica. Teléfonos celulares o teléfonos inalámbricos son alternativas seguras al teléfono fijo, especialmente si la persona y la antena están dentro de una estructura segura y todas las otras precauciones fueron tomadas.
- e) Para reiniciar las actividades deportivas, especialistas en rayos recomiendan esperar 30 minutos después del último sonido de trueno o destello de rayo. Si el rayo es visto sin escuchar trueno, el rayo puede estar fuera de alcance y, por lo tanto, es menos probable que sea una amenaza. De noche, los rayos pueden ser visibles a distancias mucho mayores que de día, porque iluminan las nubes por dentro. Esa mayor distancia puede significar que los rayos ya no son una amenaza. De noche, use el sonido del trueno y la visión del rayo para decidir sobre el tiempo de 30 minutos antes de reiniciar las actividades deportivas.
- f) Las personas alcanzadas por rayos no transmiten carga eléctrica. Por lo tanto, la reanimación cardiopulmonar (RCP) es segura. Si es posible, una persona lesionada debe ser llevada a un lugar seguro antes de iniciar RCP. Víctimas de rayos que presentan señales de paro cardiorrespiratorio necesitan ayuda médica urgente. Llame a emergencias. La RCP inmediata ha sido muy eficaz para la supervivencia de víctimas de rayos.

Desfibriladores externos automáticos (DEA) se han convertido en medios comunes, seguros y eficaces de resucitar personas en paro cardíaco. Un plan de acceso a un desfibrilador debe ser parte de su plan de emergencia. Sin embargo, la RCP no debe retrasarse debido a la búsqueda de un DEA.

Lugares Peligrosos

Lugares al aire libre aumentan el riesgo de ser alcanzado por rayo mientras haya tormentas en el área. Coberturas pequeñas no son seguras contra rayos. Bancos, tiendas y carpas, incluso si están adecuadamente estructurados, normalmente no están adecuadamente aterrizados para evitar rayos. Otros lugares peligrosos incluyen áreas conectadas a, o próximas a postes de luz, torres,

cercas que pueden alcanzar personas cercanas. Además, lugares donde la persona es el punto más alto del área son lugares peligrosos.

Adaptado por la International Federation of American Football de la guía de la NCAA.

Apéndice C – Conmociones

La conmoción es una lesión cerebral que puede ser causada por un golpe en la cabeza, rostro, cuello o cualquier otra parte del cuerpo que transfiera la fuerza del impacto a la cabeza. Las conmociones normalmente ocurren sin pérdida de conciencia u otras señales obvias. [Signos y síntomas pueden aparecer inmediatamente o evolucionar durante minutos u horas](#). Una conmoción repetida que ocurra antes de que el cerebro se recupere de la anterior (horas, días o semanas) puede retrasar la recuperación o aumentar la probabilidad de problemas a largo plazo. En casos raros, conmociones repetidas pueden resultar en inflamación del cerebro, lesión cerebral permanente e incluso muerte.

Los árbitros del juego normalmente están en una mejor posición para observar jugadores después de recibir un golpe en la cabeza o cuerpo, y pueden ser los primeros en notar un comportamiento que indique que puede haber ocurrido una conmoción. Aunque lo siguiente está enfocado más en los jugadores, cualquier participante puede sufrir una conmoción y debe ser retirado del campo de juego.

Indicadores claros de conmoción incluyen cuando un jugador:

- parece mareado o aturdido; tiene una mirada vaga o vacía
- parece confuso o incoherente
- no consigue recordar cosas que ocurrieron (amnesia)
- parece tardar en responder preguntas o seguir instrucciones, o se distrae fácilmente
- mueve la cabeza, se sostiene la cabeza
- se tambalea, tiene que ser ayudado físicamente por compañeros o pierde el equilibrio
- se mueve torpemente
- demuestra cambios de comportamiento o personalidad (ej. se vuelve más emotivo o irritable)

Otros signos incluyen:

- convulsión
- pérdida de conciencia
- desorientación; no saber dónde está
- quedarse en el suelo sin movimientos o tardar mucho en levantarse
- sangre u otro fluido claro escurriendo por la nariz u oídos

[Un jugador es sospechoso de haber sufrido conmoción si él se queja de uno o más de los siguientes:](#)

- dolor de cabeza
- mareo
- sentirse aturdido
- pérdida o visión borrosa, doble o ver estrellas o luces brillantes
- estar más emotivo o irritable de lo normal
- zumbido en los oídos o pérdida de audición repentina
- sueño o fatiga

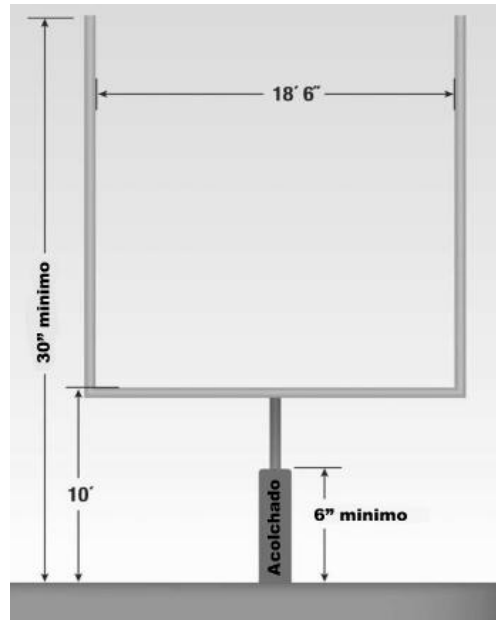
- dolor de estómago, náusea o vómito
- falta de coordinación motora
- dificultad para hablar
- dificultad de concentración

SI HAY SOSPECHA DE UNA CONMOCIÓN:

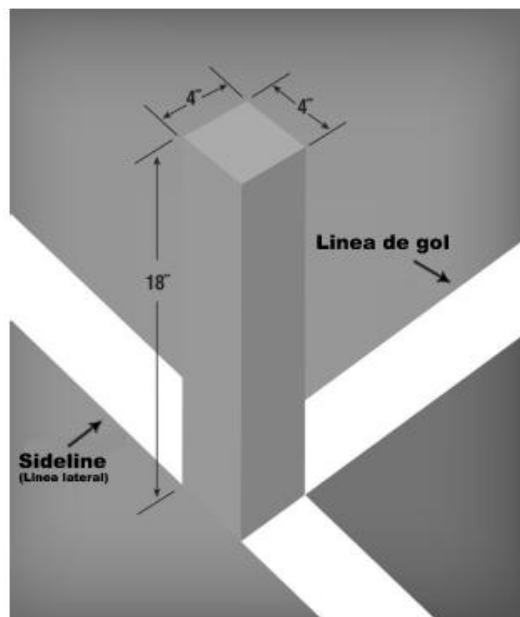
1. Retire al participante del juego. Busque signos y síntomas de conmoción si el participante ha sufrido un golpe en la cabeza. No permita que el participante simplemente “se sacuda”. Cada atleta responde de manera diferente a las conmociones.
2. Asegúrese de que el participante sea evaluado inmediatamente por un profesional de salud adecuado. No intente juzgar la gravedad de la lesión. Solicite un timeout por lesión para garantizar que el participante sea evaluado por el equipo médico presente con experiencia en evaluación y manejo de conmoción.
3. Solo permita que el participante regrese al juego con la autorización de un profesional de salud con experiencia en evaluación de conmoción. Permita que el equipo médico confíe en los protocolos y capacidades de evaluación del atleta para establecer el protocolo adecuado.
4. A menos que un profesional de salud con experiencia en evaluación de conmoción haya evaluado al participante y lo haya liberado de conmoción, él no puede regresar al juego en el mismo día. Participar sin ser autorizado es conducta antideportiva flagrante que [exige descalificación](#).
5. La recuperación posterior debe seguir el protocolo de manejo de conmoción definido por su federación nacional.

Apéndice D – Diagramas del Campo

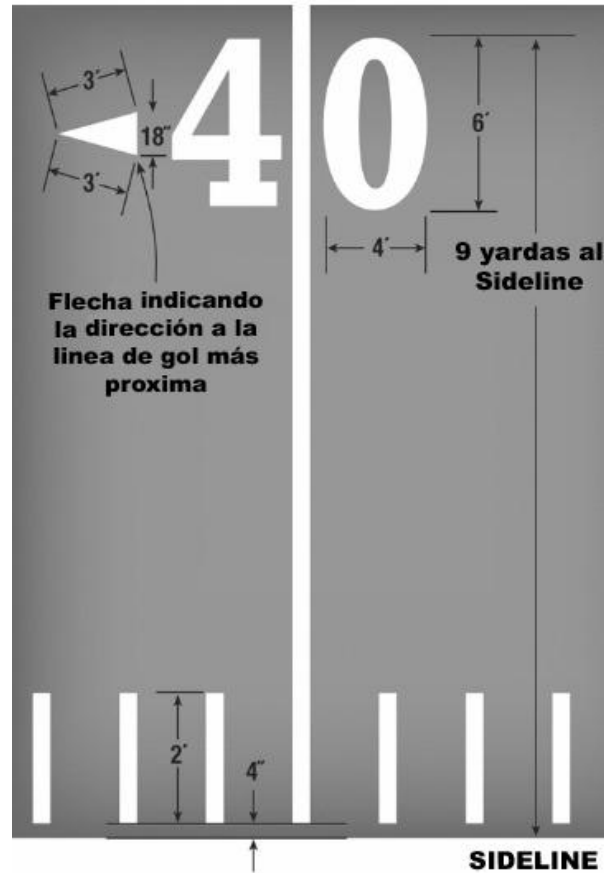
Detalles de los postes de gol



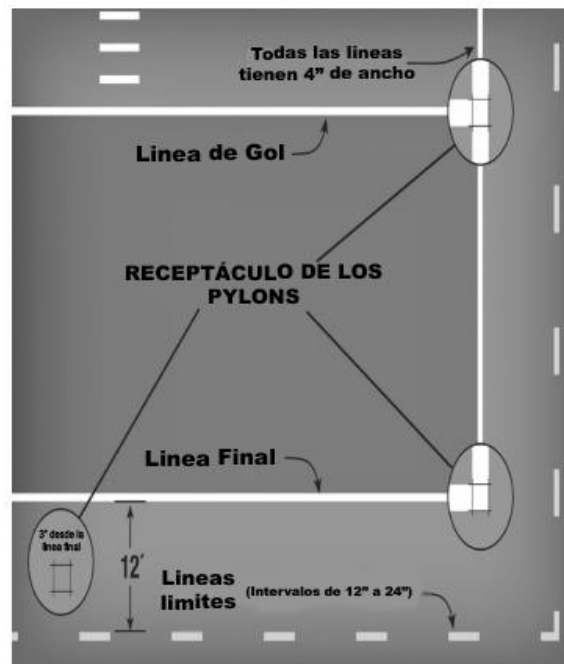
Detalles de los Pylons



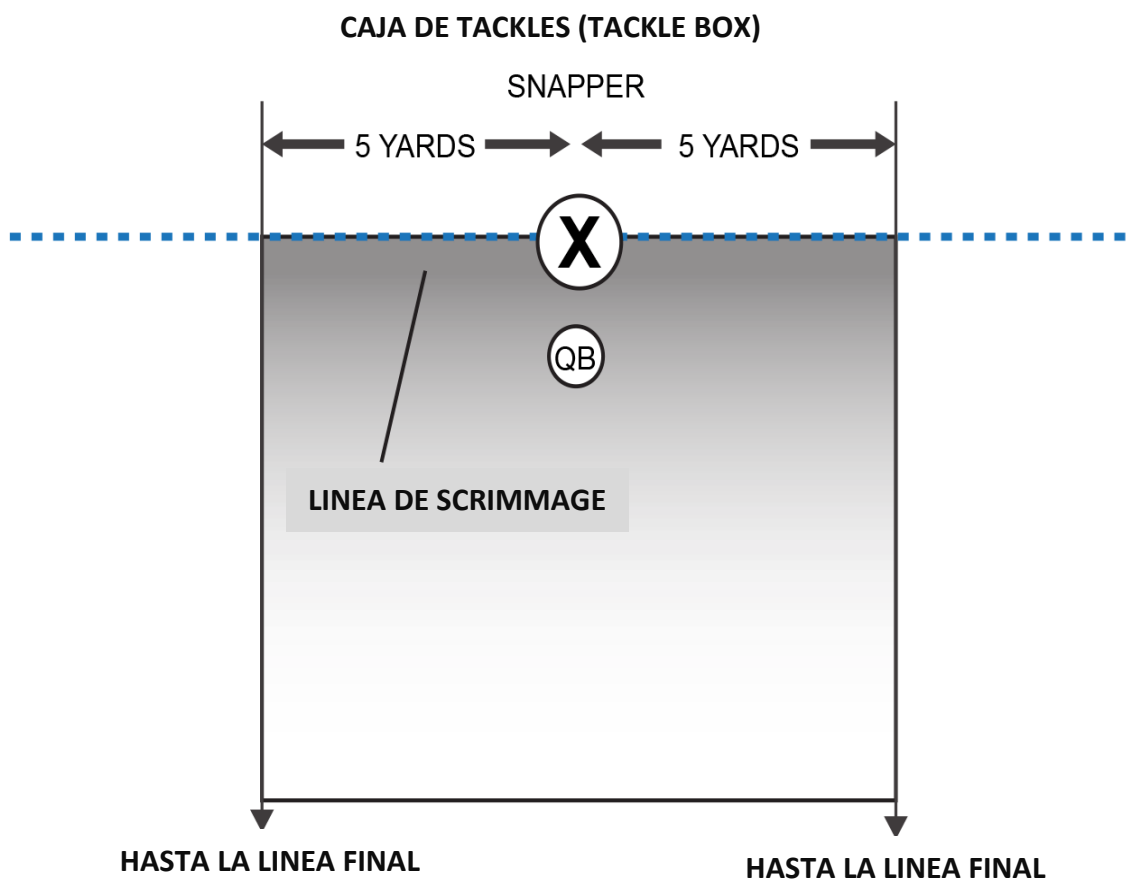
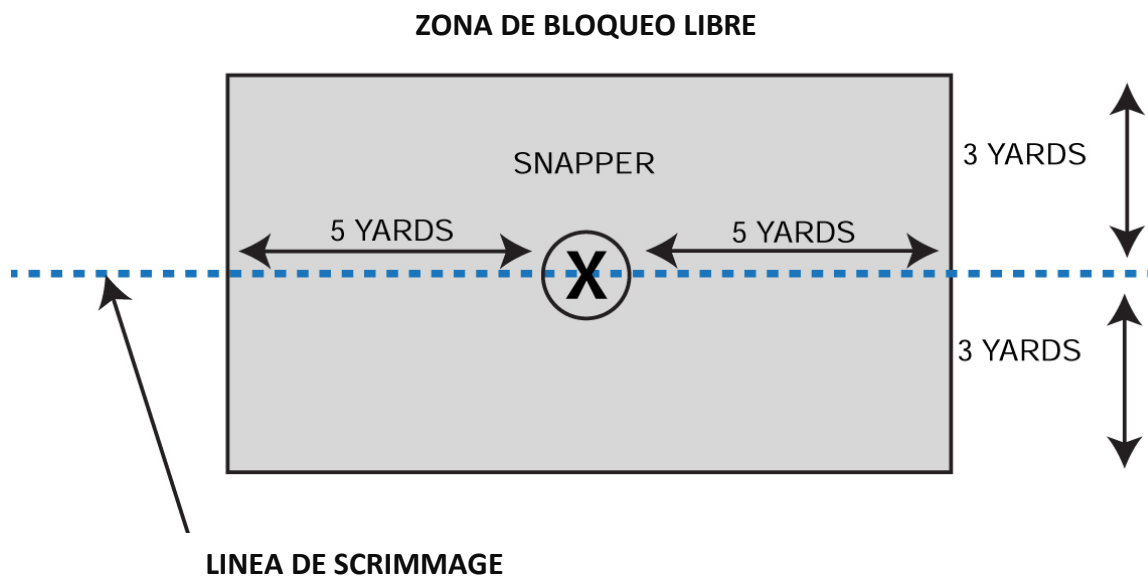
Detalles de las líneas de las yardas



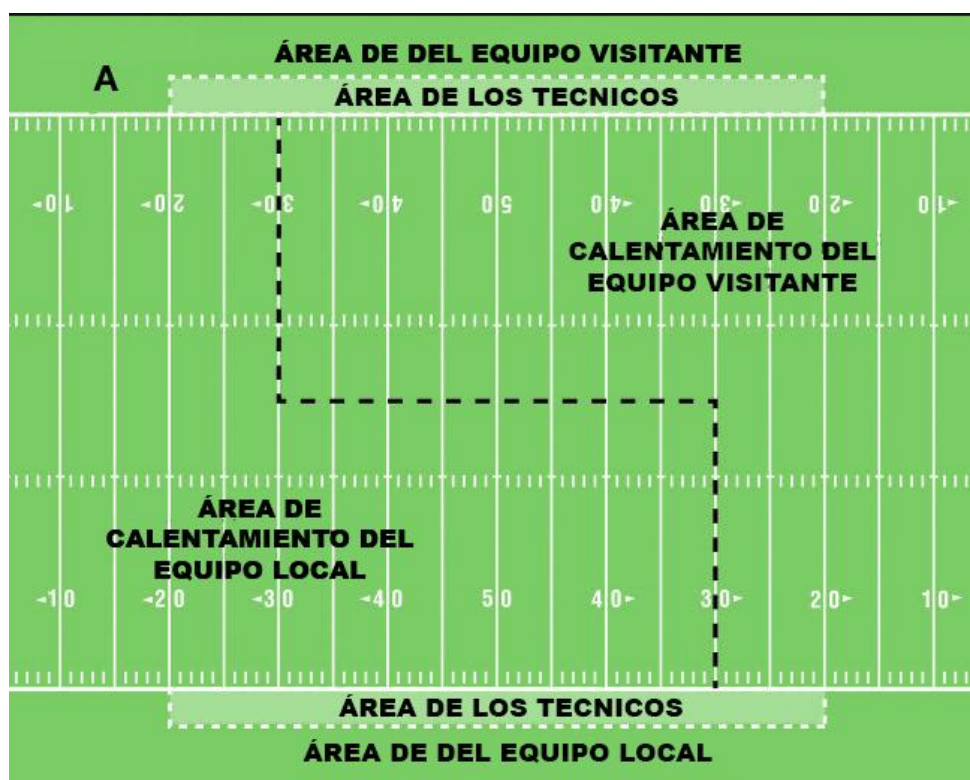
Detalles de la End zone



Zona de bloqueo libre y Caja de tackles (Tackle box)



Zona de calentamiento Pregame (Patadas)



Zona de calentamiento Pregame



Notas para la preparación del campo

Estas notas acompañan los diagramas del campo como un resumen de los requisitos para la marcación del campo. Para más detalles, ver Regla 1-2.

1. No existe un campo de fútbol americano en metros. Todas las medidas son en yardas, pies y pulgadas.
 - 1 yarda = 3 pies = 36 pulgadas = 91,44 centímetros
 - 1 pie = 12 pulgadas = 30,48 centímetros
 - 1 pulgada = 2,54 centímetros
 - 1 yarda = 36 pulgadas (91,44 cm), pero puede reducirse a un mínimo de 34,12 pulgadas (86,67 cm) únicamente si es necesario para acomodar un campo de 100 yardas más dos end zones de 10 yardas cada una dentro de la superficie de juego disponible. Si la longitud del campo se reduce de esta manera, todas las demás dimensiones y marcaciones definidas en esta regla deben reducirse proporcionalmente (excepto la longitud de las líneas cortas de 2 pies y el ancho de 4 pulgadas de las líneas).
2. Un campo de tamaño completo tiene 360 pies de largo y 160 pies de ancho, consistiendo en dos end zones de 10 yardas y veinte segmentos de 5 yardas.
3. Nótese que el ancho del campo es significativamente menor que el de deportes como fútbol, rugby o hockey y, por lo tanto, no puede variarse (excepto cuando se reduzca proporcionalmente mediante el uso de las yardas IFAF).
4. Las mediciones se realizan desde el interior de las líneas delimitadoras. Todo el ancho de la línea de gol debe estar dentro de la end zone.
5. Las líneas de yarda cada 5 yardas a lo largo del campo entre las líneas de gol (NO dentro de la end zone) son esenciales: se utilizan como referencia para medir la distancia que la bola es avanzada. Estas líneas deben detenerse a 4 pulgadas (10 cm) de cada línea lateral. Solo las líneas de gol y de fondo deben tocar las líneas laterales.
6. Las líneas de hash marks están a 60 pies de las líneas laterales. Cada hash mark debe tener 2 pies de longitud (desde un punto a 60 pies de la lateral hasta un punto a 58 pies de la lateral) en cada lado del campo. Las hash marks NO entran en las end zones.
7. Líneas similares a las hash marks, de 2 pies, deben marcarse a 4 pulgadas de las líneas laterales dentro del campo (entre las líneas de gol). Deben alinearse con las hash marks centrales para proporcionar una referencia visual estándar para la colocación de la bola. Al igual que las líneas de yarda, deben detenerse a 4 pulgadas (10 cm) de cada línea lateral.
8. Deben colocarse números o marcas a 27 pies de las líneas laterales cada 10 yardas (comenzando en la yarda 10 de cada lado). El tamaño correcto de los números es de 6 por 4 pies, pero pueden ser menores si es necesario. Si no se utilizan números, deben colocarse marcas de 1 pie de longitud a 27 pies de cada línea lateral cada 10 yardas.
9. Deben dibujarse dos áreas (adyacentes) fuera de cada línea lateral, comenzando desde cada línea de 20 yardas. Con un ancho de 6 a 12 pies hacia afuera de la línea lateral se encuentra la

coaching box. Desde 12 pies hacia afuera de la línea lateral hasta donde lo permita la superficie de juego se encuentra el área del equipo. Estas son las áreas en las cuales los técnicos y sustitutos deben permanecer durante las jugadas.

10. Fuera de las líneas laterales y de fondo debe existir un conjunto de líneas limitadoras punteadas, si es posible, a 18 pies fuera del campo de juego. Esta línea marca el límite del campo y todos los espectadores, fotógrafos, animadores, etc., deben permanecer fuera de dicho límite.
11. Si los espectadores no están separados en un área específica (por ejemplo, tribunas), por razones de seguridad debe existir una cuerda o elemento similar que las mantenga detrás de esas líneas limitadoras.
12. Por razones de seguridad, los postes de gol no deben estar dentro del campo. Deben ubicarse sobre las líneas de fondo o, si no es posible, fuera de ellas. Si los postes de gol no pueden moverse, la longitud del campo debe reducirse.
13. La parte superior del travesaño debe estar a 10 pies del suelo. Los postes verticales deben estar separados por 18 pies y 6 pulgadas entre sus bordes interiores. Deben tener al menos 30 pies de altura. El poste vertical de la base debe contar con acolchado desde el suelo hasta al menos 6 pies de altura.
14. Se recomiendan pylons suaves y flexibles de cuatro lados, de 4 por 4 pulgadas, con una altura total de 18 pulgadas, pudiendo incluir un espacio de 2 pulgadas entre la base del pylon y el suelo. Deben ser de color naranja o rojo y colocarse en las ocho intersecciones entre las líneas laterales y las líneas de gol y de fondo. Los pylons que marcan la intersección de las líneas de fondo con las líneas dentro del campo (hash marks) deben colocarse a 3 pies fuera de las líneas de fondo.
15. Todas las líneas de dimensiones del campo deben tener 4 pulgadas de ancho y ser de material no tóxico y de color blanco (Excepción: las líneas laterales y de fondo pueden tener más de 4 pulgadas). Si no es posible el color blanco, se debe utilizar otro color contrastante.
16. Se permite publicidad o marcaciones decorativas en el campo. En la end zone, no deben estar a menos de 4 pies de cualquier línea, a menos que sean de color contrastante. En el campo de juego, no pueden superponerse a ninguna línea.

Conversión métrica de dimensiones del campo

La siguiente tabla presenta las dimensiones del campo con sus conversiones métricas. Las columnas 5 y 6 se refieren a las dimensiones mínimas cuando se utilizan yardas IFAF (Regla 1-2-1-a).

Dimensiones	Pies	Yardas	Metros (1 yd = 0,9144 m)	Min yarda IFAF en yardas (1 yd ≥ 0,9478 yd)	Min yarda IFAF en metros (1 yd ≥ 0,8666 m)
Longitud entre líneas de gol	300	100	91,44	94,78	86,665

Longitud entre líneas finales	360	120	109,728	113,73	103,998
Longitud entre líneas límite (6' alrededor)	372	124	113,386	117,52	107,464
Longitud entre líneas límite (12' alrededor)	384	128	117,043	121,32	110,931
Longitud entre líneas límite (18' alrededor)	396	132	120,701	125,11	114,398
Ancho entre líneas laterales	160	53,33	48,768	50,55	46,221
Ancho entre líneas del área técnica (6' fuera de cada lateral)	172	57,33	52,426	54,34	49,688
Ancho entre líneas del área de equipo (12' fuera de cada lateral)	184	61,33	56,083	58,13	53,154
Ancho entre líneas límite (18' fuera de cada lateral)	196	65,33	59,741	61,92	56,621
Ancho entre líneas detrás del área de banco (24' fuera de cada lateral)	208	69,33	63,398	65,71	60,088
Distancia entre cada 5 yardas	15	5	4,572	4,74	4,33
Distancia entre lateral y línea del área técnica	6	2	1,829	1,9	1,733
Distancia entre línea del área técnica y línea del área de equipo	6	2	1,829	1,9	1,733
Tamaño normal de la end zone	30	10	9,144	9,48	8,666
Profundidad mínima de la end zone	21	7	6,401	6,63	6,067
Distancia desde la lateral hasta las hash marks	60	20	18,288	18,96	17,333
Distancia desde la lateral hasta la marca de 9 yardas	27	9	8,23	8,53	7,8
Altura del número	6	2	1,829	1,9	1,733
Ancho del número	4	1,33	1,219	1,26	1,156
Altura del travesaño	10	3,33	3,048	3,16	2,889
Ancho entre postes	18,5	6,17	5,639	5,84	5,344
Altura mínima de los postes por encima del travesaño	20	6,67	6,096	6,32	5,778
Ancho de las líneas del campo (4 pulgadas)	0,33	0,11	0,102	—	—
Espacio entre líneas de yardas y laterales (4")	0,33	0,11	0,102	0,11	0,096

Longitud de la extensión de las líneas cortas de yardas (hash marks)	2	0,67	0,61	—	—
1 yarda	3	1	0,914	0,95	0,867
1 pie	1	0,33	0,305	0,32	0,289
1 pulgada	0,0833	0,0278	0,025	0,03	0,024

Apéndice E – Equipamiento: Detalles Adicionales

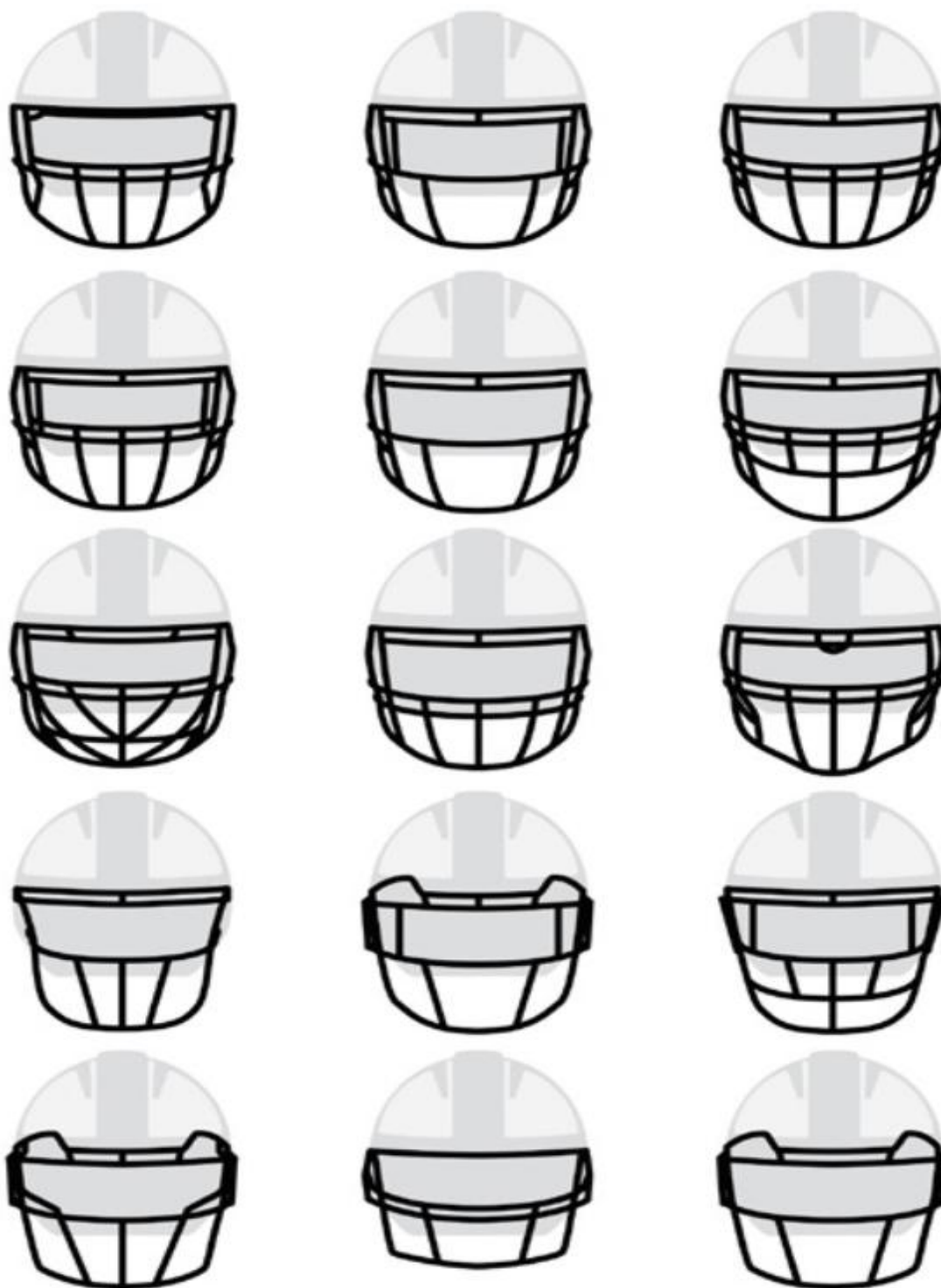
1. Sustancias duras o inflexibles están permitidas, si están cubiertas, únicamente para proteger una lesión.
2. Protectores de mano y brazo (yesos o férulas cubiertos) están permitidos únicamente para proteger una fractura o luxación.
3. Protectores de muslo no pueden estar fabricados con ninguna sustancia dura, a menos que todas las superficies estén cubiertas con material tal como espuma de celda cerrada de vinilo que tenga al menos 1/4 de pulgada de espesor en la superficie exterior y al menos 3/8 de pulgada de espesor en la superficie interna y en los bordes.
4. Espinilleras deben estar cubiertas en ambos lados y en todos los bordes con acolchado de espuma de recuperación lenta, tipo celda cerrada, con al menos 1/2 pulgada de espesor, o un material alternativo con el mismo espesor mínimo y propiedades físicas similares.
5. Rodilleras terapéuticas o preventivas deben usarse debajo del pantalón y estar completamente cubiertas, sin exposición externa directa.
6. No puede haber ninguna proyección de metal u otra sustancia dura desde el cuerpo o la vestimenta de un jugador.
7. Los tachos de los zapatos deben cumplir con las siguientes especificaciones:
 - a) No pueden tener más de 1/2 pulgada de longitud (medida desde la punta del tacho hasta la suela del zapato). (Ver abajo las excepciones para tachos removibles).
 - b) No pueden estar fabricados con material que corte, quiebre o se fracture.
 - c) No pueden tener superficies abrasivas o cortantes.
 - d) Tachos fijos no pueden estar fabricados con ningún material metálico.
 - e) Tachos removibles:
 - (i) Deben contar con un sistema de fijación de calidad.
 - (ii) No pueden tener lados cóncavos.
 - (iii) Si son cónicos, no pueden tener puntas rectas que no sean paralelas a la base o que midan menos de 3/8 de pulgada de diámetro, ni puntas redondeadas con arcos mayores de 7/16 de pulgada.
 - (iv) Si son ovalados, no pueden tener puntas no paralelas a la base o que midan menos de 1/4 por 3/4 de pulgada.
 - (v) Si son circulares o anulares, deben tener puntas redondeadas y una pared de al menos 3/16 de pulgada de grosor.
 - (vi) Si tienen punta de acero, deben contener acero de bajo carbono 1006, a una profundidad de .005–.008 y fabricado aproximadamente a C55 en la escala Rockwell de dureza.

NOTA: La distancia indicada en el párrafo (a) para tachos removibles puede ser mayor de 1/2 pulgada si el tacho está fijado a una plataforma elevada de 5/32 de pulgada o menos, más ancha que la base del tacho y extendida a lo largo del ancho del zapato hasta 1/4 de

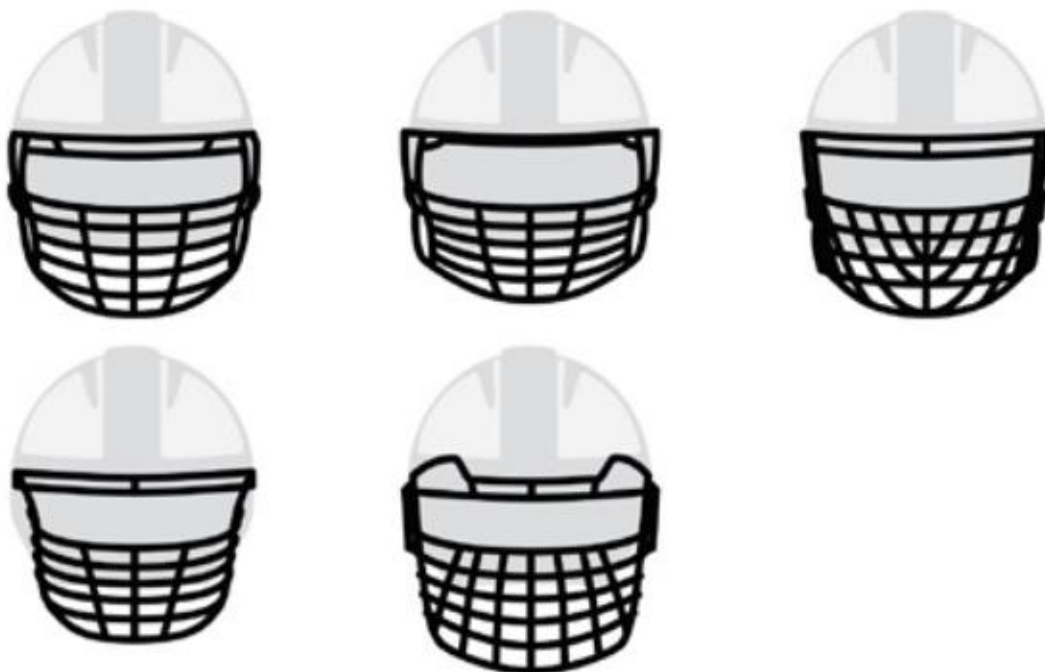
pulgada o menos de los bordes exteriores de la suela. Un único tache en el dedo gordo no requiere que la plataforma elevada se extienda a lo ancho de la suela. La plataforma elevada del tache del dedo gordo está limitada a 5/32 de pulgada o menos. La medición de las 5/32 de pulgada o menos se realiza desde el punto más bajo de la plataforma hasta la suela del zapato.

8. La facemask debe estar construida con material irrompible, con bordes redondeados cubiertos con un material resistente diseñado para evitar astillas, rebabas o abrasividad que ponga en peligro a los jugadores.
9. Protectores de hombros no pueden tener la punta de la hombrera con un radio mayor que la mitad del espesor del material utilizado.
10. Ningún equipamiento que ponga en riesgo a otros jugadores puede ser utilizado. Esto incluye miembros artificiales (prótesis).
 - a) Un miembro artificial no debe otorgar ninguna ventaja a su portador.
 - b) Si es necesario, el miembro artificial debe estar acolchado para tener características de contacto equivalentes a un miembro natural.
11. Logotipos y etiquetas:
 - a) Uniformes y todos los demás artículos de equipamiento (ej. calentadores, medias, bandanas, camisetas, muñequeras, visores, gorras o guantes) solo pueden contener etiquetas o logotipos de un único fabricante o distribuidor (independientemente de la visibilidad de la etiqueta o logotipo) que no excedan 2,25 pulgadas cuadradas de área (ej. rectángulo, cuadrado, paralelogramo), incluyendo cualquier material adicional (ej. calcomanía) alrededor de la etiqueta o logotipo normal. Ver también Regla 1-4-6-d.
 - b) Ninguna etiqueta de talla, instrucciones de lavado u otra puede estar en la parte exterior del uniforme.
 - c) Logotipos de ligas profesionales están prohibidos.

EJEMPLOS DE FACEMASKS PERMITIDOS



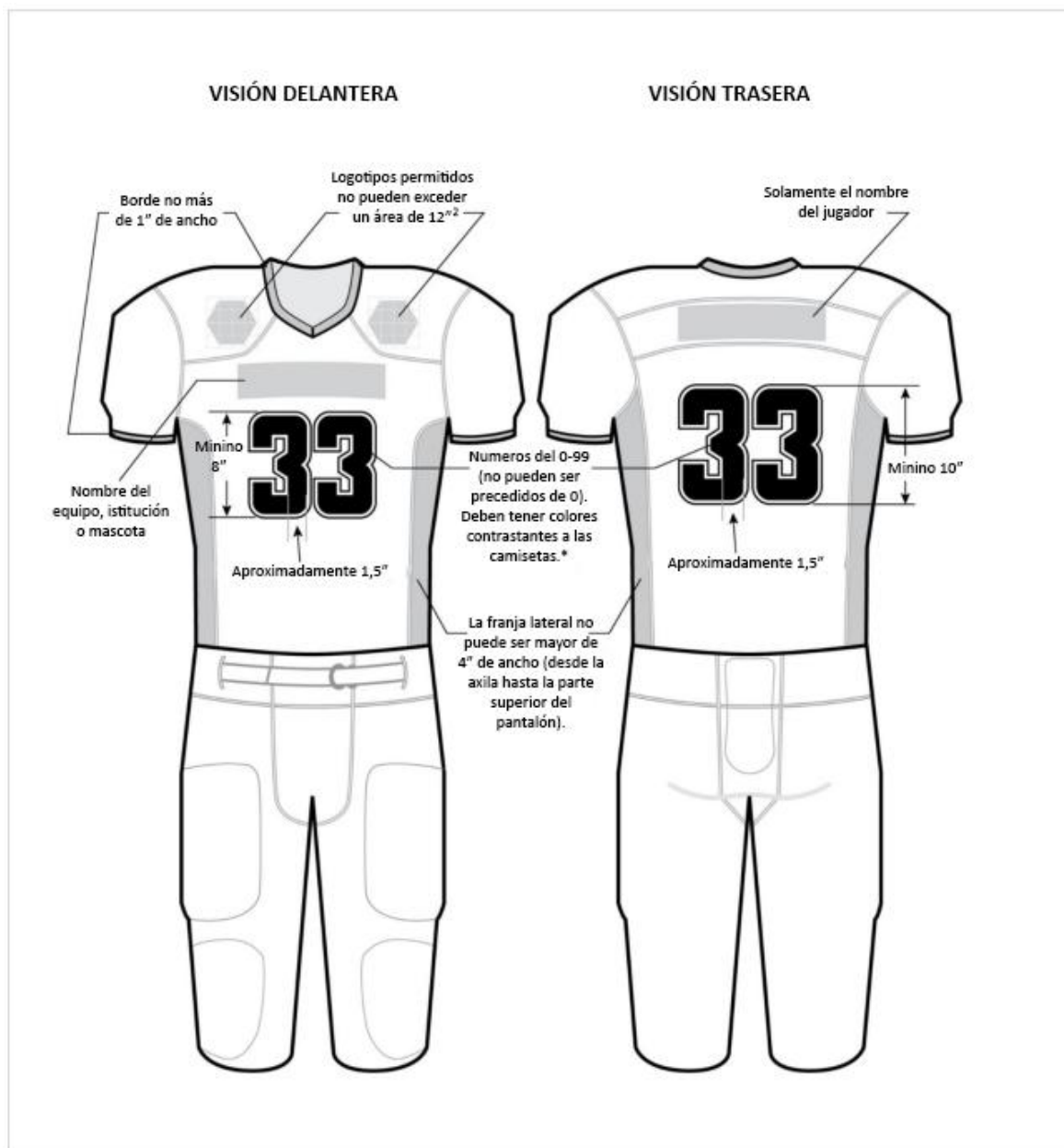
EJEMPLOS DE FACEMASKS EXCESIVAS/FUERA DEL ESTÁNDAR



Como principio general, cualquier facemask que tenga cinco o más barras horizontales por debajo de los ojos no es permitida. La excepción es la facemask que se muestra a continuación: debido al mayor espacio entre las barras 2 y 3, y entre las barras 4 y 5, Esta facemask es permitida.



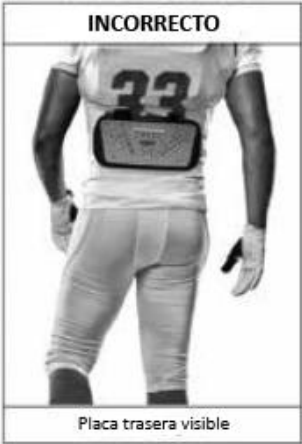
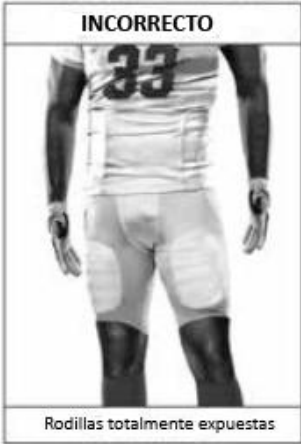
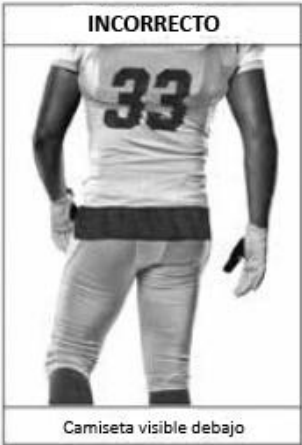
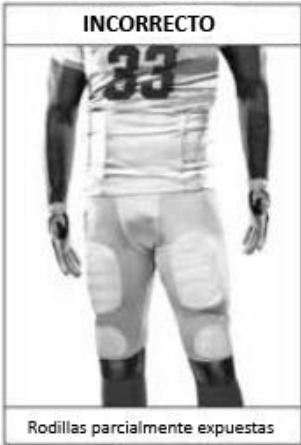
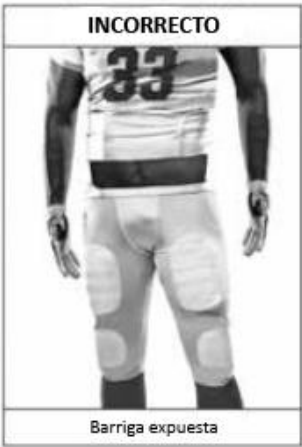
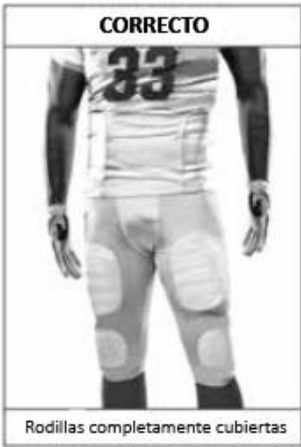
Detalles de los Uniformes



*Las reglas de numeración tienen como objetivo proporcionar números claramente visibles para distintos grupos (ej. técnicos, prensa, espectadores, etc.).

Por lo tanto, los números deben diseñarse de forma clara y visible desde la cabina de prensa en diversas condiciones climáticas y de iluminación.

Cumplimiento del Uniforme



APLICACIÓN DE REGLAS

APLICACIÓN DE REGLAS

Nota: Los cambios marcados en azul aquí son los que fueron realizados después de la publicación del Manual de Mecánica de 2023, y se superponen al manual.

Prefacio

Nadie quiere ver un juego en el cual cada pequeña infracción es penalizada. Eso aumentaría mucho la duración del juego y haría la experiencia de asistir y jugar insoportables.

Históricamente, los árbitros han usado su experiencia para juzgar qué es apropiado marcar y qué es apropiado no marcar. Sin embargo, dejar esa decisión al buen juicio individual de cada árbitro puede hacer que los juegos pierdan el estándar de arbitraje. Por eso, necesitamos guías en las cuales basarnos.

Esta guía aparece en el Capítulo 3 de cada edición del Manual de Mecánica de Arbitragem desde 1993 y es ampliamente aceptada como una buena filosofía para el arbitraje de fútbol americano. La guía está basada en estándares divulgados por la Collegiate Commissioners Association, para el fútbol americano de la NCAA, y revisada por árbitros internacionales experimentados con sugerencias de técnicos experimentados.

La guía está ahora en el libro de reglas para facilitar una amplia divulgación y aprendizaje de los principios bajo los cuales cada juego es arbitrado. En un juego específico, los técnicos y/o los jugadores no deben esperar que las reglas sean interpretadas de manera diferente a lo descrito aquí. La decisión del referee continúa siendo final.

NOTA: Esta versión de la Aplicación de las Reglas está duplicada tanto en el Libro de Reglas de 2026 como en la 20ª edición del Manual de Mecánica de Fútbol Americano. En el futuro, las actualizaciones aparecerán aquí en el Libro de Reglas y se superpondrán a las ediciones anteriores del MOFO

ApReg 1 - Introducción y principios

1. Estas filosofías se aplican en juegos adultos de competencia categoría adulta
2. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en los juegos que involucran jugadores menores/juveniles y/o en donde los jugadores son obviamente inexpertos.
3. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en juegos que en general (es decir, no cuando es solamente uno o dos jugadores) la conducta o actitud de jugadores amenaza con escalar en número o en el tipo de faltas cometidas. Esto puede incluir ser más drástico en faltas “menores” donde la frustración puede llevar a generar faltas “mayores”.

4. Una interpretación menos estricta es apropiada en juegos desbalanceados cuando un equipo tiene una gran ventaja en el marcador y es obviamente dominante. Sin embargo, esto no debe extenderse para ignorar faltas relativas a seguridad o que sean notorias.
5. Las faltas en campo abierto son lo suficientemente notorias para ser cobradas hayan o no afectado a la jugada.
 - a) Es probable que los árbitros pierdan credibilidad si no las cobran.
 - b) Nuestra filosofía ha pasado de “¿afectó esto a la jugada?” a “¿fue notorio?”. Esto es debido al hecho de que cada vez más personas ven los juegos en video y por lo tanto ven las cosas de manera distinta a que si estuvieran en las gradas o en el costado del campo de juego.
 - c) Una falta menos notoria aún merece consideración de si afectó o no a la jugada. Las faltas mayores (las que tienen una penalidad de 15 yardas o similar) siempre deben ser cobradas.
6. Si un pañuelo es lanzado por una falta en la cual estos principios indican que no debería haberse lanzado, la penalidad deberá aplicarse de igual manera. Generalmente, no descartar un pañuelo una vez lanzado si este indica una falta por regla.
7. También tener en cuenta la sección [5.1 del MOFO](#) sobre arbitraje con sentido común.
8. Cuando una regla no es mencionada en este capítulo, se debe aplicar de manera consistente con los siguientes principios:
 - a) Faltas que afectan la seguridad del jugador siempre deben cobrarse.
 - b) Faltas que son notorias deben cobrarse.
 - c) Faltas que dan una clara ventaja a un equipo o jugador deben cobrarse.
 - d) Faltas que son menores/muy técnicas y que probablemente ni los jugadores se den cuenta, deberá ser manejado con una “charla” en la primera ocasión.
9. Cuando hablamos de obtener una ventaja (o poner en desventaja a un oponente), pragmáticamente es probablemente que tengas que tomar esa decisión dentro de un par de segundos de ver la acción. Esperar más tiempo significa que puedes perderte otra acción de la que eres responsable y/o perder el spot de la falta.

ApReg 2 – Definiciones

1. **Punto de ataque** (Point of attack) se define como:
 - a) En una jugada de corrida, es el área por delante del acarreador de bola – si él cambia de dirección, el punto de ataque cambia;
 - b) En una jugada de pase hacia delante, es cualquier lugar cercano al pasador o al jugador intentando llegar al pasador, o en la cercanía de cualquier receptor elegible haciendo una
 - c) En una jugada de patada de scrimmage, es cualquier lugar cercano al pateador o devolvedor, o también a cualquier jugador intentando llegar al pateador o devolvedor, o a bloquear la patada.
2. **Notorio (conspicuous):** Una acción es "notoria" si es aparentemente visible para un espectador que conoce las reglas o para un árbitro observando el juego en vivo o viéndolo en video. Generalmente, cualquier cosa que ocurra en campo abierto, o por un jugador que está solo, es notorio; cualquier cosa que ocurra cerca de las trincheras o en un “montoncito” no es notorio. Ejemplos de faltas notorias que deberían ser cobradas, incluso cuando podrían ser pasadas por alto como "no graves", incluyen:

- a) **holding tipo takedown** (especialmente en la caja de tackles {tackle box});
 - b) **bloqueos en la espalda** en campo abierto;
 - c) **substitución ilegal** cuando un jugador deja el campo por otra parte que no sea a través de su propio sideline;
 - d) **substitución ilegal** cuando un equipo tiene 12 o más jugadores en el huddle por más de 3 segundos (pero no ser tan minucioso con el límite de 3 segundos);
 - e) **toque ilegal intencional** de un pase hacia delante;
 - f) **false start** de un back, ala cerrada o receptor abierto;
 - g) **offside** del Equipo B en su línea de restricción en una patada libre en sí corta;
 - h) **patada libre** (free kick) fuera de límites.
3. **Ladrillo en mano** (Brick in hand): A veces usamos este término para referirnos a un jugador que queremos ver estrechamente. Su origen viene de si ves a alguien afuera de la ventana de una joyería con un ladrillo en la mano, sospecharías de lo que haría a continuación, y querrías seguir observándolo para ver si lo tira. Los ejemplos incluyen: cuando ves a un jugador ofensivo persiguiendo a un jugador defensivo, puedes esperar ver un bloqueo ilegal en la espalda; Cuando ves a un jugador acercándose a un oponente a gran velocidad, puedes esperar ver un bloqueo ilegal del lado ciego.

ApReg 3 – Faltas con Contacto

1. Holding Ofensivo

- a) Cobrarlo solo cuando se cumplan **todas** las condiciones a continuación:
 - (i) La falta es **visiblemente evidente**, es decir, *es decir, si es visible en video*;
 - (ii) La falta **afecta a la jugada o es notoria**, *es decir, si fue claramente en el punto de ataque o notoria, tenga en mente que cuanto más próximo al punto de ataque fue, menos se necesita para ser marcada*;
 - (iii) La acción es **demostrablemente restrictiva**, *es decir, no cobrarlo si un jugador no es ilegalmente ralentizado o forzado a tomar un camino más largo a su objetivo*;
 - (iv) La falta **pone en desventaja al oponente**, Es decir, cobrarlo si en realidad lo desplaza de la dirección a la que el jugador deseaba ir;
- b) Acciones que constituyen holding ofensivo incluyen:
 - (i) **Agarrar y restringir (grab and restrict)** – agarrar el cuerpo o uniforme del oponente de una manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que él desea ir.
 - (ii) **Enganchar y restringir (hook and restrict)** – enganchar una mano o brazo alrededor del cuerpo del oponente (más allá de la moldura del cuerpo que presenta al bloqueador) de una manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que él desea ir.
 - (iii) **Derribar (takedown)** – llevar al suelo a un oponente *(agarrándolo o enganándolo)* cuando él no desea ir al suelo. Tener en cuenta que *es completamente legal empujar o bloquear de otra forma* al oponente para el suelo usando las manos o brazos dentro de la moldura del oponente (o en la espalda en la zona de bloqueo libre).
- c) Un jugador está **restringido** si:
 - (i) Está imposibilitado de girar o cambiar de dirección debido al contacto continuo y restrictivo.

- (ii) Su tren superior es girado por el bloqueador al tener sus brazos alrededor de él.
- (iii) Está imposibilitado de ganar separación o desengancharse del oponente al voltear, girar, detenerse, etc.
- (iv) Ha cambiado su balance o movimiento natural de pies.
- d) **En las siguientes circunstancias no hay una ventaja entonces**, Normalmente no se ha ganado ventaja como para cobrar holding si se da **cualquiera** de las siguientes condiciones, a menos que la falta sea realmente notoria
 - (i) El jugador agarrado hace el tackle **detrás de la zona neutral o cuando el acarreador de la bola no gana yardas extras por causa de la agarrada**:
 - (ii) El jugador logra batear o interceptar el pase;
 - (iii) El jugador recibe o recupera el fumble;
 - (iv) En el punto de ataque de una corrida, los oponentes estén de frente moviendo el uno al otro y ninguna de las restricciones de arriba es observada;
 - (v) Si ocurre al mismo tiempo que el tackle en otra parte del campo;
 - (vi) Es detrás de la zona neutral y el pase hacia delante ya ha sido lanzado, o está en el proceso de serlo;
 - (vii) Es parte de un bloqueo doble (double-team block) (a menos que ocurra un takedown, o el defensor rompa el double-team y sea tirado nuevamente a él);
 - (viii) Es el resultado de una técnica rip del defensivo (es decir, el jugador defensivo alza el brazo del jugador ofensivo);
 - (ix) El jugador agarrado no hace esfuerzo por liberarse del bloqueo (es decir, él “se rindió”).
- e) Agarrar el jersey de un oponente *no* es lo mismo que agarrar al oponente. Para que el tirar del jersey sea una falta, debe haber una restricción demostrable en el desplazamiento del jugador.
- f) Es importante ver el *desenganche* del oponente tanto como observar el enganche. Si el defensor sale del bloqueo y es capaz de proceder con normalidad en la dirección que él desea ir (usualmente hacia la bola), entonces es poco probable que haya habido holding.

2. Holding Defensivo

- (a) En una jugada de pase en el downfield, todo lugar se considera como punto de ataque – una falta a un receptor elegible puede ocurrir en cualquier lugar.
- (b) Siempre cobrar faltas que previenen al pasador lanzar la bola y que terminan en una captura.
- (c) **Un bloqueo clotheslining normalmente es realizado por un defensor contra un oponente (usualmente elegible) que corre a velocidad máxima. El defensor extiende un brazo mientras el oponente se aproxima, provocando que este impacte violentamente contra el brazo (típicamente el antebrazo) a la altura de la cabeza o del cuello, es decir, por encima del marco corporal (Regla 2-3-5). Debe sancionarse como falta personal (y normalmente como targeting, siendo el indicador el liderar con el antebrazo).**
- (d) El contacto que no impida claramente a un receptor debe ser ignorado.
- (e) Un agarre de la camiseta del receptor **antes de que el pase sea lanzado**, que lo restrinja y le perturbe sus pasos, debe ser cobrado. **Un agarre después de que el pase es lanzado es una interferencia de pase defensiva si la bola es atrapable por el receptor que sufrió la falta.**

- (f) Se debe cobrar holding contra defensores que claramente restrinjan *ilegalmente* a un jugador ofensivo que intenta realizar un bloqueo para el acarreador de la bola (esto incluye linieros en jugadas de pull), pero no cuando el jugador ofensivo está demasiado lejos de la jugada para involucrarse.
- (g) No debe sancionarse holding defensivo por contacto que ocurra después de que el pase sea lanzado hacia el lado opuesto del campo (salvo que sea un intento claro de restringir a un jugador ofensivo conforme al inciso (f)). Sin embargo, si la falta ocurre en cualquier lugar mientras el quarterback aún tiene la bola y está buscando un receptor, debe cobrarse, aunque finalmente la bola sea lanzada a otro lugar o el quarterback **reciba un sack**. Esto pudo haber tenido efecto en la jugada. El momento del holding es determinante.
- (h) **No debe sancionarse holding defensivo por contacto contra un receptor elegible en el lado opuesto del campo en una jugada diseñada de carrera. Sin embargo, puede sancionarse una falta si la carrera resulta de la imposibilidad de lanzar al receptor que fue retenido.**

3. Uso ilegal de manos:

- (a) **Aplicar las mismas condiciones** que para Holding ofensivo.
- (b) Si el contacto inicial en un bloqueo es en el **casco, facemask o el cuello** del oponente por más que una fracción de segundo, debe marcarse como falta personal. **Si el contacto dura menos tiempo, probablemente sea uso ilegal de manos.**
- (c) Asegúrese de ver el contacto inicial: no es falta si las manos del jugador se deslizan hacia arriba hasta un punto por encima de los hombros del oponente.

4. Bloqueos debajo de la cintura y clipping

- (a) En caso de **duda**, la bola no ha salido de la zona de bloqueo libre (para bloqueos desde atrás).
- (b) Durante los primeros tres segundos después del snap, en caso de **duda**, la bola no ha salido de la caja de tackle (para bloqueos desde el frente). Posteriormente, en caso de **duda**, la bola ha salido de la caja de tackle.
- (c) Para marcar clipping, es necesario observar dos cosas: (i) la última zancada del bloqueador antes del contacto (para tener certeza razonable de la dirección desde la que vino), y (ii) haber visto al oponente antes del bloqueo (para saber si giró la espalda o no). Debe verse el punto de contacto inicial. Recuerde que el contacto lateral no es clipping; **está cubierto por la regla de bloqueo debajo de la cintura**. Debe observarse la acción completa.
- (d) Recuerde que es la dirección con relación al área de “foco” del oponente (no el punto de contacto) lo que determina si un bloqueo debajo de la cintura está “dirigido desde el frente” o no.
- (e) No es falta un bloqueo debajo de la cintura o clipping si el contacto ocurre porque el bloqueador resbala o cae **accidentalmente** y el oponente choca contra él.

5. Bloqueo ilegal por la espalda

- (a) **Aplicar las mismas condiciones** que para el Holding ofensivo, pero también las condiciones para sancionar clipping, especialmente la necesidad de observar la acción completa.

- (b) Particularmente, los bloqueos por la espalda que ocurren al mismo tiempo en que el acarreador de la bola está siendo tacleado no deben marcarse, salvo que alcancen el nivel de falta personal.
- (c) Cuando se ha formado un amontonamiento alrededor del acarreador de la bola (jugadores defensivos intentando taclearlos y jugadores ofensivos intentando impedirlo), esto no otorga licencia para bloquear por la espalda. Los bloqueos por la espalda contra jugadores defensivos deben marcarse si la fuerza del contacto desplaza significativamente el amontonamiento hacia adelante o constituye falta personal.
- (d) Si una mano está sobre el número del oponente y la otra en el costado, y la fuerza inicial es aplicada sobre el número, es bloqueo por la espalda.
- (e) Un bloqueo que comienza en el costado y termina en la espalda no es falta siempre que exista contacto continuo.
- (f) Tocar a un oponente en la espalda no es falta salvo que el contacto lo derribe o lo desequilibre lo suficiente como para que tropiece, dé un mal paso o sea empujado más allá del acarreador de la bola y falle en realizar un tacleo o bloqueo. Recuerde: la falta es por bloqueo ilegal por la espalda, no por toque ilegal en la espalda.
- (g) No se debe marcar bloqueo ilegal por la espalda durante un fair catch si el bloqueo ocurre lejos de la jugada mientras se realiza la recepción, o si la jugada resulta en touchback. Las faltas personales siempre deben ser marcada.
- (h) Cargar contra la espalda de un jugador * puede marcarse como rudeza innecesaria o como bloqueo ciego ilegal. Puede marcarse independientemente del momento del bloqueo con respecto al final de la jugada.
- (i) Debe prestarse especial atención cuando un jugador ofensivo persigue a un jugador defensivo (y viceversa cuando el jugador defensivo no intenta alcanzar la bola). Imagine que lleva un ladrillo en la mano. Cuando está en modo de “persecución”, toda acción debe provenir del costado para ser legal.
- (j) Un bloqueo por la espalda realizado por un jugador defensivo contra un jugador ofensivo que viene detrás es o bien falta personal por rudeza innecesaria, o bloqueo ciego ilegal, o no es nada.

6. Violencia contra el Pasador

- (a) Si el contacto principal del jugador defensivo es en la cabeza del pasador, siempre es falta salvo que el pasador se agache hacia el contacto o que este sea leve. Sin embargo, solo es targeting si el contacto va claramente más allá de realizar un tacleo legal o intentar bloquear/desviar el pase.
- (b) El contacto en el área de la rodilla o por debajo contra un jugador ofensivo en postura de pase se aplica conforme a la Regla 9-1-9-b. El contacto leve debe ser ignorado. No sea excesivamente estricto con el área de la rodilla: cualquier contacto en la vecindad de la rodilla es falta.
- (c) Es falta si un defensor (frente al pasador) da dos pasos antes de contactar al pasador después de que la bola ha sido lanzada/soltada. A un defensor detrás del pasador se le concede un poco más de margen.
- (d) Los jugadores defensivos que hacen un intento legítimo de evitar o reducir el contacto reciben el beneficio de la duda. Un golpe suave aún puede ser falta si es realmente tardío.

(Cuanto más tardío el golpe, menor es el umbral de fuerza necesario para que sea falta).
Cualquier acción secundaria (distinta de la acción inicial) probablemente sea falta.

- (e) En caso de duda, es Violencia contra el Pasador si la intención del defensor es castigar.
- (f) Al considerar faltas por Violencia contra el Pasador, existen cuatro posibilidades:
 - (i) El contacto es alto (en el área de cabeza/cuello del pasador); el momento no importa. Debe ser marcada falta ya sea por targeting (si se cumplen sus requisitos) o por Violencia contra el Pasador (contacto forzoso a la cabeza/cuello que no alcanza el nivel de targeting).
 - (ii) El contacto es bajo; el momento no importa. El jugador debe estar en postura de pase. El contacto forzoso en el área de la rodilla o por debajo es falta.
 - (iii) El contacto es tardío; no importa en qué parte del cuerpo del pasador ocurra. El contacto después de que el pase es lanzado que sea castigador o evitable es falta.
 - (iv) El contacto no es violento ni forzoso, incluso si es alto/bajo/tardío. No es falta.

7. Violencia / Contacto contra el Pateador

- (a) Generalmente, el contacto con la pierna de golpeo del pateador será considerado como contacto contra el Pateador, y el contacto con la pierna de apoyo (incluso si está en el aire) será considerado como violencia contra el Pateador
- (b) Siempre que el pateador o el holder sean derribados, debe ser marcada falta por violencia.
- (c) Cuando el pateador realiza un movimiento antes de la patada que no forma parte del movimiento normal de pateo, deja de ser evidente que se realizará una patada y probablemente no haya falta salvo que el jugador defensivo tenga intención de castigarlo. Obsérvese que los pateadores estilo “rugby” (que patean mientras corren) tienen derecho a la misma protección que los pateadores convencionales después de haber pateado la bola. Sin embargo, cualquier contacto con un pateador antes de la patada es simplemente un tackleo a un acarreador de la bola.
- (d) Incluso si el snap es defectuoso, aún puede ser evidente que habrá una patada. Siempre que el pateador o el holder aseguren la bola y de inmediato entren en su movimiento normal, tienen derecho a protección (asumiendo siempre que la bola sea pateada).
Excepción: si el pateador acarrea o posee la bola fuera de la caja de tackle o a más de 5 yardas detrás de su posición inicial.

8. Interferencia de Pase Defensiva

- (a) Acciones que constituyen interferencia de pase defensiva:
 - (i) **No jugar la bola** – Contacto temprano por un defensor (que no está jugando la bola) que impide o restringe la oportunidad del receptor de realizar la recepción.
 - (ii) **Jugar a través del oponente** – Jugar a través del receptor (es decir, contactarlo en la espalda o en el lado opuesto de la bola), esté o no el defensor jugando la bola.
 - (iii) **Agarrar y restringir** – Sujetar el brazo del receptor de manera que restrinja su oportunidad de atrapar un pase.
 - (iv) **Bloqueo de brazo**– Extender un brazo a través del cuerpo del receptor para impedir su habilidad de atrapar un pase, esté o no el defensor buscando la bola.
 - (v) **Cortar** – Cerrar o desplazar al receptor fuera de la trayectoria hacia la bola haciendo contacto sin jugar la bola (es decir, antes de que el defensor busque la bola).

- (vi) **Enganchar y girar** – Sujetar al receptor alrededor de la cintura causando que su cuerpo gire antes (o incluso después) de que llegue la bola (aunque el defensor esté intentando llegar a la bola).
- (b) Acciones que no constituyen interferencia de pase defensiva:
 - (i) Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo del defensor al desplazarse hacia la bola que no afecte materialmente la trayectoria del receptor. En caso de duda sobre si la trayectoria fue materialmente afectada, no hay interferencia.
 - (ii) Enredo accidental de pies cuando ambos (o ninguno) jugadores están jugando la bola.
 - (iii) Contacto durante un pase que es claramente inatrapable por los jugadores involucrados.
 - (iv) Apoyar una mano sobre el receptor sin girarlo ni impedirlo hasta después de que la bola haya llegado.
 - (v) Contacto en un pase “hail mary”, salvo que sea interferencia de pase clara y evidente.
 - (vi) **Cualquier acción de un jugador del Equipo B que no sea consciente de la ubicación del jugador del Equipo A. Es un requisito absoluto para DPI que exista intención evidente de impedir.**
- (c) Notas adicionales:
 - (i) Un jugador estacionario (en posición para atrapar la bola) que es desplazado de su posición ha sido objeto de falta.
 - (ii) Nunca es interferencia de pase **si cualquier jugador toca la bola antes de que el defensor contacte al oponente.**
 - (iii) La interferencia debe ser evidente para que la falta sea marcada.
 - (iv) Recuerde que la defensa tiene tanto derecho a la bola como la ofensiva.
 - (v) Es crucial identificar qué jugadores están jugando la bola y cuáles no.
 - (vi) Normalmente, un receptor ofensivo intentará atrapar la bola con ambas manos. **Si el receptor usa solo una sola mano, ¿es porque la otra ha sido ilegalmente obstruida?** Con frecuencia, un defensor intentará golpear/desviar la bola con una sola mano. Si el defensor salta con una sola mano, **verifique si la otra está realizando una acción ilegal.**
 - (vii) **Pase inatrapable:**
 1. **Al juzgar si un pase es atrapable, imagine qué distancia pudo haber corrido el receptor y qué tan alto o hacia qué lado pudo haber saltado si no hubiera sido impedido. Cuanto más temprano sea el contacto, mayor distancia pudo haber recorrido hacia el punto final del pase.**
 2. **Un pase inatrapable debe ser obviamente inatrapable para que se ignore una falta por interferencia de pase.**
 - (viii) No hay falta cuando el contacto es simultáneo con el toque de la bola (“bang-bang”). En caso de duda, el contacto es simultáneo con el toque de la bola.

9. Interferencia de Pase Ofensiva

- (a) Acciones que constituyen Interferencia de Pase Ofensiva:
 - (i) **Empujar**– Iniciar contacto con un defensor empujándolo para crear separación con el fin de atrapar un pase.
 - (ii) **Jugar a través del oponente** – Avanzar a través de un defensor que ya ha establecido posición en el campo.

- (iii) **Bloqueo** – Antes de que el pase sea lanzado, cualquier bloqueo que ocurra más allá de la línea. Después de que el pase sea lanzado, bloqueo que ocurra más allá de la línea a aproximadamente 20 yardas (más si el pase se retrasa) del lugar hacia donde se lanza el pase.
- (iv) **Pick** – Pick off (iniciar contacto con) un defensor que intenta cubrir a un receptor. **Recuerde que para una interferencia de pase ofensiva no es necesario que exista intención de impedir; es suficiente que el defensor haya sido interferido.** No es falta si el contacto ocurre al mismo tiempo en que la bola es tocada.
- (b) Acciones que no constituyen Interferencia de Pase Ofensiva:
 - (i) Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo del receptor al desplazarse hacia la bola que no afecte materialmente la trayectoria del defensor. En caso de duda sobre si la trayectoria fue materialmente afectada, no hay interferencia.
 - (ii) Enredo accidental de pies cuando ambos (o ninguno) jugadores están jugando la bola.
 - (iii) Contacto durante un pase claramente inatrapable por los jugadores involucrados.
 - (iv) Bloqueo más allá de la línea cuando el pase es legalmente lanzado fuera de límites o cerca de la banda lateral. **(Excepción: el bloqueo más allá de la línea aún puede ser marcado si el pasador hacia delante lanza legalmente la bola en otro lugar que no sea fuera de límites o cerca de la lateral).**
 - (v) Cuando un pase pantalla que es demasiado fuerte y aterriza más allá de la línea de scrimmage mientras los linieros están bloqueando más allá de la línea de scrimmage, salvo que ese bloqueo impida a un jugador defensivo interceptar la bola.
 - (vi) Contacto en una jugada de pick play cuando el jugador defensivo ya está bloqueando al jugador ofensivo, **o si el cuerpo del jugador ofensivo no está completamente más allá de la zona neutral.**
 - (vii) Contacto en un pase “hail mary”, salvo que sea interferencia de pase clara y evidente.
- (c) Notas adicionales:
 - (i) El contacto no flagrante lejos de la jugada no debe ser marcado.
 - (ii) En caso de duda sobre qué jugador inició un bloqueo, el iniciador será quien esté erguido o inclinado hacia delante, y el jugador bloqueado será desplazado hacia atrás.
 - (iii) El bloqueo más allá de la línea de scrimmage por la ofensiva (contra un jugador en cobertura de pase) en una jugada de pase hacia delante antes de que la bola sea lanzada es siempre Interferencia de Pase Ofensiva. La defensa (particularmente los safeties) pueden ver el bloqueo e interpretar la jugada como carrera, desplazando así la cobertura lejos del destino del pase posterior. ^x

10. Golpe Tardío (late hit)

- (a) Cuanto más tardío sea el golpe, menos forzoso necesita ser el contacto para justificar un pañuelo. Cuanto más temprano sea el golpe, más forzoso debe ser el contacto para justificar un pañuelo. Es más probable que la falta sea marcada cuanto más tardío sea el golpe o más severo sea el contacto. El contacto leve inmediatamente después de que la bola esté muerta no debe ser marcado. Cuanto peor haya sido el comportamiento previo de cualquiera de los equipos durante el juego, más probable debe ser que una falta sea marcada para mantener el control del juego.
- (b) Cualquier empujón deliberado contra un acarreador de la bola fuera de límites es falta.

- (c) Cuando un acarreador de la bola está cerca de la banda lateral, el contacto que ocurre antes de que el acarreador ponga un pie fuera de límites es golpe legal, pero debe ser proporcional; es decir, el mínimo necesario para forzarlo a salir.
- (d) Cuando un acarreador de la bola está fuera de límites, pero continúa corriendo por la banda dentro del campo, cualquier golpe posterior es legal siempre que no haya disminuido la intensidad y el silbato no haya sonado. Una vez que el silbato ha sonado, cualquier contacto forzoso es falta.
- (e) Cuando un acarreador de la bola evidentemente reduce la intensidad cerca de la banda lateral, poca fuerza defensiva debería ser necesaria para asegurarse de que salga del campo. Los intentos de “castigar” al acarreador deben ser sancionados como rudeza innecesaria. Los quarterbacks deben recibir mayor protección bajo este criterio que otros acarreadores de la bola.

11. Facemask:

Recuerde que una falta de facemask implica sujetar el casco o facemask, no simplemente tocarla.

12. Violencia Innecesaria

- (a) Un acto que ocurre claramente lejos de la jugada puede clasificarse como falta personal, aunque el acto en sí sea legal. Es decir, es la ubicación de los jugadores con respecto a la jugada lo que genera la falta, no la legalidad del contacto.
- (b) Asegúrese de que el acto no estuviera justificado por la situación de la jugada (por ejemplo, una intercepción, un retorno de fumble o una jugada rota). Si un jugador está en posición de influir en la jugada o moviéndose hacia ella, es un objetivo legítimo; si está detenido, no lo es.
- (c) No es falta si dos jugadores se están bloqueando mutuamente; solo el contacto contra un jugador desprevenido debe ser sancionado.
- (d) Para golpes innecesarios lejos de la bola cerca del final de la jugada, deben ser marcados como faltas de bola muerta y no de bola viva.
- (e) Cuando un jugador es golpeado después de “rendirse” o deslizarse, debe ser marcada falta.
- (f) Después de un touchdown, si hay contacto forzoso contra el acarreador de la bola que sea claramente tardío e intencional, debe ser marcada falta.

13. Violencia contra el Snapper

- (a) Esta falta solo puede ocurrir cuando sea razonablemente evidente que se realizará una patada de scrimmage; es decir, únicamente en intentos de field goal y PAT, o cuando un equipo se alinea en una formación de punt evidente en 3ª o 4ª oportunidad.
- (b) No sea excesivamente estricto con el intervalo de un segundo. Si el snapper está erguido antes de que transcurra un segundo, permita el contacto; pero si tarda más en recuperarse, debe concedérsele mayor protección.
- (c) No debe ser marcada falta si un jugador defensivo contacta al snapper después de ser bloqueado hacia él por un liniero ofensivo adyacente.
- (d) Debe ser descalificado cualquier jugador que intente castigar mediante contacto contra el casco del snapper o que haga contacto utilizando su propio casco.

14. Targeting

- (a) La definición de jugador indefenso es conforme a la Regla 2-27-14. En caso de duda, un jugador está indefenso.
- (b) Si un golpe no es tardío, entonces el acarreador de la bola no puede considerarse indefenso a efectos de targeting. Un golpe que sea simultáneo (o una fracción de segundo posterior) a que la rodilla del acarreador esté en el suelo no es tardío.
- (c) Checklist para faltas por targeting (**adaptado de la presentación de Dean Blandino 2021**):
 - (i) ¿El jugador que recibe el golpe está indefenso (Regla 2-27-14)? Si la respuesta es sí, entonces la Regla 9-1-4 es aplicable. Si la respuesta es no, únicamente la Regla 9-1-3 es aplicable.
 - (ii) ¿Existe un indicador de targeting (Regla 2-35)? [¿Qué apartados de la Regla 2-35-1 aplican? Si no aplica ninguno, no hay targeting.](#)
 - 1. ¿Cuál era la postura corporal de quien inicia el contacto? Si mantiene la cabeza arriba, hay menos probabilidad de que exista indicador que si la baja. ¿Con qué parte del cuerpo lidera el contacto? [¿Su trayectoria es ascendente \(lo cual es indicador\) o simplemente avanza \(lo cual no lo es\)?](#)
 - 2. ¿El jugador inicia el contacto atacando con fuerza? Un ataque implica movimiento hacia adelante, hacia arriba o hacia abajo. Si está estacionario, está absorbiendo contacto.
 - (iii) ¿El contacto fue con la corona del casco del iniciador o en el área de cabeza/cuello del oponente?
 - (iv) ¿El contacto fue violento (Contact forcible)?

15. Horse Collar Tackle

- (a) [Los tres requisitos](#) para que esta falta sea marcada son:
 - (i) el defensor sujeta la zona del cuello o del área de la placa del nombre;
 - (ii) el acarreador de la bola o quien simula quien simula serlo es jalado hacia el suelo; y
 - (iii) [el acarreador de la bola o quien simula serlo es jalado hacia atrás \(no hacia un costado ni hacia delante\) \(A.R. 9-1-15: II\).](#)
- (b) Como en otras faltas relacionadas con la seguridad, en caso de duda sobre si es o no falta, debe ser marcada.
- (c) Sin embargo, sujetar otra parte de la camiseta y derribar al acarreador de la bola o acarreador simulado no es falta.

16. Chop Block

- (a) No es falta si el jugador que bloquea alto o el que bloquea bajo simplemente roza o hace solo contacto leve con el oponente. Debe haber fuerza suficiente en cada bloqueo para cambiar la velocidad de la parte relevante del cuerpo del oponente.
- (b) Por regla, no es falta si el jugador defensivo inicia el contacto.

17. Bloqueo Ciego (Blind-Side Block)

- (a) “Forcible contact” requiere acumulación de impulso (momentum). Es menos probable que ocurra si el jugador se mueve lentamente. Es más probable cuanto mayor distancia haya recorrido a alta velocidad. **El impulso es una combinación de masa y velocidad. Los jugadores más pesados no necesitan correr tan rápido para generar impulso.**
- (b) Cuando un bloqueador contacta a un oponente con las manos o brazos extendidos, sus codos y hombros inevitablemente amortiguan el impacto, reduciendo la fuerza.
- (c) Un jugador que está detenido o moviéndose lentamente no puede estar “atacando a un oponente” y, por lo tanto, no puede ser responsable de un bloqueo ilegal por el lado ciego. **Esto incluye a un jugador estacionario (o casi estacionario) que, al no apartarse, permite que un oponente choque contra él. Ese jugador también puede prepararse para el impacto sin cometer falta por bloqueo ciego.**
- (d) Un bloqueo en “campo abierto” generalmente: (i) ocurre fuera de la caja de tackle o después de que la caja de tackle se ha desintegrado o la línea ofensiva se ha dispersado; (ii) ocurre más de 2 segundos después del snap; y (iii) involucra jugadores que normalmente estaban a más de 5 yardas uno del otro 2 segundos antes del bloqueo.
- (e) Preste especial atención cuando vea a un jugador:
 - (i) aproximarse a un oponente a velocidad desde el costado o por detrás;
 - (ii) **avanzar “contra la corriente”, es decir, moverse en dirección opuesta al resto de los jugadores (por ejemplo, durante retornos tras cambio de posesión).**
 En cada caso, imagine que lleva un ladrillo en la mano.

18. Interferencia en la Recepción de la Patada (kick-catch interference)

- (a) Cualquier acción que impida al receptor la oportunidad de atrapar la bola debe ser marcada como falta. Su equilibrio habrá sido afectado, dificultando su capacidad de atrapar la bola limpiamente. **En caso de duda, es falta.** Esto incluye:
 - (i) contacto con el receptor (aunque sea incidental);
 - (ii) **correr amenazantemente en dirección del receptor y dentro de su área de concentración/visión;**
 - (iii) colocarse demasiado cerca del receptor;
 - (iv) gritar o hacer ruido intencional estando cerca del receptor;
 - (v) agitar los brazos frente al receptor;
 - (vi) forzar al receptor a rodear al oponente o cambiar su trayectoria para intentar atrapar la bola.
- (b) No es falta cuando:
 - (i) el jugador del Equipo A pasa corriendo junto al receptor sin tocarlo ni obligarlo a cambiar de trayectoria;
 - (ii) el receptor abandona demasiado fácilmente su intento de atrapar la patada;
 - (iii) el receptor atrapa la bola y no hubo contacto, y el alcance de cualquier interferencia sin contacto es leve o dudoso; no conceda penalizaciones “baratas” de 15 yardas.
- (c) Un jugador que contacta de manera violenta a un potencial receptor de patada ha cometido una falta personal flagrante y debe ser descalificado. En este caso, dé únicamente la señal de falta personal (no señalice kick-catch interference).

- (d) Un jugador que está en proceso de atrapar una patada debe recibir una oportunidad sin impedimentos para completar la recepción antes de ser contactado. Esta protección termina si el jugador pierde el control de la bola, salvo que haya realizado una señal válida de fair catch y aún tenga oportunidad de completar la recepción (Regla 6-5-1-b).

19. Resumen

Al considerar faltas personales, pregúntese si el posible infractor tenía opciones. ¿Podría haber elegido hacer algo diferente respecto al contacto? Sancione a los jugadores que eligen la mala opción.

ApReg 4 – Faltas sin Contacto

1. Retraso de Juego (Delay of game)

- (a) Si el Equipo A aún está en el huddle o moviéndose hacia la formación cuando restan 10 segundos, adviértales verbalmente que quedan 10 segundos. Siempre lance el pañuelo cuando el conteo llegue a cero, salvo que el snap sea inminente (es decir, el quarterback esté cantando “huts”), en cuyo caso puede concederse un segundo adicional.
- (b) Si hay reloj de jugada visible, cuando llegue a cero, observe si la bola ha sido puesta en juego mediante snap. Si no lo ha sido, lance un pañuelo.
- (c) Después de una anotación, es delay of game si cualquiera de los equipos no está en el campo (o está en el campo, pero aún en el huddle) dentro de un minuto, independientemente de si la señal de lista para jugar ha sido dada o no. En la primera infracción, advierta al head coach del equipo en lugar de lanzar un pañuelo. [\(Advertir la primera vez y penalizar la segunda y las siguientes\)](#).
- (d) Si ningún jugador [\(o pocos jugadores\)](#) del Equipo B está listo para jugar en cualquier momento en que el Equipo A esté preparado para realizar el snap, penalice al Equipo B por delay of game. No conceda jugada libre al Equipo A. Cerca del final de un tiempo fuera (normalmente 15 segundos antes de que termine), los árbitros en la banda son responsables de asegurar que el capitán o el coach del equipo sepan que el tiempo fuera está por finalizar.
- (e) Si el Equipo A realiza sustituciones en el último segundo (corriendo hacia la línea de scrimmage mientras aún está sustituyendo), el Equipo B debe recibir oportunidad de “igualar” la sustitución. Si el reloj de jugada expira antes del snap, los árbitros deben determinar si el Equipo B tuvo oportunidad suficiente para reaccionar a la sustitución acelerada. Si el Equipo B reacciona con prontitud, pero el reloj expira, al Equipo A le debe ser marcada falta por delay of game. [Si jugadores del Equipo B no salen y entran rápidamente al campo, o no inician el proceso dentro de los 3 segundos siguientes al ingreso del último sustituto del Equipo A: \(i\) el Equipo A podrá realizar el snap, y \(ii\) si el Equipo B tiene más de 11 jugadores en el campo, debe ser marcado por sustitución ilegal.](#) (Regla 3-5-2-e).
- (f) Si el Equipo A realiza el snap cuando se le ha indicado que no lo haga (por ejemplo, mientras se permite al Equipo B realizar sustituciones correspondientes), en una primera infracción no intencional detenga la jugada y emita advertencia. [\(Advertir la primera vez y penalizar la segunda y las siguientes\)](#). (Regla 3-5-2-e).

2. Jugadores fuera de las marcas de nueve yardas:

No marque esta falta si el Equipo B reacciona ante el jugador infractor, por ejemplo, alineando a un jugador del Equipo B frente a él.

3. Formación ilegal y elegibilidad de receptores:

- (a) No espere hasta el cuarto período para aplicar estas reglas; trate las formaciones ilegales desde el momento en que se presenten por primera vez.
- (b) Siempre es falta cuando el Equipo A tiene cinco (o más) jugadores en el backfield al momento del snap. El Equipo A obtiene ventaja de bloqueo al estar más alejado de la defensa.
- (c) Sigue siendo falta tener cinco jugadores en el backfield incluso si el Equipo A tiene solo 10 (o menos) jugadores en el campo al momento del snap.
- (d) Intente mantener legales a los linieros ofensivos. Solo considere que un liniero ofensivo está en el backfield si:
 - (i) es evidente (existe un espacio claro entre su cabeza/hombros y el liniero más cercano del Equipo A), o
 - (ii) está alineado con la cabeza claramente detrás de la parte posterior del snapper — falta que debe ser marcada sin advertencia, o
 - (iii) cuando una advertencia al jugador y una advertencia posterior al coach son ignoradas. (Advertir la primera y segunda vez y penalizar la tercera y las siguientes).
- (e) Sea más flexible con receptores abiertos y slot backs al determinar si están sobre o fuera de la línea de scrimmage que con linieros interiores o tight ends. Sea particularmente flexible en campos que no estén bien marcados.
- (f) Solo considere que un receptor abierto está cubriendo a un receptor interior en la línea de scrimmage si no existe escalonamiento entre sus alineaciones. En caso de duda, el receptor interior no está cubierto.
- (g) Al determinar el número de jugadores en el backfield, sea flexible con jugadores que puedan no cumplir con exactitud los requisitos de la Regla 2-27-4. Si un jugador del Equipo A está en situación dudosa, considérela back si hay menos de 4 backs; considérela liniero si hay menos de 7 linieros. Si hay múltiples jugadores en situación dudosa, aplique lo anterior a cada uno.
- (h) Recuerde que, si el Equipo B ve a un jugador con número elegible alineado cerca de la línea de scrimmage, asumirá que también es elegible por posición. De igual forma, si el Equipo B ve a un jugador con número no elegible alineado cerca de la línea de scrimmage, asumirá que está sobre la línea de scrimmage.
- (i) En una jugada engañosa o inusual (trick play), las formaciones deben ser objeto del mayor nivel de escrutinio y deben ser penalizadas salvo que sean *completamente* legales.

4. Movimiento de la bola por el snapper

- (a) Al adoptar su posición, se permite al snapper mover la bola hacia delante no más que la longitud de bola, y nunca debe cruzar la línea por ganar ni la línea de gol. Si la mueve más hacia delante, se debe detener la jugada, recolocar la bola y advertir al jugador y a su coach que infracciones adicionales serán penalizadas. (Advertir en la primera infracción y penalizar en la segunda y subsiguientes).

- (b) Al adoptar su posición, si el snapper levanta la bola del suelo, se debe detener la jugada, recolocar la bola y advertir al jugador y a su coach que infracciones adicionales serán penalizadas.
(Advertir en la primera infracción y penalizar en la segunda y subsiguientes).
- (c) Si el snapper simplemente rota la bola en su lugar (por ejemplo, para mejorar su agarre), esto no es problema.

5. False start

- (a) El movimiento de un jugador del **Equipo A** no es false start a menos que:
 - (i) sea movimiento de uno o ambos pies; o
 - (ii) sea súbito; o
 - (iii) provoque que un jugador defensivo se mueva en reacción inmediata y sea la primera vez que se observa tal movimiento; o
 - (iv) sea un liniero restringido levantando su(s) mano(s).
- (b) Si un back pierde la cuenta del snap, hace un movimiento súbito y luego se detiene abruptamente, es false start. (Si en realidad estuviera iniciando un motion, no se detendría).
- (c) La “reacción inmediata” del **Equipo B** debe ser una respuesta típica de jugada. Simplemente señalar a jugadores del **Equipo A** que pudieron haberse movido **NO** lo es.
- (d) No sea excesivamente estricto: si hay duda sobre si el movimiento ocurrió antes del snap, entonces no ocurrió antes del snap.
- (e) En caso de duda, un movimiento rápido o abrupto del snapper o del quarterback es false start.

6. Offside

- (a) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve y posteriormente un jugador ofensivo se mueve, es obligatoria una conferencia entre el Umpire y los árbitros de línea (wings). Esto es para determinar si el jugador defensivo estaba en la zona neutral y si el jugador ofensivo fue amenazado. En caso de duda, el jugador defensivo estaba en la zona neutral. En caso de duda, el jugador ofensivo está amenazado. Si el jugador del **Equipo A** que primero se mueve no está amenazado, es false start.
- (b) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, cruza la zona neutral y carga hacia un back del **Equipo A**, es una falta de offside con balón muerto. El momento para marcar esta falta es cuando el defensor supera la cadera del liniero más cercano del **Equipo A**.
- (c) En caso de duda sobre si un jugador defensivo que cruzó la zona neutral hizo contacto con un jugador del **Equipo A**, hubo contacto.
- (d) No se debe marcar offside si el jugador defensivo está estático y solo invade la zona neutral de forma trivial.
- (e) No sea excesivamente estricto con el offside, particularmente en campos que no están perfectamente marcados.
- (f) No marque offside si el jugador defensivo está avanzando al momento del snap, pero no está realmente en la zona neutral.

7. Movimientos y señales del Equipo B

- (a) Un “stem” es cuando un liniero del Equipo B se mueve lateralmente, y el movimiento es suficiente como para pasar de alinearse frente a un oponente a alinearse frente a otro, o de alinearse frente a un oponente a alinearse en el espacio entre dos oponentes, o viceversa.
- (b) Cuando hay un movimiento coordinado de dos o más linieros del Equipo B, la señal para iniciarlo no debe originarse de un liniero.
- (c) Un movimiento de un liniero del Equipo B que constituya un stem es legal. Un movimiento rápido, abrupto o exagerado por parte de un liniero del Equipo B que no sea un stem (por ejemplo, golpear el pie contra el suelo o agitar un brazo) debe interpretarse como un intento de provocar un false start del Equipo A.
- (d) Son faltas del Equipo B:
 - (i) Replicar una señal de inicio del Equipo A (por ejemplo, palabras o una palmada), reaccionen o no los jugadores del Equipo A. No es falta hacer un ruido que el Equipo A no esté utilizando, ni hacer gestos con las manos que no generen un sonido de palmas.
 - (ii) Un movimiento rápido, abrupto o exagerado por parte de un liniero defensivo que no sea un stem y que provoque un false start del Equipo A.
- (e) Se debe marcar delay of game a un jugador del Equipo A si utiliza palabras que suenen como “move” o “stem” (Regla 7-1-5-a-5).
- (f) Con excepción de señales desconcertantes, las infracciones bajo la Regla 7-1-5 solo se convierten en falta si el Equipo A reacciona y lo hace de forma auténtica. Si un movimiento legal de un liniero del Equipo B provoca que un jugador del Equipo A extienda el brazo hacia la zona neutral y toque al jugador del Equipo B, es una falta de encroachment del Equipo A. Eso no es una reacción auténtica ante una amenaza.

8. Motion Ilegal

Un jugador está en motion ilegal únicamente si su movimiento hacia adelante es evidente. Un jugador en motion que se desplaza en ángulo hacia adelante al momento del snap ha cometido una falta en bola viva, no un false start.

9. Inelegible Más allá de la Scrimmage

- (a) Debe marcarse solo si es evidente.
- (b) Un receptor inelegible debe estar claramente a más de 3 yardas más allá de la línea de scrimmage en el momento en que se lanza el pase. No sea excesivamente estricto si el jugador está justo en las 3 yardas. Sea prudente: si se observa a un jugador a 5 yardas más allá y avanzando mientras la bola lo sobrepasa, probablemente no estaba a más de 3 yardas cuando el pase fue lanzado.
- (c) Si un liniero bloquea más allá de la Scrimmage, debe ser marcada como receptor inelegible más allá de la scrimmage, salvo que avance lo suficiente como para bloquear a un jugador defensivo en cobertura de pase, en cuyo caso debe ser marcado como interferencia de pase ofensiva.
- (d) Por regla, no es falta de receptor inelegible más allá de la scrimmage si el pase es legalmente lanzado fuera del campo cerca o más allá de la lateral.
- (e) Véase ApReg 4.3.f para determinar si un jugador del Equipo A es elegible o no.

- (f) No debe marcarse si la ofensiva está lanzando legalmente la bola más allá de la zona neutral para evitar una pérdida de yardas.
- (g) No debe marcarse si un pase pantalla es demasiado alto y cae más allá de la zona neutral, salvo que la presencia del receptor inelegible impida que un jugador defensivo intercepte la bola.

10. Intentional Grounding

- (a) No debe marcarse si el pasador fue claramente contactado después de haber iniciado el acto de lanzar la bola, o si la bola fue tocada. En estas circunstancias, se debe asumir que el pasador tenía la intención de lanzar la bola a un receptor.
- (b) Debe marcarse si el pasador fue contactado antes de haber iniciado su movimiento de pase. No está permitido lanzar la bola para evitar un sack. En algunas circunstancias puede ser apropiado declarar la bola muerta (en lugar de penalizar por intentional grounding) porque fue sujetado y su avance hacia delante fue detenido.
- (c) No debe marcarse intentional grounding si el pasador lanza la bola **cuando no está bajo presión defensiva**. Tiene derecho a desperdiciar un down si no está en peligro de ser derribado. El reloj no es un factor. **(Excepción: si el pasador lanza la bola solo unas pocas yardas — típicamente menos de 5 yardas).**
- (d) No es necesario marcar **intentional grounding** si el pase es interceptado y esta sería la única falta en la jugada.
- (e) Que la bola llegue hasta una yarda de la zona neutral debe considerarse suficientemente cerca. No sea técnico en esto.
- (f) **En caso de duda sobre si el pasador estaba o ha estado fuera de la tackle box, se considera que está o ha estado fuera de la tackle box.**
- (g) Si un pase es tocado por un receptor inelegible, normalmente será simplemente una falta por toque ilegal (illegal touching). Sin embargo, si el pasador lo hace de manera evidentemente deliberada para evitar una pérdida de yardas, se justifica marcar intentional grounding. Por regla, no puede haber toque ilegal en un pase ilegal.

11. Sustitución Ilegal

- (a) Si un jugador sustituido está saliendo del campo de juego o de la zona de anotación, pero aún está claramente dentro del campo al momento del snap, debe ser marcada falta.
- (b) Un jugador sustituido que reingresa al campo después de haber salido ha cometido falta. Sin embargo, un jugador que sale del campo creyendo que será sustituido, pero que en realidad no lo es, debe poder reingresar sin penalización (siempre que no sea un engaño utilizando el proceso de sustitución).
- (c) Si sustitutos ingresan al campo pensando que la bola está muerta pero no interfieren en la jugada, no debe marcarse falta.
- (d) Si la ofensiva rompe el huddle con más de 11 jugadores en el campo, esto confunde al oponente y debe ser penalizado. Sin embargo, solo puede haber falta si la bola ha sido declarada lista para jugar (Regla 2-14) o si el jugador número 12 no abandona el huddle inmediatamente.
- (e) Si la defensa tiene más de 11 jugadores en el campo cuando el snap es inminente ^{*}, no hay falta hasta que la bola sea puesta en juego, **salvo que aplique la Regla 3-5-3-c.**

- (f) Las faltas asociadas con el proceso de sustitución y tener más de 11 jugadores en el campo normalmente serán infracciones de la Regla 3-5. Sin embargo, un intento intencional de confundir al oponente debe ser penalizado por tácticas desleales (Regla 9-2-2-b).

12. No usar el equipamiento obligatorio

- (a) La falta por no usar protector bucal o por no tener asegurado todos los puntos de la barbiquejo debe considerarse tan grave como no portar casco. Si se observa a un jugador salir del huddle sin protector bucal o con la barbiquejo sin asegurar, se le debe recordar que ajuste su equipamiento. Los jugadores que ignoren el recordatorio deben ser tratados conforme a la regla (Regla 1-4-8), pero a quarterbacks y otros jugadores que cantan señales se les debe conceder más tiempo para hacerlo. El mismo procedimiento aplica a jugadores que utilicen visores opacos o espejados.
- (b) No se debe detener ni el reloj de juego ni el reloj de jugada, **salvo que se cargue un tiempo fuera a un equipo porque un jugador no respondió a dos notificaciones para abandonar el campo. Si el jugador responde y sale del campo, el Equipo A debe asegurarse de poner la bola en juego antes de que expire el reloj de jugada, y el Equipo B debe asegurarse de no tener más de 11 jugadores en el campo en y después del snap.** Si un liniero restringido necesita ser reemplazado, será false start cuando se levante de su posición, **salvo que el Equipo A solicite un tiempo fuera.**
- (c) Para otras violaciones al equipamiento obligatorio, se debe instruir al jugador que corrija el problema la próxima vez que salga del campo. Si ignora la instrucción, cuando regrese al campo se le debe ordenar que salga inmediatamente y corrija el problema. Si lo hace, no hay problema. Si su equipo lo reemplaza inmediatamente, no debe marcarse sustitución ilegal. Si su equipo solicita tiempo fuera o acepta una penalización por delay of game, es su decisión. Si permanece en el campo e intenta participar en la jugada, debe tratarse conforme a la regla (Regla 1-4-8).

13. Equipamiento Ilegal

Cualquier elemento que pueda representar un riesgo para la seguridad de los participantes debe corregirse antes de que la bola vuelva a ponerse en juego. Otras infracciones pueden dejarse para que el jugador las corrija la próxima vez que abandone el campo, pero deben estar corregidas antes de que pueda regresar legalmente.

14. Patear Ilegalmente la Bola

Si un jugador contacta intencionalmente la bola con la rodilla, la parte inferior de la pierna o el pie con el objetivo de impulsarla en cualquier dirección, está pateando la bola. Si la bola toca incidentalmente su rodilla, parte inferior de la pierna o pie, o como parte de un intento por obtener posesión de la bola, no se considera patada y no hay falta.

15. Wedge Ilegal

Para que un wedge sea ilegal (Regla 6-1-10), debe formarse antes de que termine la patada y continuar durante el inicio del retorno. Si los jugadores se toman o enlazan las manos, es

evidencia clara. No es wedge ilegal si se desplazan hacia su propia línea de anotación. Una vez que el retorno avanza, los jugadores se agruparán como consecuencia natural de la jugada; esto no se considera wedge ilegal.

16. Offside en Free Kick

- (a) La línea de restricción del Equipo A debe ser administrada como un plano (en el borde de la línea más cercano a la línea de gol del Equipo A, si hay repetición).
- (b) En un onside kick u otro kickoff corto (intencional o no), cualquier jugador (distinto del kicker o holder) que rompa el plano antes de que la bola sea pateada está en offside.
- (c) En un kickoff profundo, no sea excesivamente técnico.
- (d) Solo debe marcarse falta si un jugador del equipo pateador (distinto del kicker) claramente toma carrera de más de 5 yardas en un free kick. Jugadores que simplemente ajustan su posición o postura no deben ser penalizados por estar temporalmente a más de 5 yardas detrás. El propósito de la regla es reducir el impulso del jugador en el kickoff.

17. Entrega ilegal de la bola hacia adelante

Entregar la bola hacia adelante (salvo cuando la regla lo permita) siempre es falta. Un equipo puede ganar yardaje significativo (además del beneficio del engaño) mediante esta jugada ilegal.

18. Jugador del Equipo A fuera de límites

- (a) Siempre es falta cuando un jugador del Equipo A regresa al campo después de salir voluntariamente durante una jugada de patada, o cuando un receptor elegible toca ilegalmente la bola tras salir voluntariamente durante una jugada de pase. Un jugador del Equipo A obtiene ventaja al salir del campo evitando ser bloqueado. Recuerde que un jugador está fuera de límites incluso si solo un pie toca la banda lateral o la línea final; esto no debe ignorarse.
- (b) Cualquier contacto de un jugador del Equipo B que cause que un jugador del Equipo A salga del campo debe considerarse como la causa, siempre que el jugador del Equipo A intente regresar inmediatamente.

19. Participación continuada sin casco

“La acción inmediata en la que está involucrado” termina una vez que el jugador se desengancha del contacto con un oponente y ya no lo enfrenta ni es enfrentado por él. Un jugador que pierde el casco mientras está involucrado con un oponente (incluso cuando está dominándolo) debe desengancharse cuando sea seguro hacerlo. Un jugador cuyo casco se desprende sin estar involucrado o enfrentado por un oponente (es decir, simplemente está corriendo) no puede continuar participando desde ese momento.

ApReg 5 – Conductas Antideportivas y Peleas

1. Celebración

- (a) La celebración es diferente de la provocación (taunting) — debe haber mayor tolerancia. *Permita reacciones breves, espontáneas y emocionales al final de una jugada. Deben ser marcados los actos prolongados, de auto felicitación o que resulten degradantes.*
- (b) Un “sack dance” sobre un oponente derribado siempre debe ser marcada como falta.
- (c) *Siempre debe ser marcada falta cuando se lanza la bola contra el suelo después de una jugada, salvo que sea una celebración espontánea tras una anotación (o cuando el jugador razonablemente crea que ha anotado). Sin embargo, si esto se hace en dirección a un oponente (incluso sin intención), es provocación y debe ser marcada falta. Para que la bola sea considerada “spike”, debe ser lanzada con fuerza contra el suelo; simplemente dejarla caer no es falta.*
- (d) Una celebración debe ser marcada como falta si involucra:
 - (i) cualquiera de las más de 20 prohibiciones específicas de la Regla 9-2-1;
 - (ii) la bola;
 - (iii) equipamiento del jugador;
 - (iv) equipamiento del campo (incluyendo el poste de gol);
 - (v) cualquier objeto tomado de otra persona;
 - (vi) cualquier elemento utilizado como accesorio;
 - (vii) que un jugador se arroje al suelo de manera demorada (no inmediatamente después de la anotación) e innecesaria.
- (e) Un acto que no esté en la lista anterior probablemente es legal, por lo que debe haber tolerancia, salvo que se considere abusivo, amenazante u obsceno, provoque animadversión o degrade el juego. No sea excesivamente moralista o susceptible.
- (f) Si una celebración ilegal ocurre cerca de la línea de gol, se debe asumir que ocurrió después de la anotación, salvo que un árbitro estuviera en excelente posición para determinar su ubicación exacta.
- (g) “Coreografiado” significa que uno o más jugadores han claramente decidido, organizado o ensayado previamente cómo se moverán (como en un baile).

2. Dissent

- (a) Los jugadores compiten con pasión y emoción; los coaches comparten esas características. En distintos momentos pueden estar felices o tristes, eufóricos o decepcionados, satisfechos o frustrados. Estas son emociones humanas normales (los árbitros también las tienen), pero requieren autocontrol.
- (b) Jugadores y coaches tienen derecho a sentirse decepcionados. Solo cuando es excesivo o desafía la autoridad del árbitro se convierte en Dissent.
- (c) Existe Dissent cuando jugadores, coaches u otras personas sujetas a las reglas:
 - (i) se dirigen a un árbitro en forma abusiva, agresiva o denigrante;
 - (ii) afirman como verdadero algo contrario a la regla o a una decisión arbitral, o como falso algo que es verdadero;
 - (iii) continúan argumentando una proposición después de haber sido informados de que es incorrecta o de que deben detenerse;

- (iv) hacen comentarios denigrantes sobre un árbitro o una decisión mientras hablan entre ellos;
- (v) realizan gestos que evidencien frustración o falta de respeto hacia un árbitro;
- (vi) lanzan o patean la bola o equipamiento en señal de disgusto;
- (vii) se aproximan agresivamente a un árbitro para discutir o quejarse.

Dissent es diferente de formular una pregunta genuina.

- (d) Si un jugador o coach muestra respeto al árbitro, el árbitro debe mostrar el mismo nivel de respeto en respuesta.
- (e) Se distingue entre Dissent abierta y Dissent encubierta. La primera es evidente, normalmente porque el comentario es audible para muchas personas o el gesto es claro y público. La segunda solo la escucha el árbitro y puede tratarse de forma ligeramente distinta.
- (f) Existen seis niveles de respuesta ante el Dissent:
 - (i) **Ignorarla.** Si es leve y es el primer caso de ese tipo de ese jugador o equipo, puede ignorarse. No obstante, existe el riesgo de fomentar su repetición. Ignorarla no es apropiado ante reincidencia.
 - (ii) **Fingir no haber escuchado.** Pedir que repita el comentario (“¿qué dijiste?”). Si fue inapropiado, probablemente no lo repetirá. Si lo hace, se debe responder con firmeza, profesionalismo y rapidez.
 - (iii) **Advertencia privada.** Una conversación breve y discreta puede ser más beneficiosa que una penalización inmediata.
 - (iv) **Reprensión pública.** Puede ser necesario hablar con suficiente volumen para que sus compañeros lo escuchen, con el fin de obtener su colaboración para controlar emociones.
 - (v) **Penalización.** Si el dissent es evidente para los espectadores, debe ser marcada como conducta antideportiva. Incluye lenguaje abusivo audible, equipamiento lanzado o correr hacia un árbitro. El dissent verbal debe ser marcado si ocurre por tercera vez (o más).
 - (vi) **Descalificación.** Si un jugador o coach es penalizado dos veces por dissent, debe ser descalificado conforme a la Regla 9-2-1. En casos extremos, un solo acto puede justificar descalificación inmediata.

No es necesario seguir estos niveles en orden. Un acto grave y evidente puede requerir penalización inmediata e incluso descalificación.

- (g) Los siguientes actos siempre deben ser marcados como falta:
 - (i) gesto agresivo hacia un árbitro;
 - (ii) lenguaje abusivo, agresivo o denigrante audible para los espectadores;
 - (iii) desacuerdo demostrativo (por ejemplo, levantar las manos con incredulidad);
 - (iv) golpearse el cuerpo para demostrar cómo fue objeto de falta;
 - (v) correr directamente hacia un árbitro para reclamar;
 - (vi) realizar preguntas excesivas sobre una decisión, incluso en tono civilizado.
- (h) No tratar el dissent es fallarle a sus colegas y al deporte. El dissent no solo socava a los árbitros, sino que también puede alterar gravemente el ambiente y el desarrollo de un juego. Si usted cree que no le afecta el dissent y decide ignorarlo, recuerde que el mismo

jugador puede hacer el mismo comentario la semana siguiente a un árbitro menos imperturbable; y eso puede ser la gota que colme el vaso y llevar a ese árbitro a abandonar la actividad.

- (i) Si se escucha dissent dirigido a otro árbitro, se debe intervenir. Respaldar a los colegas es parte fundamental del trabajo en equipo.
- (j) Se debe involucrar a los capitanes y coaches para dejar claro que es su responsabilidad controlar a sus jugadores, prevenir el dissent o detenerlo desde su primera manifestación.
- (k) Cuando sea apropiado, se debe aconsejar a jugadores y coaches que formulen preguntas genuinas en lugar de hacer afirmaciones sobre lo que es verdadero o falso.
- (l) Si no se controla, el dissent es como una enfermedad que crecerá y socavará la autoridad del árbitro.

3. Actos antideportivos flagrantes que requieren descalificación

Los siguientes actos normalmente son flagrantes y requieren descalificación:

- (a) Escupir a un oponente o a un árbitro.
- (b) Lenguaje abusivo que incluya referencias derogatorias al origen étnico, color, raza, nacionalidad (salvo en contexto de competencia internacional), religión/creencias, sexo/identidad de género, edad, clase o condición social, creencias políticas, orientación sexual, discapacidad u otra expresión destinada a degradar o brutalizar.
- (c) Participar sin haber sido autorizado por un profesional de la salud tras sospecha de conmoción cerebral.
- (d) Cualquier otro acto antideportivo que, por su naturaleza o duración prolongada, sea extremadamente objetable, evidente, innecesario o evitable.
- (e) Cualquier acción dirigida específicamente contra uno o más árbitros, asistentes arbitrales o espectadores generalmente se considera más grave que la misma acción dirigida contra un oponente.

4. Faltas múltiples

- (a) No se debe penalizar a un jugador o equipo dos veces por el mismo acto antideportivo.
- (b) Sin embargo, cuando existen múltiples actos distintos cometidos por el mismo jugador o por diferentes jugadores, corresponde penalizarlos por separado. Dos actos antideportivos del mismo jugador resultarán en su descalificación.
- (c) Ejemplos de actos separados incluyen:
 - (i) una celebración prohibida seguida de dissent ante la decisión de un árbitro;
 - (ii) taunting a un oponente seguido de una reverencia hacia los espectadores;
 - (iii) empujar después de que la bola está muerta seguido de quitarse el casco;
 - (iv) una celebración prohibida seguida de uno o más sustitutos ingresando al campo para unirse a la celebración;
 - (v) cualquier persona reaccionando de manera antideportiva después de ser informada de las circunstancias de una falta previa;
 - (vi) retirarse después de un acto antideportivo y luego regresar para cometer otro acto antideportivo.
- (d) Ejemplos de actos que normalmente NO se consideran separados incluyen:

- (i) más de un jugador participando en una celebración demorada, excesiva, prolongada o coreografiada;
- (ii) un jugador haciendo taunting a más de un oponente;
- (iii) un jugador haciendo una reverencia en más de una dirección;
- (iv) un jugador realizando un comentario o gesto antideportivo y luego otro similar pocos segundos después.

5. Otros puntos sobre conductas antideportivas

- (a) **Balón vivo o muerto:** En caso de duda sobre si la conducta antideportiva ocurrió con la bola viva o muerta, ocurrió con la bola muerta.
- (b) **A quién penalizar:** No se debe penalizar la conducta de nadie que no sea jugador o coach. Si otra persona genera problemas, se debe solicitar al equipo o a la administración del juego que lo resuelva.
- (c) **Simular haber sido golpeado:** Normalmente debe ignorarse a un kicker que simula haber sido golpeado. Solo debe administrarse penalización si es necesario para mantener el control adecuado del juego.
- (d) **Simular otras faltas:** Un jugador que intenta provocar una falta del oponente simulando de manera evidente una reacción ante un contacto leve o inexistente ha cometido conducta antideportiva.
- (e) **Quitarse el casco en el campo:** Jugadores que, sin pensar, se quitan el casco en el campo no deben ser penalizados salvo que:
 - (i) estén dirigiendo enojo o crítica a un oponente o árbitro; o
 - (ii) estén celebrando. Se les debe recordar que mantengan el casco puesto. Un jugador que se quita el casco en las cercanías de la banda justo antes de ingresar al área del equipo debe ser ignorado.
- (f) **Si se observa a un coach indicando a un jugador claramente no lesionado que se tire al suelo, se debe marcar una penalización por conducta antideportiva por fingir lesión. La penalización contará tanto para el jugador como para el coach a efectos de la Regla 9-2-6 a.**
- (g) **Faltas técnicas inusuales:** Cuando un participante infringe inadvertidamente una regla inusual (por ejemplo, Regla 1-4-10), la primera infracción normalmente puede tratarse con advertencia y exigencia inmediata de corrección. Solo se requiere penalización cuando la infracción ha sido intencional. (Advertir en la primera infracción y penalizar en la segunda y subsiguientes).

6. Interferencia de la Lateral

- (a) Cuando la bola está muerta:
 - (i) Siempre que las personas en el área del equipo respondan razonablemente rápido a las solicitudes de retroceder de la banda, no es necesario advertir ni penalizar, sin importar cuántas veces ocurra.
 - (ii) Solo debe marcarse interferencia de la lateral (Regla 9-2-5) si un head coach ignora repetidamente (más de una vez) solicitudes hechas con la bola muerta para mantener a su equipo alejado de la banda cuando la bola esté viva o en acción continua después de muerta.
- (b) Cuando la bola está en juego:

- (i) Coaches, sustitutos u otras personas que no sean jugadores y estén en el campo siempre deben ser sancionados por interferencia de la lateral (Regla 9-2-5). Excepción: no ser demasiado estricto si la bola está cerca de la línea de gol del Equipo B y el personal permanece cerca de su área.
- (ii) Si están entre la lateral y la línea del coaching box, use criterio y emita advertencia verbal si no causaron problema real.
- (iii) Cualquier contacto entre un árbitro y un miembro del equipo en el campo, o entre la lateral y la línea del coaching box, debe ser marcada como acto antideportivo del equipo (Regla 9-2-5-b), normalmente con penalización de 15 yardas desde el punto siguiente, incluso en la primera infracción. Esto también aplica si no hay contacto físico pero el árbitro se ve obligado a cambiar de dirección para evitar contacto o para mantener su ángulo de visión.

7. Pelea

- (a) Tres reglas mencionan “golpear” a un oponente. ¿Cómo decidir cuál aplicar?
 - (i) Falta personal (Regla 9-1-2-a): Normalmente use esta para acciones en la bola viva. Salvo que pueda causar lesión catastrófica, no debe considerarse flagrante.
 - (ii) Conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-j): Normalmente use esta para acciones que ocurren después de la jugada.
 - (iii) Pelea (Reglas 2-32-1 y 9-5-1): Reservada para acciones más graves, severas o prolongadas. Es poco probable que un solo golpe constituya pelea.
- (b) Si la acción se considera “pelea”, el jugador debe ser descalificado. No es pelea si los jugadores solo se empujan (sin golpes deliberados). En caso de duda, no es pelea.
- (c) **Descalifique a jugadores por golpe solo cuando el acto parezca malicioso. Considere intención, fuerza, duración e historial previo. Contacto leve por frustración puede tratarse como conducta antideportiva, salvo que concurren factores agravantes.**
 - (i) Hemos visto jugadores descalificados por pelea porque un árbitro los vio “lanzar un puñetazo”. Al evaluar el video de esos incidentes, casi siempre ocurre que lo que el árbitro interpreta como un puñetazo es un intento fallido de un tackleador por agarrar a un oponente o forzar un fumble - los movimientos son rápidos y bruscos, pero no siempre se fijan en su objetivo.
 - (ii) ¿Por qué un jugador lanzaría un puñetazo durante una acción con bola viva? Un puñetazo no va a impactar en la cabeza del oponente debido a su casco. Tampoco es probable que impacte en la parte superior del torso del oponente debido a sus protecciones. Podría impactar si fuera exactamente en el plexo solar, pero esa también es la zona donde los acarreadores de la bola llevan la bola y, por lo tanto, es un objetivo legítimo para forzar un fumble.
 - (iii) Si usted vio claramente a un liniero defensivo (por ejemplo) impulsar su(s) puño(s) cerrado(s) hacia el área del estómago de un liniero ofensivo, podría considerar eso como una falta personal, pero solo si vio claramente puños cerrados - manos abiertas o parcialmente abiertas serían un indicio de que no hubo intención de juego antirreglamentario.
 - (iv) Golpear a un oponente es más probable que ocurra por frustración al estar siendo sujetado o provocado. Esto normalmente debe ser tratado como conducta

antideportiva, a menos que sea prolongado (es decir, que haya varios golpes), en cuyo caso se convierte en pelea.

- (v) Sin embargo, cuando un puñetazo no es un acto inmediato de frustración, puede justificar la descalificación. Esto es más probable cuando la acción tiene al menos una de las siguientes características: tardía, calculada, muy contundente, despreciativa o repetida.
- (vi) En caso de duda sobre si un jugador golpeó intencionalmente con el codo a un oponente, observe la mano del jugador. Es una reacción natural cerrar el puño antes de golpear con el codo. Una mano abierta probablemente indica contacto no intencional.
- (vii) De manera similar, los puñetazos producto de la frustración tienden a tener una “carga previa”, donde el jugador retrae su brazo o codo antes de golpear. Los golpes cortos de brazo son posibles, pero es menos probable que causen un impacto significativo.
- (d) Durante una pelea, trate de distinguir entre aquellos jugadores (en el campo al inicio de la pelea), sustitutos y entrenadores que participan activamente en la pelea y aquellos que solo intentan separar a los contendientes. Estos últimos no deben ser descalificados.
- (e) Descalifique a un jugador únicamente si está seguro de su número. Si dos jugadores oponentes están peleando entre sí, no descalifique a uno a menos que conozca la identidad del otro.
- (f) La violencia innecesaria cuando el Equipo B no tiene posibilidad de ganar y el Equipo A ha indicado claramente su intención de “arrodillarse” normalmente debe resultar en la descalificación del jugador que comete la falta.

8. Represalia:

- (a) Para los fines de esta sección, definimos represalia como cuando un jugador comete un acto agresivo en respuesta directa a un acto agresivo de un oponente contra él mismo o contra un compañero de equipo. La represalia puede ser mediante contacto físico o mediante palabra o acto antideportivo. La represalia normalmente ocurre dentro de unos pocos segundos del acto original, pero en teoría podría ser atrasada.
- (b) Normalmente, queremos imponer el castigo más severo al participante que inició el incidente (el “instigador”). El “castigo” en este contexto puede ser una advertencia (por una infracción menor), una penalización (por una infracción significativa) o descalificación (por una infracción grave).
- (c) Si la represalia es de menor gravedad que el acto original, el jugador que toma represalia normalmente debe recibir un castigo menor que el instigador. Por ejemplo, si A31 comete una falta de rudeza innecesaria contra B45, y B45 responde (a) empujando a A31 para apartarlo; o (b) insultando a A31, en ambos casos probablemente no penalizaríamos a B45, sino que simplemente le advertiríamos. Esto también aplicaría si A31 escupe a B45 (descalificación obligatoria según ApReg 5.3) y B45 responde empujando a A31. A31 sería descalificado, pero B45 podría solo ser penalizado o advertido.
- (d) Sin embargo, si la represalia prolonga o agrava el incidente siendo tan severa como (o más) el acto original, entonces normalmente el jugador que toma represalia debe recibir el mismo castigo o uno mayor que el instigador. Por ejemplo, si B45 responde (a) cometiendo un acto de rudeza innecesaria igualmente innecesario contra A31; o (b) iniciando una pelea

con A31, entonces ambos deben ser severamente penalizados. En caso de pelea, las Reglas 2-32-1 y 9-5-1 en conjunto exigen la descalificación de ambos jugadores.

- (e) En cualquier caso, en que la represalia sea diferida (en la siguiente jugada o más adelante) y deliberada, normalmente se requiere la descalificación únicamente del jugador que toma represalia. Esto incluye los casos en que el jugador que toma represalia es compañero de equipo del jugador que fue víctima del ataque original.

9. Antes del juego

Durante el calentamiento previo al juego y durante la ceremonia del lanzamiento de la moneda, penalice actos de cualquier persona sujeta a las reglas que estén diseñados para provocar a sus oponentes.

- (a) Esto incluye actos notorios como acciones coreografiadas (por ejemplo, una haka), clavar una bandera en el campo, agitar la bandera del equipo frente a un oponente o sus seguidores, o cualquier acción similar (o simulación de estas).
- (b) También deben ser penalizadas las provocaciones a un oponente y otros actos no notorios.
- (c) Si observa indicios de la preparación de una de estas provocaciones, intervenga e intente persuadir al jugador o jugadores para que se detengan. Penalice si no lo hacen.

- 10. Aplique una política de tolerancia cero a los actos de conducta antideportiva y peleas en el categorías junior/juvenil.

- 11. La Approved Ruling 9-2-6: II define qué faltas cuentan para efectos de descalificación conforme a la Regla 9-2-6-a.

ApReg 6 – Faltas que siempre implican ventaja

Las faltas que anteriormente aparecían en esta sección han sido trasladadas a la Sección ApReg 3 (Faltas con contacto) o a la Sección ApReg 4 (Faltas sin contacto), según corresponda.

ApReg 7 – Recepciones y Fumbles

1. Si la bola pasa del control de un jugador al de otro (sea compañero o adversario) durante el acto de obtener la posesión, la bola pertenece al jugador que tenga el control final (siempre que haya tenido control dentro del campo). Esto no es posesión simultánea. Si el último jugador en tener control no lo tuvo dentro del campo, o algún jugador estaba fuera del campo al mismo tiempo que tocó la bola, la bola queda suelta fuera del campo. En caso de duda sobre si un jugador tuvo control dentro del campo, no lo tuvo.
2. Si el receptor coloca la punta del pie dentro del campo, pero el talón o el tobillo apoyan una fracción de segundo después fuera del campo (o viceversa), el pase es incompleto. Si todo el pie toca el suelo, todo el pie debe estar dentro del campo para que la recepción sea completa. **De manera similar, los dedos, la palma y la muñeca se consideran parte de la mano.** Este principio no se extiende al pie y la pierna/rodilla, ni a la mano y el brazo/codo; estas se consideran partes separadas del cuerpo y solo el primer contacto con el suelo es relevante.

3. No es fumble si la bola es arrancada después de que el acarreador de la bola haya sido empujado hacia atrás. La bola queda muerta una vez que el acarreador de la bola está sujeto de tal manera que su avance hacia adelante se ha detenido.
4. Un jugador tiene la bola el tiempo suficiente para convertirse en acarreador de la bola cuando, después de que su pie esté en el suelo, realiza una de las siguientes acciones (a veces conocidas como “actos comunes al juego”) (Regla 2-4-3):
 - (a) evitar o rechazar un contacto inminente de un oponente;
 - (b) asegurar la bola contra el cuerpo;
 - (c) avanzar con la bola (o retroceder con ella); o extenderla hacia la línea de gol o la línea por alcanzar;
 - (d) dar pasos adicionales estando de pie (es decir, no mientras cae al suelo);
 - (e) pasar la bola o entregarla.
5. No intente ser excesivamente técnico al decidir una recepción. No queremos árbitros que intenten tener “los mejores ojos en la historia del juego” y decidan con demasiada frecuencia que el receptor completó el proceso de la recepción y luego hizo fumble, cuando debería ser pase incompleto. El principio más importante es: “en caso de duda, pase incompleto”.
6. Utilizamos exactamente el mismo criterio tanto si la recepción ocurre en la zona de anotación como en el campo de juego.
7. Al decidir si un jugador del Equipo A lanzó un pase o cometió fumble, tenga en cuenta lo siguiente:
 - (a) Cualquier acción de la mano del jugador moviéndose hacia adelante y que la bola salga debe ser determinada como pase hacia adelante.
 - (b) Si el jugador puede ver al defensivo aproximarse, es probable que pueda mover la mano o el brazo hacia adelante antes del contacto. Cuando no ve venir el golpe, es más probable que haya ocurrido un fumble.
 - (c) Después de que el jugador fue golpeado, si la bola cae detrás de él, es más probable que haya ocurrido un fumble.
8. Checklist para posesión (adaptada de la presentación de Dean Blandino, 2021):
 - (a) ¿Se estableció el control con la(s) mano(s) o brazo(s)? ¿Se estableció el control antes de que la bola tocara el suelo (solo en recepción)? Un leve movimiento no es pérdida de control, sino un tambaleo; pero perder la sujeción, malabarismo evidente o que las manos se separen de la bola sí lo sería.
 - (b) Determine qué parte del cuerpo tocó primero el suelo (o el pylon). ¿Estaba completamente dentro del campo?
 - (c) ¿Cuánto tiempo tuvo el jugador el control de la bola?
 - (i) Si estaba erguido, ¿cuándo pasó de receptor a acarreador de la bola? ¿Tuvo la capacidad de rechazar o evitar a un oponente? ¿Aseguró la bola, giró hacia el campo y/o dio pasos adicionales? ¿Extendió la bola para obtener yardaje adicional (línea de gol o línea por alcanzar)?
 - (ii) Si iba cayendo al suelo, ¿mantuvo el control al tocar el suelo? ¿O realizó un acto común al juego (por ejemplo, extender la bola para obtener yardaje adicional) mientras iba hacia el suelo?

ApReg 8 – Otras Aplicaciones de Reglas

1. Señales de fair catch

- (a) No sea excesivamente estricto con las señales de fair catch. Cualquier señal de agitar la mano o levantar un solo brazo por encima de la cabeza es suficiente para indicar que se ha solicitado un fair catch.
- (b) Los jugadores que evidentemente se están cubriendo los ojos del sol no han señalado fair catch.
- (c) Cualquier señal de “aléjense” o señal en forma de “T” antes o después de que la bola toque el suelo es una señal inválida de fair catch. Una señal en “T” es cuando un jugador extiende los brazos hacia los lados, similar a la señal del árbitro para sustituciones correspondientes (Sup36).
- (d) Un receptor que señala la bola con el dedo y mantiene las manos por debajo de los hombros sin movimiento de agitación no ha hecho señal y puede avanzar la bola. Un receptor que mantiene las manos por debajo de los hombros y realiza un movimiento de agitación, o que tiene las manos apenas por encima de los hombros sin movimiento de agitación, ha realizado una señal inválida.

2. Marcaciones deficientes del campo:

- (a) **Patada corta (onside kick):** En caso de duda en un campo mal marcado, la cadena puede utilizarse después de una patada libre para medir si un punto de primer toque es ilegal o no.
- (b) **Líneas dentro del campo (hashmarks):** En ocasiones el campo está marcado con líneas de hashmarks a una distancia incorrecta de la línea lateral (por ejemplo, la distancia de la NFL de 70 pies 9 pulgadas en lugar de los correctos 60 pies). Si este es el caso, para asegurar la integridad del juego, no juegue con base en las hashmarks marcadas — utilice conos u otros indicadores detrás de las líneas de fondo para aproximar la ubicación correcta de las líneas de hashmarks, y coloque la bola entre ellas.

3. Posicionamiento de la bola:

- (a) **Colocación de la bola para una nueva serie:** La bola debe colocarse con la punta alineada a una línea de yarda después de un cambio de posesión. Por ejemplo, si un retorno termina con la bola entre la B-28 y la B-29, mueva la bola a la B-29. La excepción es que si la bola entra en reposo dentro de la yarda 3 del Equipo B, después de una patada o pase o corrida en cuarto down, en esos casos, la bola no debe ser movida.
- (b) **Cambio de posesión cerca de la línea de gol:** Si una intercepción, recepción de patada o recuperación se realiza dentro de la línea de una yarda y es llevada inmediatamente a la zona de anotación, trate de determinar la jugada como touchback en lugar de aplicar la excepción de momentum. Cuando el Equipo A toca ilegalmente una patada cerca de la línea de gol, trate de determinar que el toque ocurrió dentro de la zona de anotación, especialmente si luego llevan la bola a la zona de anotación.
- (c) **Bola saliendo de la zona de anotación:** Si hay un cambio de posesión en la zona de anotación (o aplica la regla de excepción de momentum), en caso de duda durante el retorno, la bola NO ha salido de la zona de anotación.

- (d) **Listo para jugar:** La bola nunca puede estar lista para jugar si un árbitro no la ha tocado al menos en el punto siguiente. Si un jugador coloca la bola por sí mismo, y la ubica en la posición correcta, un árbitro igualmente debe tocarla y colocarse en posición para arbitrar antes de que la bola quede lista para jugar (Reglas 2-2-4 y 4-1-4).

4. Cronometrando el Tiempo:

- (a) **Cronometraje en los últimos segundos de un período:**
 - (i) Un segundo puede ser suficiente para hacer que la bola quede viva. Si el reloj inicia a la señal de listo para jugar, el Referee debe esperar hasta que el Equipo A esté colocado antes de declarar la bola lista para jugar.
 - (ii) Dos segundos no son suficientes para que la bola quede viva y luego muerta nuevamente **antes de que expire el tiempo** (Regla 3-2-5).
 - (iii) Con cinco segundos o menos restantes cuando se realiza el snap, un intento normal de gol de campo finalizará el período.
- (b) **Cronometraje en Free Kicks:** No se descontará tiempo del reloj si una patada libre es atrapada limpiamente por un jugador que está en el suelo o que ha señalado fair catch. Se descontará al menos un segundo si hace un muff de la bola y luego la atrapa o recupera.
- (c) **Timeouts y pañuelos:** En caso de duda, un timeout cargado al equipo precedió (y por lo tanto puede cancelar) una falta penalizable de 5 yardas que impidió el snap.
- (d) **Timeouts y lesiones:** Si un equipo solicita un timeout, pero antes de que el Referee haga el anuncio se descubre que el otro equipo tiene un jugador lesionado, devuelva el tiempo fuera al primer equipo. Si un equipo solicita tiempo fuera inmediatamente después del final de la jugada y al mismo tiempo se descubre un jugador lesionado, devuélvalos el tiempo fuera a menos que decidan mantenerlo. Recuerde que un tiempo fuera no puede utilizarse para permitir que un jugador lesionado permanezca en el juego, aunque sí puede utilizarse cuando a un jugador se le ha salido el casco (Reglas 3-3-6-a-1 y 3-3-10-a).
- (e) **Técnico solicitando timeouts:** Los árbitros no deben distraerse de sus responsabilidades por la posibilidad de que el técnico principal solicite un tiempo fuera.
 - (i) Cuando un snap o un free kick es inminente (es decir, cuando el Equipo A está en formación), los árbitros de línea (wings) no deben apartar la vista del campo de juego. En estas circunstancias, el técnico principal puede necesitar llamar la atención de uno de los árbitros en el centro del campo (referee, umpire, back judge), o incluso del árbitro del lado opuesto, que esté de frente a él. Una señal manual en forma de "T" (como la señal Sup45) y verbalizar la palabra "timeout" son ambas necesarias en estas circunstancias.
 - (ii) Cuando la bola está muerta y no existe amenaza de acción en el campo, una solicitud verbal al árbitro más cercano será suficiente.
 - (iii) Bajo ninguna circunstancia un árbitro detendrá el reloj a menos que esté seguro de que la solicitud proviene del técnico principal. Si el árbitro no está seguro de quién solicitó el timeout y no puede girarse para comprobarlo, no se concederá tiempo fuera.
 - (iv) Antes del snap, anticipe que un entrenador solicitará un tiempo fuera cuando sepa que su equipo tiene un jugador menos o parece confundido. Al final de una jugada, anticipe que un técnico o jugador solicitará un tiempo fuera cuando el reloj del juego esté corriendo y su equipo quiera conservar tiempo.

- (f) **Técnicos en el campo durante los timeouts:** Durante un timeout cargado, los técnicos que ingresen al campo a menos de 9 yardas de la línea lateral y no avancen más allá de las líneas de 20 yardas normalmente no deben considerarse un problema, a menos que su comportamiento llame la atención sobre sí mismos.

5. Trick Plays

Sea muy estricto en penalizar trick plays que constituyan tácticas desleales. Tales jugadas incluyen (pero no se limitan a):

- (a) trick plays que dependen de que la bola sea ocultada o sustituida (Regla 9-2-2-a);
- (b) trick plays asociadas con el proceso de sustitución o sustituciones simuladas, particularmente “ocultar” a un jugador cerca de la línea lateral en el lado del campo de su propio equipo (Regla 9-2-2-b);
- (c) trick plays que involucren el equipamiento de los jugadores (Regla 9-2-2-c);
- (d) trick plays en las que el Equipo A ejecuta una jugada “normal” después de haber informado a los oponentes que iba a “arrodillarse” (véase también RA 8.6.c más abajo) (Regla 9-2-2-d);
- (e) trick plays con acciones o expresiones diseñadas para confundir a la defensa haciéndole creer que el snap o free kick no es inminente (Regla 9-2-2-d) — esto incluye fingir tener un problema con la jugada, con el equipamiento, calzado, bola, etc., y fingir una lesión (Regla 9-2-2-e); también incluye asumir el rol o las funciones de un árbitro.

Guía:

- (i) Si un acto inusual parece desleal, probablemente es contrario a las reglas.
- (ii) En relación con las sustituciones simuladas, pregúntese: “¿Podría el equipo haber ejecutado esa jugada igualmente en el otro lado del campo?”. Si el jugador “simulado” que fue sustituido se dirigía hacia su propia área de equipo, es más sospechoso que si se dirigía hacia el área del equipo oponente.

6. Jugadas de Poner Rodilla “take a knee”

Cuando el Equipo A informa a los árbitros que tiene la intención de “arrodillarse” (a veces conocida como “formación victoria”):

- (a) Asegúrese de que el Equipo B sea informado.
- (b) Recuerde al Equipo A que el Equipo B aún podrá detener el reloj si tiene tiempos fuera disponibles.
- (c) Recuerde al Equipo A que será penalizado (conforme a la Regla 9-2-2-d) si posteriormente ejecuta una jugada “normal” después de haber declarado su intención de “arrodillarse” (véase también ApReg 8.5.d anterior). Esto incluye no arrodillarse inmediatamente (menos de 3 segundos) después de controlar el snap.
- (d) Recuerde al Equipo B la intención declarada del Equipo A en cada jugada subsiguiente, a menos que el Equipo A le informe que ejecutará una jugada normal, en cuyo caso informe de ello al Equipo B.
- (e) Advierta al Equipo B que no debe “castigar” a los oponentes ni intentar interferir en el proceso (salvo en un intento legítimo de obtener posesión de una bola suelta).

- (f) Todos los árbitros pueden optar por modificar su posición inicial para el snap. Al “cerrar” su posición hacia el jugador o jugadores más cercanos, pueden estar en mejor ubicación para disuadir, prevenir o evitar acciones agresivas.
- (g) Penalice a los jugadores de cualquiera de los equipos que intenten aprovechar la situación para ganar yardas (Equipo A) o castigar a un oponente (normalmente el Equipo B). Si el Equipo A consume tiempo de manera desleal, la Regla 3-4-3 puede utilizarse para restaurar tiempo al reloj del juego.
- (h) Si el marcador es ajustado, el Equipo B tiene un derecho legítimo de intentar obtener posesión. Sin embargo, si la diferencia en el marcador es mayor de lo que razonablemente podría remontarse en el tiempo disponible, el Equipo B no debe iniciar contacto forzado.
- (i) Si el Equipo A se alinea en “formación victoria” pero no informa a los árbitros ni al Equipo B que tiene la intención de arrodillarse, esta orientación no aplica y el Equipo A puede legalmente ejecutar una jugada “normal” o arrodillarse (bajo su propio riesgo).

7. Silbato Inadvertido:

- (a) La filosofía general de las reglas sobre silbato inadvertido (y su aplicación) es restablecer el estado del juego lo más cercano posible a lo que habría sido si el silbato inadvertido no se hubiera producido. Además, parte de nuestra filosofía es que no queremos que un error de arbitraje anule una acción excepcionalmente buena o excepcionalmente mala de uno o más jugadores, siempre que sea posible. Un silbato inadvertido debe ser lo más inconsecuente posible.
- (b) Cuando un silbato inadvertido ocurre justo antes de que la bola de todos modos hubiera quedado muerta, las excepciones en la Regla 4-1-2-b proporcionan mecanismos eficaces para que la siguiente jugada sea igual (o cercana) a lo que habría sido si el silbato no se hubiera producido. Esto también aplica cuando ha ocurrido una falta (Regla 4-1-2-c).
- (c) Cuando un silbato inadvertido es seguido por una situación de bola muerta no contemplada explícitamente por una excepción en la Regla 4-1-2-b, si existe una oportunidad plausible de aplicar alguna de las disposiciones de la Regla 4-1-3 (por ejemplo, Regla 4-1-3-s) en lugar de la Regla 4-1-2-b, hágalo. Esto minimizará las consecuencias del silbato inadvertido, quizá hasta cero.
- (d) Cuando un silbato inadvertido ocurre al inicio o en medio de la jugada prevista, el resultado más justo normalmente es aplicar la sección pertinente de la Regla 4-1-2-b que conduce a la opción de repetir el down (a menos que el punto de bola muerta sea ventajoso para el equipo en posesión).
- (e) **Acción continua:** Después de un silbato inadvertido, si uno o más jugadores en las proximidades de la bola continúan jugando la bola, sin importar el tiempo transcurrido, eso constituye la acción continua inmediata. Este período se extiende mientras esos jugadores cercanos continúen jugando la bola, independientemente de lo que otros jugadores hagan en el campo.

8. Manejo de descalificaciones:

Un participante descalificado debe abandonar el recinto de juego (Regla 9-2-6-b) dentro de un tiempo razonable. Siempre que esté avanzando hacia la salida a un ritmo razonable, el juego debe continuar. Sin embargo, el juego puede necesitar ser suspendido si el participante

descalificado atrae la atención o retrasa su salida. El equipo infractor es responsable de escoltar a su participante fuera del recinto y puede ser penalizado (por retraso del juego) si esto no se logra. Si el participante descalificado o la(s) persona(s) responsable(s) de él comete(n) un acto (posiblemente adicional) de conducta antideportiva, este debe ser penalizado.

ApReg 9 – Principios de “en caso de duda”

Si usted está razonablemente seguro de algo, manténgase en esa decisión — es más probable que sea correcta que recurrir automáticamente al principio aplicable de “en caso de duda”. Sin embargo, los principios de “en caso de duda” reflejan la experiencia de que, en ciertas situaciones, un resultado ocurre con mayor frecuencia que el otro. Por lo tanto, al inclinarse por el resultado más común, es más probable que acierte, aunque no está garantizado. Estos principios no existen para excusar la falta de aplicación de las mecánicas correctas.

Tenga en cuenta que los principios que se enumeran a continuación no cambian cuando hay revisión por video disponible. Dada la calidad del video que normalmente se tendrá, es probable que muchas revisiones confirmen la decisión en el campo, por lo que es importante que la decisión en el campo sea lo más justa posible.

En caso de duda:

Antes del snap

1. Los jugadores ofensivos están legalmente en la línea.
2. Los jugadores ofensivos están legalmente en el backfield.
3. Las señales defensivas son legales.
4. Un jugador que se retira salió del campo antes del snap.
5. Un timeout cargado al equipo precede a una falta que impide el snap.
6. Se ha violado la pausa de un segundo después de un shift.
7. Los jugadores se están moviendo legalmente y no están en motion ilegal.
8. Es false start y no motion ilegal.
9. Un receptor elegible no está cubierto en la línea de scrimmage.
10. Cuando un jugador del Equipo B se mueve hacia la zona neutral antes del snap y provoca la reacción de un jugador del Equipo A, el movimiento es hacia el jugador del Equipo A.
11. Cuando un jugador del Equipo B alineado directamente en la línea de scrimmage salta hacia adelante y provoca la reacción de un jugador del Equipo A, el jugador del Equipo B estaba en la zona neutral y es quien debe ser penalizado.
12. Cuando un jugador del Equipo B penetra el espacio entre linieros del Equipo A, hubo contacto que provocó una falta por offside.
13. Un movimiento rápido o abrupto del snapper o del quarterback es false start.

Bloqueos

14. El back en el momento del snap no está posicionado fuera de la posición normal del tackle.
15. En cuanto a la desintegración de la zona de bloqueo libre (Regla 2-3-6) o la tackle box (Regla 2-34), estas permanecen intactas.

16. Un bloqueo debajo de la cintura ocurrió antes (y no después) de que la bola saliera de la tackle box.
17. Es un bloqueo legal y no clipping.
18. El contacto es debajo de la cintura y no por encima (Regla 2-3-2).
19. Un bloqueo por el lado ciego es legal y no ilegal.
20. En cuanto a un bloqueo por la espalda, el contacto es a la altura o por debajo de la cintura y no por encima (Regla 2-3-4-a).
21. Es uso legal de las manos y no holding o uso ilegal de las manos.

Pase

22. El pase hacia adelante es incompleto y no un fumble.
23. El pase hacia adelante es atrapable (Regla 2-19-4).
24. Es fumble y no pase hacia adelante si el pasador fue golpeado por su lado ciego, o si usted observa una mano vacía moviéndose hacia adelante; de lo contrario, el pasador lanzó la bola y no cometió fumble (Regla 2-19-2-c).
25. El pasador no lanzó intencionalmente la bola al suelo.
26. El pase es hacia adelante y no hacia atrás detrás de la zona neutral (Regla 2-19-2-a).
27. El pase es hacia atrás y no hacia adelante más allá de la zona neutral o cuando no existe zona neutral.
28. El pase hacia adelante fue lanzado o el hand-off hacia adelante fue realizado desde dentro o detrás de la zona neutral y no más allá de ella.
29. El pasador está (o ha estado) fuera de la tackle box.

Posesión y toque

30. Una recepción, recuperación o intercepción no está completa (Regla 2-4-3-h).
31. En cuanto a si la bola tocó el suelo durante una recepción, no tocó el suelo.
32. En una recepción o recuperación simultánea, quien termina con la bola la obtiene.
33. Es fumble y no que la jugada de carrera haya terminado.
34. En cuanto a si hubo toque de la bola, un jugador no la ha tocado (Regla 2-11-4).
35. La bola fue tocada accidentalmente y no bateada o pateada intencionalmente (Reglas 2-11-3, 2-16-1-a y 2-16-1-d).

Patadas

36. En relación con interferencia en la recepción de una patada, un jugador del equipo que patear: (a) ingresó al área frente al receptor; (b) contactó al receptor potencial antes (o simultáneamente con) su primer toque de la bola; (c) interfirió con un receptor en posición de atrapar la patada y que no lo logra.
37. Si ocurre cerca del momento de la patada, una falta de un jugador del Equipo B que intenta llegar al kicker tendrá aplicación desde el punto previo; una falta de un jugador del Equipo B que intenta ayudar el retorno tendrá aplicación de post-scrimmage kick.
38. Una falta del Equipo B en una patada de scrimmage ocurrió después (y no antes) de que la bola fuera pateada.
39. El kicker está fuera de la tackle box.

- 40. No es una formación de patada de scrimmage.
- 41. Un jugador del equipo que pateo no ha roto el plano de su línea de restricción.

Bola viva / bola muerta

- 42. La bola está muerta (Regla 4-1-3-a).
- 43. El jugador está dentro del campo y no fuera de él.
- 44. Si el acarreador de la bola está sujeto por un solo jugador, la bola sigue viva; si es sujetado por dos o más, el progreso hacia adelante está detenido.
- 45. Una falta por conducta antideportiva ocurrió con la bola muerta y no viva.
- 46. La bola estaba muerta y no que el silbato fue inadvertido.

Contacto y faltas

- 47. Un jugador está indefenso (Regla 2-27-14).
- 48. El defensive back ha iniciado contacto legalmente en situaciones de pase.
- 49. La facemask, el barbiquejo o la abertura del casco fue agarrada y luego torcida, girada o jalada (Regla 9-1-8-b).
- 50. La falta es violencia y no contacto contra el kicker (Regla 9-1-16-a-8).

Cerca de la zona de anotación

- 51. Es touchback y no safety (Regla 8-5-1-a).
- 52. Es touchback y no excepción de momentum.
- 53. La bola está muerta en el campo de juego y no es touchdown.
- 54. En cuanto a si un bloqueo ilegal u otro acto ilegal ocurre en la zona de anotación o en el campo de juego, ocurre en el campo de juego.
- 55. En un cambio de posesión en o cerca de la zona de anotación, el retorno NO ha salido de la zona de anotación.
- 56. El Equipo B atrapó o recuperó la patada en su propia zona de anotación y no en el campo de juego.
- 57. La patada fue tocada en la zona de anotación del Equipo B y no en el campo de juego.
- 58. Si hay un cambio de posesión en la zona de anotación (o aplica la regla de excepción de momentum), durante el retorno la bola no ha salido de la zona de anotación.

Varios

- 59. Conceda tiempo fuera por jugador lesionado.
- 60. Una lesión fue observada antes de que la bola fuera colocada para el siguiente down.
- 61. El Referee debe aplicar la Regla 3-4-3 (tácticas injustas con el reloj) cuando el reloj de juego esté por debajo de 5 minutos en cada tiempo.
- 62. No hay falta.
- 63. No lance el pañuelo.
- 64. No haga sonar el silbato.